

## SCENARIO 2 L'ATTAQUE DU PONT

La voie est maintenant libre, les Nains du Chaos ayant nettoyé la route de toute présence Nain (ou, dans l'autre cas : les derniers Nains s'étant retirés vers la forteresse, pas assez nombreux pour offrir une résistance utile et devant prévenir la cité) Zharkmaz doit maintenant prendre possession du pont de Skarrenruf pour accéder au Karak des Nains. Mais attention ! Il doit agir vite et frapper fort car si, par malheur, la forteresse venait à avoir vent de sa venue à cause d'un Nain rescapé, l'assaut n'en serait que plus long et plus éprouvant pour ses troupes... Un seul mot d'ordre pour ses troupes, donc : « Pas de survivants ! »

### FORMAT

**2500pts** : Les Nains du Chaos arrivent en force pour prendre le pont aussi vite que possible !

### INFLUENCES DES RÉSULTATS LA BATAILLE PRÉCÉDENTE

**Victoire des Nains** : la règle *surprise* (voir ci-après), est ignorée.

En cas de **victoire des Nains du Chaos AVEC survivants Nains** (même un seul !) : l'armée Naine ignore la partie sur les *renforts* de la règle *surprise* (voir ci-dessous).

**Victoire des Nains du Chaos SANS survivants Nains** : pas de modifications.

### RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO :

**Je suis le gardien de ce pont** : 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*.

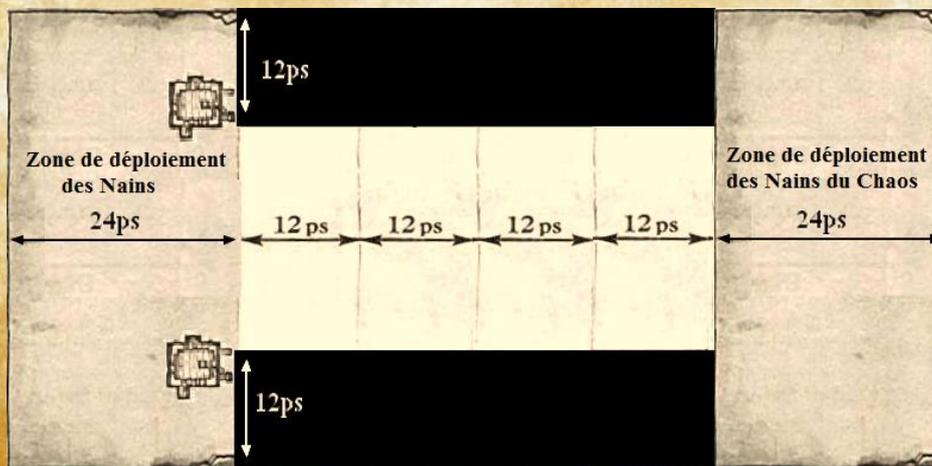
**Surprise** : les Nains qui gardent le pont sont pris par surprise, n'attendant pas une telle offensive (voir plus haut pour les modifications éventuelles à apporter), et leurs effectifs en pâlisent. Ainsi, pour chaque unité (machines de guerre comprises) et personnage de l'armée Naine, jetez un D6. Sur un 4+, l'unité ne peut être déployée et arrivera comme *renforts*. Cela représente les rangers et autres patrouilleurs qui reviennent au pont, attiré par la clameur des combats. De plus, l'armée naine doit mesurer 500pts de moins que l'armée des Nains du Chaos.

Par exemple, si vous jouez au format conseillé (2500pts), le joueur Nain ne pourra aligner que 2000pts, contrairement au joueur Nain du Chaos qui pourra avoir une armée de 2500pts.

### LE CHAMP DE BATAILLE, DÉPLOIEMENT.

Nous conseillons une table de 2m40 sur 1m20.

La bataille se joue sur la largeur de la table (comme le scénario du livre de règle *la bataille du col*).



**Zone noire :** cela représente la crevasse que franchit le pont. C'est un *terrain infranchissable*. Toute figurine devant traverser ce terrain (que ce soit à cause de sorts ou de fuites) est retirée comme perte car elle tombe dans le ravin ! Bien évidemment, les créatures avec la règle spéciale *Vol* peut se déplacer dans cette zone sans encombre.

**Zone blanche :** c'est le pont. Il devrait être, quelles que soient les dimensions de la table, d'une largeur de 24ps.

**Décor :** Vous pouvez placer quelques tours (le plus idéal serait d'en poster deux gardant le pont, comme sur l'image) dans la zone de déploiement. Sinon, ne placez rien : Les Nains ont soigneusement dégagé la place !

#### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie dure six tours, ou jusqu'à ce qu'une des deux armées soit éliminée.

#### CONDITIONS DE VICTOIRE

**Sécurisez la place :** Les Nains gagnent si aucune unité de Nains du Chaos n'est dans leur zone de déploiement à la fin de la partie. Les Nains du Chaos gagnent s'ils ont au moins une de leurs unités est dans la zone de déploiement des Nains.

Notez bien l'issue de la bataille sur un bout de papier, car elle pourrait avoir des influences inattendues sur la bataille à venir... (Notez plus particulièrement le nom du vainqueur —Nain ou Nain du Chaos— et s'il y a des survivants Nains ou non.)

