

LA RANCUNE DE DRONG

Par Nigel Stillman

Version 1.1

Ceci est la copie non autorisée d'un supplément de campagne publié en 1996 et destiné à la 5^{ème} édition de Warhammer.

L'introduction et certains passages du document original ont été réécrit pour synthétiser le propos et supprimer les allusions aux parchemins de bataille rassemblés ici avec le document principal.

Les autres modifications touchant les listes d'armée sont mentionnées dans l'introduction.

Par le scribe Patatovitch, pour Le Verrah Rubicon

Queen Helgar, Eldroth, Krudd, Grung, Tethan, Fendar, Ardarh et White Dwarf sont des marques de Games Workshop Ltd

Toutes les illustrations contenues dans ce document sont la propriété de Games Workshop Ltd.

Sommaire

INTRODUCTION A LA CAMPAGNE.....	2
LA RANCUNE DE DRONG.....	4
SCENARIO 1 - LA BATAILLE DU COL DE LA RANCUNE.....	7
SCENARIO 2 - EMBUSCADE SUR LA ROUTE DES NAINS.....	11
SCENARIO 3 - L'ATTAQUE DE LA BRASSERIE.....	15
SCENARIO 4 - LA BATAILLE DE KRAG BRYN.....	21

INTRODUCTION A LA CAMPAGNE

Cette campagne comprend trois batailles préliminaires qui mènent à la confrontation ultime où les adversaires vaincront ou mourront. Les trois premières batailles sont des actions engageant peu de troupes, environ 1500 points par camp tandis que le dernier combat met en jeu des armées de 3000 points.

La campagne que vous allez jouer se déroule dans un lieu donné et à un moment précis, elle voit s'affronter deux des principales races du Vieux Monde. Les événements avant conduit à ces situations, les buts des chefs et la trame de fond de la campagne sont tous décrits. ainsi que la façon de transposer la campagne dans une autre situation avec des armées différentes.

Ce livre de campagne est un supplément de Warhammer, le jeu des batailles fantastiques et des livres d'armées de Warhammer. La composition de vos troupes est tiré des listes d'armées contenues dans ces derniers. Ce supplément décrit les troupes disponibles pour chaque scénario. donne des informations sur les combattants et les règles spécifiques à chaque situation.

LE MATERIEL NECESSAIRE

Cette campagne est conçue pour des joueurs déjà familiarisés avec le jeu et désireux de s'essayer à quelque chose de plus sophistiqué et de plus élaboré que les combats classiques.

Pour jouer cette campagne, vous aurez besoin de toutes les règles de l'édition de Warhammer que vous pratiquez et des livres d'armée de chaque protagoniste de cette campagne. De plus, chaque joueur aura besoin d'une armée assez conséquente pour pouvoir suivre les restrictions de troupes imposés dans chaque scénario.

Quant aux décors, les joueurs assidus de Warhammer auront probablement déjà en leur possession une table de jeu et suffisamment d'éléments de décor. Ce supplément comprenait trois bâtiments spéciaux à assembler utiles pour le scénario 3 : rien de bien insurmontable que de les remplacer par d'autres bâtiments.

Si vous pensez qu'il vous manque des unités, des figurines ou des éléments de terrain mentionnés dans cette campagne, vous avez deux solutions. Vous pouvez tout d'abord utiliser votre imagination et improviser à partir de ce que vous possédez déjà. Vous pouvez aussi saisir l'occasion d'accroître votre collection. Warhammer est en premier lieu un hobby créatif qui comprend aussi la collection, la peinture et le modélisme. C'est une passion qui dure toute la vie, avec de nouvelles figurines à collectionner et de nouvelles idées pour occuper vos loisirs. En jouant des campagnes, vous franchissez une étape supplémentaire, que vous soyez joueur, collectionneur ou modéliste.

COMMENT JOUER LA CAMPAGNE

La campagne se joue en quatre batailles dans lesquelles s'affrontent les nains et les hauts elfes, comme le raconte l'interminable légende du folklore nain intitulée *La Saga de Drong*. Ces batailles sont :

Scénario 1 : La bataille du Col de la Rancune

Scénario 2 : Embuscade sur la Route des Nains

Scénario 3 : L'attaque de la brasserie

Scénario 4 : La bataille de Krag Bryn

Les batailles sont jouées l'une après l'autre jusqu'à l'affrontement ultime de Krag Bryn.

Les résultats de chacun des trois premiers combats affectent d'une manière significative le dernier. Par exemple, si les nains gagnent la bataille du Col de la Rancune, ils peuvent utiliser les services du Maître Ingénieur Krudd Follepioche et disposer de machines de guerre pour la bataille de Krag Bryn. Au contraire, si les nains perdent, ils ne peuvent plus bénéficier des talents de Krudd et n'ont plus droit qu'à une seule machine de guerre pour l'ultime bataille.

Les trois premières batailles affectent le choix des troupes du joueur nain, ainsi que celui de ses personnages, de ses runes et de ses machines de guerre pour le dernier combat. Plus le joueur nain est victorieux lors des premiers scénarios, plus il aura de chances de gagner l'affrontement final.

Chaque camp est récompensé d'une manière ou d'une autre en cas de victoire dans une partie.

Le choix des forces

Vous n'avez pas besoin d'unités bien précises pour jouer cette campagne, mais vous aurez à choisir des forces dont la valeur totale est fixée pour chaque bataille.

Les forces disponibles et les règles spéciales sont décrites pour chaque bataille. Considérez-les attentivement avant de vous lancer dans la campagne. Certaines restrictions limitent ces choix et vous pourrez parfois prendre davantage d'unités d'un certain type que la liste d'armée réglementaire ne le permet. Les listes d'armées sont conçues pour être représentatives des forces courantes des races quelles couvrent, les armées des campagnes sont au contraire basées sur des affrontements bien précis.

Une certaine liberté de choix a été laissée aux joueurs afin qu'ils puissent utiliser les armées qu'ils possèdent et qu'ils puissent vaincre l'ennemi en utilisant des ruses de leur cru. Ces choix sont cependant limités pour que les armées restent fidèles au contexte de chaque bataille. Les restrictions à l'équipement, les options possibles, leur coût et la disponibilité des objets magiques.

Les listes du supplément original ont été légèrement modifiés en suivant les principes énoncés par les articles publiés dans les *White Dwarfs* 93, 94 et 95 (n° français).

En effet, l'histoire de Drong et d'Helgar se déroule au tout

début la Guerre de la Vengeance/Barbe (qui débute en -1997 CI) et la poudre et la machine à vapeur ont été inventé respectivement en -420 CI et 1022 CI.

Ainsi tout ce qui touche à la poudre et à la vapeur est interdit aux nains. Ils doivent abandonner l'espoir d'aligner tous les types de canons, des arquebusiers ainsi que des gyrocoptères.

A la dernière bataille, la composition de la garde de la reine Helgar a également été légèrement revue. On ne voit pas pourquoi il n'y aurait que des Tueurs ; tous les nains aiment les causes perdues !

De leur côté, **les elfes n'ont pas droit aux Princes Dragons de Caledor.** Tol Eldroth n'est pas une cité assez importante pour disposer d'une cavalerie lourde (a fortiori ou des chevaucheurs de Dragons).

Comme cette campagne a été écrite pour la 5^{ème} édition de Warhammer, vous pourriez avoir à réinterpréter telle ou telle règle ou limitation. Cela ne devrait pas vous poser de problèmes insurmontables.

Les personnages spéciaux

Cette campagne met en scène un certain nombre de personnages, aussi bien pour les elfes que pour les nains. Vous trouverez leurs caractéristiques et les règles les concernant dans la description de chaque bataille. Ces personnages peuvent être représentés par des figurines choisies dans votre collection pourvu qu'elles correspondent à la description des personnages.

A l'époque, Citadel a créé de nouvelles figurines pour les personnages des deux armées mis en scène dans la Rancune de Drong, dont Drong le Roc lui-même, Eldroth, le général haut elfe et la reine Helgar.

Date et localisation de la campagne (note du scribe)

Il est établi que la campagne se déroule juste avant ou au tout début de la Guerre de la Vengeance (ou Guerre de la Barbe pour les elfes). C'est-à-dire, s'il on se réfère à Nains, Pierre et Acier, entre -2005 CI (995 selon le calendrier nain), moment où la situation se dégrade entre les deux peuples, et -1997 CI (1003 selon le calendrier nain), commencement de la Guerre.

La localisation du conflit est plus incertaine. A première vue, le contour de la carte de la page suivante ne ressemble à aucune côte du Vieux Monde. Cela est sans doute fait exprès.

Le fan ne s'arrête pas à ce détail : comme l'échelle n'est pas indiquée, on pourrait situer Tol Eldronth, Krag Bryn et Kazad Thrund du sud de la Tilée, du côté des Monts Abasko, ou encore, s'il on ignore le nord indiqué sur la carte, du côté des Monts du Dos du Dragon.

LA RANCUNE DE DRONG

LA FONDATION DE TOL ELDROTH

Il y a très longtemps de cela, du temps de Caledor le second, quatrième roi d'Ulthuan, le seigneur haut elfe Eldroth quitta Lothorn et fit voile sous des vents favorables en direction des rivages du Vieux Monde. Il y découvrit sur la côte un port naturel protégé par une chaîne de montagnes. Les elfes fondèrent à cet endroit une colonie marchande qu'ils appelèrent Tol Eldroth.

Les aventuriers elfes n'attendirent pas pour explorer les montagnes qui s'élevaient à perte de vue car des rumeurs sur des gisements de métaux précieux et de gemmes circulèrent rapidement. C'est là que les explorateurs rencontrèrent les nains.

LA FORTERESSE DE BRONN

De nombreux siècles avant que les elfes n'accostent, un aventurier nain, Bronn le Hardi, et son clan suivirent les sentiers dans la montagne et parvinrent jusqu'aux sommets dominant la plaine côtière. Les prospecteurs de Bronn découvrirent des gemmes et de l'or dans les montagnes, ils établirent donc à cet endroit un campement minier. Cette nouvelle colonie attira bientôt des mineurs, des marchands et des colons d'autres clans, et elle grossit rapidement pour devenir une puissante forteresse placée sous la férule de Bronn, puis de ses descendants. La forteresse fut connue sous le nom de Krag Bryn, ce qui signifie "Montagne Resplendissante".

LA VENUE DE THRUND

Ayant eu vent de la prospérité de Krag Bryn, le seigneur nain Thrund l'Irascible réunit une multitude d'aventuriers



Drong le Roc de Karad Thrund

issus de clans de proscrits sans terres et désireux de conquérir de nouveaux territoires. Thrund avait une très ancienne rancune contre Bronn, les origines en étaient des plus mystérieuses. Quoi qu'il en soit, la rancune en elle-même restait gravée dans la mémoire de tout son clan et Thrund prit la décision de trouver Krag Bryn et de s'emparer du pouvoir.

Dans la terrible bataille qui s'ensuivit, Thrund fut vaincu par Bronn et mortellement blessé. Dans son dernier soupir, il fit jurer à ses descendants de perpétuer la rancune, désormais trempée du sang frais d'un membre du clan. Fidèles à leur serment mais incapables de s'emparer de



Krag Bryn, les nains de Thrund bâtirent leur propre forteresse, verrouillant l'unique col et bloquant ainsi tout commerce entre l'empire nain et Krag Bryn. Ils nommèrent la forteresse Kazad Thrund en l'honneur de leur illustre ancêtre et, de la, prélevèrent une taxe sur tous les marchands empruntant le passage. C'est pour cette raison que cet endroit fut nommé Le Col de la Rancune.

LA DERNIERE DE LA LIGNEE

Les siècles passèrent. Quand Eldroth débarqua sur la plaine côtière à l'ombre des cimes de la montagne, la rivalité entre le clan des Bronns et celui des Thrunds était déjà ancienne. Les batailles avaient prélevé leur tribut sur les Bronns et la lignée n'existait plus que par un seul nain. Les émissaires envoyés à la cour de Krag Bryn furent surpris d'être reçus par une reine ! Son nom était Helgar, dernière descendante de Bronn le Hardi.

La venue des elfes tombait à point nommé pour Krag Bryn et une nouvelle route commerciale vers le fabuleux empire elfique de l'ouest fut ouverte. Les mineurs purent oublier la passe traîtresse de Kazad Thrund et vendre l'or, l'argent et les gemmes aux elfes qui étaient bien plus généreux que leurs pingres frères de race et qui avaient moins l'habitude de marchander.

La reine Helgar conclut immédiatement un accord commercial avec les elfes et sa popularité parmi les nains de Krag Bryn monta en flèche. En vérité, elle en avait terriblement besoin, car elle était la dernière de son clan encore en vie et plus personne n'était là pour la soutenir. En outre, le peuple de Thrund composait déjà une grande partie des mineurs et peu de nains appréciaient d'être commandés par une reine non barbue, même si elle était capable de boire autant de bière qu'un tueur de trolls, et même si l'ancienneté de sa lignée était aussi longue que ses immenses nattes.



La Reine Helgar de Krag Bryn

LA COLERE DE DRONG

Pendant ce temps, à Kazad Thrund, le pouvoir était entre les mains robustes de Drong le Roc, héritier en droite ligne de Thrund. Il vit d'un mauvais œil cette arrivée des elfes. Avec les trésors de Krag Bryn qui partaient dans les élégants vaisseaux elfes vers des destinations inconnues, le commerce passant par le col de Kazad Thrund fut réduit à presque rien. Drong s'appauvissait et dans son clan la colère montait. Une rancune fut ajoutée sur le livre tandis qu'on affûtait les haches.

Drong vit l'occasion d'exploiter cette grogne pour faire tourner les vents en sa faveur. Il s'inventa alors une fausse légitimité au trône de Krag Bryn. Il déclara que son ancêtre Thrund était le vrai seigneur de Krag Bryn, qu'il avait été évincé par un coup d'état et traîtreusement assassiné alors qu'il méritait de mourir dans un combat loyal.

Les propos de Drong circulèrent au moment même où la défiance envers les elfes gagnait du terrain dans les royaumes nains. Ces fausses rumeurs eurent l'effet désiré et, bientôt, des aventuriers aux haches affûtées pour le combat affluèrent en masse à Kazad Thrund.

DRONG PART EN GUERRE

Drong décida qu'il était temps pour lui de revendiquer le trône d'Helgar, par la force si nécessaire. Ses troupes étaient fort nombreuses, celles de la reine l'étaient beaucoup moins. Et même avec ses alliés les elfes, elle n'était pas de taille à lutter contre de braves et honnêtes nains !

C'est ce que pensait Drong, en planifiant son attaque. Son premier mouvement consista à envoyer des hommes vers les avant-postes miniers de Krag Bryn pour y fomenter des rébellions. Ainsi commença l'histoire de Drong, telle qu'on la raconte dans les sagas.

Cette guerre entre colonies elfes et naines, brutale à l'extrême, n'était qu'un avant-goût de ce qui était encore à venir, lors de la terrible Guerre de la Barbe.



Le seigneur elfe Eldroth

Eldroth était resplendissant dans ses habits de guerre, comme il seyait à un seigneur d'Ulthuan aux origines étaient aussi illustres que les siennes. Fendar, Tethan, Ardath et plusieurs autres grands seigneurs chevauchaient à ses côtés. Ils étaient les émissaires du peuple de Tol Eldroth et se rendaient à la cour de la reine Helgar dans le but d'y conclure le traité. Tous avaient revêtu de splendides atours dans le but d'impressionner la reine et son peuple par la magnificence des elfes. Les nains comprendraient que les elfes étaient une race ancienne et une force avec laquelle il fallait compter. Eldroth et ses compagnons discutaient de diplomatie et de protocole.

"On prétend, Ardath, que tu connais bien le peuple nain," dit Eldroth. "Comment devrions nous négocier avec cette reine ?"

Ardath, un elfe plutôt taciturne, réfléchit un moment avant de répondre : "le culte des ancêtres est vivace chez les nains. La reine tire une grande fierté de ses origines, c'est la clé des négociations. C'est uniquement parce qu'elle se cramponne à son titre qu'elle tolère notre présence !"

"Est-ce plus important pour elle que les richesses d'Ulthuan qui vont remplir ses coffres en échange des métaux précieux et des gemmes ?" demanda Fendar.

"Cela lui est sans doute très utile, mais il n'y a pas grand chose dont les nains aient besoin et que nous puissions leur offrir, ce sont des artisans émérites, pas des sauvages" répondit Ardath.

Tethan rétorqua : "Appelle le travail des nains de l'art, tant que tu y es, Ardath !" Chacun sourit, y compris Ardath, alors même qu'il continuait à argumenter.

"J'admets que leur travail nous semble grotesque, et personne de censé n'offrirait une bague faite par un nain à une dame de Lothorn. Mais ne nous faisons pas d'illusions : cette reine ne commerce pas avec nous juste parce qu'elle apprécie les soieries de Saphery ou les vins de Chrace."

Eldroth plaisanta : "On dit qu'elle ingurgite de grandes quantités de ce breuvage écœurant qu'ils absorbent tous par tonneaux entiers ! Alors, que cherche-t-elle vraiment à obtenir de nous, Ardath ?"

"Elle manque de guerriers et elle veut nous utiliser pour combattre son pire ennemi, Drong" répondit-il avec la sagacité d'un combattant ayant souvent rencontré les nains. "Elle veut lutter pour son trône, jusqu'au dernier elfe s'il le faut !"

Eldroth lui dit : "Aurais-je le sentiment que tu désapprouves ma politique, Ardath ?"

"Bien sûr que non, seigneur. Il est dans notre intérêt de l'aider. Souviens-toi du vieil adage, "diviser pour régner". Nous sommes plus forts qu'eux car nous sommes uns, alors qu'ils se livrent à des luttes intestines, clan contre clan.

"Hélas, Ardath, ton raisonnement date, tu as trop longtemps séjourné dans nos colonies. N'as-tu entendu parler des affrontements en Ulthuan ? Il semblerait que nous aussi, nous soyons divisés."

Tandis qu'Ardath réfléchissait à sa réponse, le débat fut écourté car la petite troupe approchait des grandes portes de Krag Bryn. Les elfes furent impressionnés par l'ouvrage de pierre. Les immenses portes s'ouvrirent devant eux, manœuvrées par un de ces mécanismes cachés dont les nains avaient le secret. Le groupe s'avança sur la route pavée, passant sous des arches et au milieu de statues colossales aux visages sévères représentant les ancêtres d'Helgar, et poursuivit jusqu'à la grande salle. Une faible lumière émanait à grand peine de torches aux flammes vacillantes. À l'autre bout de la salle d'audience, la reine Helgar se tenait sur un énorme trône. Sur le mur, derrière elle, était suspendue une tapisserie montrant son aïeul Bronn tuant son ennemi Thrund d'un coup de son immense hache.

La reine les accueillit par ces mots : "Soyez le bienvenu, seigneur de Tol Eldroth."

Les elfes mirent pied à terre et prirent place sur des fauteuils sculptées. Ils écoutèrent poliment la longue énumération de l'arbre généalogique puis des prouesses du clan des Bronn inscrits en runes dans le grand livre des sagas. On leur servit des chopes d'hydromel. Eldroth remarqua que la reine leur avait offert ce noble breuvage plutôt que de la bière.

Helgar prit la parole. Elle s'adressa à Eldroth sur un ton arrogant, et déclara que les elfes avaient débarqué sur ces rivages sans y avoir été invités. Cependant, elle était prête à oublier ce détail à condition qu'Eldroth la reconnaisse comme Grande Reine des nains. L'esprit rusé d'Eldroth apprécia la finesse de ces propos. Malgré sa protestation en bonne et due forme, la reine acceptait implicitement l'existence de sa colonie et admettait qu'elle n'y pouvait rien changer.

En reconnaissant Helgar comme Grande Reine, il acceptait symboliquement son autorité. De cette manière, l'honneur des nains était sauf. Il reconnaissait également Helgar comme détentrice légitime du trône de Krag Bryn, à la place de son rival. Cela rendrait sûrement Drong très en colère contre les elfes et impliquait que la reine pourrait faire appel à ces derniers pour la défendre comme s'il s'agissait de ses propres troupes. Eldroth n'avait pas vu beaucoup de guerriers sur les chemins de ronde de la forteresse, et les gardes dans la grande salle étaient peu nombreux.

Eldroth consulta ses compagnons. Tous furent bientôt de son avis. Les marchandises des elfes arriveraient à Krag Bryn en tant que cadeaux du roi Phénix en personne, pour le plus grand prestige d'Helgar. Les trésors des mines des nains serviraient de paiement pour la loyauté de Tol Eldroth envers la reine.

Le traité fut conclu.

* * *

SCENARIO 1 - LA BATAILLE DU COL DE LA RANCUNE

AGITATION DANS LES MINES

La rumeur selon laquelle Drong revendiquait le trône de Krag Bryn se répandit jusque dans la forteresse et reçut un écho favorable parmi les mineurs du clan de Thrund. A cette époque, la plupart des nains travaillant dans les mines étaient du clan de Thrund ou d'autres clans étrangers et ils n'avaient que peu de respect pour Helgar. Beaucoup lui préféraient Drong et grommelaient dans leurs barbes pendant qu'ils trimaient pour rendre la reine toujours plus riche.

Pourquoi ces richesses si dures à obtenir devaient-elles aller à un seigneur d'un autre clan et, pire, être ensuite cédées à ces elfes décadents ? Il vaudrait mieux commercer avec de braves et honnêtes nains !

Un jour, Krudd Follepioche, Maître Ingénieur du clan de Drong, réunit une assemblée extraordinaire des ingénieurs et mineurs de la guilde. Tout le monde posa ses outils pour se rendre à la réunion et s'y livrer à un véritable marathon de rancune et de beuverie.

Les ravins menant à Krag Bryn résonnèrent bientôt de slogans révolutionnaires : "A bas la reine Helgar !". "L'or des nains aux nains !". "Drung vrai roi !". Une foule hétéroclite de nains mécontents et saouls marcha sur la forteresse de la reine. A leur tête se trouvait un chef de circonstance Krudd en personne.

Helgar fut prévenue du danger par quelques nains restés loyaux qui avaient réussi à échapper aux coups de pioches des émeutiers. La reine n'avait pas d'armée à envoyer pour mater la rébellion. En désespoir de cause, elle envoya un messenger demander de l'aide à Tol Eldroth.

IN EXTREMIS

Eldroth réagit promptement. Il envoya ses éléments les plus rapides commandés par Fendar, un capitaine expérimenté. Les elfes avançaient plus vite que les rebelles ivres et ils réussirent à les intercepter au milieu du Col de la Rancune.

Fendar dispose ses unités en travers du passage pour barrer la route aux rebelles. Sortant son épée du fourreau, il traça une ligne sur le sol entre les deux armées, à portée de tir de ses propres hommes qui se déployaient en ordre de bataille. Quand les rebelles avancèrent vers la ligne, Fendar les avertit fermement de ne pas franchir la limite s'ils voulaient éviter la guerre avec les elfes.

"Hors de mon chemin, elfe. C'est une affaire de nains !" rétorqua l'arrogant Krudd indigné au plus haut point, alors qu'il continuait d'avancer.

"Vous allez périr !" dit Fendar sans détours, avant de s'en retourner vers ses troupes.

"Viens goûter de ma hache, eh imberbe !" lui cria Krudd, tandis que ses hommes lançaient de sonores hourras et fondaient vers la ligne. Sans un bruit, les elfes bandèrent leurs arcs et visèrent, attendant le signal de Fendar. Ainsi commença la bataille du Col de la Rancune.

JOUER LA BATAILLE

La bataille du Col de la Rancune est la première d'une série d'affrontements entre les elfes et les nains qui aboutira à la bataille de Krag Bryn. L'issue de ce premier combat décidera du sort de Krudd Follepioche et déterminera si les mines de Krag Bryn tombent aux mains de Drong, l'ennemi d'Helgar.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le décor de cette bataille représente le Col de la Rancune. Ce passage suit une vallée rocailleuse, sans végétation, flanquée de collines, de montagnes et de rochers escarpés. Le col est assez large et quelques constructions en pierre faites par les mineurs et les prospecteurs sont bâties ici et là, le long de la route. Beaucoup sont en mines car les nains se sont installés plus haut dans les montagnes à la recherche de filons plus riches, abandonnant leurs puits devenus inutiles et dangereux. On n'y trouve aucune forêt et quasiment aucun arbre, car tout le bois a depuis longtemps servi d'étais pour les puits.

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire en fonction des éléments de décor dont vous disposez.

LES ARMEES

- **LES REBELLES NAINS DE KRUDD**

La force rebelle naine fait 1500pts choisis parmi la liste du livre d'armée nains. Cependant, le choix de troupes et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques/runiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Krudd Folle-Pioche ... 134pts**

Krudd est un parent de Drong et un agitateur notoire. Il a saisi sa chance de mener une révolution contre la reine Helgar et le colonialisme elfe. Il pense que les mines devraient être prises par Drong car ce dernier défend les valeurs traditionnelles naines. Krudd est fier, courageux et manie une énorme pioche. Il est le commandant des nains pour cette bataille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Krudd	3	6	5	4	5	2	4	3	10

Équipement : Arme à une main, pioche (compte comme une arme à deux mains) marquée d'un rune de rapidité, armure lourde.

Rune de rapidité : Krudd frappe toujours en premier.

Fierté : Krudd est fier et arrogant même quand il n'est pas complètement saoul. Il sait aussi qu'il doit encourager les rebelles par son exemple. Pour cette bataille, il ne peut pas refuser un défi.

- **0-1 Porteur de la grande bannière**

La bannière des rebelles proclame la révolution en runes naines. Le drapeau pourrait bien être rouge ! La bannière peut porter des runes jusqu'à une valeur de 50pts.

- **Champions**

Chaque unité peut avoir un champion qui pourra être doté d'un objet runique d'une valeur inférieure ou égale à 25 points.

Régiments :

- **0+ unités de mineurs nains**
- **0+ unités de guerriers nains**
- **0-1 unité de Longues Barbes**
- **0-1 unité de Brisefers**
- **0-1 unité d'arbalétriers**

Règles spéciales :

- **Haine des elfes**

Tous les rebelles nains sont sujets à la haine des elfes.

- **Saouls !**

Tous les rebelles nains sont totalement saouls. Cela les rends particulièrement téméraires. Ils sont donc tous immunisés à la panique. Par contre, leurs unités ressemblent à des bandes indisciplinées qui s'arrêtent de temps à autre pour vomir.

Au début de chaque tour nain, après avoir déclaré les charges mais avant toute autre action, lancez un dé pour chaque unité de nains et consultez la table ci-dessous.

D6 Comportement alcoolisé

1 L'unité ne peut pas bouger ce tour-ci. Les nains s'arrêtent pour vomir, s'allonger par terre ou gémir en se tenant leur tête entre leurs mains. Ils peuvent toujours combattre et tirer mais tous leurs jets *pour toucher* subissent un malus de -1 jusqu'au prochain tour.

2-3 Tout va bien pour l'instant.

4-6 Pressés d'atteindre l'ennemi, les nains se titubent immédiatement d'un 1 ps vers l'ennemi le plus proche tout en l'invectivant. Ajoutez 1 ps pour chaque rang supplémentaire que comporte l'unité, jusqu'à un maximum de 4 ps. Cela représente les nains de derrière qui poussent les rangs de devant. Ce mouvement gratuit et obligatoire est effectué avant tout autre mouvement. Les arbalétriers perdent la possibilité de tirer après un tel mouvement.

- **LES ELFES DE FENDAR**

L'armée elfe de Fendar fait 1500pts choisis parmi la liste du livre d'armée des hauts elfes. Cependant, le choix de troupes et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Fendar ... 189pts**

Fendar est un guerrier expérimenté de Tol Eldroth. Il est réputé pour sa détermination et sa bravoure.

C'est aussi un ambassadeur à la cour de la Reine Helgar. En tant qu'allié, il a donné sa parole d'honneur de défendre le trône de la reine naine.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fendar	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Équipement : Epée de Frappe Sûre, Armure légère, bouclier, coursier elfique caparaçonné.

Epée de frappe sûre : Avec cette arme magique, toutes les attaques de corps à corps de Fendar touchent automatiquement. Nul besoin de jeter les dés *pour toucher*.

- **0-1 Mage**

Vous pouvez choisir un mage de niveau 1 qui peut utiliser de la haute magie ou l'un des huit collèges. Il peut avoir un coursier elfique et un objet magique d'une valeur inférieure ou égale à 50points.

- **Champions**

Chaque unité peut avoir un champion qui pourra être doté d'un objet magique d'une valeur inférieure ou égale à 25 points.

Régiments :

- **0-1 unité de Heaumes d'Argent**

L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 75 points.

- **0+ unités de patrouilleurs Ellyriens**

- **0-1 unité de Guerriers Fantômes**

- **0+ unités de guerriers elfes**

- **0+ unités de lanciers**

- **0+ unités d'archers**

DEPLOIEMENT

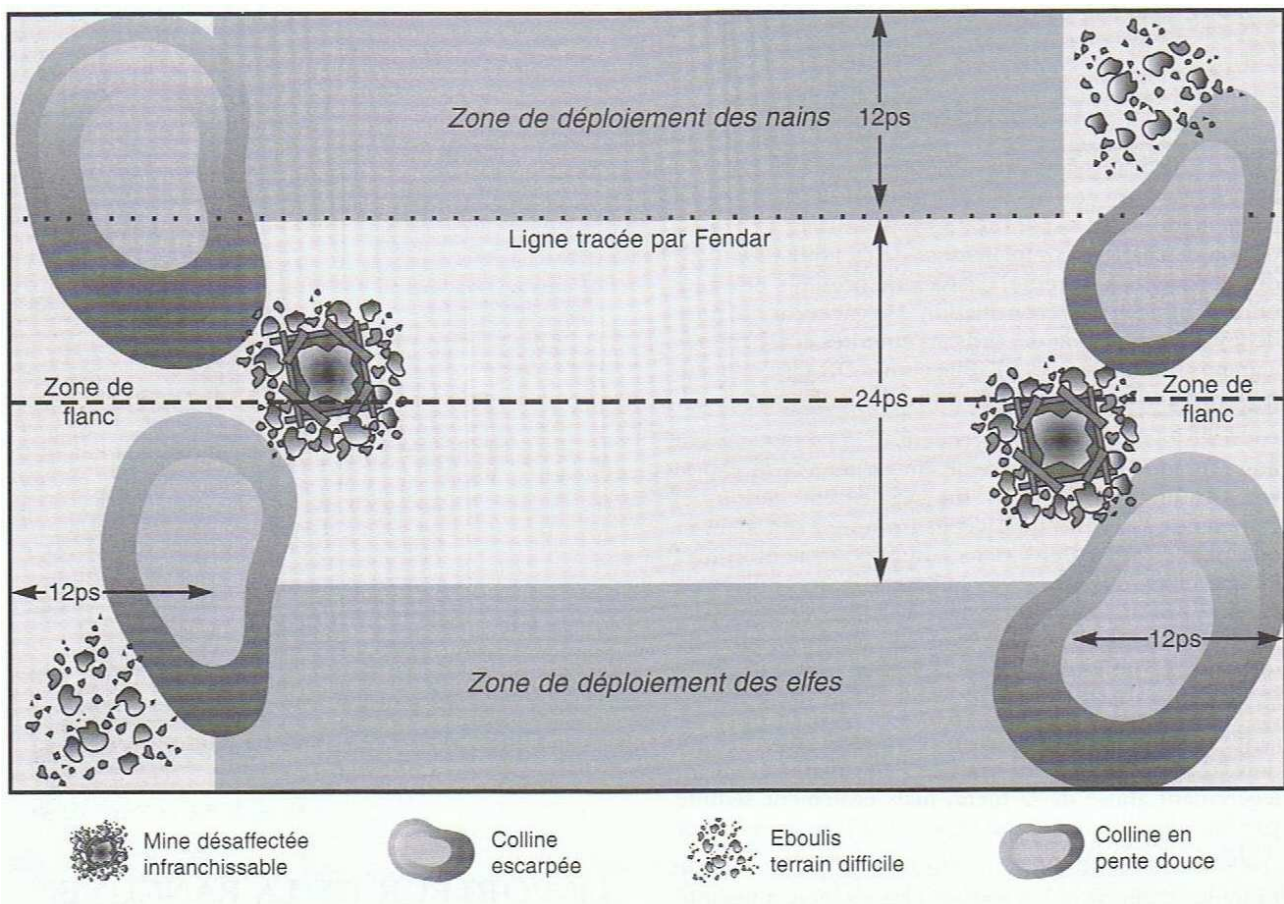
La "ligne sur le sol" tracée par Fendar court en travers du champ de bataille, à 12ps du bord de table du joueur nain. Symbolisez temporairement cette ligne avec des dés pendant que vous déployez les armées. L'armée des nains se déploie jusqu'à 12ps de son bord de table et à au moins 12ps des côtés. Toutes les unités sont placées face au bord de table du joueur elfe.

Les elfes sont placés à 24ps (à portée de tir) en retrait de la ligne tracée, et à au moins 12ps des côtés de table.

En commençant par le joueur obtenant le meilleur résultat sur 1D6, chacun place une unité. Les champions sont déployés avec leurs unités. Les autres personnages constituent à eux seuls des unités.

Une fois la plus petite des deux armées mise en place, l'autre joueur continue de placer ses unités une à une.

Quand c'est au tour du joueur qui a déjà terminé, il peut déplacer de 4ps une de ses unités en direction de l'ennemi, cela signifie que la plus petite des deux armées commence à bouger avant que l'autre ait fini de se déployer.



L'armée qui avance ne déplace qu'une seule unité à la fois, mais une unité donnée peut avancer plusieurs fois si l'occasion se présente. Les unités ne peuvent approcher à moins de 8ps des ennemis.

REGLES SPECIALES

Une ligne sur le sol

Les elfes ne peuvent pas tirer ou attaquer avant que les nains ne franchissent la ligne, ou avant que les nains n'ouvrent le feu sur eux, en utilisant la magie ou tout autre moyen. Les elfes ne peuvent pas franchir la ligne avant le début des hostilités, mais ils peuvent s'en approcher. Les nains déclenchent les combats suffit que l'un d'entre eux franchisse la ligne, que ce soit en avançant alors que les elfes se déploient ou en bougeant imprudemment sous l'influence de l'alcool.

Dès que la ligne est franchie, les elfes sont libres d'agir. Si les nains tirent sur les elfes avant d'avoir traversé la ligne, cela déclenche aussi les combats. Tous les nains pourront alors combattre, quel que soit le côté de la ligne où ils se trouvent.

Dans l'hypothèse peu probable où les nains réussiraient à ne pas franchir la ligne, les elfes peuvent bouger ou manœuvrer à n'importe quel endroit du champ de bataille pendant leur tour. Quant aux nains, ils peuvent traverser la ligne volontairement pour empêcher les elfes de prendre l'avantage d'une meilleure position.

Puits abandonnés

Deux puits de mines abandonnées sont ouverts sur chaque versant du col. Ils peuvent être représentés par un cercle de petits cailloux de 2ps de diamètre.

Toute figurine qui passe sur ces puits durant la bataille doit réussir un jet intérieur ou égal à son Initiative (I) sur 1D6 pour ne pas tomber dans l'obscurité et s'y perdre à jamais ! Faites un jet par figurine passant au-dessus d'un puits. Ces ouvertures sont parfaitement visibles, les généraux peuvent donc déplacer leurs unités de façon à ce qu'elles ne s'en approchent pas.

Ces puits se révéleront cependant très dangereux pour les nains ivres qui risquent de tomber dans n'importe quelle direction sans regarder on ils mettent les pieds !

LA BATAILLE

Qui commence

Les nains jouent en premier.

Durée de la bataille

La bataille du Col de la Rancune commença en milieu d'après midi et se poursuivit jusqu'au coucher du soleil. Pour représenter ceci, la bataille dure cinq tours, chacun équivalent à une heure de temps réel. Chaque joueur jouera donc cinq tours complets, à moins que les elfes ne gagnent par "mort subite".

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Si Krudd est tué ou quitte la table, les elfes gagnent immédiatement la bataille. La mort, la fuite ou la disparition du chef de la rébellion met un terme à cette dernière et les rebelles se dispersent. Si les elfes remplissent une de ces conditions de victoire par "mort subite" avant le coucher du soleil, la bataille se termine à la fin du tour par une victoire décisive des elfes.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'à la fin du cinquième tour, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. En cas de match nul, considérez que c'est une victoire elfe, car la rébellion doit absolument l'emporter pour ne pas être écrasée.

La rébellion est une réelle mise à l'épreuve de la solidarité des nains. Si une unité de nains quitte la table de son propre chef, (y compris sous l'influence de l'alcool) le reste des rebelles pensera qu'ils n'ont plus foi en leur cause. Pour le décompte des Points de Victoire, l'unité est considérée exactement comme si elle avait fui.

CONSEQUENCES

Si les nains gagnent la bataille, Krugg prend le contrôle des mines pour le compte de Drong. Cela permettra à ce dernier de construire un contingent de machines de guerre pour la bataille de Krag Bryn.

La victoire permet aux nains d'inclure des machines de guerre dans la bataille finale. La défaite les réduit à une unique baliste ou catapulte.

RESULTAT HISTORIQUE

Les archers de Fendar prélevèrent un lourd tribut sur les rebelles qui avançaient vers eux. Les nains n'en furent pas du tout impressionnés, grâce à leur état d'ébriété. Les Brise-Fer avancèrent jusqu'au sommet d'une colline mais lorsqu'ils descendirent sur l'autre versant plus raide, leur état d'ivresse les fit trébucher les uns sur les autres, puis ils durent se replier précipitamment pour échapper à une boule de feu que le mage elfe leur avait envoyé. Pendant ce temps, le gros des mineurs braillards avait foncé en plein milieu des lignes elfes, et Fendar se trouva face à face avec Krudd qui l'abattit d'un seul coup de pioche et l'enjamba sans autre forme de procès ! Les elfes reculèrent mais la lumière faiblissante et l'épuisement des nains (sans parler de leur incroyable gueule de bois) les sauva de l'anéantissement. Lorsque la nuit tomba, les elfes se replièrent sur Tol Eldroth, emmenant avec eux leur chef blessé. Plutôt que d'essayer de vaincre Helgar, Krudd conduisit ses hommes à Kazad Thrund. Drong s'empara des mines dans les jours qui suivirent et confia leur garde aux rebelles, organisés en une milice placée sous les ordres de Krudd.

SCENARIO 2 - EMBUSCADE SUR LA ROUTE DES NAINS

LA SAGA DE DRONG ET D'HELGAR

Malgré la révolte dans les mines, Helgar resta solidement assise sur le trône de Krag Bryn et Drong décida de changer complètement de tactique. Il envoya des messagers à la reine, chargés de présents et d'une offre d'amitié et de réconciliation. Helgar reçut quantité de bijoux réalisés par des artisans émérites et acheminés à grands frais de Karak Izril. Elle convia Drong à une fête pour aplanir leurs différends et proclamer la paix.

Les festivités furent sans précédent et la bière y coula à flots. Quand Drong vit la reine Helgar manier sa chope comme un vrai nain, il fut réellement séduit. Il commença à se dire qu'il s'était trompé à son sujet et que peut-être, les deux clans rivaux pourraient s'unir ! Plongé dans ses pensées au milieu d'un bon millier de nains des deux factions en train de chanter et de danser, l'image d'un fils se dessina dans son esprit. Un héritier qui pourrait un jour en toute légitimité revendiquer le trône de Krag Bryn.

Cette idée bien ancrée dans son esprit éméché, il demanda la reine en mariage. Sa majesté, ayant légèrement abusé de la bière, mais également séduite par cette longue barbe qui descendait jusqu'aux bottes de Drong, accepta.

La foule se réjouit et but encore plus de bière à la santé du couple. L'aube venue, malgré l'alcool martelant leurs crânes comme s'il s'agissait d'enclumes, Drong et Helgar étaient toujours conscients d'avoir fait le bon choix. La reine ne serait plus la dernière descendante de son clan et ses héritiers conserveraient le trône de Krag Bryn. Les anciennes rancunes pourraient être effacées du livre, ce qui dégagerait de la place pour de nouvelles !

En apprenant la nouvelle, Eldroth et son peuple poussèrent un soupir de soulagement. La position de la reine était consolidée et une nouvelle route commerciale, par laquelle les elfes pourraient commercer avec l'empire nain, s'ouvrirait par le col de Kazad Thrund. Drong supprima le droit de passage et vint s'installer à Krag Bryn qui était une forteresse bien plus belle. Tout le monde semblait très heureux. Tol Eldroth prospéra sous la protection de la reine et Drong oublia sa rancune envers les elfes... du moins pour un temps.

LE PORTEUR DE LA RANCUNE

Ailleurs, pendant ce temps, de sombres nuages s'amoncelaient. Partout, la guerre couvait entre les elfes et les nains. Des conflits limités avaient déjà éclaté et la tension montait. Les deux peuples n'attendaient qu'un prétexte pour recommencer à se battre.

Un Maître des Runes arriva un jour à Krag Bryn. Il se nommait Grung et il venait d'au-delà des montagnes. Son clan avait été attaqué et chassé par des elfes. Il apportait une nouvelle rancune.

On pria l'étranger d'assister aux festivités de Drong qui aimait autant avoir des nouvelles du dehors que faire étalage de ses richesses. Tandis que l'après-midi avançait, Grung qui avait beaucoup bu, commença à raconter son histoire dans les détails. Son récit rejetait toute la faute sur

les elfes et donnait le beau rôle aux fiers et valeureux nains.

"Est-ce convenable, pour un main tel que Drong d'enrichir des elfes !" demanda-t-il à tous ceux qui étaient rassemblés à la fête de Drong. Ce dernier se sentit couvert de honte, sa fierté était atteinte.

L'étranger et lui conçurent bientôt des représailles contre la colonie elfe. La reine Helgar écouta ces débats, et commença à s'inquiéter pour la stabilité de son trône.

Plus grave, Grung ne lui montrait pas le respect dû à son rang. Ses nattes n'avaient-elles donc pas autant de valeur que n'importe quelle barbe ? Elle s'assit en silence, taisant sa profonde colère et faisant tourner constamment une de ses prodigieuses nattes dans sa main droite. Plus tard, lorsqu'elle fut enfin seule, elle mit au point son propre plan, puis envoya secrètement des messagers à Eldroth.

Le jour suivant, Grung empruntait la Haute Route pas très loin de Krag Bryn, préparant sûrement un mauvais coup. Quelque part sur cette route, il fut attaqué par surprise par les elfes qui agissaient sur les ordres d'Eldroth en personne.

JOUER LA BATAILLE

L'embuscade sur la Route des Nains est le second affrontement entre les elfes et les nains, et nous rapproche de la bataille de Krag Bryn. Chacune de ces rencontres influencera le combat final d'une manière ou d'une autre. Cette bataille-là décidera du sort de Grung, et déterminera si l'armée des nains comptera un Maître des Runes dans l'affrontement final.

La Haute Route des Nains permet d'arriver jusqu'à Krag Bryn sans passer par le Col de la Rancune. Elle est utilisée par certains marchands pour éviter de payer les taxes de Drong. Il s'agit en fait d'un sentier très dangereux qui n'est praticable qu'en été, lorsque la neige a fondu, et qui longe le Gouffre du Destin sur presque toute sa longueur.

La route est impraticable pour les chariots ou les chevaux, et les voyageurs doivent transporter leurs marchandises sur leurs dos. En hiver, la neige et les avalanches rendent cette voie très risquée. Au printemps, lors du dégel, les corps congelés de nains, datant parfois de plusieurs centaines d'années, reviennent à la surface au milieu de leurs artefacts. Que ou quoi cherchait Grung dans ces lieux, on ne le saura sans doute jamais. Peut-être se rendait-il à Karaz-a-Karak pour remplir une obscure mission pour Drong ? Ou peut-être cherchait-il quelque chose pouvant servir les ambitions de ce dernier.

LE CHAMP DE BATAILLE

L'embuscade a lieu dans un endroit escarpé et sauvage, situé entre Krag Bryn et Kazad Thrund. Grung et sa suite voyagent par l'ancienne Haute Route des Nains.

La Haute Route des Nains traverse la table dans le sens de la longueur. Elle se trouve dans la moitié de table du joueur nain et relie entre elles les deux largeurs de la table. La route peut être représentée par une ligne de des, une bande de tissu, ou du sable. Elle ne doit pas s'éloigner de plus de 12ps du bord de table du joueur nain et doit être assez large pour que trois figurines puissent y avancer de front.

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire en fonction des éléments de décor dont vous disposez.

LES ARMEES

- **LA SUITE DU MAÎTRE DES RUNES**

La suite du maître des runes fait 1000pts choisis parmi la liste du livre d'armée nains. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques/runiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Grung, Maître des Runes ... 212pts**

Grung est un vieux maître des runes grassouillet et fatigué, obsédé par sa rancune envers les elfes. Il hait tous les elfes et tente de convaincre quiconque de partager la même répugnance.

Sa forteresse d'origine a été attaquée et pillée par des elfes noirs. Depuis, c'est un fugitif et un réfugié. Il cherche asile dans les cours des seigneurs nains qui l'acceptent. A chacune de ces arrivées, il raconte son histoire et ses griefs contre les elfes. Grung ne fait pas la différence entre les bons et les mauvais elfes, ils sont tous semblables à ces yeux : indignes de confiance et détestables.

Grung est le commandant de l'armée naine pour cette bataille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grung	3	7	5	4	6	3	4	3	10

Équipement : Arme à une main, Anneau brûlant de Thori

Haine des elfes : Grung hait tous les elfes

Anneau brûlant de Thori : L'anneau est un objet magique qui ne peut être utilisé d'une fois par partie. Il peut être utilisé à n'importe quel moment d'un tour nain pourvu qu'il n'y ait pas d'ennemi dans les 6 ps. L'anneau crée une barrière de flammes de la longueur du front de l'unité que Grung accompagne à 6 ps devant lui. Elle dure jusqu'à début du prochain tour nain.

Cette bannière est infranchissable sauf par les volants et les ceux qui sont immunisés aux dégâts causés par le feu. Contre les tirs cette barrière est considérée comme un mur de 2 ps de hauteur et bloque les lignes de vue en conséquence.

Notez bien que cette barrière ne couvre que le front d'unité, pas les flancs, ni l'arrière.

- **0-1 Porteur de la grande bannière**

Le porte-bannière est un compagnon de confiance de Grung, il porte sa bannière personnelle.

La bannière peut porter des runes jusqu'à une valeur de 75pts.

- **Champions**

Tous les champions des unités peuvent avoir un objet runique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Régiments :

- **0-1 unité de Longues Barbes**

- **0-1 unité de Marteliers**

- **0-1 unité d'arbalétriers**

- **0-1 unité de Tueurs**

Règles spéciales :

- **Foi jurée**

La suite de Grung a juré de le défendre jusqu'à la mort. Toutes les unités se batront avec détermination et sont immunisés à la panique à moins que ce soit Grung lui-même qui fuit. Notez que Grung lui-même n'est pas immunisé à la panique.

- **L'EMBUSCADE DE TETHAN**

L'armée des elfes fait 1000pts choisis parmi la liste du livre d'armée des hauts elfes. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Tethan, Maître mage ... 269pts**

Tethan est un maître mage de Tol Eldroth et est parent avec Eldroth. L'elfe est impatient de capturer le maître des runes et de lui démontrer que la magie elfe est supérieure aux runes naines. Eldroth souhaite que cet ennemi des elfes rencontre son destin sans attendre et il fait confiance à Tethan pour cette mission.

Tethan est le commandant de l'armée elfe pour cette bataille. C'est un sorcier de niveau 3.

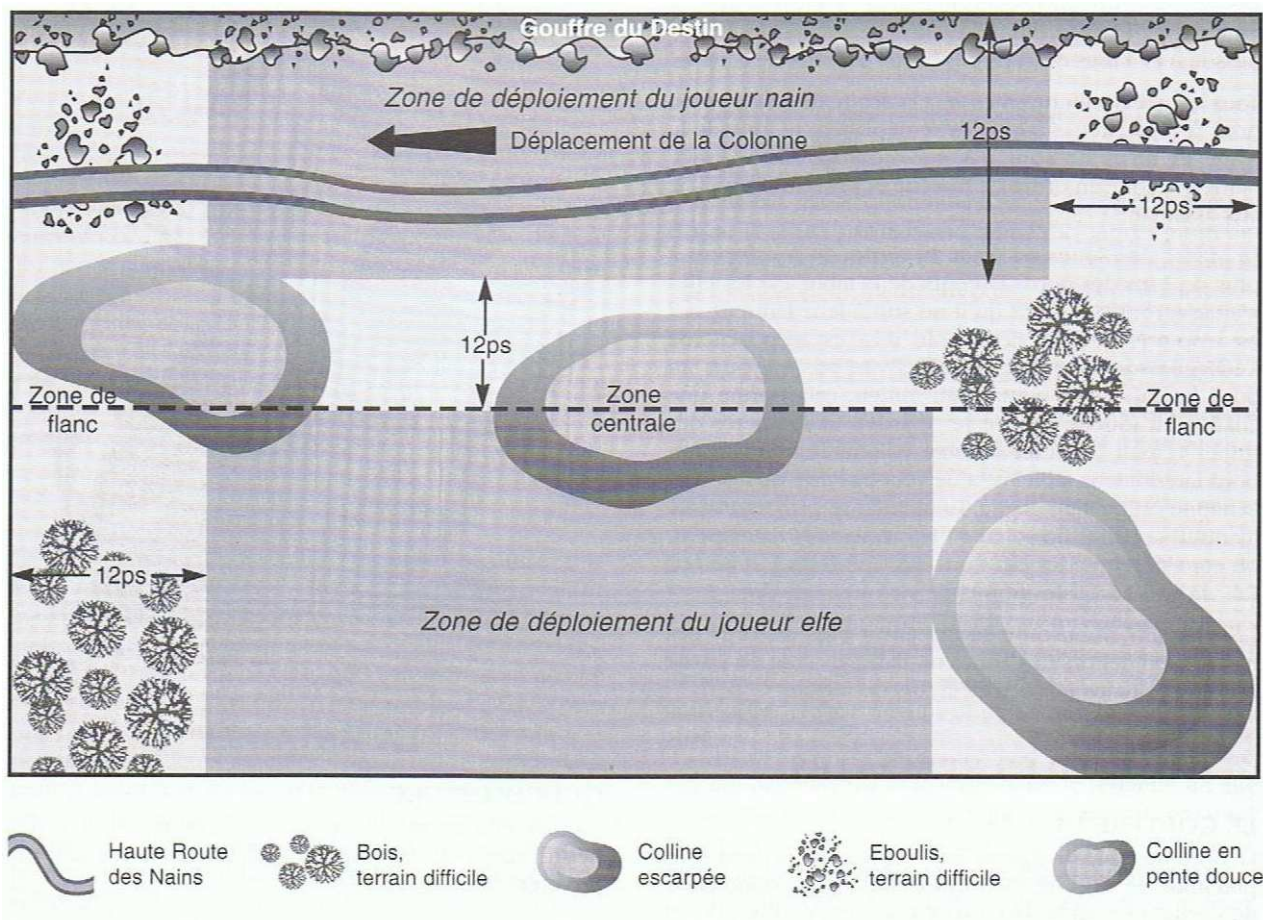
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tethan	5	4	4	4	4	3	8	2	8

Équipement : Arme à une main, Amulette noire

Amulette noire : Donne une sauvegarde invulnérable de 4+ au porteur. Au corps à corps, les blessures sauvegardées rebondissent sur l'ennemi qui n'a droit à aucune sauvegarde. Pour chaque blessure sauvegardée par l'amulette, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 son pouvoir est épuisé.

- **Champions**

Tous les champions des unités peuvent avoir un objet magique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.



Régiments :

- **0-1 Unité de Maîtres Epées d'Hoeth**
L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 25 points.
- **0-3 Grands Aigles**
- **0-1 Unité de guerriers fantômes**
- **0+ unités de lanciers**
- **0+ unités d'archers**

DEPLOIEMENT

Les nains sont déployés en premier, à 12ps ou moins du bord de table du joueur nain (voir les règles spéciales ci-dessous) et à plus de 12ps des bords latéraux de la table. Tous les nains sont orientés vers la droite du joueur nain pour représenter le fait qu'ils se déplacent le long de la route et qu'ils ne sont pas sur leurs gardes, l'armée naine est donc en ordre de marche et présente son flanc aux assaillants.

Le Maître des Runes est placé au centre de la colonne, à plus de 24ps des bords latéraux de la table, car les elfes n'attaqueront pas avant qu'il ne soit à leur hauteur. S'il est trop près du bord de la table, il lui est trop facile de s'échapper en se dirigeant à plus vite possible vers un bord latéral. En le mettant au milieu, cela donne une chance au joueur elfe de le retarder. Si le Maître des Runes réussit à quitter la table volontairement par un bord latéral de la table, cela ne veut pas dire qu'il se soient échappé ou qu'il ait gagné. La bataille se prolonge alors jusqu'au coucher du soleil et, si l'armée des nains perd, on considère que les elfes ont rattrapé Grung et en ont fini avec lui! (voir les points de victoire ci-dessous).

Les elfes en embuscade se placent à plus de 12ps des nains et en dehors des zones de flanc. Ils sont en partie cachés des nains par des éléments de terrain.

REGLES SPECIALES

Le Gouffre du Destin

Le bord de table du joueur nain représente le bord d'un précipice, le Gouffre du Destin, il est donc impossible de s'échapper par là. Les forces attaquées tandis qu'elles avancent le long de la route se retrouveront donc dos au vide.

Toute unité quittant la table par le côté du joueur nain, volontairement ou non, tombe dans le gouffre et est perdue. Les troupes ne sont pas stupides au point de poursuivre les unités qui fuient et qui se jettent dans le vide, elles s'arrêteront donc au bord de la table.

LA BATAILLE

Qui commence

L'armée elfe attend en embuscade et bénéficie de l'effet de surprise. Pour représenter ceci, le joueur elfe joue en premier.

Durée de la bataille

L'embuscade sur la Haute Route des nains dura de midi jusqu'au coucher du soleil. La bataille dure donc cinq tours, chacun équivalant à une heure de temps réel. Chaque joueur effectuera donc cinq tours complets.

Si les elfes réussissent à gagner par "Mort Subite", la bataille se termine immédiatement par une victoire décisive des elfes à la fin du tour.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Si le Maître des Runes est tué, la bataille se termine à la fin du tour et les elfes obtiennent une victoire décisive.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, déterminez le vainqueur de la façon habituelle, en comptant les points de victoire comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Si les elfes l'emportent.

On considère que le Maître des Runes et sa suite ont eu une fin tragique ou ont fui la région. Si Grung s'échappe par le bord de table situé à gauche du joueur nain, les nains gagnent 1 Point de Victoire et, si les nains gagnent la bataille, Grung survivra sur un résultat de 2+ sur 1D6 (un résultat de 1 indiquant qu'un aigle géant ou un lion des montagnes s'est occupé de son cas pendant sa fuite).

En cas d'égalité, la victoire est accordée aux nains car l'embuscade a échoué et Grung a survécu.

CONSEQUENCES

Si les nains gagnent cette bataille, Grung pourra rejoindre l'armée de Drong. Il n'y a pas d'autres maîtres des runes dans la région et donc, c'est Grung ou personne ! Même s'il n'est pas sélectionné dans l'armée, Grung pourra travailler pour Drong et ce dernier pourra choisir librement runes et objets magiques pour la bataille de Krag Bryn (en respectant cependant les limites données pour la bataille).

A contrario, si les nains perdent, ils seront limités à 150pts d'objets magiques/runiques et autres runes pour l'ultime bataille.

RESULTAT HISTORIQUE

Les troupes de Tethan tendirent une embuscade à l'escorte du Maître des Runes alors qu'elle était sur la route, la prenant complètement par surprise. Les Tueurs de Trolls réagirent immédiatement en s'élançant en avant, mais ils furent rapidement étrillés par les nombreux archers elfes. Les quelques survivants furent submergés par la magie de Tethan qui fit pleuvoir des rochers sur eux et s'ouvrir des gouffres sous leurs pieds. On eut dit que la montagne elle-même se retournait contre eux !

L'infatigable Tueur de Géants, témoin de la débandade de ses camarades, chargea seul les elfes qui le taillèrent en pièces. Il connut au moins une fin honorable. Pendant ce temps, un imposant régiment d'arbalétriers constitua une ultime ligne de protection devant Grung. Même assaillis par les aigles, leurs traits maintinrent les elfes à distance. Ces derniers furent incapables de s'approcher du Maître des Runes, et la nuit mit un terme à leurs tentatives pourtant déterminées. Grung profita de l'obscurité pour s'échapper. Tethan fut blessé par un des tous derniers traits d'arbalète tiré dans la pénombre, et ses hommes le ramenèrent à Tol Eldroth.

SCENARIO 3 - L'ATTAQUE DE LA BRASSERIE

SCENE DE MENAGE

Quand Drong apprit la nouvelle de l'embuscade tendue contre son compagnon de beuverie favori, il se querella violemment avec la reine. Il la soupçonnait de trahison au profit des elfes. Drong et Helga eurent une dispute comme seul un couple de nains mariés peut en avoir. De la bière fut renversée, ce qui était réellement très grave.

Helgar faillit couper la barbe de Drong d'un coup de hache, et celui-ci, plongé dans une rage folle, repartit vers sa forteresse. La plupart des guerriers de Krag Bryn vidèrent leurs chopes, attrapèrent leurs haches et se précipitèrent pour le suivre.

PRISE D'OTAGE

La reine Helgar réagit immédiatement pour contrer une éventuelle attaque de Drong. Il allait sans doute relancer la querelle entre les deux clans et tenter de la renverser.

Helgar envoya immédiatement ses gardes arrêter Largs, le Maître Brasseur de Drong, que son mari avait amené avec lui de Kazad Thrund. Ce nain rondelet avait ouvert une brasserie en dehors de Krag Bryn, près des mines et de leurs travailleurs assoiffés. Largs était trop ivre pour quitter les terres de la reine aussi rapidement que le reste des hommes de Drong et il fut capturé facilement.

Il fut jeté dans une grande cuve de cuivre qui, heureusement pour lui, s'avéra être vide et dont on referma ensuite le couvercle. Helgar envoya un cruel message à son ex-époux "Si tu oses m'attaquer, tu peux dire adieu à ta bière !"

On comprendra que Drong fut enragé quand il apprit ce que la reine avait fait. Une pénurie de bière signifiait qu'il ne pourrait pas récompenser ses hommes comme il se devait. Ils le quitteraient pour d'autres seigneurs.

Helgar le tenait par la barbe pour sûr ! Après plusieurs nuits affreusement sobres, les pensées de Drong étaient assez claires pour mettre au point un plan astucieux.

LA BATAILLE DE LA BRASSERIE

Drong rassembla une force ad hoc de nains désespérés et assoiffés commandés par Skag le Furtif. Leur mission était de délivrer le Maître Brasseur ou périr. Leurs chances de

succès étaient meilleures qu'ils ne le croyaient, car la reine Helgar n'avait plus beaucoup de guerriers hormis sa garde personnelle de Tueurs de Trolls qui aimaient tant les causes perdues. Helgar fut avertie par les espions d'Eldroth qui surveillaient les cols de montagne. Malheureusement, aucun des membres de sa garde du corps ne voudrait lever la main sur un autre nain. Helgar devrait donc encore faire appel aux elfes.

Eldroth dépêcha sur le champ Ardath le Vengeur, un elfe au caractère résolu et sur lequel on pouvait compter même s'il devait défier un millier de nains à lui tout seul. Il était accompagné de soldats endurcis qui avaient pour mission de défendre la bière si essentielle à leurs ennemis. Quand Skag et les siens parvinrent à la brasserie, les elfes d'Ardath les attendaient de pied ferme.

JOUER LA BATAILLE

L'attaque de la brasserie est le troisième affrontement entre les elfes et les nains, il précède le combat final de Krag Bryn. Chaque rencontre influencera le résultat de cette ultime bataille. Ce scénario détermine si Drong conserve son maître brasseur, et donc si ses guerriers recevront leur ration de bière. Faute de quoi nombre d'entre eux risquent de désertir et d'affaiblir d'autant l'armée naine dans la bataille finale.

LE CHAMP DE BATAILLE

L'élément principal est la brasserie. Elle est constituée de trois robustes bâtiments en pierre dont un est la brasserie proprement dite : le maître brasseur y est enfermé dans une cuve. Un autre bâtiment est un entrepôt qui abrite les tonneaux de bière. La brasserie est située sur le chemin menant de Krag Bryn aux mines et elle est entourée de montagnes, de collines, d'éboulis et de bosquets.

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire en fonction des éléments de décor dont vous disposez.

Partagez la table en deux parties égales dans le sens de la largeur. Ce seront les moitiés de table du joueur elfe et du joueur nain. L'entrepôt et le hall de la bière doivent être

Les bâtiments originaux : le hall de la bière, la brasserie et l'entrepôt.



placés à cheval sur la ligne médiane ou en contact avec elle. La brasserie elle-même doit être placée en retrait, mais à au moins 12ps du bord du joueur elfe.

L'espace entre les bâtiments doit être dégagé, à l'exception des murs de pierre. Ces derniers doivent relier les bâtiments et faire une sorte d'enclos. Laissez dans les murs des ouvertures dormant sur le bord de table de chaque joueur, assez larges pour permettre au moins le passage de quatre figurines de front.

LES ARMEES

- **LES NAINS DE SKAG**

L'armée de Skag fait 1500pts choisis parmi la liste du livre d'armée nains. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques/runiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Skag le Furtif ... 140 pts**

Skag est un homme de main de Drong, connu pour son habileté à trouver son chemin en toute circonstance et situation. La plupart du temps, il utilise son expertise pour piller des tombes et chercher des trésors antiques. Drong lui a donné pour mission de libérer le brasseur.

Avant de rejoindre Drong, Skag était un mercenaire renommé : il y a perdu un œil dans une bataille contre des orques. De plus, il voyagea durant longtemps à bord de navires nains vers des colonies nains éloignées.

Skag est le commandant de l'armée naine pour cette bataille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skag	3	6	5	4	5	2	4	3	10

Équipement : Arme à une main, hache à deux mains, armure lourde, 3 runes de chance

Runes de chance : Le casque de Skag est gravé de trois runes de chance. Chaque rune permet à Skag de relancer un dé durant la bataille. Chaque rune ne peut fonctionner qu'une seule fois. Ainsi, Skag peut relancer jusqu'à trois dés durant la bataille.

Furtif : Skag est renommé pour ses plans. Il a toujours un tour dans son sac. Dans cette bataille, il a envoyé une petite unité s'infiltrer en rampant nuitamment sur les flancs de la défense elfe (cf Déploiement).

- **Champions**

Tous les champions des unités peuvent avoir un objet runique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Régiments :

- **0-1 Unité de Marteliers**
- **0-1 Unité de Tueurs**
- **0+ Unités de guerriers nains**
- **0+ Unités d'arquebusiers**
- **0-1 Machine de guerre (baliste ou catapulte)**

- **LA FORCE ELFE D'ARDATH**

L'armée d'Ardath fait 1500pts choisis parmi la liste du livre d'armée hauts elfes. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Ardath ... 199pts**

Ardath est un vétéran endurci qui a combattu les nains à de nombreuses reprises. Il est venu à Tol Eldroth après que sa propre colonie fut assiégé est conquise par les nains. Il déteste profondément les nains et est déterminé à ce que sa ville d'adoption ne subisse pas le sort de son ancien domicile.

Ardath est le commandant de l'armée elfe pour cette bataille.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fendar	5	6	6	4	4	2	8	3	9
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Équipement : Arme à une main, Armure légère, bouclier, coursier elfique caparaçonné, Talisman d'Hoeth.

Talisman d'Hoeth : Ce talisman rend Ardath capable de jeter des sorts (de l'un des huit collèges de magie) comme un sorcier de niveau 2 sans que son armure ne soit un inconvénient.

Haine des nains : Ardath hait tous les nains.

- **Champions**

Chaque unité peut avoir un champion qui pourra être doté d'un objet magique d'une valeur inférieure ou égale à 25 points.

Régiments :

- **0-1 unité de Heumes d'Argent**

L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 75 points.

- **0+ unités de patrouilleurs Ellyriens**

- **0-1 unité de Gardes de Lothorn**

- **0-1 unité de Guerriers Fantômes**

L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 25 points.

- **0+ unités de guerriers elfes**

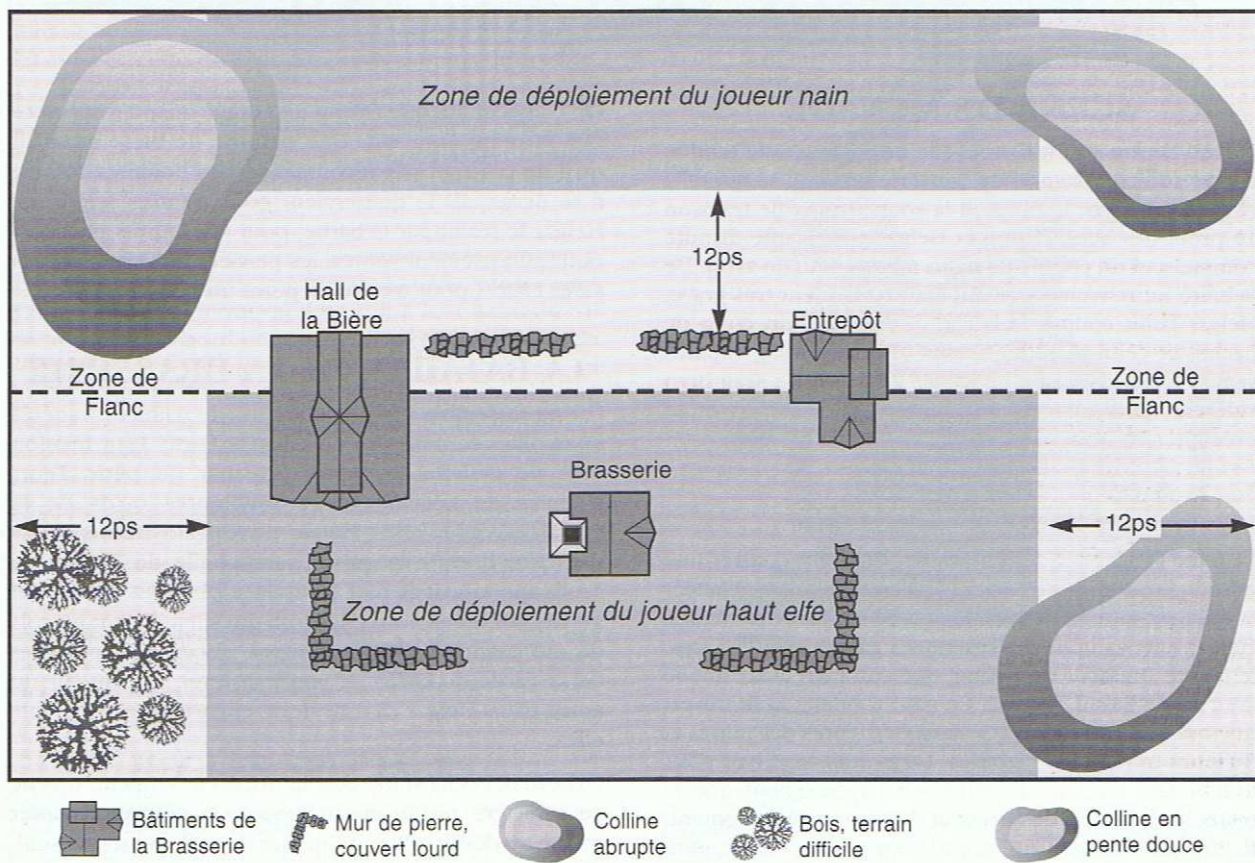
- **0+ unités de lanciers**

- **0+ unités d'archers**

- **0-1 Baliste à répétition**

DEPLOIEMENT

Masqué par le brouillard, Skag le Furtif a mené son armée vers la brasserie tôt le matin. Quand les nains furent presque arrivés, le brouillard s'est levé, révélant leur présence aux défenseurs elfes qui attendaient dans les bâtiments. Le brouillard a permis à Skag de s'approcher jusqu'à 12ps des défenseurs avant le début de la bataille. Une fois le terrain mis en place, les elfes se déploient en premier et les nains ensuite.



L'armée elfe est déployée dans la moitié de table du joueur elfe, mais à plus de 12ps des bords de table latéraux. Cela signifie que les unités elfes peuvent être déployées jusqu'à 12ps des nains et devant la brasserie. L'armée des nains est placée à au moins 12ps des murs de la brasserie et à 12ps des bords de la table.

Slag est réputé pour sa ruse. Pour représenter ceci, le joueur nain peut déployer une unité d'une valeur maximum de 200 points dans une zone de flanc (à droite ou à gauche). Cette unité doit être placée à plus de 8ps des troupes elfes.

LA BATAILLE

Qui commence

Le joueur elfe débute la partie. Quand le brouillard se lève, les yeux perçants des elfes voient les nains avant que ces derniers ne réalisent qu'ils sont arrivés à destination. Les elfes réagissent immédiatement et s'apprentent à défendre la brasserie.

Durée

L'attaque de la brasserie dure de la fin de la matinée au coucher du soleil. Cela représente six tours de jeu, équivalant chacun à une heure de temps réel. Chaque joueur jouera donc six tours complets.

Sauvetage du maître brasseur

L'objectif des nains est de sauver le maître brasseur, soit en pénétrant dans la brasserie et en le délivrant (ce qui leur donne la victoire par "Mort Subite") soit en capturant la brasserie (ce qui arrive si les nains l'emportent aux points de victoire).

Des qu'une unité de nains atteint la brasserie, (c'est à dire dès qu'une de ses figurines arrive au contact du bâtiment, le

joueur nain lance 1D6 par groupe de cinq figurines du régiment. Cela représente les efforts des nains pour entrer dans la brasserie, maîtriser les gardes à l'intérieur, déverrouiller la cuve et en extirper Larg ivre mort. C'est ce qui arrive sur un résultat de 6 et les nains gagnent immédiatement par mort subite. Le joueur nain lance les dés durant la phase de corps à corps de chacun de ses tours si une de ses unités est en contact avec la brasserie, même si elle est engagée au corps à corps. mais pas si elle est en fuite.

Notez que le maître brasseur ne peut pas être blessé de quelque manière que ce soit par aucun des deux camps. Ceci est peut-être dit au talisman runique qu'il porte, ou plus vraisemblablement à son haleine d'alcoolique qui le rend impossible à approcher.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Si le maître brasseur est délivré avant le coucher du soleil, la bataille se termine immédiatement par une victoire des nains à la fin du tour.

Points de victoire

Si la bataille continue jusqu'au coucher de soleil, déterminez le vainqueur en comptant les points de victoire normalement. Si les nains gagnent, ils sont finalement parvenus à secourir le maître brasseur. En cas d'égalité, la victoire est accordée aux elfes.

CONSEQUENCES

Si les nains gagnent la bataille, le brasseur sera escorté en sûreté jusqu'à Kazad Thrund. Là, il brassera des galons et des galons de bière naine pour l'armée de Drong. Ce

dernier pourrait ainsi garder ses troupes motivées pour la bataille à venir.

Si les nains échouent, ils perdent la brasserie. L'armée naine souffrira d'une réduction de 500 points à cause des désertions.

RESULTAT HISTORIQUE

Comme il fallait s'y attendre, les elfes étaient massés autour de la brasserie. Skag opta pour l'assaut frontal. déploya ses forces face aux bâtiments et disposa une unité d'arquebusiers en protection de son Banc droit. Il fit ensuite avancer ses troupes en se protégeant derrière un talus pour éviter au maximum les flèches des elfes. Quand les nains apparurent au sommet du talus. les elfes, bien à l'abri derrière les murs, décochèrent volée après volée. Ces tirs combinés à la magie ralentirent l'assaut et firent finalement refluer les Tueurs de Trolls sur les Marteliers qui étaient encore en bas du talus. Ce contretemps priva probablement les nains de toute chance de s'emparer de la brasserie avant la tombée de la nuit.

Malgré tout, croyant encore à la victoire, Skag hâta le pas. Ardath conduisit les Heaumes d'Argent pour barrer la route aux Marteliers mais il subit les tirs des arquebusiers sur son flanc et ceux des arbalétriers situés devant lui. Les elfes crurent un moment ne pas avoir le dessus dans cette guerre d'usure, mais la nuit les sauva.

Le lendemain, Ardath reçut des renforts provenant de Tol Eldroth. Skag, blessé par une flèche elfique et refusant de s'avouer vaincu. eut honte de se présenter à nouveau devant Drong. Il fit le serment des Tueurs de Trolls et disparut dans les montagnes. D'aucuns prétendent qu'il rejoignit l'escorte d'Helgar sous un nom d'emprunt.

SCENARIO 4 - LA BATAILLE DE KRAG BRYN

DRONG REGROUPE SON ARMEE

Le son des marteaux frappant les enclumes résonna clans les montagnes autour de Kazad Thrund où Drong rassemblait un contingent très imposant. Avec ou sans l'assistance de ses ingénieurs, de son Maître des Runes ou de son maître brasseur, Drong, le visage plus sévère que jamais, était déterminé à mener son armée à la conquête de Krag Bryn et à rejeter les elfes à la mer.

L'immense horde de Drong emprunta le Col de la Rancune et continua au-delà de Krag Bryn, droit vers la colonie elfe. En utilisant cette stratégie, Drong savait qu'il couperait les communications entre Tol Eldroth et Krag Bryn. Drong était un chef expérimenté et sagace. Il avait compris que son principal ennemi était l'armée elfe et non la minuscule garde d'Helgar. Il décida de détruire les elfes d'abord et de se retourner ensuite contre la forteresse de Krag Bryn. La reine se rendrait ou, si elle refusait, il aurait tout le loisir de faire le siège de la forteresse et de s'en emparer.

Drong avait prévu de déployer ses lignes entre le torrent de Krag Bryn et le flanc escarpé des montagnes, assurant ainsi ses flancs contre toute attaque. Là, il pouvait attendre l'armée elfe qui arriverait de la cote dans une position favorable.

LE CONSEIL DE GUERRE

Le seigneur elfe Eldroth était informé en permanence des événements se déroulant dans les forteresses voisines des nains. Il avait placé par précaution des espions et des émissaires à la cour de la reine, sachant qu'un jour il aurait besoin des renseignements qu'ils lui fourniraient. Avant même que l'armée de Drong ne s'élance, Eldroth savait que son ennemi avait réuni des troupes pour l'assaut final, aussi réunit-il un conseil de guerre à Tol Eldroth. Quand tous les nobles furent là, Eldroth s'adressa à eux :

"Nous vivons des heures sombres. Partout dans le Vieux Monde, les nains se sont retournés contre nous et c'est la guerre. La reine Helgar est notre seule alliée, et c'est uniquement parce que l'avenir de son trône est lié au notre. Si elle est renversée, tôt ou tard, nous serons rejetés à la mer par l'ennemi. Je recommande donc au conseil que nous prenions les armes et que nous marchions contre l'armée de Drong sans plus attendre. "

Anarion le marchand prit la parole :

"Je parle au nom de tous les marchands. Eldroth dit vrai ! Même si nous sommes victorieux ici, cela ne servira à rien si la reine Helgar perd son trône. Drong s'emparera des mines, il demandera des prix exorbitants, ou pire, il ne commercera plus avec nous. Si cela arrive, cette colonie ferait aussi bien de plier bagages et de rentrer au pays. "

Puis ce fut au tour de Fendar, un guerrier renommé, de s'exprimer :

"Je dis que nous devrions nous battre et remporter une victoire éclatante. Cela montrerait aux nains que nous sommes déterminés à rester et donnerait du courage aux autres colonies où nos frères souffrent de la colère des nains. S'ils voient que nous sommes invincibles, peut-être

en oublieront-ils leur rancune insensée. Si Helgar conserve son titre, cela montrera aux esprits échauffés qu'il vaut mieux nous avoir comme amis !"

Enfin, Ardath, un vétéran endurci rescapé des combats faisant rage dans le nord, se leva et dit :

"Peuple et amis. La reine n'a aucune importance. Elle est peut-être de notre côté maintenant, mais n'oubliez jamais que c'est une naine et qu'elle nous trahira un jour ou l'autre ! Nous devons saisir cette opportunité d'écraser le clan de Thrund une bonne fois pour toutes. Assez de palabres ! Dégainons nos épées et brisons l'ennemi tout de suite !"

Le conseil se prononça à l'unanimité en faveur de la guerre. Cette décision fut immédiatement justifiée car un messenger apportait des nouvelles de l'avance de Drong. Eldroth réunit tous les guerriers qu'il put trouver, y compris des elfes qui venaient juste d'arriver d'Ulthuan par bateau pour les aider à combattre. Certaine de la justesse de sa cause, l'armée marcha à la rencontre des nains.

JOUER LA BATAILLE

Krag Bryn est le dernier épisode de la campagne de La Rancune de Drong. La configuration de cette bataille est influencée par les résultats des trois premières. C'est là que se joue le sort de Drong et là que l'on saura qui va régner sur Krag Bryn, ce qui déterminera ensuite le destin des elfes de Tol Eldroth.

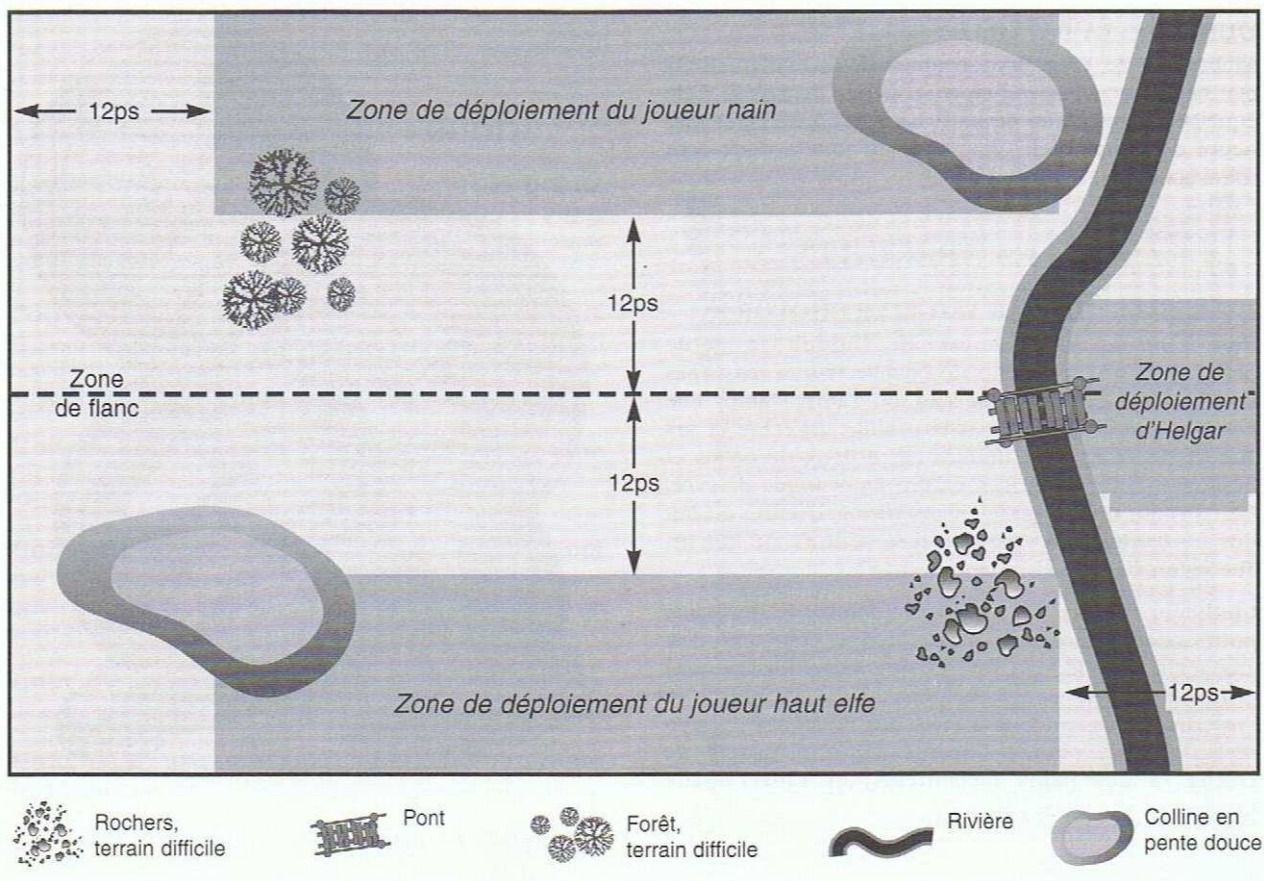
LE CHAMP DE BATAILLE

Drong décida d'avancer en gardant le torrent de Krag Bryn sur son flanc gauche. Ainsi que l'affrontement avec les elfes ait lieu en montagne ou dans la plaine, le cours d'eau bloquerait un côté du champ de bataille. La forteresse de Krag Bryn étant construite non loin de là, sur la berge opposée, toute unité arrivant de cette direction devrait d'abord traversé le cours d'eau. Drong voulait de cette manière, protéger le flanc de son armée contre une attaque surprise lancée par la reine Helgar surgissant de sa forteresse.

Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire en fonction des éléments de décor dont vous disposez.

Commencez par délimiter la zone de flanc gauche du joueur nain, cette zone est séparée du reste du champ de bataille par un torrent. Ce dernier se trouve au maximum à 12ps du bord de table, Et quelques ps près pour permettre un tracé sinueux. Ce cours d'eau est le torrent de Krag Bryn et marque la frontière du royaume d'Helgar.

Avec une ligne de dés, partagez ensuite la table en deux moitiés égales dans le sens de la longueur. Le torrent est traversé en de nombreux endroits par des ponts en pierre construits par les nains. L'un d'eux se trouve près de la ligne médiane. Ce pont est placé en même temps que le cours d'eau, c'est aussi un élément obligatoire du champ de bataille. Mettez-le à peu près au milieu de la table. Si vous préférez, vous pouvez le remplacer par un gué.



LES ARMEES

- **L'ARMEE DE KAZAD THRUND**

L'armée de Kazad Thrund fait 3000pts choisis parmi la liste du livre d'armée nains. Le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici. Les bannières et les objets magiques/runiques ne sont autorisés que si cela est explicitement précisé.

Personnages :

- **Drong le Dur ... 233 pts**

Drong le Dur est un descendant de Thrund l'Irascible. Thrund a été tué par son ennemi Bronn alors qu'il essayait de conquérir Krag Bryn. Drong, comme son ancêtre est déterminé à s'asseoir sur le trône de cette forteresse de gré ou de force, même s'il doit se réconcilier avec sa femme, la reine Helgar elle-même, pour cela !

Drong est le commandant de l'armée de Kazad Thrund.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Drong	3	7	6	4	5	3	5	4	10

Equipement : Hache à deux mains marqué d'une rune de châtiment, hache à deux mains, armure lourde, bouclier

Rune de Châtiment : Toute blessure cause la perte de 1D6 Points de Vie.

Haine des elfes : Drong hait tous les elfes

- **Krudd Folle-Pioche**

Vous pouvez inclure ce héros nain dans l'armée de Kazad Thrund si les nains ont gagné le scénario 1 et s'il a survécu à la bataille.

- **Grung Porteur de la Rancune**

Vous pouvez inclure le maître des runes dans l'armée de Kazad Thrund si les nains ont gagné le scénario 2 et s'il a survécu à la bataille. Dans ce cas, vous pouvez inclure une enclume du destin pour 200pts.

- **Skag le furtif**

Vous pouvez inclure ce héros nain dans l'armée de Kazad Thrund si les nains ont gagné le scénario 3 et s'il a survécu à la bataille.

- **0-1 Porteur de la grande bannière**

Il s'agit là de la bannière ancestrale des Thrund. La bannière peut porter des runes jusqu'à une valeur de 150pts.

- **Autres héros**

Vous pouvez inclure d'autres héros nains choisis dans la liste d'armée. Ils peuvent recevoir jusqu'à 50 points d'objets magiques.

- **Champions**

Tous les champions des unités peuvent avoir un objet runique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Régiments :

- **0-1 Unité de Longues Barbes**
- **0-1 Unité de Marteliers**
- **0-1 Unité de Brisefers**
- **0+ Unités de guerriers nains**
- **0+ Unités d'arquebusiers**
- **0+ Unités de mineurs**
- **0-5 Machine de guerre (baliste ou catapulte)**

- **LA SUITE DE LA REINE HELGAR**

La reine mène son escorte de gardes du corps. La valeur de cette escorte est déterminés aléatoirement au début de la partie. Lancez 1D6 et multipliez le résultat par 100. Helgar, elle-même et Loki ne sont pas compris dans ce total. Les autres points peuvent être dépensés en champions et en régiments (reportez-vous au livre d'armée des nains).

Au moment où la bataille commence, Helgar ne sait pas encore quel camp elle va choisir (cf règles spéciales ci-dessous).

- **Helgar Longuenattes ... 187pts**

La reine Helgar est la maîtresse de Krag Bryn. Elle est la dernière descendante de Bronn le Gras, fondateur de la forteresse. Son clan s'est épuisé dans un conflit sans fin avec les Thrund, descendants de son rival. Elle est connue pour sa fierté et sa détermination et manie la hache et le bouclier aussi bien que le meilleur des guerriers nains.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Helgar	3	7	6	4	5	3	5	4	10

Equipement : Hache de Bronn, armure lourde et bouclier.

Hache de Bronn : Il s'agit de la hache qui tué Thrund lui-même. Elle est marquée d'une rune de destin. La hache double les blessures qu'elle inflige contre le premier personnage touché.

- **Loki Barbeblanche ... 177pts**

Loki est le dernier ami loyal de la reine Helgar. Il servait déjà son père et peut-être son père avant lui. Loki est trop vieux pour trahir la famille à laquelle il a consacré sa vie. Il porte la bannière des Bronn.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Loki	3	5	4	4	4	1	3	2	9

Equipement : Arme à une main, armure lourde et bouclier.

Bannière des Bronn : Cette bannière ancestrale est tissée de trois runes de bataille (+3 au résultat de combat).

- **Champions**

Tous les champions des unités peuvent avoir un objet runique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Régiments :

- **0-1 Unité de Tueurs**
- **0-1 Unité de Longues Barbes**

Rappel de l'impact des autres batailles sur l'armée de Drong

- Si le parti de Drong a perdu le scénario 1 :
0-1 machines de guerre au lieu de 0-5
- Si le parti de Drong a perdu le scénario 2 :
Seulement 150pts en runes et objets magiques (hors personnages spéciaux)
- Si le parti de Drong a perdu le scénario 3 :
-500pts à la valeur totale de l'armée (2500pts donc)

- **L'ARMÉE DE TOL ELDROTH**

L'armée de Tol Eldroth fait 3000pts choisis parmi la liste du livre d'armée haut elfes.

- **Eldroth ... 187pts**

Eldroth est le fondateur et le maître de la colonie elfe de Tol Eldroth. Il a fait un pacte avec la reine Helgar. Il peut faire du commerce avec les nains contre le soutien à la reine contre son rival Drong.

Eldroth est le commandant de l'armée.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Eldroth	5	7	7	4	4	3	9	4	10
Coursier elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Equipement : Epée de Tol Eldroth, arme à une main, armure légère, bouclier, coursier elfique caparaçonné.

Epée de Tol Eldroth : Cette épée a été forgée pour lui par les forgerons de Tol Eldroth. C'est une épée cherche cœur. Au corps à corps Eldroth peut relancer tous ses jets *pour toucher* ratés.

- **Fendar**

Vous pouvez inclure ce héros elfe dans votre armée si les elfes ont gagné le scénario 1 et s'il a survécu à la bataille.

- **Tethan, maître mage**

Vous pouvez inclure ce mage elfe dans votre armée si les elfes ont gagné le scénario 2 et s'il a survécu à la bataille. Si Tethan n'est pas présent, vous pouvez inclure un mage (sorcier niveau 1).

- **Ardath**

Vous pouvez inclure ce héros elfe dans votre armée si les elfes ont gagné le scénario 3 et s'il a survécu à la bataille.

- **Autres héros**

Vous pouvez inclure d'autres héros elfes choisis dans la liste d'armée. Ils peuvent recevoir jusqu'à 50 points d'objets magiques. Ils peuvent être à pied, combattre sur un coursier elfique ou sur un char.

- **0-1 Porte-bannière de Tol Eldroth**

- **Champions**

Tous les champions des unités peuvent avoir un objet magique d'une valeur inférieure ou égale à 25pts.

Régiments :

- **0-1 Unité de gardes de Tol Eldroth**

Utilisez les gardes Phénix pour représenter les gardes de Tol Eldroth. L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 50 points.

- **0-1 unité de Heaumes d'Argent**

L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 50 points.

- **0+ unités de patrouilleurs Ellyriens**

- **0-1 unité de Gardes de Lothorn**
- **0-1 unité de Maîtres-Epées d'Hoeth**
L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 50 points.
- **0-1 unité de Lions Blanc de Chrace**
L'unité peut avoir une bannière magique d'une valeur inférieure ou égale à 50 points.
- **0+ unités de lanciers**
- **0+ unités d'archers**
- **0-3 Balistes à répétition**
- **0-3 Grands Aigles**

DEPLOIEMENT

Les Tueurs de la garde personnelle de la reine Helgar sont placés en premier. La monarque les a conduits hors de sa forteresse et les a déployés de son côté du cours d'eau. De là, elle a l'intention d'observer la bataille et de se ranger dans le camp du plus fort. L'unité est placée au milieu de la zone de flanc, prête à traverser le pont. Au début du jeu, aucun des joueurs ne contrôle cette unité.

Les deux armées se déploient ensuite. Chacune doit être à plus de 12ps de la ligne médiane ainsi que des bords de table latéraux. Chaque camp place tour à tour une unité, en commençant par celui qui obtient le résultat le plus élevé sur 1D6. Les champions sont déployés avec leur unité, les autres personnages sont considérés comme des unités à part entière. Si les deux armées sont de tailles différentes, il y en aura fatalement une qui aura terminé de se déployer avant l'autre. Dans ce cas, les unités de l'armée la plus grosse continuent de se déployer unes à unes, mais quand c'est au tour de l'autre joueur, il peut commencer à déplacer n'importe laquelle de ses unités de 4ps en direction de l'ennemi. La plus petite des deux armées commence donc à manœuvrer tandis que l'autre termine son déploiement. Elle ne peut déplacer qu'une seule unité à la fois mais une unité donnée peut bouger plusieurs fois. Aucune unité ne peut s'approcher à moins de 8ps de l'ennemi.

LA BATAILLE

Qui commence

Les deux joueurs lancent chacun 1D6. Celui qui obtient le meilleur résultat joue en premier.

Durée de la bataille

La bataille de Krag Bryn commença en milieu de la matinée pour se terminer au coucher du soleil. Cela équivalait à sept tours de jeu, chacun représentant une heure de temps réel. Chaque camp jouera donc sept tours complets.

REGLES SPECIALES

Quel camp Helgar va-t-elle choisir ?

Bien que la reine Helgar ait conduit sa garde personnelle sur le champ de bataille, elle n'arrive pas encore à se décider pour l'un ou l'autre camp. Elle hésite même à participer à la bataille. La reine et ses Tueurs de Trolls sont tiraillées entre deux décisions et hésitent à lever les armes



Grande Bannière de Bronn

contre leurs frères de race.

Certains ont une rancune envers Drong, d'autres en ont une envers les elfes. Qui sait, il se peut même que les Tueurs en viennent à se battre entre eux.

L'honneur d'Helgar lui interdit de combattre des nains pour aider des elfes. Quelle terrible rancune cela amènerait sur elle ! On s'en souviendrait pour l'éternité et même au-delà. Le roi de Karaz-a-Karak en personne l'inscrirait dans son Grand Livre des Rancunes ! Si elle restait neutre, peut-être regagnerait-elle l'estime de Drong et des nains mécontents, et sauverait-elle finalement son trône !

En agissant ainsi, si les elfes gagnaient, elle pourrait toujours prétendre qu'elle avait gardé ses troupes en réserve. Et même mieux, si les nains l'emportaient, elle pourrait dire exactement pareil ! Elle pourrait leurrer les deux camps en leur faisant croire qu'elle était prête à se joindre à eux, sans avoir levé le petit doigt.

Le torrent constitue la frontière du royaume d'Helgar. Si un joueur envoie des troupes franchir cette limite ou attaquer les gardes du corps de la reine, cette dernière passera immédiatement sous contrôle du joueur adverse.

Autrement, soit la reine se range du côté des nains, soit elle reste neutre, aidant ses alliés les elfes qu'en ne prenant pas part aux hostilités au côté des nains. Si elle est submergée par l'émotion et la loyauté en voyant son mari dans ses habits de guerre et maniant son énorme marteau, elle se joindra à lui contre les elfes. Dans ce cas ces derniers se trouveront attaqués par le flanc.

Ceci est déterminé de la manière suivante. Au début de chaque tour, les joueurs lancent chacun 1D6. Si le résultat des deux dés est identique, Helgar se range du côté des nains et passe sous contrôle du joueur nain.

Sur tout autre résultat, sa garde reste en dehors de la bataille, soutenant les elfes en restant neutre.

VICTOIRE

Déterminez le vainqueur de la manière habituelle en comptabilisant les points de victoire comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Il est impératif pour chaque camp de l'emporter, aussi n'y a-t-il pas de victoire par "Mort Subite". Le combat se prolonge jusqu'à sa triste conclusion.

CONSEQUENCES

Si les elfes gagnent, le pouvoir de clan de Thrund sera brisé et les prétentions de Drong au trône seront balayées. Si la reine Helgar n'associe pas son destin à celui de Drong, la colonie elfe pourra continuer à prospérer comme l'une des dernières enclaves des elfes dans le Vieux Monde.

Si les nains gagnent, Drong prend le contrôle de Krag Bryn, soit comme conquérant, soit en renouvelant le pacte qui le lie à la reine Helgar. Dans une année, il assiègera Tol Eldroth et les derniers elfes repartiront vers l'ouest...



Qu'il soit connu de tous et jusqu'à la fin du dernier des nains que le roi de Karaz-a-Karak, longue soit sa barbe, exige que tout nain reclame, sans répit et sans pitié, vengeance contre Tol Eldroth pour l'assassinant de Drong du clan des Thrunds.

- Chapitre du Grand livre des Rancunes

RESULTAT HISTORIQUE ET EPILOGUE

[Évidemment, le lecteur avisé de ce texte, remplace mentalement « canon » par baliste et « canon à flammes » par catapulte !]

L'affrontement final concluant cette campagne fut colossal. Le combat commença par un bref duel d'artillerie, mais les machines de guerre des deux camps se neutralisèrent très vite. Les deux canons des nains furent rapidement réduits au silence, mais pas le canon à flamme, qui resta très actif tout au long de la bataille, ouvrant des brèches dans les rangs compacts des lanciers elfes. Ceux-ci n'en furent pas pour autant découragés ! Les volées de carreaux que tirèrent les arbalétriers nains n'eurent pas plus d'effet sur eux. De leur côté, les archers elfes détruisirent toute une unité d'arquebusiers nains qui tentèrent en vain de se mesurer à eux dans un duel de tirs.

Pendant ce temps, Drong progressait avec le gros de son infanterie le long du furieux torrent de Krag Bryn. Eldroth, à la tête des Princes Dragons de Caledor et accompagné par Ardath et par Lithan de Tiranoc, un héros qui avait navigué depuis Ulthuan pour aider à la défense de la colonie, chargea droit dans les lignes naines. Les nobles elfiques attaquèrent Drong, Grung qui commandait les Marteliers, et les mineurs de Krudd, Eldroth défia Drong qui le tua d'un formidable coup de son ancestral marteau, non sans avoir été au préalable grièvement blessé, Ardath prit le commandement et se fraya un chemin jusqu'à Krudd. Lithan, qui avait chargé au côté des Princes Dragons en plein cœur de la mêlée, envoya facilement Grung rejoindre ses ancêtres et défia courageusement le chef des nains. Drong fut également assailli par la magie d'Ardath utilisant le Talisman de Hoeth. Tout autour de Drong, les Marteliers tombèrent sous les coups des elfes, mais les valeureux survivants tinrent bon.

Subjuguée par la bravoure de Drong qui combattait comme un véritable nain, la reine Helgar franchit le pont à la tête de ses Tueurs de Trolls pour venir à son secours, brisant du même coup le pacte passé avec les elfes. Cela ne servit à rien car au moment même où elle posait le pied sur la rive opposée, Drong tomba. Nul ne sait s'il succomba sous les coups de Lithan ou d'Ardath.

À la tombée de la nuit, le clan de Thrund se replia en direction de Kazad Thrund, emmenant la dépouille de son chef. Krudd appartenant au clan de Drong, lui succéda en tant que seigneur de la forteresse. Helgar se réfugia dans Krag Bryn, alors que ses Tueurs de Trolls étaient massacrés par les elfes, rendus furieux par sa trahison. Les elfes l'emportèrent haut la main et Ardath devait ensuite devenir le seigneur de Tol Eldroth. L'alliance avec Helgar était rompue et la reine était maintenant en guerre contre les elfes. Elle appela désespérément à l'aide les autres nains, qui accoururent finalement. Son destin, ainsi que celui de Krudd devait faire partie d'une autre saga encore plus grande, celle de la Guerre de la Barbe.

* * *