

Embuscade sur la Vieille Route des Nains

Scénario adapté de celui proposé pour Oldhammer par *KingOfTheLeadPile* sur le forum Oldhammer anglophone



Les nains de Karaz Gaiaz Bok (bastion de l'or avec des tunnels bas où l'on se cogne souvent la tête), qui est situé quelque part au nord du High Pass, à la frange nord des montagnes du Bord du Monde, ont la vie dure. Leur forteresse relativement petite est constamment attaquée, à la fois depuis le ciel et depuis le sous-sol, par des peaux-vertes, des skavens et des bandes du chaos en maraude. Le résultat de leur exploitation minière n'est pas si grand, à la fois à cause de la faible manpo... La puissance des nains dans le bastion, les nombreux nains qui doivent garder et défendre le fort au lieu de pouvoir travailler dans les mines, ainsi que parce que les veines d'or sont plutôt fines et longues, nécessitant un rapport effort de minage élevé /résultat. Comme le nom de la forteresse l'indique, ils extraient principalement de l'or, mais découvrent parfois aussi des veines d'autres métaux.

Une fois qu'ils ont suffisamment d'or extrait et traité, ils le transportent vers le sud vers d'autres bastions nains et pour commercer avec les humains de l'Empire. L'un de ces convois venait de commencer son dangereux périple vers le sud, dirigé par Khirgrurd Silverstriker (un pauvre prospecteur qui n'a jamais réussi à découvrir les veines d'or rentables). Comme le pouvoir des nains dans la forteresse est si faible, envoyer suffisamment de gardes nains avec la caravane affaiblirait trop les défenses de la forteresse, de sorte que les nains emploient souvent les services de mercenaires nordiques pour la garde de la caravane.

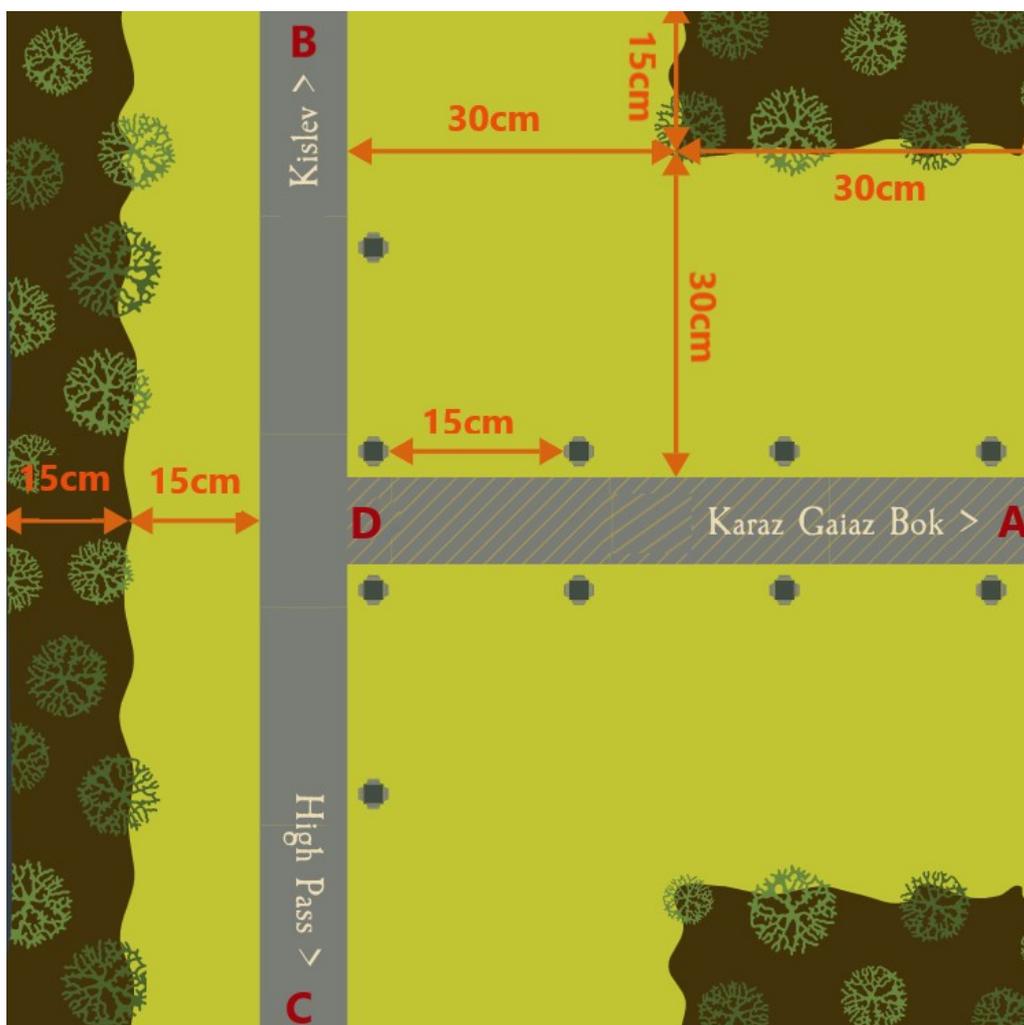
C'est également vrai pour la caravane actuelle. Malheureusement, l'un des Nordiques est tombé sous l'influence du Chaos. Il a révélé l'itinéraire exact de la caravane à Dietbert le Méchant, un champion du Chaos, qui a besoin d'or pour financer les cultes qu'il essaie de répandre et de développer dans plusieurs petits villages de Kislev. Alors que les nains déplacent leur caravane vers le sud, Dietbert attend en embuscade pour prendre l'or et l'utiliser à ses propres fins sombres.

Champ de bataille

L'endroit choisi par Dietmar pour l'embuscade se trouve à l'endroit où l'ancienne route naine menant à Karaz Gaiaz Bok rencontre la route qui traverse le col supérieur, dont une partie est encore d'anciennes constructions naines.

La route est bordée de statues naines régulièrement espacées sur des socles. Les lisières de la forêt que la route traverse marquent la zone de déploiement du Chaos en embuscade.

La table mesure 90x90cm



Champ de bataille

Escorte Naine (12 AP)

- ◆ Khirgrurd Silverstriker , Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) ou *Lames* (HOTT), Général
- ◆ Thrarod Flatfist, le porte enseigne Classé en *Héros*
- ◆ 4x Guerriers nains, Classés en *4Bd* (HOTT-De Mir) ou *Lames* (HOTT)
- ◆ 2x Arbalétriers nains, Classés en *4Cb* (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)
- ◆ 1x Tueurs de Géants, Classés en *Sch* (HOTT-De Mir) ou *Warbands* (HOTT)
- ◆ 2x Mercenaires nordiques (Contingents de Ubbe et de Frode) , Classés en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou *Warbands* (HOTT)
- ◆ 2 Eléments de non combattants de charettes (Soclées chacune en 6x6cm)

Bande du chaos (12 AP)

- ◆ Dietbert le Mauvais , Classé en *Héros*, Général
- ◆ 1x Sorcier du Chaos de Tzeentch, Bykalgroar le Rusé , Classé en *Magicien*
- ◆ 3x Guerriers du Chaos, Classés en *6Bd* (HOTT-De Mir) ou *Lames* (HOTT)
- ◆ 4x Hommes bêtes de Nurgle, Classés en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou *Warbands* (HOTT)
- ◆ 1x Maîtres chiens, classé en *Bêtes*

Objectifs du scénario

- ◆ **Nains**
Déplacez les deux wagons hors de la carte via le point B ou C. Le joueur nain note le point par lequel il veut sortir avant que les unités ne soient déployées, mais garde cette information secrète pour le joueur du Chaos.
- ◆ **Chaos**
Déplacez les deux wagons hors de la carte en passant par le point A.

Déploiement

Les nains se déploient en premier. Le commandant nain, Khirgrurd, a bien ordonné à ses troupes de se mettre en formation, mais plus le trek est long, plus cette formation initiale est perturbée, une unité s'arrêtant pour prendre une fuite, une seconde passant par là, la première régnant ensuite à la fin de la colonne, etc. De plus, le joueur du Chaos se trouve en embuscade, a donc certains avantages, initiant l'embuscade au moment opportun. Cela inclut d'attendre que certaines unités aient dépassé certains points sur la route, etc.

Pour représenter ces aspects, le déploiement de la force naine est soumis à certains éléments aléatoires, à la fois dans leur propre phase de déploiement et dans la phase de déploiement du Chaos.

Nains

Les deux premières unités à être déployées sont les deux wagons. Le joueur nain choisit n'importe quel point le long de la ligne entre A et D, déclarant qu'il y déploie un chariot. Il lance ensuite 2 dés, l'un après l'autre. Le wagon est déplacé d'un nombre de LB égal au score du 1er dé vers le point D, puis d'un nombre de LB égal au score du 2ème dé vers le point A. Aux points A et D, le wagon rebondit.

Il s'agit du point de déploiement final du wagon. Le processus est ensuite répété pour le deuxième wagon. S'ils finissent par se chevaucher, déplacez les deux le moins de distance possible pour les placer avec un espace de 1 LB.

Une fois que les deux chariots ont été placés par cette méthode, le commandant nain peut placer le reste de ses troupes comme bon lui semble, en respectant les restrictions suivantes :

- Toutes les unités doivent être placées sur la route entre les points A et D.
- Toutes les unités doivent être placées complètement sur la route, aucune partie d'une unité ne peut être déployée hors de la route.
- Toutes les unités doivent être placées face à la route en direction du point D.
- Toutes les unités doivent être placées à au moins 1" de toute autre unité.

Si, pour des raisons étranges, toutes les unités ne peuvent pas être placées sur le plateau suite aux restrictions, elles sont devenues des retardataires. Au cours de chaque phase de début de tour nain, à partir du deuxième tour, ces unités peuvent entrer sur la table à partir du point A dans leur phase de mouvement pour un coût de 6 PIP (tous les retardataires entrent en même temps),

Chaos

Le commandant du Chaos déploie ses unités n'importe où dans les trois zones en bois. Il lance ensuite 1 dé par unité naine, y compris les mercenaires nordiques. Sur un jet de 5+ (6+ pour les nordiques), il peut échanger la position de cette unité avec la position d'une autre unité du bataillon nain, en obéissant aux règles suivantes :

- Aucune unité ne peut être repositionnée plus d'une fois ; que ce soit sur son propre jet ou en tant que partenaire d'échange sur le jet d'une autre unité.
- Les Charettes et les unités positionnées en début de jeu pour les déplacer, ne peuvent pas être ainsi déplacées, ni choisies comme « partenaire d'échange ».
- Le commandant nain ne peut pas être choisi comme partenaire d'échange.

Premier tour

Le joueur du Chaos commence le premier tour.

Contrôler les Charettes

Pour contrôler une charrette, le joueur doit disposer d'une unité collée dos au front de la charrette. Celle-ci suit dès lors les mouvements de l'unité. Si elle est contactée de face au combat, l'unité guidant la charrette est détruite au moindre recul et son vainqueur prend immédiatement sa place et son orientation, contrôlant désormais la charrette. Le recul face à un tir reste possible.

Conditions de victoire

- **Victoire naine**
Les deux charettes ont été sorties de la carte via le point de sortie choisi. (Même si c'est la Chaos qui les sorts, des reforts Nains sont supposés attendre dans cette direction)
- **Nul**
Les deux camps sortent d'une charrette par leurs points de sortie respectifs ou les Nains sortent les deux wagons du plateau par le point opposé à celui choisi (par exemple à travers C lorsque B a été choisi).
- **Victoire du Chaos**
Les deux wagons ont été repris aux nains et retirés du plateau via le point A.

Les deux camps sont résolus à conserver ou s'emparer des charettes et ne sont démoralisés que si ils subissent 10 pertes (afin que les joueurs se concentrent sur le contrôle des charettes).

