

LA PORTE EST DE KARAK AUX HUIT PICS



Karak aux Huit Pics fut autrefois la forteresse la plus puissante du sud des Montagne du Bord du Monde. Ses vastes salles, ses mines et ses splendeurs inénarrables faisaient l'admiration de tous les royaumes nains. Seule la plus récente et plus grande forteresse de Karaz-a-Karaz était plus riche et plus célèbre. Mais Karak aux Huit Pics inspirait tout de même un profond respect car elle était la plus ancienne. Le peuple de cette antique forteresse descend des tous premiers colons et même de certains Dieux Ancestraux. Lorsque Karak aux Huit Pics tomba, ce fut un jour de cruelle amertume pour les nains. La majorité de ses habitants furent taillés en pièces tandis que les survivants fuyaient chercher refuge dans le nord.

Au fil du temps, les nains impuissants regardaient avec amertume leur royaume devenir le repaire des gobelins de la nuit et des skavens. Les descendants de Lunn, dernier roi de Karak aux Huit Pics, échafaudèrent de nombreux plans pour tenter de reprendre leur royaume, mais ce n'est que quelques siècles plus tard qu'ils réussirent une tentative sérieuse.

RECONQUETE

Après une suite de terribles défaites et des générations de préparation, le seigneur Belegar mena une expédition afin de revendiquer son héritage mais ce ne fut qu'une victoire partielle. Il repoussa les gobelins de la nuit des ruines et réoccupa la vieille citadelle.

Avant que les gobelins ne puissent se ressaisir, les nains fortifièrent la citadelle pour la rendre inexpugnable. Belegar espérait utiliser la citadelle comme tête de pont pour lancer des attaques dans les montagnes avoisinantes et au fond des tunnels. Bien que les nains aient réussi à reprendre le contrôle de certaines mines et à y retrouver des trésors, ils ne purent étendre leur influence au-delà de la forteresse. Les montagnes environnantes et leurs tunnels restèrent aux mains de l'ennemi.

Les nains vivent dans un état de de toutes parts par les gobelins à la dans les profondeurs. Dans une étau, le roi Belegar envoya un Karaz-a-Karak pour appeler des famille, le seigneur Duregar, une armée et marcha vers le sud. recrutées à la hâte comprenaient Tueur de Trolls ainsi que le Maître L'armée longea les versants ouest Monde vers le sud. Elle se trouva l'ennemi au cours de la bataille des selon les traductions] où elle dut d'orques à la sortie occidentale du avoir vaincu les orques, Duregar continua vers le sud en direction du porte est de Karak aux Huit Pics.

La porte est de Karak aux Huit Pics lieues à l'intérieur du Défilé de la vallée parsemée de tombes naines avançaient en ordre de bataille, dévaler les pentes abruptes qui porte Est avait été construite des auparavant à un endroit où la vallée large de quelques centaines de avaient construit leur porte, c'était virtuellement imprenable mais il ne quelques pierres empilées entre les Face à la porte se trouvait une tour dont le sommet commandait les Bien que partiellement en ruine, rebâtie et fortifiée par les gobelins



siège perpétuel, menacés surface et par les skavens tentative pour briser cet message à sa famille de renforts. L'aîné de sa rassembla immédiatement Les forces de Duregar, entre autre une bande de des Runes Hurgar le Noir. des Montagnes du Bord du bientôt confrontée à Crocs [ou des Machoires, affronter une armée Col du Chien Fou. Après franchit le col puis Défilé de la Mort et de la

se trouvait à plusieurs Mort, au bout d'une large en ruines. Les nains s'attendaient à voir l'ennemi dominaient leur route. La milliers d'années se rétrécissait en un défilé mètres. Là les nains autrefois une forteresse restait à présent plus que quelles passait la route. de garde immense et grise accès de toute la vallée. cette tour de guet avait été la nuit.

L'APPROCHE

En approchant de la porte, les nains s'aperçurent que la tour était entre les mains de l'ennemi. Les nains continuèrent néanmoins à avancer. Soudain des orques et des gobelins dévalèrent les versants. Derrière eux, une bande d'orques ricanants leur coupait toute retraite. L'armée du seigneur Duregar était bel et bien encerclée. Les lourds rochers d'un lance-rocs commencèrent à pleuvoir sur leurs rangs compacts depuis le sommet de la tour. Ils forcèrent l'allure, dans l'espoir d'effectuer une percée pour atteindre la porte est. Alors qu'ils approchaient des gobelins de la nuit, une grande clameur s'éleva et des gobelins fanatiques émergèrent des rangs et se précipitèrent contre eux en tourbillonnant. Les déments se jetèrent sur les nains en faisant tourner leurs boulets. Certains furent abattus par des carreaux d'arbalètes, d'autres partirent dans ce mauvaises directions et ne causèrent pas le moindre dommage, mais les derniers tuèrent beaucoup de nains avant de s'effondrer d'épuisement.

Les nains avancèrent, balayant les gobelins de la nuit devant eux, mais à chaque fois qu'une brèche leur laissait voir la porte, des gobelins toujours plus nombreux la refermaient immédiatement. Les archers gobelins de la nuit faisaient pleuvoir leurs traits depuis la tour de guet. Les flèches empennées de noir frappaient aussi bien les gobelins que les nains, mais les archers ne cessaient pas le feu pour autant.

Les choses semblaient bien mal engagées pour les nains. Près de la moitié de l'armée avait mordu la poussière dans sa première tentative pour atteindre la porte alors que la horde des peaux-vertes ne semblait pas diminuer. Avec l'obstination typique des nains, Duregar conduisit ses troupes vers un tumulus pour un dernier baroud d'honneur.

ULTIME ASSAUT

Alors que les nains se préparaient à l'inévitable assaut, une explosion fit voler la porte en éclats dans un nuage de poussière. Alors que le nuage se dissipait, Duregar vit des nains se précipiter dans leur direction. Pris au dépourvu, les gobelins de la nuit se dispersèrent en laissant pas mal des leurs sur le carreau. Le roi Belegar et les nains de Karak aux Huit Pics avaient avancé vers l'est depuis l'autre côté de la porte et massacré l'arrière-garde inattentive des peaux-vertes avant de faire exploser la porte avec de la poudre à canon.

Le désordre s'installa chez les orques et les gobelins. Le seigneur de guerre de gobelins de la nuit, une créature maléfique appelée Skarsnik, qui regardait les événements depuis le haut du défilé, vit son armée hésiter. Pour les nains, s'était un répit inespéré : les deux groupes firent leur jonction dans une mer de sang verdâtre. Formant un carré compact, les nains commencèrent à entamer leur retour vers la porte. Avant même qu'ils n'aient fait la moitié du chemin, les orques et les gobelins se regroupèrent et retrouvèrent la confiance à la vue du faible nombre de leur ennemis. Les roches du lance-rocs et les flèches noirs s'abattirent à nouveau sur les rangs nains.



De nombreux nains furent fauchés par les flèches gobelines, mais plus encore réussirent à atteindre la porte. Des squigs des cavernes furent lâchés. Les Tueurs de Trolls en occirent plusieurs alors que les autres, rendus fous, se retournèrent contre les gobelins de la nuit et arrachèrent quelques têtes, bras et jambes avant de fuir dans les montagnes. Brisant les rangs des derniers gobelins de la nuit, le seigneur Duregar et le roi Belegar se dirigèrent vers l'ouest. Les gobelins de la nuit continuèrent à harceler les nains jusqu'à la citadelle mais, grâce à leurs armures, ceux-ci ne subirent que peu de pertes. A la nuit tombée, Skarsnik était maître du champ de bataille mais Duregar et Belegar avaient échappé à la nasse.

HEROÏSME

La bataille de la Porte Est resterait dans les annales comme un grand et héroïque combat contre un ennemi largement supérieur en nombre. Les nains ne pouvaient en aucun cas gagner cette bataille, mais ils avaient approché la victoire d'aussi près que possible. Peut-être Duregar avait-il commis l'erreur de se jeter dans le piège de Skarsnik, mais l'héroïsme des nains avait retournée la situation. Leur malheur était d'avoir contre eux l'un des chefs gobelins les plus rusés de tous les temps. D'ordinaire, l'indiscipline naturelle des orques et des gobelins aurait permis aux troupes de Duregar de manœuvrer avant que les peaux-vertes n'offrent une véritable résistance. Mais la poigne de fer avec laquelle Skarsnik tenait les montagnes, ses réseaux d'espionnage et ses tours de guet, lui permit de connaître ou d'anticiper tous les mouvements des nains.

Les nains avaient perdu de nombreux guerrier valeureux en tentant de porter secours à Karak aux Huit Pics. Mais, d'un autre côté, les nouvelles troupes comprenaient les pertes des défenseurs et toute menace immédiate était écartée de la forteresse. Dans les années qui suivirent, les nains furent capables de monter plusieurs expéditions pour retrouver des trésors et découvrir les tombes de plusieurs de leurs rois. Toutefois, ils demeurèrent incapables d'étendre leur territoire durement gagné. Karak aux Huit Pics resta un royaume contrôlé par Skarsnik et les skavens dans lequel les nains ne purent conserver qu'une enclave dérisoire.



LA BATAILLE

La bataille de la porte est particulièrement intéressante car elle met en scène des troupes de force inégale. Historiquement, les nains ont survécu, mais n'en aurait-il pas été tout autrement si, par exemple, les renforts de Belegar avaient un peu trop tardé à arriver ? Ou si l'arrière-garde de Skarsnik avait su les repérer plus tôt ? Il ne tient qu'à vous de pouvoir répondre à ces questions et de comparer vos talents à ceux des généraux nains et gobelins en reconstituant cette bataille. Peut être sauvez-vous Karak aux Huit Pics de l'occupant à moins que vous ne détruissiez à jamais la puissance naine dans cette région.

Le champ de bataille

Disposez vos éléments de décor comme indiqué sur les cartes ci-jointes. Cette bataille se déroule sur une ancienne route naine orientée d'est en ouest au creux d'une vallée étroite. Ses bords sont trop escarpés pour autoriser les déplacements. Ils sont par conséquent considérés comme terrain infranchissable. Néanmoins certaines troupes gobelines seront cachées dans les rochers des pentes au début de la partie. Le côté est de la table est l'endroit d'où viennent les nains et mène vers le Défilé de la Mort. Le côté ouest de la table mène quant à lui à la forteresse qui se trouve quelques lieues plus loin.

Vous devrez fidèlement représenter les détails les plus marquants du terrain. Si vous possédez tous les éléments nécessaires, cela ne vous posera aucun problème mais vous serez probablement obligé d'improviser car ce scénario est assez inhabituel. L'élément le plus important à représenter est la falaise orientée nord-sud qui barre le défilé et dans laquelle est enchâssée la porte.

Le mur est certainement l'élément du scénario le plus difficile à représenter. Si vous possédez une "Mighty Fortress" Citadel, vous y trouverez le mur et la porte, l'idéal ! [...] La tour de guet pose un autre problème, mais une fois encore, la "Mighty Fortress" peut sauver la situation car ses tours sont exactement ce qu'il vous faut. [...] Le reste du relief terrestre est simple. Le monticule sur lequel Duregar réunit son dernier carré n'est rien d'autre qu'une petite colline circulaire et la route n'a pas vraiment besoin d'être représentée en tant que telle. Vous n'êtes pas non plus obligé de matérialiser les versants noirs et sur de la vallée : vous pouvez vous contenter de placer plusieurs petites collines pour les représenter.

La taille du champ de bataille n'est pas d'une importance vitale, ce qui compte, c'est que les nains commencent la partie à une distance respectable des défenseurs de la porte. 24ps semble être une bonne option. Cela laisse aux nains une distance considérable à traverser même s'ils effectuent des marches forcées de 6ps et permet aux orques d'avoir le temps de tirer avec leurs machines de guerre.



Le déploiement des Nains

L'armée naine est divisée en deux : la force principale commandée par le seigneur Duregar et les forces de Karak aux Huit Pics sous les ordres du roi Belegar. Au début de la partie, l'armée de Duregar chemine vers l'ouest le long d'une route. Dans la présente bataille, Duregar ignore que le roi approche de l'autre côté de la porte alors que le joueur le sait pertinemment. Pour représenter la position de Duregar, les nains de Belegar commenceront hors table. Ces renforts arriveront à un moment et à un endroit déterminé par les tableaux ci-dessous.

La force principale de l'est est détaillé [plus bas]. Si vous le désirez, vous pouvez changer la composition des troupes en fonction de votre collection de figurines. Toutefois, la valeur doit rester sensiblement la même ou alors varier dans les mêmes proportions par rapport à celle des ennemis. Les troupes naines se déploient entre 9ps et 24ps du bord de la table à l'intérieur de la zone montrée sur la carte de déploiement des nains. Si votre table est petite, vous pourrez préférer déployer les nains plus près du bord est de la table et ainsi retarder l'arrivée et le déploiement des orques de l'est (voir la carte de déploiement des orques). Aucun nain ne peut être placé à moins de 9ps des bords nord et sud de la table.

Le roi Belegar et les renforts de Karak aux Huit Pics qui débute le jeu à l'ouest ne sont pas présent sur la table en début de partie. Le joueur nain doit faire un jet de dé au début de chacun de ses tours à partir du second (par de jet de dé au premier tour) pour déterminer si les troupes de Belegar apparaissent ou non. Si les forces de Belegar ne sont pas apparues au cinquième tour des nains, elles apparaissent alors automatiquement (bien que cela risque d'être trop tardif).



TOUR	Les Nains apparaissent sur un jet de ...
2	6
3	5 ou 6
4	4, 5 ou 6
5	Les Nains apparaissent obligatoirement

Dans la réalité historique, le roi Belegar et ses renforts sont dissimulés par la porte et le mur jusqu'à ce qu'ils apparaissent par la porte détruite. Dans la partie, afin de conserver aux nains l'élément de surprise, ceux-ci

peuvent apparaître dans n'importe laquelle des trois positions définies (voir la carte de déploiement des nains ci-contre).

Jetez un D6 lorsque les troupes du roi Belegar arrivent.

D6	Les Nains apparaissent...
1-4	A la porte Est (Ouest)
5	Aux vieilles mines (Nord)
6	Aux anciennes tombes (Sud)

1 La porte Est. Les nains se ruent dans la mêlée après avoir éliminé l'arrière-garde des gobelins de la nuit et fait exploser la porte est ou le mur avec de la poudre de canon. Vous pouvez déployer les nains devant la porte dans une zone de 3LB x 6LB. Vous ne pouvez pas contre pas les déployer à moins de 4ps de l'ennemi, sauf d'unités démoralisées qui sont automatiquement retirées de la table si elles sont prises dans la zone de déploiement. Toutes les troupes ne pouvant pas être déployées dans cette zone sont placée à l'ouest de porte et pourront la franchir durant les tours suivants. La porte est suffisamment grande pour laisser passer des unités larges de huit figurines à vitesse normale. Les nains ne peuvent pas se déplacer durant leur tour de déploiement mais peuvent combattre normalement et tirer à l'arbalète et à l'arquebuse bien qu'il ait eu mouvement. Cette règle spéciale simule les avantages de la surprise et ne s'applique que durant le tour de déploiement des nains.

2 Les vieilles mines. Les nains ont traversé la mine par des passages ignorés des gobelins de la nuit. Les nains émergent de la mine en provenance du nord et déferlent sur les arrières des gobelins. Déployez vos troupes dans un rayon de 9ps du bord nord de la table. Les troupes ne doivent pas être déployées à moins de 4 ps de l'ennemi à moins que cela ne soit inévitable, auquel cas, elles peuvent être déployées plus près. Toutes les unités ennemies démoralisées se trouvant dans cette zone de déploiement sont détruites. Les nains ne peuvent pas se déplacer durant leur tour de déploiement mais peuvent combattre normalement et tirer à l'arbalète et à l'arquebuse bien qu'il y ait eu mouvement.

3 Les tumulus. Les nains ont creusé secrètement un tunnel qui mène au milieu des tombes et permet d'atteindre les versants sud de la vallée sans être vu de gobelins de la nuit. Déployez votre armée dans un rayon de 9ps à partir du bord de la table. Les troupes ne doivent pas être déployées à moins de 4ps d'unités ennemies à moins que cela ne soit inévitable, auquel cas, elles peuvent être déployées plus près mais elles ne doivent pas être en contact. Toutes les unités ennemies démoralisées se trouvant dans cette zone de déploiement sont détruites. Les nains ne peuvent pas se déplacer durant leur tour de déploiement mais peuvent combattre normalement et tirer à l'arbalète et à l'arquebuse bien qu'il y ait eu mouvement.

Déploiement des gobelins

Les forces des orques et des gobelins sont divisées en quatre groupes. Au cours de la vraie bataille, Skarsnik se contentait de regarder le combat depuis un point d'observation élevé mais le joueur a le droit de l'utiliser sur le terrain. Le plan du seigneur de guerre goblin était d'obliger les nains à avancer vers l'endroit le plus étroit de la vallée pour pouvoir les attaquer de tous les côtés à la fois.

Au début du jeu, l'armée gobeline est placée à la porte est pour bloquer l'avance des nains. Ces troupes sont [appelées] Forces de l'ouest et peuvent être déployées à l'ouest dans un rayon de 6ps du mur comme indiqué sur la carte de déploiement des orques et gobelins. Le second



groupe d'orques suivait l'armée des nains alors qu'elle avançait le long de la vallée et était déployé de façon à leur couper toute retraite. Ces forces de l'est et elles apparaissent sur la table au tour 1 du joueur goblin. La totalité de cette force peut être déployée dans un rayon de 6ps du bord est de la table. Les orques ne peuvent pas se déplacer autrement que pour se déployer durant ce tour, mais ils peuvent tirer avec leurs arcs. Le troisième contingent goblin (Forces du nord) dévale quant à lui les versants nord de la vallée où il était caché dans les rochers. Il ne se dévoile qu'une fois les nains en position. Comme ce plan réclame coordination et discipline, il n'est pas évident que ce contingent apparaisse. Le joueur goblin jette donc un dé au début de chacun de ses tours.

Tour	Les forces du Nord apparaissent sur un jet de
1	6
2	4, 5 ou 6
3	2,3,4,5 ou 6
4	Jamais



Si les nains de Karaz aux Huit Pics arrivent par le versant nord (la vieille mine) avant que les gobelins du nord ne puissent se déployer, ils les surprennent et les massacrent sans autre forme de procès ! Les gobelins n'apparaîtront donc jamais. Si les gobelins ne sont toujours pas apparus au quatrième tour des orques et gobelins. Peut-être le contingent a-t-il été entièrement détruit par des querelles internes ou s'est-il enfui dans les collines. En supposant que le troisième contingent arrive à temps, il peut être déployé dans un rayon de 4lb du bord de la table nord, comme cela est montré sur la carte de déploiement des orques et gobelins. Les troupes ne peuvent pas être déployées à moins de 1LB d'une unité de nains même si celle-ci est en fuite.

Le quatrième contingent goblin (Forces du sud) arrive du sud de la vallée où il était caché parmi les tombes et les rochers. Cela réclamant coordination et organisation, il n'est encore une fois pas certain du tout que ce contingent apparaisse. Les orques jettent donc un dé au début de chaque tour. Cela se passe exactement comme pour le contingent nord. Notez cependant que les deux contingents ne peuvent pas arriver sur la table durant le même tour. Faites d'abord le jet pour le contingent nord : s'il apparaît ne faites pas le test pour le second. Non seulement cela réduit les capacités d'attaques des gobelins, mais cela laisse au contingent du sud le risque de ne jamais sortir.

Tour	Les forces du Sud apparaissent sur un jet de
1	6
2	4, 5 ou 6
3	2,3,4,5 ou 6
4	4,5 ou 6
5	6
6	Jamais

Si les Nains de Karaz aux Huit Pics arrivent par le versant sud (via le tunnel) avant que les gobelins ne puissent se déployer, ils les surprennent et les massacrent. Les gobelins du sud n'apparaîtront jamais. Si les gobelins ne sont toujours pas apparus à leur sixième tour, ils ne pourront plus le faire. Peut-être le contingent a-t-il oublié ce qu'il était censé faire ou a-t-il estimé qu'il avait d'autres chats à fouetter. En supposant que le quatrième contingent arrive à temps, il peut être déployé dans un rayon de 6ps du bord de la table sud, comme cela est montré sur la carte de déploiement des orques et gobelins. Les troupes ne peuvent pas être déployées à moins de 4ps d'une unité de nains même si celle-ci est en fuite.

DEBUT DU JEU

Le joueur nain déploie tout d'abord d'armée de Duregar et les gobelins déploient ensuite leurs forces initiales.

Une fois ces deux forces déployées, le joueur nains commence. Procédez dès lors normalement, les joueurs lancent les dés au début de leurs tours pour faire arriver les renforts comme décrit plus haut. La bataille se joue en douze tours pour chaque camp.

La fin du douzième tour des Gobelins annonce la tombée de la nuit. Les survivants sont sensés pouvoir s'échapper à la faveur de la nuit.

LES ARMÉES

L'armée naine (72 AP)

L'armée des nains alignée lors de la bataille de la Porte est de Karak aux Huit Pics se compose des troupes données [ci-dessous]. Vous pouvez remplacer certaines de ces figurines par d'autres de votre propre collection que vous devrez alors choisir dans la liste d'armée des nains de la façon habituelle. Rappelez-vous toutefois que vous n'avez droit ni aux machines de guerre, ni aux alliés, ni aux monstres. Ces restrictions ont pour but de recréer les conditions historiques de la bataille où les nains voyageaient sans transporter toutes les machines de combat avec lesquelles ils partent habituellement en guerre. Tant que votre armée ne dépasse ni le nombre de points fixé, ni la répartition donnée dans le tableau ci-dessous, vous pouvez incorporer vos propres troupes.

Armée de Duregar (48 AP)

L'armée lance 2 dés de PIPs. L'un est destiné aux 24 AP contrôlés par Duregar et l'autre est destiné aux 24 AP contrôlés par Hurgar (Répartition des troupes dans les corps au choix du joueur)

- **Seigneur Duregar (général)** Duregar est classé en *Héros*
- **Grande bannière** La grande bannière est portée par un champion. Il porte une armure lourde et une arme à une main. Son armure est gravée de Runes. Il est classé en *Héros*
- **Maître des runes Hurgar le noir** est classé en *Clerc*
- **1+ Unités de Tueurs de Trolls.** , Classés en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **1 Unités de Marteliers** Équipés d'armes à deux mains, d'armure légère et de boucliers. Unité d'Elite, fanatiquement résolue à reconquérir la place. Elle est classée en *Paladin*.
- **1+ Unité de Guerriers nains** Classés en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unité de Guerriers nains allégés** Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)

Armée de Belegar (24 AP)

L'armée dispose de son propre dé de PIPs.

- **Seigneur Belegar (général).** Belegar est classé en *Héros*
- **Champion des Longues-barbes** . Il est classé en *Héros*
- **1 Unités de Longues barbes** Équipés d'armes à deux mains, d'armure légère et de boucliers. Unité d'Elite, fanatiquement résolue à reconquérir la place. Elle est classée en *Paladin*.
- **1+ Unités d'Arquebusiers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités d'Arbalétriers** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *4Cb* (HOTT-De Mir)

L'armée des orques & gobelins

L'armée des orques et des gobelins se compose de troupes données ci-dessous . Vous pouvez substituer certaines de ces figurines par d'autres de votre collection que vous devrez alors choisir dans la liste d'armée des orques et gobelins de la façon habituelle. Vous n'avez pas le droit de prendre des alliés. Vous avez le droit d'avoir des machines de guerre et des monstres, même si, dans la vraie bataille, il n'y a qu'une machine de guerre et aucun monstre. Aussi longtemps que les valeurs et la répartition restent en proportion, vous êtes libre d'incorporer certaines de vos figurines à ce scénario. Skarsnik peut être placé dans n'importe quelle unité et sera comptabilisé dans les points de cette unité. Il remplacera donc des troupes normalement listées dans le corps. Le corps peut alors dépasser le maximum de 12 AP de troupes coûteuses.



Forces de l'Ouest (Force initiales déployées au début de la bataille) 24 AP

L'armée dispose de son propre dé de PIPs.

- **Grand chef orque** Il est équipé d'une épée, d'une armure légère et d'un bouclier. Il est classé en *Héros*
- **Champion chamane orque** Armé d'une arme à une main. Il est classé en *Magicien*
- **1 Lance-rocs orque** La batterie est classé en *Artillerie*
- **1+ Unités d'archers gobelins de la nuit** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités orques** Armés d'une arme à une main, d'armure légères et de boucliers. Cette bande est classée en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir) .

Forces du Nord (24AP)

L'armée dispose de son propre dé de PIPs.

- **Grand chef goblin de la nuit ... 134pts**
Armée d'une épée et d'un bouclier, Il est classé en *Héros*.
- **1+ Unités de Gobelins de la nuit** Armés de lances et de boucliers. Ces bandes sont classées en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir) .
- **1+ Fanatiques gobelins de la nuit** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de chasseurs de squigs avec leurs squigs** Les chasseurs de squigs sont armés d'aiguillons qu'ils utilisent pour diriger les squigs durant les combats. Classé en *Bêtes*.
- **1+ Unités d'archers gobelins de la nuit** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)

Forces de l'Est (24AP)

L'armée dispose de son propre dé de PIPs.

- **Grand chef orque noir** Equipés d'une armure légère et d'un bouclier. Il est classé en *Héros*.
- **1+ Unités d'archers orques** Equipés d'arcs, d'épées et d'armure légères. Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de chevaucheurs de sangliers** Equipés d'armure légères et de boucliers. La bande est classée en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir) .
- **3 Trolls de pierre** Classés en *Béhémoths*

Forces du Sud (24 AP)

L'armée dispose de son propre dé de PIPs.

- **Grand chef goblin de la nuit.** Il est classé en *Héros*.
- **1+ Unité de Gobelins de la nuit** Armés de lances et de boucliers. Ces bandes sont classées en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir) .
- **1+ Fanatiques gobelins de la nuit** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **1+ Fanatiques gobelins de la nuit** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **1 Chamane goblin de la nuit** Armé d'une arme à une main. Il est classé en *Magicien*

VICTOIRE

Si toutes les troupes de Skarsnik sont détruites et/ou mise en déroute, c'est une victoire éclatante pour les nains. Si tous les nains sont tués ou mis en déroute, la victoire revient aux Peaux-vertes.

Si la nuit tombe alors qu'aucun des deux camps n'a pu vaincre de façon évidente, comptabilisez les points de victoire. Celui qui en a le plus gagne.

Points de victoire

Les règles normales de démoralisation s'appliquent.



CONSEQUENCES

Si les nains gagnent aux points, cela veut dire qu'ils ont réussi à atteindre tant bien que mal Karak aux Huit Pics. Si par contre, ce sont les gobelins qui gagnent aux points, les nains sont dispersés ou tués et seuls quelques survivants pourront rejoindre Karak aux Huit Pics.

En cas d'égalité parfaite, c'est un match nul et seul une minorité de l'armée naine réussit à atteindre la forteresse.