

PREMIERE PARTIE

SCENARIO 1: LA PRISE DE MINGOL A HARIK.

La route qui mène à Karak Grom est surveillée par un réseau de tours. Pour prendre de surprise les Nains et ainsi s'assurer la victoire, il faut libérer la voie. Zharkmaz envoie donc une petite bande de ses sbires pour exterminer la garnison de la tour surveillant le chemin qu'emprunte l'armée.

Ainsi, nous voilà en 2546, devant la tour de Harik, les rangers en train de polir placidement leurs armes, assis sur des troncs d'arbres qui leur servent de banc. Ils attendent les autres rangers partis pour leur ronde, car après, c'est leur tour. Trois heures de marche aller, trois heures retour, avec une heure de bivouac à côté du Grob-Varn. Une petite marche, rien de plus. Mais elle est souvent parsemée d'embûches car des créatures dangereuses peuplent le bois entourant la forteresse... Et donc, les voilà là à affuter leurs haches, et c'est alors qu'un cri retentit dans la forêt. Il vient de la route.

C'est un cri de Nain. La tour est attaquée.

Il s'agit tout simplement du scénario de la *Tour de Guet* du livre de règle, mais avec les modifications suivantes :

FORMAT

1000pts ou moins : ce n'est qu'une petite escarmouche !

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO :

Submergez-les : Les Nains du Chaos ont pris plus d'effectifs que la petite garnison de la tour. Ainsi, le joueur Nains du Chaos a droit à 25% de points en plus que le joueur Nain. De plus, l'attaque des Nains du Chaos doit être rapide et discrète, pour ne pas alerter l'attention : le joueur Nain du Chaos ne peut **pas** prendre de monstres (Taurus, Destructeur K'daai, Lammasu...) ni de machines de guerre (y compris le Démon de Fer).

Indignes de confiance : Seuls les Dawi Zharr sont dignes de confiance pour cette mission : l'armée des Nains du Chaos ne peut **pas** inclure de Hobgobelins.

Garnison : la tour n'est pas gardée par une armée régulière, mais une petite garnison. De plus, prise par surprise, elle n'a pas pu appeler de renforts. Le joueur Nain ne choisit ses unités que dans le choix d'unités de base du Livre d'Armée des Nains, sauf pour inclure des machines de guerre. Vous ne pouvez d'ailleurs pas inclure plus de deux de ces dernières (le gyrocoptère ne peut être pris pour cette bataille). De plus, vous ne pouvez inclure en Seigneurs et Héros **que** les trois personnages suivants : Seigneur, Thane et 0-1 Maître Ingénieur. Il est évident que la Grande Bannière de l'armée ne peut pas être prise.

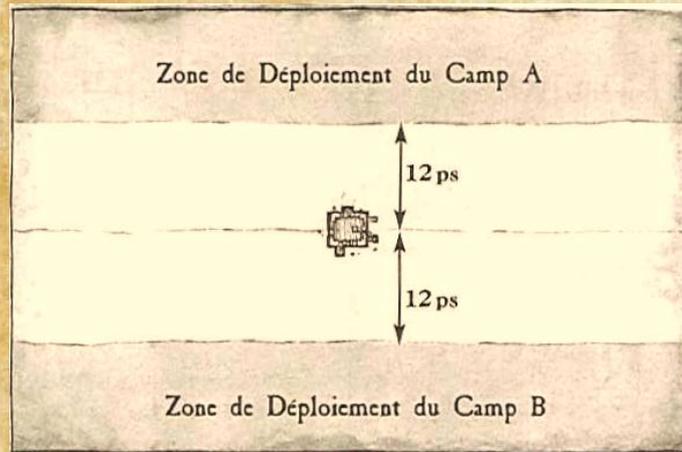
Je suis le gardien de cette tour : le général de l'armée Naine doit être un Seigneur ou un Thane. Il est le chef de la garnison depuis longtemps, tâche confiée par le roi de la forteresse lui-même, et ne faillira pas à son devoir : il est *indémoralisable*. Il **peut** être déployé avec l'unité de garnison qui est placée dans la tour au début de la partie.

DÉPLOIEMENT :

Il s'effectue comme pour le scénario original, *la tour de guet*.

Voici une illustration du champ de bataille vu du dessus, sous un format classique, soit une table de 120cm sur 180 cm de côté. Évidemment, vu le format de la bataille, vous pouvez jouer avec un espace bien plus petit.

Note : vous pouvez rajouter des arbres sur les bord de la table (pas ceux où vous vous déployez, bien sûr), pour représenter au centre la route (dépourvue de tout décors sauf pour la tour) qui traverse la forêt.



QUI COMMENCE ?

Le joueur Nain du Chaos commence.

DUREE DE LA PARTIE

La partie dure **six tours**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui contrôle la tour gagne la partie. Si personne ne la contrôle, déterminez le vainqueur avec les points de victoire comme lors d'une partie normale.

Note :

L'issue de la bataille sera **décisive** pour le scénario suivant. En cas de victoire Naine, les Nains du Chaos seront repoussés et les Nains pourront préparer leur défense, alors que s'il n'y a aucun survivant chez les Nains, les Dawi Zharr bénéficieront toujours de l'effet de surprise... De plus, s'il reste un seul survivant (ou plus) Nain, celui-ci pourra alerter la forteresse ce qui annulera l'effet de surprise mais leur laissera moins de temps pour se préparer (voir les règles du scénario suivant pour les effets que ceci aura sur le jeu).

Donc prenez garde, joueurs, car **chaque bataille peut avoir des conséquences assez inattendues et décisives pour les scénarios qui suivront...**

