

L'ASSAUT SUR KARAK GROM

Une campagne pour Warhammer : Nains, Hauts-Elfes et Nains du Chaos.

Jadis, lors des dernières années du règne de Bradnir Thrundinsson, le père du roi actuel de Karak Grom, Godri Drakkdrengi, il advint qu'un convoi d'esclavagistes Nains du Chaos passa trop près de la forteresse et se fit attaquer. L'assaut du convoi, mené par le futur roi, fut se déroula rapidement, les Nains du Chaos se faisant tous, ou presque, tuer dans la mêlée. Mais les quelques survivants retournèrent à Zharr Naggrund et témoignèrent de ce massacre au conclave des Prêtres d'Hashut. Et parmi ce conclave se trouvait Zharkmaz, qui était le frère du meneur du convoi, tué pendant l'assaut. La mort de son frère emplit le prêtre d'une haine féroce envers la fière cité de Karak Grom, et il se jura de se venger en prenant la forteresse pour y tuer tous ses habitants.

C'est ainsi que, années après années, des espions étaient envoyés vers la forteresse pour apprendre ses faiblesses et ses points forts. Et, quand il se sentit prêt, Zharkmaz rassembla l'armée qu'il avait réunie pour son assaut et partit traverser Terres Sombres pour mettre à bas Karak Grom.

Chacun sait que Zharkmaz fut prêt de renverser la cité, mais que cette dernière fut sauvée lors de l'assaut final par un de ses Thanes, Gromdal, qui revint avec une armée d'Hauts-Elfes d'une de ses expéditions, et prit l'armée des Dawi Zharr en tenaille, retournant l'issue de la bataille et anéantissant l'armée ennemie prise entre le marteau et l'enclume.

Cette campagne vous permet de recréer cette terrible offensive qui faillit mettre à bas la cité de Karak Grom, mais en plus de suivre le cours de la « vraie » histoire, elle vous permettra, si vous en saisissez l'opportunité, de la dépasser, réécrivant ainsi le cours des événements. Elle met en scène les Nains, les Nains du Chaos et les Hauts-Elfes et se déroule en trois temps : l'arrivée des Nains du Chaos et le siège de la cité (si il a lieu, car tout dépendra des victoires de chacun !); le retour de Gromdal ; et enfin, la bataille finale.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA CAMPAGNE :

La Vengeance par le Sang : les Nains du Chaos viennent pour se venger de la mort du frère de leur général, et se sont fixé le but de massacrer tous les habitants de Karak Grom jusqu'au dernier. Pour représenter cela, les personnages Nains du Chaos ont la Haine des Nains (mais pas des Hauts-Elfes !). Cette Haine se transmet à l'unité éventuelle occupée par un (ou plusieurs) personnage Nains du Chaos.

Nous devons tenir : Les Nains se souviennent du passage du frère de Zharkmaz et ont écrit de nombreuses rancunes après l'assaut sur le convoi, car les combats furent sanglants. Céder face à de tels ennemis jetterait le déshonneur sur leurs clans. Pour représenter cela, les personnages Nains sont tenaces.

