

# LA RANCUNE DE DRONG

Par Nigel Stillman

Adaptation à *HORDES OF THE THINGS* par Gamot



Ceci est l'adaptation non autorisée pour *Hordes of the Things* d'un supplément de campagne publié en 1996 et destiné à la 5ème édition de Warhammer. Quelques éléments s'inspirent de la transcription de la campagne réalisée par Patatovich 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.

# 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 et donne des informations sur les combattants ainsi que 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 imposées 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.

## 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**
- **L'embuscade sur la Route des Nains**
- **L'attaque de la brasserie**
- **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 qu'elles 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. 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 des chevaucheurs de Dragons).**

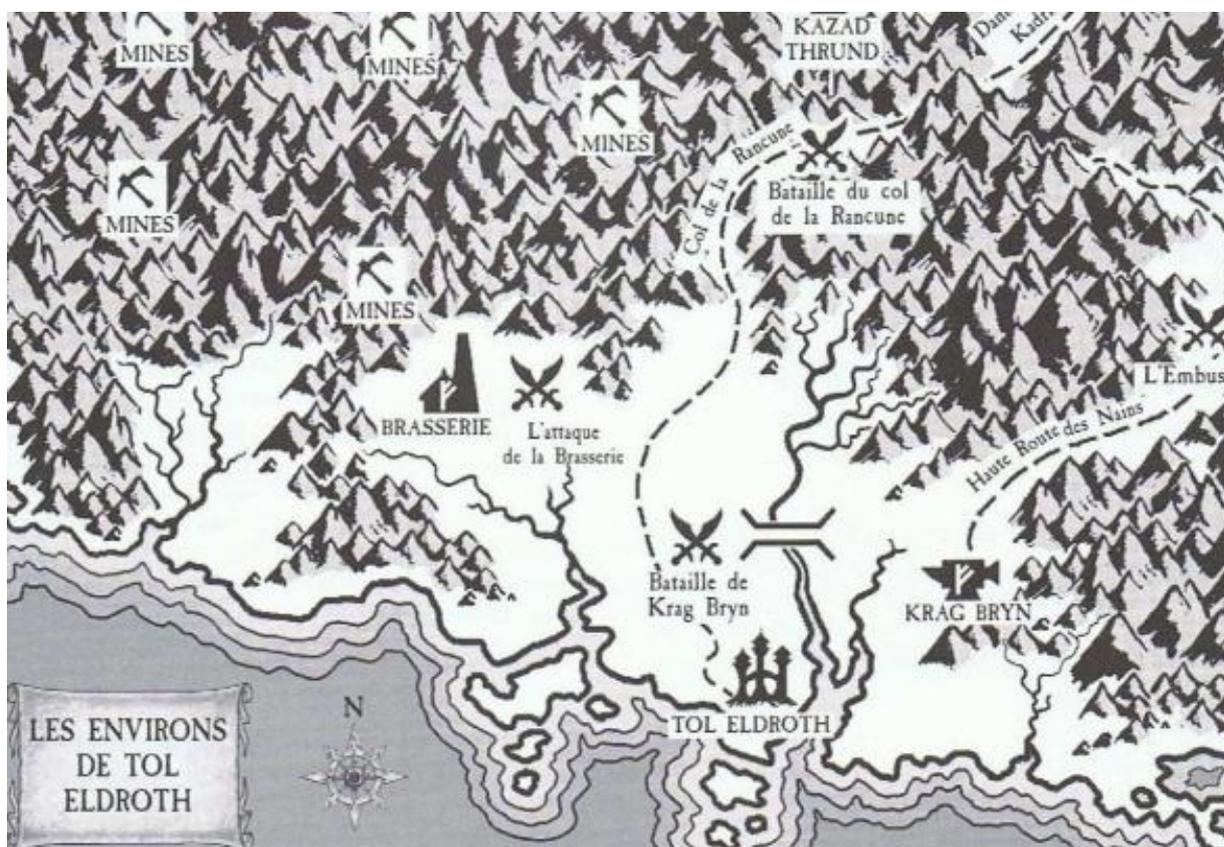
# LA RANCUNE DE DRONG

## 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 et 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 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 Drong le Roc de *Karad Thrund* ou 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 là, 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.

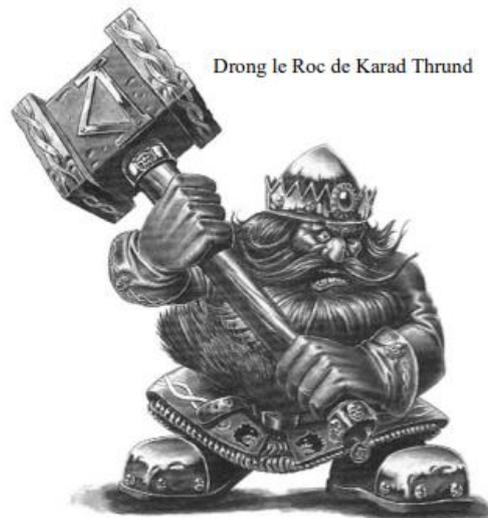


## LA COLERE DE DRONG

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 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'appauvriissait 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 le Roc de Karad 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, celle 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

La Reine Helgar de *Krag Bryn* 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 quantité 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. A 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 les bienvenus, seigneurs de Tol Eldroth.* »

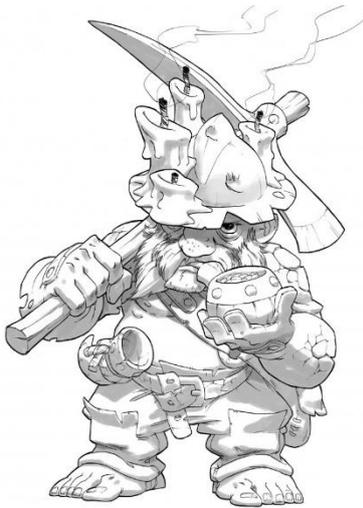
Les elfes mirent pied à terre et prirent place sur des fauteuils sculptées. Ils écoutèrent poliment la longue énumération de l'arbre généalogique puis des prouesses du clan des Bronn inscrits en runes dans le grand livre des sagas. On leur servit des chopes d'hydromel. Eldroth remarqua que la reine leur 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 !* ». « *Drong notre 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 messager 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 mourrir ! »* dit Fendar sans détours, avant de s'en retourner vers ses troupes.

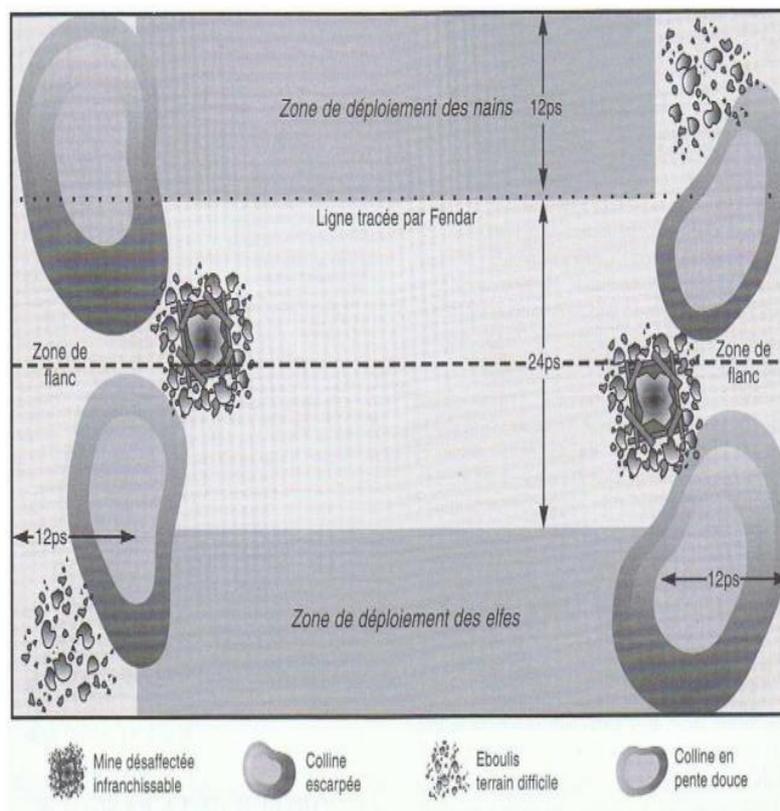
« Viens goûter de ma hache, eh l'imberbe ! » lui cria Krudd. Tandis que ses hommes lançaient de sonores hourras et fondaient vers la ligne. Sans un bruit, les elfes bandèrent leurs arcs et visèrent, attendant le signal de Fendar. Ainsi commença la bataille du Col de la Rancune.

## 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 (Table de 90x90cm)

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 24AP choisis parmi la liste d'armée ci-dessous. L'armée doit être constituée en 24 AP en respectant les limitations ci-dessous :

- **Krudd Folle-Pioche** 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. Il est obligatoire et est classé en *4Bd* (*HOTT-De Mir*) ou *Lames* (*HOTT*). Il bénéficie du rang et des règles de général.
- **0+ unités de mineurs nains** : Classés en *4Ax* (*HOTT-De Mir*) ou *Lames* (*HOTT*)
- **0+ unités de guerriers nains** : Classés en *4Bd* (*HOTT-De Mir*) ou *Lames* (*HOTT*)
- **0-1 unité de Longues Barbes** : Classé en *Héros*
- **0-1 unité de Brisefers** : Classé en *Héros*
- **0-1 unité d'arbalétriers** : Classés en *Tireur* (*HOTT*) ou *4Cb* (*HOTT-De Mir*)
- **Saouls !**

Tous les rebelles nains sont totalement saouls. Cela les rend 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 titubent immédiatement d'un 1 LB vers l'ennemi le plus proche tout en l'invectivant. 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 24AP choisis parmi la liste d'armée ci dessous.

- 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. Il combat à cheval et est classé en *Kn* à HOTT et en *3Kn* à HOTT-De Mir
- 0-1 Mage (Classé en *Magicien*).
- 0-1 unité de Heaumes d'Argent (Classés en *Chevaliers* à HOTT et en *3Kn* en HOTT-De Mir)
- 0+ unités de patrouilleurs Ellyriens (Classés en *Riders* à HOTT et en *Cav* ou *LH* en HOTT-De Mir)
- 0-1 unité de Guerriers Fantômes (Classés en *Tireurs* à HOTT et en *Ps* ou *3Aux* ou *3Bw* en HOTT-De Mir)
- 0+ unités de guerriers elfes (Classés en *Lanciers*)
- 0+ unités de lanciers (Classés en *Lanciers*)
- 0+ unités d'archers (Classés en *Tireurs* à HOTT et en *3Bw* en HOTT-De Mir)

# RÈGLES SPÉCIALES

## 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 plaquette qui passe, même partiellement, sur ces puits durant la bataille doit lancer un D6. Sur un 1, la troupe tombe dans le puits et compte comme perte ! 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 douze tours au maximum. 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 douzième tour, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire, comme décrit dans le livre de règles. En cas de match nul (la partie ne pouvant dépasser les douze tours), 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.

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 BriseFer 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 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 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 ?*

## LA SAGA DE DRONG ET DE 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 différents 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 cranes 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.

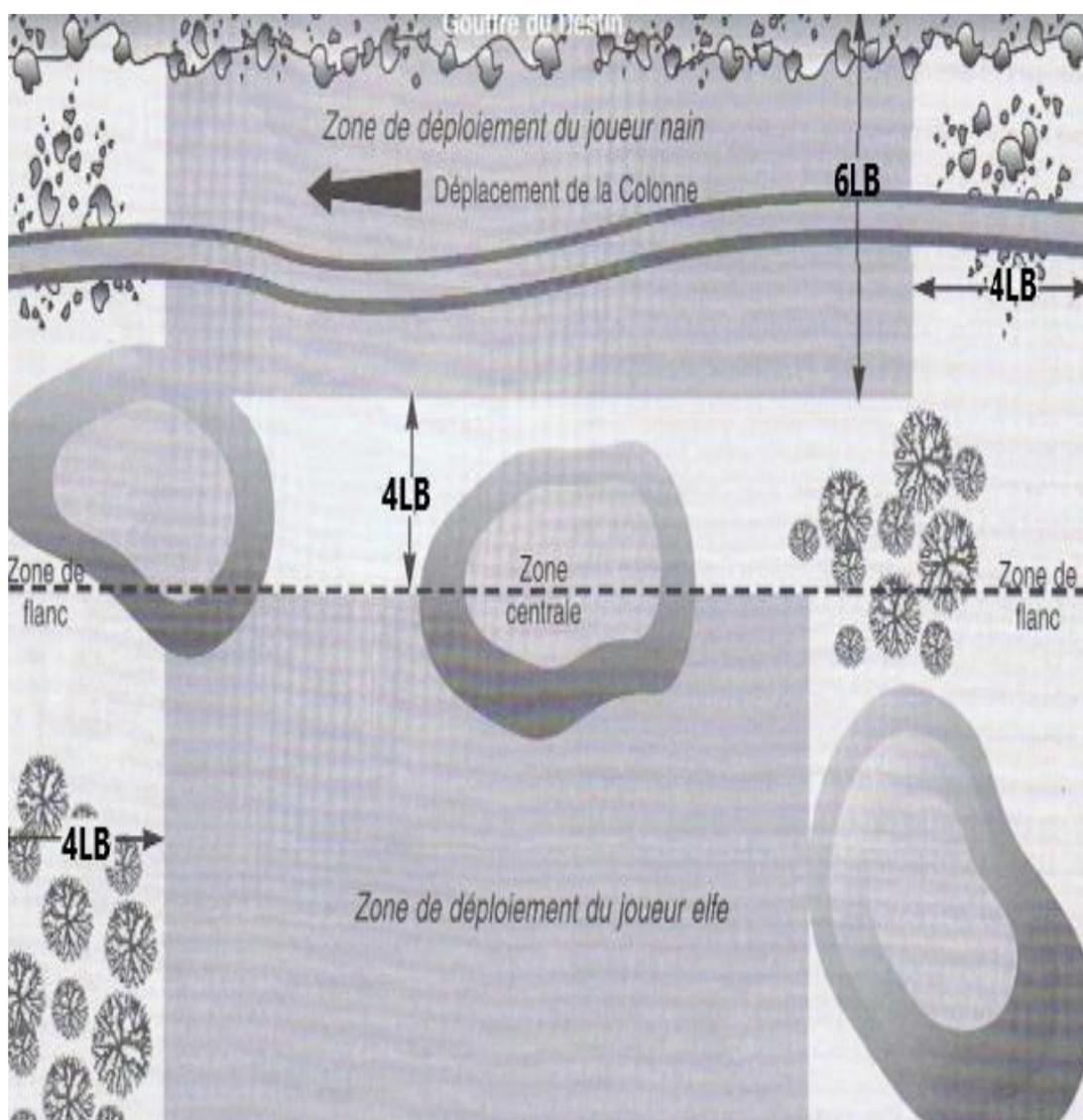


# LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille mesure 90x90cm.

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 doit impérativement être représentée. Elle ne doit pas s'éloigner de plus de 6LB du bord de table du joueur nain et doit être large de 1LB. 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 (24 AP)

Les troupes sont choisies parmi la liste du livre d'armée nains. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici.

- **Grung, Maître des Runes** Ce Nain 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 et est obligatoirement présent. Il est classé en *Clerc*. 3AP
- **1 Porteur de la grande bannière** Il est un compagnon de confiance de Grung, porte sa bannière personnelle et est obligatoirement présent. Il est également classé en *Clerc*. 3AP
- **0-2 Champions Nains**. Elite issue des meilleurs régiments, ils sont classés en *Héros*. 4AP
- 0-2 unité de Longues Barbes. Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir)
- 0-2 unité de Marteliers . Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir)
- 0-2 unité d'arbalétriers. Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *4Cb* (HOTT-De mir)
- 0-2 unité de Tueurs. Classés en *Warband* (HOTT) ou en *3Wb ou Sch* (HOTT-De mir)

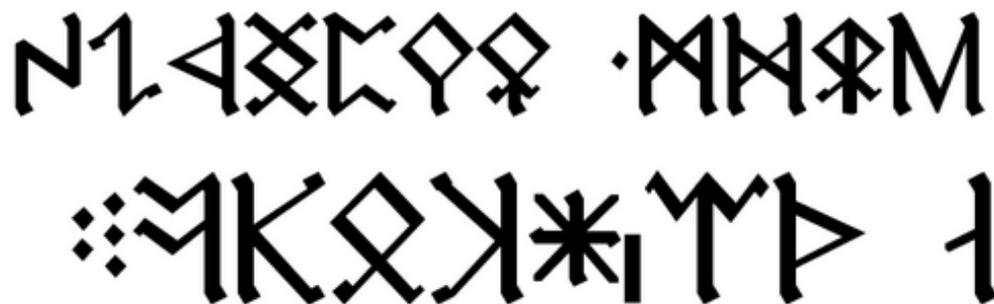
## Les Elfes de Tethan. (24AP)

Les troupes sont choisies parmi la liste du livre d'armée des Hauts-Elfes. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici.

- **Tethan, Maître mage** Cet Elfe 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 compétent qui est classé en *Magicien*. 4AP
- **0-3 Champions Elfes**. Elite issue des meilleurs régiments, ils sont classés en *Héros*. 4AP
- 0-1 Unité de Maîtres Epées d'Hoeth. Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir). 2AP
- 0-3 Grands Aigles Classés en *Volants* 2AP
- 0-1 Unité de guerriers fantômes. Classés en *Embusqués* (HOTT) ou en *Embusqués* ou *Auxiliaires* ou *Psiloi* (HOTT-De mir) 2 AP
- 0+ unités de lanciers. Classés en *Lanciers* 2AP
- 0+ unités d'archers. Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *4Cb* (HOTT-De mir) 2AP

# RÈGLES SPÉCIALES

- **Foi jurée** La suite de Grung a juré de le défendre jusqu'à la mort. Toutes les unités se battront avec détermination et sont immunisées à la panique et l'armée n'est démoralisée qu'à 16 pertes au lieu des 12 normales. Confrontés à de lourdes pertes, le doute s'installe tout de même et tous les Nains souffrent d'un malus de -1 à tous leurs jets de combats ou de tir dès que l'armée a subi 12 pertes.
- **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.



# DEPLOIEMENT

Les nains sont déployés en premier, à 6LB ou moins du bord de table du joueur et à plus de 4LB 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 7ps 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 soit 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).

# LA BATAILLE

## Qui commence ?

Les Elfes jouent en premier.

## Durée de la bataille

L'embuscade sur la Haute Route des nains dura de midi jusqu'au coucher du soleil. Pour représenter ceci, la bataille dure douze tours au maximum. Chaque joueur jouera donc cinq tours complets, à moins que les elfes ne gagnent par "mort subite".

# 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. 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 maître des runes et s'il meurt son porte bannière quitte la région dans la région et donc, si Drong veut aligner un *Clerc* 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 d'aligner une enclume du destin (Classée en *Artillerie* ou en *Magicien* au choix du joueur Nain) pour la bataille de *Krag Bryn* (en respectant cependant les limites données pour la bataille). A contrario, si les nains perdent, ils ne pourront aligner ni *Clerc* ni Enclume du destin.

*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. Le noble Tethan fut blessé par un des tous derniers traits d'arbalète tiré dans la pénombre, et ses hommes le ramenèrent à Tol Eldrot.*

# SCENARIO 3

## ATTAQUE DE LA BRASSERIE

*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.*

*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

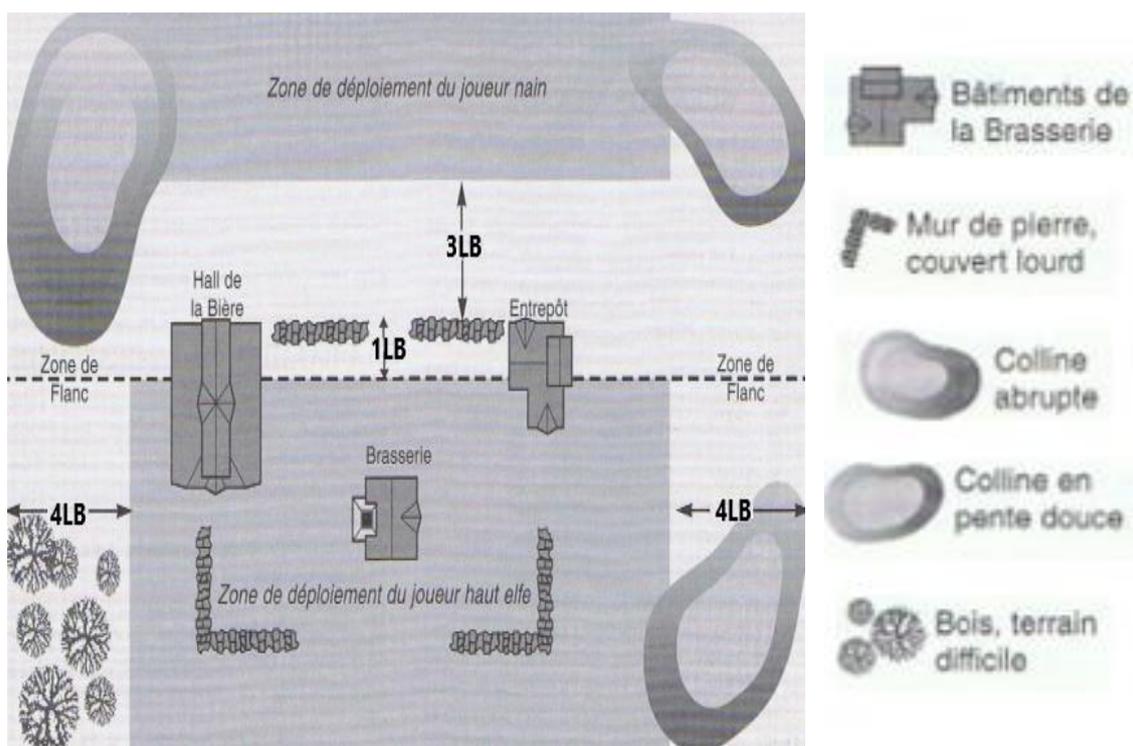
L'attaque de la brasserie est le troisième affrontement entre les elfes et les nains, il précède le combat final de *Krag Bryn*. Chaque rencontre influencera le résultat de cette ultime bataille. Ce scénario détermine si Drong conserve son maître brasseur, et donc si ses guerriers recevront leur ration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

## LE CHAMP DE BATAILLE

Le champs de bataille mesure 90x90cm.

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 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, d'une largeur de 1LB.





*le hall de la bière, la brasserie et l'entrepôt.*

## LES ARMEES

### LES NAINS DE SKAG (24AP)

L'armée est choisie 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.

- **Skag le Furtif** 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 et est obligatoirement présent. Il est classé en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir)
- **0-2 Champions Nains.** Elite issue des meilleurs régiments, ils sont classés en *Héros*. 4AP
- 0+ unité de Guerriers nains. Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 unité de Marteliers . Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 unité d'arquebusiers. Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *4Cb* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 Baliste ou catapulte. Classée en *Artillerie* (3 AP HOTT ou 2AP HOTT-De mir)

### L'armée d'Ardath (24AP)

Les troupes sont choisies parmi la liste du livre d'armée Hauts Elfes. Cependant, le choix de troupe et des personnages est limité aux entrées listées ici.

- **Ardath** Il 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 assiégée et 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 et sa présence est donc obligatoire. Il est classé en *Héros* 4AP
- 0-1 unité de Heaumes d'Argent Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ unités de patrouilleurs Ellyriens Classés en *Cavaliers* 2AP

- 0-1 unité de Gardes de Lothorn Classés en *Lanciers* ou en *Tireurs au choix du joueur* (HOTT) ou en *8Lb* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 unité de Guerriers Fantômes Classés en *Embusqués* (HOTT) ou en *Embusqués* ou *Auxiliaires* ou *Psiloi* (HOTT-De mir) 2 AP
- 0+ unités de guerriers elfes Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd ou 3Bd* (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ unités de lanciers Classés en *Lanciers* 2AP
- 0+ unités d'archers Classés en *Tireurs au choix du joueur* (HOTT) ou en *4Lb* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 Baliste à répétition Classée en *Artillerie* (3 AP HOTT ou 2AP HOTT-De mir)



## DEPLOIEMENT

Masqué par le brouillard, Skag le Furtif a mené son armée vers la brasserie tôt le matin. Quand les nains arrivèrent près de la brasserie, le brouillard se leva, révélant leur présence aux défenseurs Elfes qui attendaient dans les bâtiments. Le brouillard a permis à Skag de s'approcher jusqu'à 3LB 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 4LB des bords de table latéraux (même leurs troupes pouvant normalement se déployer à 2LB).

L'armée des nains est placée à au moins 3LB des murs de la brasserie et à 4LB des bords latéraux. Slag est réputé pour sa ruse. Pour représenter ceci, le joueur nain peut déployer un groupe de 2 ou 3 plaquettes dans une zone de flanc (à droite ou à gauche). Cette unité doit être placée à plus de 1LB 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'apprêtent à défendre la brasserie.

## Durée

L'attaque de la brasserie dure de la fin de la matinée au coucher du soleil. Cela représente 12 tours de jeu. Chaque joueur jouera donc 12 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).

Dès qu'un groupe de nains atteint la brasserie, (c'est à dire dès qu'un de ses plaquettes arrive au contact du bâtiment), le joueur nain lance 1D6 par plaquette faisant partie du groupe (qu'elles soient déployées ou en colonne). 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. Une plaquette seule ne peut essayer de libérer le maître brasseur car elle n'a pas assez de ses combattants pour réaliser toutes les actions nécessaires à la libération.

Le joueur nain lance les dés durant la phase de corps à corps de chacun de ses tours si un de ses groupes est en contact avec la brasserie, même si elle est engagée au corps à corps mais pas si elle est en fuite. Si est groupe qui a lancé les dés sans réussite est séparé, aucune de ses plaquettes ne peut plus lancer le dé si elle se retrouve seule au contact de la brasserie. 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.

*Comme il fallait s'y attendre, les elfes étaient massés autour de la brasserie. Skag opta pour l'assaut frontal. Il 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. Il 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

*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'élançe, 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 Hefgar 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.*

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.

## JOUER LA BATAILLE

*Krag Bryn* est l'ultime 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

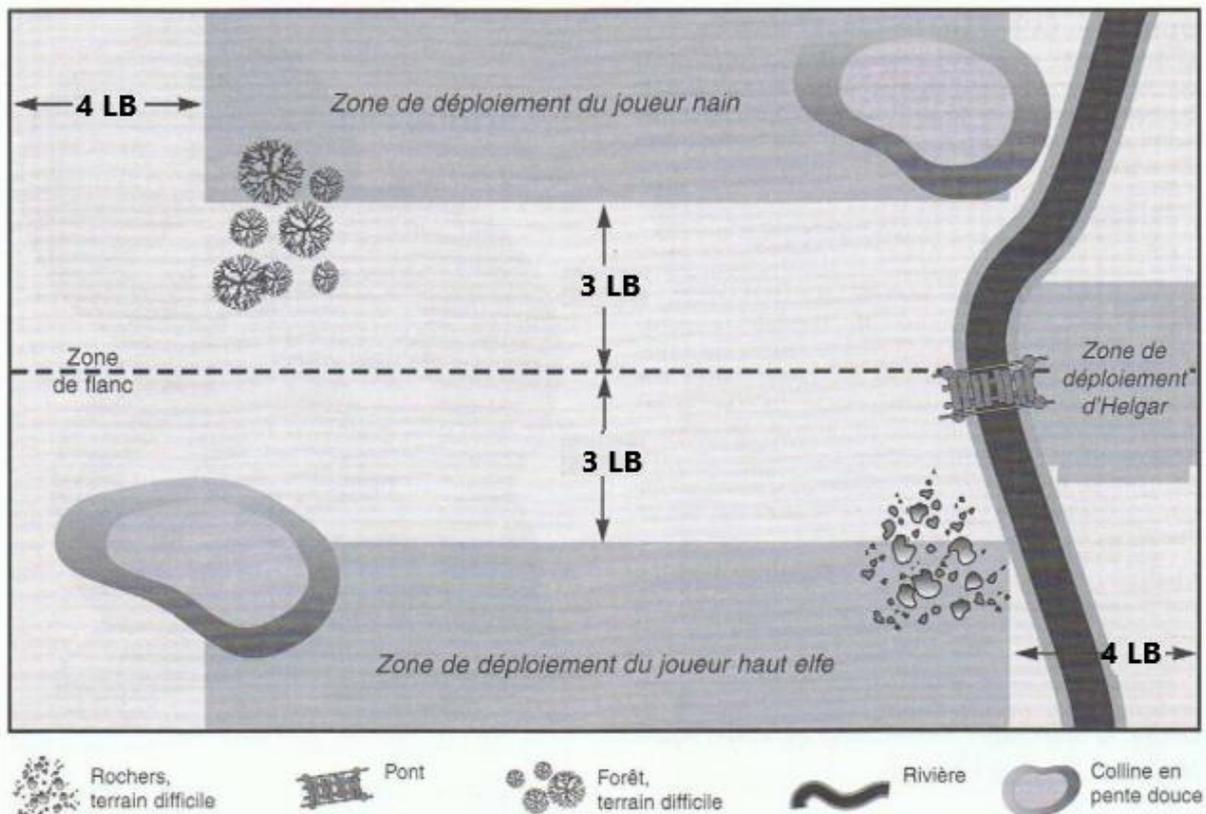
Le champ de bataille mesure 1m80 sur 90cm

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 traverser 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 4 LB du bord de table, à quelques cm 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 traverse 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 ARMÉES

### L'ARMÉE DE KAZAD THRUND

L'armée de Kazad Thrund fait 72AP (3 corps de 24 AP). Le choix des troupes est limité aux entrées listées ici. Drong commande nécessairement l'un des corps. Le joueur doit désigner les deux autres généraux pour ses deux autres corps.

- **Drong le Dur** Drong est un descendant de Thrund l'irascible. Thrund fut 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 ! Général obligatoire. Classé en *Héros* 4AP

- **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. Classé en **4Bd** (HOTT-De Mir) ou **Lames** (HOTT) 4AP
- **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 (Classée en **Artillerie** ou en **Magicien** au choix du joueur Nain) Grung est classé en **Clerc** 3AP
- **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. Il est classé en **Lames** (HOTT) ou en **4Bd** (HOTT-De mir) 2AP
- **0-1 Porteur de la grande** bannière Il s'agit là de la bannière ancestrale des Thrund, Il est classé en **Lames** (HOTT) ou en **4Bd** (HOTT-De mir)
- **0-2 Champions nains** Classé en **Héros** 4AP
- 0-1 Unité de Longues Barbes Classés en **Lames** (HOTT) ou en **4Bd** (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 Unité de Marteliers Classés en **Lames** (HOTT) ou en **4Bd** (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 Unité de Brisefers Classés en **Lames** (HOTT) ou en **4Bd** (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ Unités de guerriers nains Classés en **Lames** (HOTT) ou en **4Bd** (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ Unités d'arquebusiers Classés en **Tireurs** (HOTT) ou en **4Cb** (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ Unités de mineurs Classés en **4Ax** (HOTT-De Mir) ou **Lames** (HOTT)
- 0-5 Machines de guerre (baliste ou catapulte) Classées en **Artillerie** (3 AP HOTT ou 2AP HOTT-De mir)

#### **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 : Pas de **Clerc** ni **d'enclume du destin**

Si le parti de Drong a perdu le scénario 3 : -12 AP à la valeur de l'armée de l'armée (qui comporte donc juste 3 corps de 20AP chacun)

#### **LA SUITE DE LA REINE HELGAR** (12+2D6 AP)

La reine mène son escorte de gardes du corps. La valeur de cette escorte est déterminée aléatoirement au début de la partie. Lancez 2D6 et additionnez le résultat à 12. Helgar, elle-même et Loki sont inclus dans ce total. Les autres points peuvent être dépensés en champions et en régiments (. Au moment où la bataille commence, Helgar ne sait pas encore quel camp elle va choisir (cf règles spéciales cidessous).

- **Helgar Longues-nattes** 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. Elle est classée en **CP** (HOTT-De Mir) ou en **Lames** (HOTT) 2AP  
Si le joueur le préfère, il est possible de classer Hekgar en **Héros** 4AP

- **Loki Barbeblanche** 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. Fanatiquement fidèle il rompt difficilement le combat mais particulièrement vieux et sage, il s'élançait rarement en charge et ne poursuivait jamais inconsidérément. Classé en *CP* (HOTT-De Mir) ou en *Lances* (HOTT) 2 AP
- 0+ Unité de Tueurs Classés en *Warband* (HOTT) ou en *3Wb ou Sch* (HOTT-De mir)
- 0+ Unité de Longues Barbes Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir) 2AP

### **L'ARMEE DE TOL ELDROTH**

L'armée de Tol Eldroth fait 72AP (3 corps de 24 AP).. Le choix des troupes est limité aux entrées listées ici. Eldroth commande nécessairement l'un des corps. Le joueur doit désigner les deux autres généraux pour ses deux autres corps.

- **Eldroth.** Il 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 et est obligatoire. Classé en *Héros* 4AP
- **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. Il combat à cheval et est classé en *Kn* à HOTT et en *3Kn* à HOTT-De Mir)
- **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. Classé en *Magicien*
- **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. Classé en *Héros* 4AP
- 0-2 Autres champions elfes. Classés en *Héros* 4AP L'éventuel porte-bannière de Tol Eldroth fait partie de ces deux champions.
- 0-1 Unité de gardes de *Tol Eldroth* La garde, équipée d'armures lourdes et d'armes d'hast, revêt une dimension sacrée et symbolique. Elle n'est que rarement engagée volontairement dans la mêlée mais s'y révèle particulièrement efficace et résolue. Elle est classée en *CP* (HOTT-De Mir) ou en *Lames* (HOTT) 2AP
- 0-1 unité de Heaumes d'Argent Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou en *3Kn* (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ unités de patrouilleurs Ellyriens Classés en *Cavalerie*
- 0-1 unité de Gardes de Lothorn Classés en *Lanciers* ou en *Tireurs au choix du joueur* (HOTT) ou en *8Lb* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 unité de Maîtres-Epées d'Hoeth Classés en *Lames* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 unité de Lions Blanc de Chrace Classés en *Lames* (HOTT) ou en *3Bd* (HOTT-De mir) 2AP
- 0+ unités de lanciers Classés en *Lanciers*
- 0+ unités d'archers Classés en *Tireurs* (HOTT) ou en *4Lb* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-3 Balistes à répétition Classées en *Artillerie* (3 AP HOTT ou 2AP HOTT-De mir)
- 0-3 Grands Aigles Classés en *Volants* 2 AP

## **DEPLOIEMENT**

La garde personnelle de la reine Helgar est placée 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 troupe. 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.

On détermine au dé quel joueur place avant l'autre l'un de ses corps de 24AP puis les deux joueurs placent alternativement leurs autres corps.

## 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 équivaut à 16 tours de jeu. Chaque camp jouera donc sept tours complets.

## RÈGLES SPÉCIALES

### 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 tiraillés entre deux décisions et hésitent à lever les armes 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. 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 partiront vers l'ouest.

*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 aux côtés des Heaumes d'Argent 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. A 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.*

**<<QU'IL SOIT CONNU DE TOUS ET JUSQU'À LA FIN DU  
DERNIER DES NAINS QUE LE ROI DE KARAZ-AKARAK,  
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