

La Bataille du Col du Pic

Il s'agit d'un scénario qui oppose une petite armée de nains à une force plus importante de nains du Chaos. Les nains se sont retranchés sur une position fortifiée barrant un défilé et tentent de tenir aussi longtemps que possible, afin de laisser le temps à une autre force naine accomplir une périlleuse mission au plus profond du territoire ennemi.

Si les nains parviennent à résister jusqu'à ce que le Nain Blanc et ses compagnons aient atteint leur objectif, la victoire leur appartiendra. S'ils échouent, c'est la défaite et de sombres nuages s'étendront sur l'Empire .

L'HISTOIRE

Des sombres territoires du Chaos ont surgi de nouveaux ennemis mortels de l'humanité. L'un d'eux se fait connaître sous le nom du Nain Noir, et de tous les seigneurs sorciers nains du Chaos, il est l'un de ceux dont les pouvoirs sont les plus puissants. Comparés aux autres seigneurs sorciers qui règnent sur les Terres Sombres, il est encore jeune, mais il n'en est pas moins redoutable. Pour l'heure, le Nain Noir projette d'augmenter le nombre d'esclaves qui travaillent dans les mines et les ateliers de nains du Chaos. Laisant l'enclume sous la protection d'une garnison, il a donc pris la tête d'une expédition. Ses premières victimes ont été les tribus d'orques et de gobelins qui infestent les Landes Désolées de Draken Moor, sur la frontière orientale de l'empire des nains du Chaos. Terrifiés par son invulnérabilité, les peaux vertes se sont soumis aux Nains Noir, et l'armée du seigneur sorcier se dirige à présent vers le nord, pour traverser le Col du Pic et marcher sur l'Empire, avec le renfort de plusieurs milliers de guerriers orques et gobelins

À l'insu du Nain Noir, la progression de ses troupes a été observée par des éclaireurs nains envoyés en patrouille sur les frontières des Terres Sombres. Retournant à Karak Kadrin, ceux-ci ont informé le Roi Tueur et ses conseillers de l'arrivée d'une armée de nains du Chaos dans le Col du Pic et de la menace qui pèse sur l'Empire. Mais les nains étant indépendants, le roi et le Conseil décidèrent de ne pas intervenir, considérant que l'attaque du Nain Noir ne concernait que les humains et n'était en rien l'affaire des nains. Un jeune noble nain du nom de Boni Heaume de Fer s'éleva contre cette décision, car un rêve troublait son sommeil depuis plusieurs nuits. Un rêve dans lequel le Nain Blanc en personne venait l'avertir que la fatalité finirait par s'abattre sur Karak Kadrin et ses habitants si les desseins du Nain Noir n'étaient pas contrecarrés.

Le message du rêve était sans appel, expliqua Boni Heaume de Fer. Il signifiait clairement que si le Nain Noir ne s'en prenait pour l'instant qu'à l'Empire, il ne manquerait pas par la suite de se retourner contre les forteresses naines dès que ses armées seraient devenues encore plus puissantes. Cependant, les arguments de Boni ne furent pas écoutés et le Conseil maintint sa décision de ne pas intervenir. Alors Boni devint furieux, et quitta la salle du Conseil en traitant ses membres de fou et en déclarant que lui, au moins, se dresserait sur le chemin du Nain Noir. Les échos de la discussion se répandirent dans Karak Kadrin à la vitesse d'un feu de broussailles, et bien que la majorité des nains soient de l'avis du Conseil, quelques-uns, surtout parmi les plus jeunes, se rangèrent du côté de Borri. Si bien que le jeune noble ne se rendit pas au Col du Pic seul, mais à la tête d'un contingent de deux cents guerriers nains déterminés. Les nains atteignirent le Col du Pic au crépuscule et établirent leur campement à un endroit où il se rétrécissait et était bordé de hautes parois. Aucun autre emplacement ne leur serait plus facile à défendre, mais la tâche allait tout de même être rude, car ils allaient devoir combattre à un contre vingt. Quand la nuit fut totalement tombée, Borri fit une estimation de ses chances. Il savait qu'il ne parviendrait pas à vaincre l'armée du Nain Noir, que ni lui ni ses compagnons ne survivraient à la bataille, et il commença à regretter d'avoir mené les siens à une mort certaine.

Rassemblant les nains de sa troupe autour de lui, Borri tenta de les convaincre de retourner à Karak Kadrin et de le laisser livrer son combat seul, leur expliquant que le sacrifice de leurs vies serait inutile. Mais les guerriers refusèrent de lui obéir, lui rétorquant qu'ils ne pouvaient l'abandonner sans y perdre leur honneur et qu'ils combattraient donc avec lui. Une silhouette drapée dans une large cape sortit alors de l'ombre. Comme les nains se demandaient de qui il pouvait s'agir, l'étranger rejeta en arrière sa cape, révélant une épaisse barbe blanche. Au début, Boni et ses compagnons ne purent que rester muets, mais d'une seule et même voix, ils laissèrent ensuite éclater leur joie. Le Nain Blanc était venu se joindre à eux et tous savaient désormais qu'il leur serait possible de vaincre...

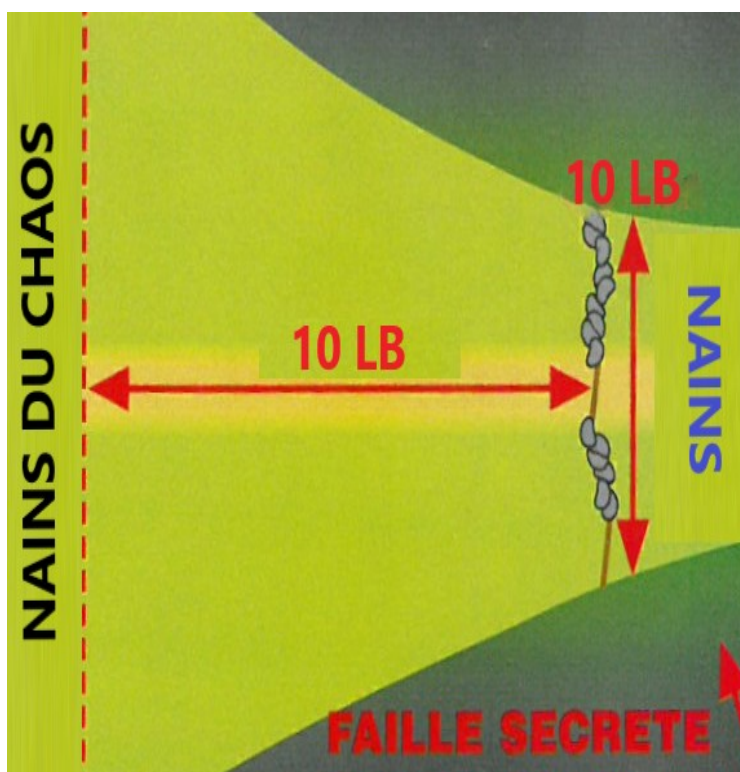
Les deux armées doivent livrer deux batailles simultanées. Dans l'une, le Nain Blanc doit détruire aussi vite que possible l'enclume d'adamantium du Nain Noir. Dans l'autre, les nains bloquant le Col du Pic doivent tenir leur position jusqu'à ce que l'enclume soit détruite. Le présent scénario ne concerne que la seconde de ces batailles.

Le scénario de la bataille du Col du Pic débute plusieurs heures après le début de la bataille de la Montagne du Crâne Noir. Les nains qui défendent le défilé sont parvenus à repousser de féroces attaques, mais nombre d'entre eux sont grièvement blessés et peu sont encore en état de combattre. Pire, des éclaireurs hobgobelins ont découvert dans la montagne une faille qui mène directement derrière la position des défenseurs. L'assaut final va être livré, à moins que le Nain Blanc ne réussisse à détruire l'enclume du Nain Noir à temps, et à mettre ainsi les nains du Chaos en déroute !

Champ de bataille (90x90cm)

Les nains se déploient les premiers, où ils le souhaitent derrière le mur du défilé. Une fois son armée placée, le joueur nain lance un dé pour savoir combien de ses troupes sont blessées. Le joueur des nains du Chaos place ensuite ses propres figurines, dans la zone de déploiement indiquée sur le plan. Il peut désigner trois à six plaquettes pour les envoyer dans le défilé secret qui traverse la montagne. Ces troupes ne sont pas déployées au début de la bataille et doivent être désignées avant le placement du joueur nain.

La bataille commence après le dixième tour de l'assaut sur la Montagne du Crâne Noir, ou plus tôt si le Nain Blanc a été retardé sur le chemin qu'il a choisi. Une fois les deux batailles en cours, les joueurs prennent simultanément leur tour dans chacune d'elles (ce qui signifie que le onzième tour de l'assaut sur la Montagne du Crâne Noir se déroule en même temps que le premier tour de la bataille du Col du Pic).



Les deux zones montagneuses ne sont pas infranchissables mais sont comptées en collines difficiles. Un chemin classé en route constitue la faille secrète et relie l'angle de la table au bon terrain dans un angle de 45°.

Les jours de combats précédents ont détruit la plupart des fortifications naines. Le joueur nain dispose de 5LB de fortifications encore en bon état. Il les place où il veut (mais faisant face à l'attaque principale, pas à la faille secrète). Un socle nain situé derrière une fortification dispose d'un bonus de +2 au combat ou pour recevoir un tir.



Les règles spéciales de la bataille

- Nains blessés: Les nains résistent depuis cinq jours déjà, et nombre de ceux qui sont encore en vie sont blessés, certains sérieusement. Tous les nains gravement blessés ont été regroupés dans un camp, près du bord de la table, du côté nain. Toutefois, lorsque débute la bataille, quelques-uns peuvent trouver la force de rejoindre leurs camarades valides pour défendre la barricade. Pour déterminer quels sont les nains gravement blessés au début de la bataille, lancez 1D6 pour chaque socle de nain avant le placement des armées. Sur un résultat de 1, les Nains de l'unité sont majoritairement blessés et le socle est retiré.

Prenez les nains retirés et relancez un dé pour chacun d'eux. De 1 à 3, les pertes sont trop importantes et le socle ne sera ni placé ni joué. Sur un jet de 4 à 6, les blessés Nains font la preuve de leur légendaire tenacité : leur socle est placé et joué en tant que <<blessés valides>>. Il faudra se rappeler quels socles sont constitués de blessés valides car ils souffriront d'un malus de -1 au tir et au combat durant toute la partie. Les "blessés valides" sont à déployer à 2LB du bord de la table, du côté nain. Ils peuvent se déplacer et combattre normalement.

- La Faille secrète: À partir du second tour, le joueur nain du Chaos lance 1D6 au début de chacun de ses tours. Sur un résultat de 6, les troupes qu'il a réservées pour les envoyer dans la faille arrivent dans le Col du Pic. Elles se déploient sur la table lors de la phase de mouvement de ce tour en utilisant les règles normales. Notez que parce qu'elles n'étaient pas sur la table dès le début du tour, elles ne pourront pas déclarer de charge avant le tour suivant. Ceci dit, elles peuvent se déplacer et combattre normalement.
- Les Nains défendant la passe sont déterminés et résolus à mourir pour accomplir leur devoir. L'armée n'est démoralisée qu'avec la perte de 16 plaquettes au lieu des 12 prévues par la règle.

Les Conditions de victoire

La bataille se poursuit jusqu'au début du douzième tour. La partie cesse alors immédiatement, déterminez le vainqueur.

Victoire des Nains : Deux possibilités

1. Si au moins 24 unités de nains du chaos sont détruites ou hors table (même si il s'agit du contingent envoyé vers la faille secrète et non entré) car les ennemis sont alors démoralisés et prennent la fuite.
2. Si à la fin du onzième tour l'armée naine conserve encore au moins trois plaquettes et qu'au moins une d'entre elle est plus proche de son bord de table que la plaquette ennemie la plus avancée, on considère que l'armée de Boni a tenu sa position assez longtemps et est donc victorieuse.

Victoire des Nains du Chaos : Tout autre cas de figure



Les Armées

La force naine du général Borri (24AP)

Le Général Borri porte une hache runique sur laquelle sont gravées la Rune Majeure de Rapidité, une Rune de Force et une Rune de Fureur. Borri porte une armure ornée d'une Rune de Fer et de 2 Runes de Robustesse. Il a un talisman gravé d'une Rune de Passage.

Le joueur nain constitue sa force en prenant 24AP parmi les troupes présentes. Borri est obligatoire (et soumis à la même règle de <<blessé>> que les autres) Si le hasard fait qu'il est HS pour la bataille, le rôle de général est confié à une autre plaquette désignée par le joueur nain.

Borri. Classé en *Héros* 4AP

Grubkuli (les Chasseurs de Gobelins) : Arbalétriers Classés en *Tireurs* 2 AP (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)

Throng Drynwyn (Clan de Drynwyn) : Guerriers Classés en *Lames* 2 AP (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)

Dammaz-Doki (Gardiens des Rancunes) : Arquebusiers Classés en *Tireurs* 2 AP (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)

Dum Drengi (les 'fileurs) : Tueurs de Trolls Classés en *Warband* 2 AP (HOTT) ou *4Wb ou Sch* (HOTT-De Mir)

Azul-Grugni (les Vaillants Mineurs) - Mineurs Classés en *Lurkers* car ils se dissimulent dans des crevasses et infractuosités de la montagne qu'ils creusent eux mêmes depuis plusieurs jours. Trois socles de mineurs sont autorisés au maximum. 1AP

Artillerie : Jusqu'à trois éléments. Comptent bien entendu en *Artillerie* 3AP en HOTT, 2AP en HOTT-De Mir. Les trois pièces peuvent être prises si le joueur nain le désire même si cela fait passer, à HOTT, le total des troupes coûtant plus de 2 AP au dessus des 12 points autorisés)



Les esclaves du Nain Noir (48AP)

Le joueur nain constitue sa force en prenant 24AP parmi les troupes ci dessous. Il désigne avant le placement trois à six de ses plaquettes comme constituant le détachement tentant la marche de flanc par la faille secrète. Le Nain noir est obligatoire et ne peut faire partie de la marche de flanc..

Le Nain Noir Classé en *Héros* 4AP

Les Élus d'Hashut : Centaures Taureaux Classés en *Chevaliers* 2 AP (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)

Les Pleurnichards de Skubbo : Guerriers gobelins Classés en *Hordes* 2 AP (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

Les Chevaucheurs de Karna : Chevaucheurs de Loups Hobgobelins Classés en *Cavaliers* 2 AP

Les Fourbes d'Itcha : Assassins Hobgobelins, Classés en *Sneaker* 3 AP . L'armée ne peut contenir qu'une seule plaquette d'assassins.

Les Chevaucheurs de Dorak : Chevaucheurs de Loups Gobelins combattant en formation plus légère que leurs homologues hobgobelins, Classés en *Cavaliers* 2 AP (HOTT) ou *LH* (HOTT-De Mir)

Les Fendeurs de Crânes : Guerriers Nains du Chaos, avec armures lourdes, boucliers et haches à deux mains. Classés en *Lames* 2 AP (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir) Le gros de l'infanterie naine étant engagé ailleurs, l'armée ne peut aligner qu'un maximum de 6 plaquettes de ces guerriers.

Les Destructeurs de Gnashrak : Orques Noirs Classés en *Warband* 2 AP (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)

La Racaille de Wortgub : Gobelins armés d'arcs. Classés en *Tireurs* 2 AP (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)

