

# LE TOMBEAU DE GRIMDAL



*La Saga de Grimdal raconte que le Grand Marteau de Fureur fut forgé par Skalf Marteau-Noir [créateur notamment du marteau de Sigmar] durant l'âge des Errances, bien avant la création de l'empire nain. Il fut offert à Grimdal Taillerune par le Roi Brand de Karaz-a-Karak, lors de son départ pour les lointaines contrées occidentales en quête de richesses. Grimdal s'aventura dans les étendues sauvages et boisées qui couvraient alors ce qui allait plus tard devenir le royaume de Bretornie, et ne revint jamais.*

## LE CHAMP DE BATAILLE

Des bois denses et des collines entourent une vaste clairière occupée par le tertre funéraire de Grimdal, ainsi que divers cromlechs mégalithiques et autres cercles de pierres érigés par les ancêtres des Bretonniens. Le tumulus de Grimdal est difficile à manquer : il est gigantesque et les maçonneries qui encadrent l'entrée sont couvertes d'inscription runiques à moitié érodées. Les Nains qui accompagnaient Grimdal dans son expédition ont apparemment réutilisé un tertre plus ancien pour ériger la dernière demeure de leur chef.

*La Saga de Grimdal raconte que le Grand Marteau de Fureur fut forgé par Skalf Marteau-Noir [créateur notamment du marteau de Sigmar] durant l'âge des Errances, bien avant la création de l'empire nain. Il fut offert à Grimdal Taillerune par le Roi Brand de Karaz-a-Karak, lors de son départ pour les lointaines contrées occidentales en quête de richesses. Grimdal s'aventura dans les étendues sauvages et boisées qui couvraient alors ce qui allait plus tard devenir le royaume de Bretornie, et ne revint jamais.*

*Des milliers d'années plus tard, un marchand nain revint à Karaz-a-Karak après une tournée des ports commerciaux Bretonniens. Il rapporta avec lui une carte tracée par les Elfes Sylvains sur un ancien parchemin, qui marquait la localisation d'antiques lieux dans les régions attenantes à la forêt de Loren. La carte fut acquise par la Guilde des Maîtres des Runes de Karaz. Un énorme tertre, couvert de rochers massifs était marqué sur la carte, accompagné de la mention "Tumulus de Grimdal". Kazgar le Sans-Peur, un Maître des Runes et un guerrier de renom, vit dans ce lieu la sépulture de Grimdal Taillerune. Il décida de monter une expédition visant à récupérer le Grand Marteau de Fureur, dont Kazgar conclut qu'il aurait sans aucun doute été enterré avec Grimdal. L'expédition fut approuvée par le roi de Karaz[-a-Karak] et il fut décidé d'envoyer deux autres champions et un détachement de troupes naines pour assister Kazgar. Le choix se porta sur Helgrind le Hachoir et Thord Mâche-Troll, un célèbre Tueur de Trolls. Tous deux s'étaient taillés une réputation douteuse de part leur brutalité extrême, aussi le roi ne fut pas fâché de les voir quitter son royaume ! Il fut également convenu, contre l'avis du roi, d'inclure un prêtre de Valaya qui s'était porté volontaire pour joindre l'expédition et purifier la tombe de Grimdal. Il souhaitait même récupérer ses restes afin de les enterrer avec ceux de ses ancêtres. Garag le Dèvôt était son nom.*

Un groupe de Squelettes et un Troll rôdent dans les salles enfouies sous le tertre. Bien avant que Grimdal soit enterré dans le tombeau, les Squelettes (de leur vivant des ancêtres de la civilisation Bretonienne actuelle) avaient combattu et péri dans cet endroit. Le Troll des Cavernes n'y pénétra que bien des siècles plus tard, et décida que la tombe humide et obscure constituerait une parfaite demeure. Les Squelettes et le Troll attaqueront quiconque pénètre dans le tertre. Les Nains et les fantassins Bretonniens peuvent entrer dans la tombe mais les unités montées seraient forcées de mettre pied à terre pour faire de même. A l'intérieur se trouve une vaste antichambre, assez grande pour accueillir un régiment de Nains, menant à une chambre funéraire légèrement plus petite.

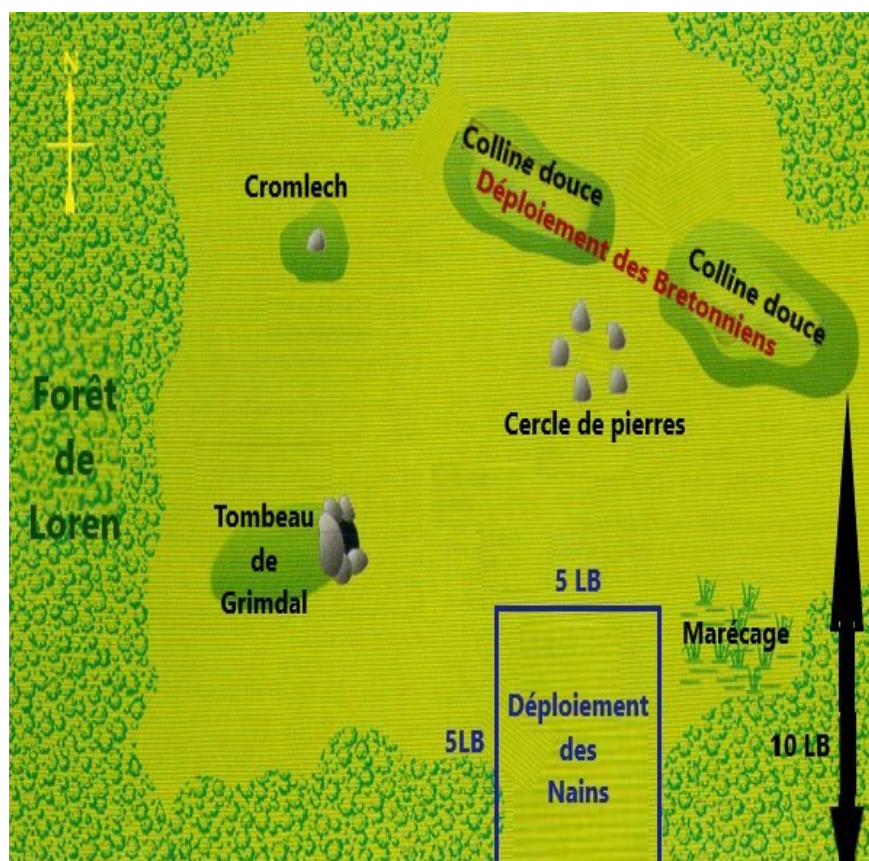
**Taille du champ de bataille :** 90x90cm

**Marécage :** Terrain accidenté (HOTT-De Mir) ou difficile (HOTT)

**Forêt :** terrain difficile

**Les collines sont douce** (y compris celle dominant le tombeau

**Cromlech et cercle de pierre :** Terrain accidenté (HOTT-De Mir) ou difficile (HOTT)



## DEPLOIEMENT

Les Nains arrivent sur le champ de bataille à travers la forêt sur le bord Sud de la table. Ils jouent en premier. Les Bretonniens entrent en jeu au maximum à 4,5LB du bord Nord de la table, cachés derrière la ligne de crête des collines environnantes. Ils jouent en second.



*Le petit groupe décida de se frayer un chemin à travers les montagnes avant de descendre dans les terres de Bretonnie discrètement, pour éviter d'alerter les Bretonniens et, à plus forte raison, les Elfes Sylvains. Une discrétion absolue serait de mise. Pour ce faire, Kazgar engagea deux mercenaires Kislévites pour lui servir d'éclaireurs. Des années auparavant, lorsqu'ils étaient à la solde de l'Empire, ces deux spadassins avaient mené des raids en Bretonnie et connaissaient les sentiers secrets menant vers l'Ouest. Ces deux crapules étaient surnommés La Balafre et Le Borgne.*

*Trois groupes de guerriers les accompagnaient. Une unité de Marteliers, menée par Kazgar et accompagnée par Garag le Dévot, ouvrait la marche. Avant leur départ, Kazgar s'équipa d'une arme runique appropriée à sa mission issue de son reliquaire : un marteau portant des runes de bannissement capables de réduire en poussière n'importe quel squelette et de bannir les spectres, ainsi qu'une fameuse "rune de Trygg" qui sonnerait la fin de tout Troll terré dans l'obscurité de la chambre funéraire. Garag le Dévot emporta la Bannière Runique du Temple de Valaya de Karaz-a-Karak, qui les protégerait contre toute sorcellerie maléfique qui se trouvait sur leur chemin. Le deuxième groupe était constitué d'une bande de Tueurs de Trolls menée par Thord Mâche-Troll. Leur rôle était de se frayer un chemin dans le tumulus. Si le tumulus était habité par des Trolls ou d'autres monstres du même genre, les Tueurs étaient sans conteste les plus à même de les en déloger. Le troisième groupe était constitué de Nains appartenant au clan de Grimdal. Ils s'étaient tous portés volontaires pour partir à la recherche de leur ancêtre et, menés par Helgrind, ils constitueraient l'arrière-garde de l'expédition. Après une longue marche de plusieurs semaines, l'expédition atteint la Bretonnie mais, après leur première nuit aux abords de la Loren, les Nains découvrirent au petit matin que La Balafre, leur éclaireur kislévite, avait disparu.*

*La veille, La Balafre s'était violemment disputé avec son compère Le Borgne lors d'une querelle avinée. La Balafre avait alors chevauché jusqu'à un château des environs, appartenant à un certain Baron Flaubert Bonsanté, plus connu dans la région comme la Bête Malfaisante de Bretonnie. À la suite d'une rencontre avec un dragon lors de sa tendre enfance, le Baron souffrait de violentes sautes d'humeur, causées par l'un des crocs de la bête qui avait fini logé dans son crâne. La Balafre parvint à obtenir une audience auprès du Baron et se mit en devoir de trahir l'expédition naine en échange d'une poignée de pièces d'or. Le Baron écouta La Balafre avec attention, en particulier la partie de son histoire concernant la localisation supposée du Grand Marteau de Fureur. La Balafre dépensa la majorité de sa nouvelle fortune dans la taverne du village, où les hommes de main du Baron le retrouvèrent, avant de le jeter dans les chenils pour être dévoré par les mâtins du châtelain. Pendant ce temps le Baron était fort occupé à monter sa propre expédition, recrutant parmi les chevaliers et les écuyers (tous plus mal famés et grossiers les uns que les autres), qui séjournaient en son fief à l'occasion d'un tournoi organisé en l'honneur de sa fille, Hélène la Corneille. Comme Hélène se trouvait être une ensorceleuse de talent, le Baron décida de l'inclure à son expédition, et offrit sa main au*

## REGLES SPECIALES

- Le Marteau de Fureur ne peut être récupéré tant que les Squelettes et le Troll n'ont pas été tués ou expulsés du tumulus. Si les Squelettes sont repoussés à l'extérieur du tumulus, la lumière les fait tomber en poussière et ils sont retirés de la partie. Si le Troll fuit, il quitte le tombeau et part en quête d'une autre caverne où se terrer.
- Le Marteau peut être ramassé par n'importe quel personnage présent dans la tombe une fois que les Squelettes et le Troll ont été éliminés. Seul un personnage peut soulever le Marteau, qui peut être récupéré par un autre personnage s'il parvient à tuer le porteur actuel. Le Marteau ne peut pas être ramassé par des figurines de troupes, et il n'est pas lâché si son porteur prend la fuite ou est victime d'un sort.
- L'éclaireur Elfe, le Kislévite et le Troll se déplacent et combattent comme des figurines indépendantes. Il ne peuvent se déplacer en groupe.
- **Si Garag le Dévot pénètre dans la tombe une fois que les Squelettes et le Troll ont été tués** ou chassés, il est considéré comme ayant récupéré les ossements et les restes de

Grimdal, qu'il emportera avec lui dans un sac en cuir. Comme ils appartiennent à un puissant ancêtre, les ossements ont des propriétés magiques. Toute unité Naine accompagnée par Garag et les ossements peut relancer tous ses tests de combat ou de tir.

## LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire sont très simples : le camp qui parvient à quitter la table avec le Marteau de Fureur remporte la partie.

### Les Nains

Les Nains gagnent la partie s'ils parviennent à quitter la table avec le Marteau par le bord Sud, où ils disparaissent sous le couvert de la forêt avant de retourner à Karaz-a-Karak. Au moins une plaquette Nain doit donc survivre afin de remporter la victoire.

### Les Bretonniens

Les Bretonniens gagnent la partie s'ils parviennent à quitter la table par le bord Nord avec le Marteau, qu'ils rapporteront alors au château du Baron. Le Baron ou sa fille et au moins 1 chevalier doivent survivre afin de remporter la victoire.

Si aucun camp ne parvient à accomplir ses objectifs, la partie se solde par une égalité.



## LES ARMEES

### Les Bretonniens (24 AP)

- **Baron Flaubert de Bonsanté** Classé en *Chevalier* (HOTT) et en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **Damoiselle Hélène de Bonsanté** Classée en *Magicienne*
- **Reynard Lance-à-sangliers champion** Classé en *Chevalier* (HOTT) et en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **4 Unités de Chevaliers rampants** Classés en *Chevalier* (HOTT) et en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **1 Unité d'écuyers à cheval** : les Chasseurs de la Mort Classés en *Cavalier*
- **1 Unité d'éclaireurs elfes** Classés en *Tireur* (HOTT) et en *3Bw* ou *Ps* (HOTT-De Mir)
- **2 Unités de chavliers à pieds** Classés en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)



## Les Nains (24A AP)

- **Kazgar Sans-Peur, maître des Runes.** Il est classé en *Héros*
- **Garak le dévôt, prêtre de Valhala.** Il est classé en *Clerc* ou *Magicien*
- **Helgrind Hachemauvaise** Il est classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **Thord Mâche-Troll**, champion des Tueurs de Trolls, Classés en Warbands (HOTT) et en *4Wb* ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **1 Unité de Marteliers Classés en Lames** (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de guerriers des clans** Classés en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **1+ Unités de Tueurs de Trolls** Classés en Warbands (HOTT) et en *4Wb* ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **1 Unité d'éclaireurs kislemites à cheval** Classés en *Cavaliers* (HOTT) et en *LH* (HOTT-De Mir)

## Les occupants du tertre

Afin de récupérer le Marteau, les Nains doivent non seulement se défaire des Bretonniens mais également des occupants du tertre. Ces derniers sont représentés par des Squelettes et un Troll. Ces deux unités seront positionnées devant l'entrée du tombeau, sans bouger et combattant quiconque tentera d'y pénétrer : 1 unité de squelettes Classés en *Hordes* (HOTT) et en *7Hd* (HOTT-De Mir) et 1 Troll de pierre Classé en Behemoth

