

LA RANCUNE DE DRONG

(THE GRUDGE OF DRONG)

Les évènements décrits ci-après entre les Nains et les Elfes se déroulent dans les régions indiquées sur la carte ci-dessous :



LA DECOUVERTE DE TOL ELDROTH

Il y a très longtemps, à l'époque de Galedor II, durant le quatrième âge d'Ulthuan, le seigneur Haut Elfe Eldroth, à la tête de son immense armée, pris la mer depuis la Lothorn à la découverte des rivages du vieux monde. Là, ils découvrirent une baie naturelle et superbe le long de la côte, entourée d'une chaîne de hautes montagnes. Eldroth et ses gens y trouvèrent une colonie marchande qu'ils appelèrent Tol Eldroth. Très tôt, les aventuriers Elfes explorèrent aussi loin que possible les piques montagneux qui pointent au delà de l'horizon. Ils ramenèrent énormément de pierres et de métaux précieux trouvés en creusant la roche. Ils rencontrèrent aussi le peuple Nain.

LA FORTERRESSE DE BRONN

Plusieurs siècles avant que les Elfes débarquent sur ces côtes, l'aventurier nain Bronn le Gras et son clan avaient migrés le long des pistes montagneuses jusqu'à ce qu'ils atteignent les piques surplombants la plaine côtière. Les prospecteurs de Bronn découvrirent des gemmes et de l'or à l'intérieur des montagnes et ainsi, établirent un camp minier. Rapidement, cette nouvelle colonie attira des prospecteurs, des marchands ainsi que des colons venant d'autres clans et s'agrandie rapidement pour devenir une puissante forteresse gouvernée par Bronn et ses descendants. Cette forteresse devint rapidement connue sous le nom de Krag Bryn, qui veut dire « montagnes flamboyantes » dans la langue des Nains.

L'ARRIVEE DE THRUND

Apprenant la prospérité de Krag Bryn, le seigneur Nain Thrund le Grincheux, rassembla une grande foule d'aventuriers, de parias et de vagabonds, avides de nouvelles terres. Thrund ayant toujours une rancune ancestrale à l'encontre de Bronn (la nature de cette dernière s'étant perdue dans l'âge des temps). Quel qu'en soit son origine, cette rancune elle-même est toujours fortement présente à l'esprit de son clan. Thrund pris la résolution d'aller à Krag Bryn et de s'en approprier la couronne.

Dans la puissante bataille qui s'en suivit, Thrund fût défait et mortellement blessé. Avant de rendre son dernier souffle, il fît jurer aux siens de faire le serment d'honorer cette rancune. Toujours fidèle à leur serment, mais manquant de force pour prendre Krag Dryn, les « Thrundlings » construisirent leur propre forteresse dominant l'unique piste marchande entre l'empire nain et Krag Dryn. Ils appelèrent cette forteresse Kazad Thrund en l'honneur de leur illustre ancêtre. De là, ils levèrent des taxes pour tout marchand voyageant à travers la passe. C'est pour cette raison que la passe devint vite connue sous le nom de la Passe de Thrund.

LE DERNIER DES BRONNLINGS

Les siècles passèrent et lorsqu'Eldroth et sa suite débarquèrent sur la plaine côtière, la rivalité entre Bronnlings et Thundlings faisait partie de l'histoire. Il ne restait qu'un seul nain en lignage direct de Bronn. Les émissaires elfes envoyés à la court de Krag Dryn furent étonnés d'être reçu par une reine naine. Elle s'appelait Helgar et était la dernière descendante de Bronn le Gras.

La venue des Elfes fût un avantage inespéré pour Krag Bryn, une nouvelle route commerciale vers le fabuleux empire de l'est des elfes s'ouvrait aux nains. Les mineurs pouvaient donc oublier la passe traîtresse de Kazhad Thrund. Maintenant, ils pouvaient vendre de l'or, de l'argent et des pierres précieuses aux Elfes qui payaient beaucoup plus que les nains et ceci sans de durs marchandages.

Immédiatement, la reine Helgar conclut un pacte commercial avec les Elfes qui devinrent de plus en plus populaire au sein des nains de Krag Bryn. En vérité, la reine avait terriblement besoin d'un tel prestige, surtout depuis qu'il ne restait plus personne de son clan pour la soutenir et que ceux de la lignée de Thrund étaient encore très nombreux parmi les mineurs. En outre, beaucoup de nains n'appréciaient pas d'être gouverné par une reine imberbe, même si elle était capable de boire autant qu'un tueur de Troll et que sa lignée était aussi longue que ses (très longues) nattes.

LA COLERE DE DRONG

Entre-temps à Kazad Thrund, le pouvoir était entre les mains robustes de Drong le dur, en lignage directe de Thrund. Il considérait l'arrivée des Elfes comme un outrage et n'éprouvait que du dégoût envers eux. Du fait que les trésors de Krag Bryn étaient chargés sur les bateaux effilés des Elfes pour des destinations inconnues, le commerce à travers la passe de Kazad Thrung devenait quasiment nul. Drong devenait de plus en plus pauvre alors que la colère de son clan allait en s'accroissant. La rancune fût notifiée et les haches affûtées. Drong songea à exploiter ce mécontentement croissant pour accroître sa fortune. Pour ce faire, il inventa malicieusement une revendication ancestrale au trône de Krag Bryn. Il affirma que son ancêtre Thrund avait été le légitime seigneur de Krag Bryn et qu'il avait été évincé par trahison plutôt qu'à la suite d'une juste et honnête confrontation. Les paroles de Drong circulèrent au moment où la méfiance vis à vis des Elfes s'étendait parmi le royaume des Nains. La fausse rumeur fit son effet et bientôt des aventuriers avec des haches affûtées affluèrent à Kazad Thrung.

DRONG SE PREPARE A LA GUERRE

Drong trouva qu'il était temps pour lui de récuser la revendication d'Helgar pour son trône, et ceci, par la force si nécessaire. Ses partisans étaient forts alors que ceux d'Helgar étaient faibles. De même pour ses alliés, les Elfes, que pouvaient-ils représenter contre des bons et honnêtes Nains. En même temps qu'il faisait ses plans de guerre, il envoya les siens dans les avant-postes de Krag Bryn pour alimenter le mécontentement.

Ainsi commença l'histoire de la Rancune de Drong telle qu'elle est décrite dans les sagas. Cette guerre entre les Elfes et les colonies Naines, sauvage et féroce, fût un avant-goût de ce que sera la longue et terrible Guerre de la Barbe, qui éclatera peu après.

SCENARIO 1 – La bataille de la passe de la rancune

Troubles dans les mines

La rumeur à propos de la revendication du trône de Krag Bryn par Drong s'étendit jusqu'à la forteresse et trouva racine parmi les nains mécontents du clan de Thrund. En même temps, la plupart des nains des avant postes qui appartenaient à une grande variété de clans, ne devaient pas grande fidélité à Helgar. Ainsi même, la plupart tendaient à favoriser Drong. Ils grognaient contre eux-mêmes alors qu'ils tailladaient la roche afin de rendre la reine Helgar plus riche.

Pourquoi cette richesse si durement gagnée, devrait-elle revenir aux dirigeants du mauvais clan, voire pire, donnée aux elfes décadents ?

Assurément, cela devait être négocié uniquement avec des nains honnêtes.

Un jour, Krudd Le Piocheur Fou, Maître ingénieur et membre de la famille Drong, déclencha une réunion extraordinaire de la guilde des mineurs et ingénieurs. Aussitôt, les ravines s'étendant vers Krag Bryn résonnèrent de slogans révolutionnaires : « A bas la reine Helgar ! », « L'or des nains pour les nains ! », « Drong pour roi ! ». Une foule composite de nains rebelles et souls se mit en marche vers la forteresse de la reine. A leur tête se tenait rien moins que Krudd lui-même.

La reine fût avertie rapidement des troubles par des nains loyaux qui eurent la chance d'échapper aux haches des rebelles. La reine n'avait aucun guerrier à envoyer pour mater la rébellion et ainsi en désespoir de cause, elle envoya un message demandant de l'aide à Tol Eldroth.

Les Elfes dans la brèche du temps

Eldroth répondit rapidement en envoyant une 'task force' de ses meilleurs troupes sous le commandement d'un capitaine expérimenté en la personne de Fendar. Les elfes firent mouvement plus rapidement que la populace soule des nains rebelles et ainsi, ils les interceptèrent à la Passe de la Rancune.

Fendar déploya ses troupes à travers la passe de façon à barrer le passage aux rebelles. Dégainant son épée, il traça une ligne dans la poussière entre les deux forces en présence, à une portée de flèche de sa propre troupe qui se déployait en ordre de bataille.

Comme les rebelles approchaient de la ligne, Fendar les averti avec sévérité de ne pas dépasser la ligne sinon ils provoqueraient une guerre avec les elfes.

« Hors de notre chemin, Elfe, ceci est une affaire de Nain ! » cracha l'arrogant Krudd.

« Alors vous allez mourir ! » dit brutalement Fendar avant de rejoindre ses troupes.

« Goûte à mon hache, Elfe imberbe ! » lui cria Krudd alors qu'une clameur sourde et rauque s'élève des rangs nains avant qu'ils ne franchissent la ligne.

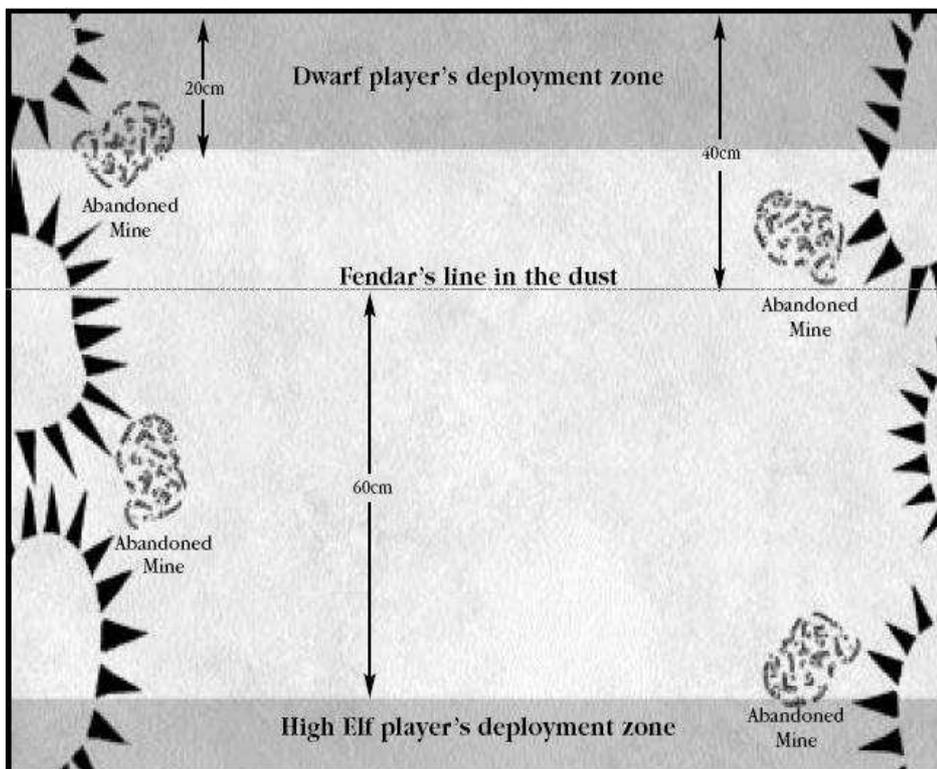
Silencieusement, les elfes redressent leurs arcs et ajustent les nains, attendant le signal de Fendar. La bataille de la Passe de la Rancune venait de commencer.

La confrontation

La bataille de la Passe de la Rancune est la première d'une série de rencontre entre les Elfes et les Nains concernant la bataille de Krag Dryn. Le résultat de cette rencontre décide de l'avenir de Krudd Mad-Mattock et du fait que les mines tombent ou non entre les mains du rival d'Helgar, Drong.

Le champ de bataille

Le champ de bataille se situe dans la Passe de la Rancune. C'est une vallée aride et rocailleuse flanquée de chaque côté par des collines, des montagnes et des escarpements. La passe est large et il y a des huttes de pierres construites par des mineurs et des prospecteurs nains, ici et là le long de la route. La plupart ne sont que ruines abandonnées. Il n'y a pas de bois ni d'arbres.



Les armées

Les Nains

La force des rebelles nains consiste en une armée de 1500 points dont les unités sont sélectionnées parmi la liste d'armée présentée dans le livre de règle. Les seules restrictions étant que les nains ne peuvent disposer de machines de guerre, d'artillerie et de maître des runes.

Les Elfes

La force Elfique consiste en une armée de 1500 points dont les unités sont sélectionnées parmi la liste d'armée présentée dans le livre de règle. Les seules restrictions étant que les Elfes ne peuvent disposer d'artillerie et de volants (incluant les volants comme monture monstrueuse) et ils ne disposent pas de sorciers.

Le déploiement

La ligne tracée par Fendar court en travers du champ de bataille, à 40 cm en avant du bord de table des Nains. Marquer temporairement cette ligne avec des dés. Les forces naines se déploient à 20 cm du bord de la table et toutes les unités font face au Elfes.

Les Elfes se déploient à 60 cm minimum de la ligne tracée par Fendar.

En commençant par celui ayant réussi le plus fort score avec un D6, chaque camp déploie une unité à tour de rôle. Les personnages étant déployés une fois que toutes les autres unités l'on été.

'La ligne de Fendar'

Les Elfes ne peuvent tirer ou attaquer tant que les Nains n'ont pas traversé la ligne tracée par Fendar ou que ces derniers n'ont pas tiré ou attaqué les Elfes. Les Elfes ne peuvent traverser la ligne tant que les hostilités n'ont pas commencé, mais peuvent s'en approcher au plus près.

Les Nains provoquent automatiquement la guerre en traversant la ligne, ou en bougeant alors que les Elfes sont encore en train de se déployer ou en avançant inconsciemment sous l'influence de l'alcool.

Dès qu'une plaquette naine passe la ligne, la bataille commence et les Elfes sont libres de ne pas mettre en position toute unité sélectionnée.

Si les Nains tirent sur les Elfes sans passer la ligne, cela déclenche aussi la guerre. Dès que la ligne est franchie, toutes les unités naines sont considérées comme faisant partie de la bataille.

Tant que les Nains n'ont pas franchie la ligne, les Elfes peuvent se déplacer et manœuvrer à leur guise sur le reste du terrain.

Règles spéciales

Les mines abandonnées

Il y a quatre mines abandonnées sur les bords de la passe. Elles sont représentées par un anneau de petites roches de 40 cm de diamètre. Elles sont considérées comme terrain infranchissable et toute plaquette y pénétrant pour quelque raison que ce soit est automatiquement éliminée.

Les Nains soul

Tous les Nains rebelles sont souls. Cela les rend brave au point d'être inconscient. Ainsi, ils ne peuvent donc être repoussés par des tirs mais peuvent être confus. Un autre effet de cette ivresse est qu'une unité naine peut s'élaner en avant comme toute unité indisciplinée, ou peut s'arrêter net. Ces effets sont simulés sur un résultat respectivement de 11 et 12 aux dés.

La bataille

Les nains jouent en premier

La bataille de la Passe de la Rancune a eu lieu du milieu d'après-midi à la tombée du jour. Pour représenter cela, la bataille se terminera au bout de six tours de jeu. Chaque joueur devant chacun compléter entièrement les six tours.

Les points de victoire

S'il n'y a pas de déroute au bout de six tours, les points de victoire sont comptabilisés comme indiqué dans le livre de règles.

La rébellion est un test important pour la loyauté des nains. Ainsi, si une unité naine sort de la table de sa propre initiative, le reste des rebelles penseront qu'ils ont perdu leur foi dans la rébellion. Les unités ayant quitté la table seront donc comptabilisées comme points de victoire pour les elfes.

Les gains associés à la victoire

Si Krudd gagne la bataille, il a la main mise sur les mines et les remet en service pour son seigneur Drong. Cela permet à Drong de constituer un contingent de machines de guerre pour la bataille

de Krag Bryn. La victoire des nains leurs permet aussi d'inclure des machines de guerre et l'artillerie dans la bataille finale.

Si les elfes gagnent la bataille, les mineurs nains restant seront pourchassés et Krudd sera tué ou se cachera dans une cave pour échapper aux elfes. Les mines resteront sous le contrôle de la reine Helgar mais il n'y aura personne pour les exploiter. Drong ne mettra pas ainsi la main sur le fer et l'acier dont il a besoin pour ses machines de guerre. De plus, il ne pourra acquérir l'expertise d'un ingénieur. Le joueur nain sera alors restreint à un seul choix de machine ou d'artillerie pour la bataille finale.

SCENARIO 2 – L'embuscade

La saga de Drung et d'Heldar

En dépit de la rébellion dans les mines, Helgar conserve le trône de Krag Bryn, ainsi Drong change-t-il radicalement de tactique. Il envoie des messagers avec des présents et des offres d'amitiés et de réconciliation. Helgar est conquise par les bijoux d'une facture exquise en provenance de Karal Izril, et invite Drong à une fête afin de résoudre leur différent et faire la paix.

Ce fût une fête magnifique durant laquelle la meilleure bière naine coula à flots. Lorsque Drong vit la reine Helgar tenir haut sa chope comme un véritable nain, il s'éprit d'elle. Il commença à penser qu'il n'avait pas été juste envers elle après tout. Peut-être que les deux clans rivaux devrait s'unifier ! Alors que Drong méditait ces pensées, entouré de milliers de nains des deux factions buvant et chantant, il commença à entrevoir dans son esprit l'image d'un fils qui siègerait de plein droit sur le trône de Krag Bryn. Avec cette image dans son esprit un peu embrumé, il proposa à la reine de se marier tous deux. Sa Majesté, ayant abondamment usité de sa chope et impressionnée par la longue barbe de Drong qui les tombait jusqu'aux bottes, accepta.

La foule entière se réjouit et porta un toast au couple à grand renfort de bière. A la fin de cette nouvelle journée, les effets de la bière naine leurs martelant la tête, Drong et Heldar continuaient à voir que des avantages de cette décision. La reine ne voulait plus être la dernière de son clan et ainsi sa descendance serait sur le trône. Les anciennes rancunes pouvaient être enlevées du livre ce qui laisserait de la place pour de nouvelles.

L'apporteur de rancunes

Partout la guerre était imminente entre les nains et les elfes. Déjà des escarmouches avaient eu lieu. La tension était palpable. Il semblait que les elfes et les nains attendaient le moindre prétexte pour se sauter à la gorge.

Un jour, un maître des runes nain s'en retourna à Krag Bryn. Son nom était Grung et il venait d'au delà des montagnes. Ses

semblables avaient été attaqués et expulsés par les elfes. Il était porteur d'une rancune. On lui demanda de rejoindre les festivités de Drong où il fût enchanté de l'abondance proposée. Comme la soirée avançait, Grung bien soul commença à raconter son histoire. C'est un conte qui parle de la malice contre les elfes en célébrant l'orgueil et la vaillance des nains.

« Est-ce convenable » demanda-t-il à l'assemblée « pour un nain comme Drong d'enrichir les elfes ? ». Drong fût hué et son orgueil de nain atteint. Rapidement, Drong et l'étranger complotèrent une guerre de rancune contre la colonie elfe. La reine Helgar écouta ces procédures et commença à s'inquiéter pour son trône. Plus grave encore, Grung ne lui montra aucun respect dû à un noble lignage de nain. Pourquoi ses nattes ne seraient-elles pas équivalentes à une barbe fournie ? Elle resta assise silencieusement, couvant tout en contenant cet outrage, tirant continuellement sur une de ses prodigieuses nattes d'une main blanchâtre. Plus tard en privé, elle dressa son propre plan et envoya des messages secrets à Eldroth.

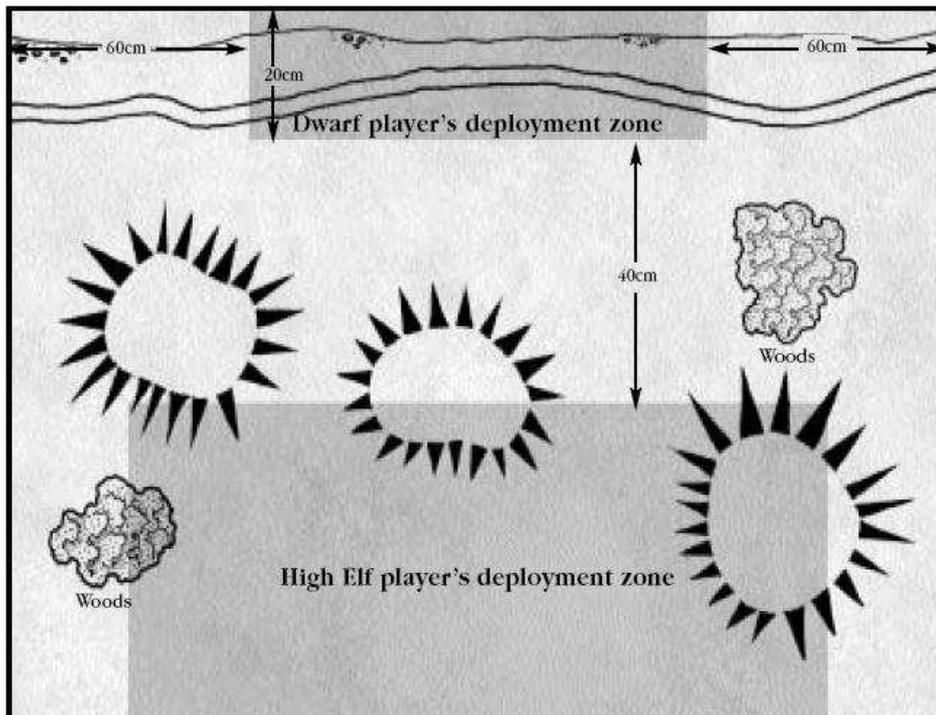
Le jour suivant, Grung parcourant la Grande Route Naine par très loin de Krag Dryn, quelque part sur la route, il tomba dans une embuscade elfique sur les ordres d'Eldroth lui-même.

La confrontation

L'embuscade sur la Route des Nains est la seconde confrontation entre les Nains et les Elfes sur la route menant à la bataille de Krag Bryn. Le résultat de cette bataille déterminera si Krung et ainsi donc les nains pourront avoir à leurs cotés un maître des runes lors de la bataille finale.

Le champ de bataille

L'embuscade a lieu dans une région rude et sauvage située entre Krag Bryn et Kazad Thrung. Grung et sa suite sont en route le long de l'ancienne grande route naine. Cette dernière s'étend parallèlement à la largeur de la table.



Les armées

Les Nains

Les troupes du Maître des Runes sont d'une force de 1 200 points choisi parmi la liste disponible dans le livre de règles. La seule restriction étant que les nains ne peuvent disposer de machine ou d'artillerie. De plus, le rôle du général est joué par le Maître des Runes.

Les Elfes

La force Elfique consiste en une armée de 1500 points dont les unités sont sélectionnées parmi la liste d'armée présentée dans le livre de règle. Les seules restrictions étant que les Elfes ne peuvent disposer d'artillerie, de chariots et de dragons. De plus, le général est remplacé par un sorcier qui compte comme un général.

Le déploiement

La totalité des forces naines est déployée en premier et c'est ensuite au tour des elfes. Les nains sont déployés le long de la route à 20 cm maxi du bord de la table et à 60 cm mini de chacun des autres bords.

Toutes les unités naines sont déployées en colonne en faisant face à la droite du joueur nain (elles prêtent ainsi le flanc aux troupes elfiques). Le Maître des Runes est placé au centre de la colonne à plus de 80 cm du bord de sortie de la table. Si le Maître des Runes réussit à sortir de la table par l'un de ces bords avant la

tombée du jour, cela ne signifie pas qu'il a réussi à s'enfuir et que les nains gagnent la bataille. Ainsi la bataille dure jusqu'à la tombée de la nuit et si les nains perdent, cela signifie que le Maître des Runes Drung sera capturé plus tard.

Les forces elfes sont déployées à plus de 40 cm des forces naines et à plus de 20 cm des bords de sortie de la table. Aucune force elfique ne peut être déployée en ligne de vue d'une force naine.

Règles spéciales

L'abîme de la fatalité

Toute troupe sortant de la table par le bord du joueur nain est considérée comme perdue. Il va de soi qu'une unité en poursuite ne suivra pas ainsi l'unité poursuivie et s'arrêtera au bord de la table.

La bataille

Les elfes sont déployés en embuscade et bénéficient de l'élément de surprise. Ils jouent donc en premier.

La bataille de la grande route des nains a eu lieu du milieu de journée jusqu'à la tombée du jour. Pour représenter cela, la bataille se terminera au bout de cinq tours de jeu. Chaque joueur devant chacun compléter entièrement les cinq tours.

Si les elfes déroutent les nains avant la tombée du jour, la bataille se termine par une victoire décisive des elfes.

Les points de victoire

S'il n'y a pas de déroute au bout de cinq tours, les points de victoire sont comptabilisés comme indiqué dans le livre de règles.

Si les elfes gagnent aux points, le Maître des Runes et son escorte doivent quitter le royaume. Si Grung réussit à sortir par le bord à droite du joueur nain, ce dernier comptabilise 300 points de victoire supplémentaires. Dans ce cas, si les nains n'ont pas déroutés à la tombée de la nuit, cela sera considéré comme une victoire naine même si le comptage des points est en faveur des elfes.

Les gains associés à la victoire

Si les nains gagnent la bataille, Grung pourra alors se joindre à l'armée de Drong. Le joueur nain pourra alors inclure s'il le désire, Grung pour la bataille finale.

Si les elfes gagnent la bataille, Grung disparaît et ainsi le joueur nain ne pourra l'inclure dans son armée pour la bataille finale.

SCENARIO 3 – La brasserie des gnons

Drong et Helgar

Lorsque Drong fût informé de l'embuscade tendue à son compagnon favori de beuverie, il tint tête avec rage à la reine Helgar supposant qu'elle les avait trahi. Drong et Helgar eurent une dispute orageuse comme peuvent en avoir les couples mariés. Drong s'échappa avec la barbe raccourcit par la hache d'Helgar et s'en retourna dans sa forteresse. La plupart des guerriers vidèrent leur chope de bière, saisir leur hache et se précipitèrent à sa suite.

Le Maître brasseur en otage

La reine Helgar agit rapidement afin de contenir toute attaque que Drong aurait pu planifier. Il sembla certain qu'il voulait maintenant ranimer leur mésentente passée et essayer de la renverser. Helgar envoya immédiatement ses gardes afin d'arrêter Largs, le brasseur de Drong. Ce nain corpulent avait établi une brasserie en dehors de Krag Bryn, près des mines et de ses employés assoiffés. Largs était trop soul pour pouvoir tenter de s'échapper du domaine de la reine avec la suite de Drong et fût ainsi facilement capturé. Il fût projeté à l'intérieur d'une grande cuve en cuivre qui heureusement pour lui était vide avant de refermer rapidement le couvercle. Helgar envoya un message cruel à son mari « si tu oses m'attaquer, il n'y aura jamais plus de liqueur pour toi ».

Drong enragea en apprenant ce qu'avait fait la reine. Plus de liqueur signifiait qu'il ne pourrait plus récompenser ses suivants de la façon dont ils étaient accoutumés. Ils iraient alors bourlinguer ailleurs en suivant d'autres seigneurs. Pour sur, elle le tenait par la barbe ! Après plusieurs nuits sobrement terrifiantes, le cerveau de Drong fût suffisamment clair pour tramer un plan sournois.

La bataille de la brasserie

Drong envoya une force d'une trentaine de guerriers dans le royaume de Krag Bryn. Ces raiders étaient emmenés par Skag le Furtif. Leur mission : secourir le brasseur ou mourir dans leur tentative. Leur chance de succès était meilleur qu'ils ne l'imaginaient depuis que la reine Helgar avait laissé comme gardiens de précieux guerriers de sa garde personnelle de tueurs de troll. Aucun de ces derniers ne s'empessa de brandir son hache contre des nains. Ainsi, Helgar due à nouveau demander de l'aide à Eldroth.

Immédiatement, ce dernier envoya Ardath le Vengeur, qui était capable de défier seul deux douzaines de nains. Lorsque Skag et sa troupe arrivèrent à la brasserie, ils trouvèrent les elfes d'Ardath qui les attendaient.

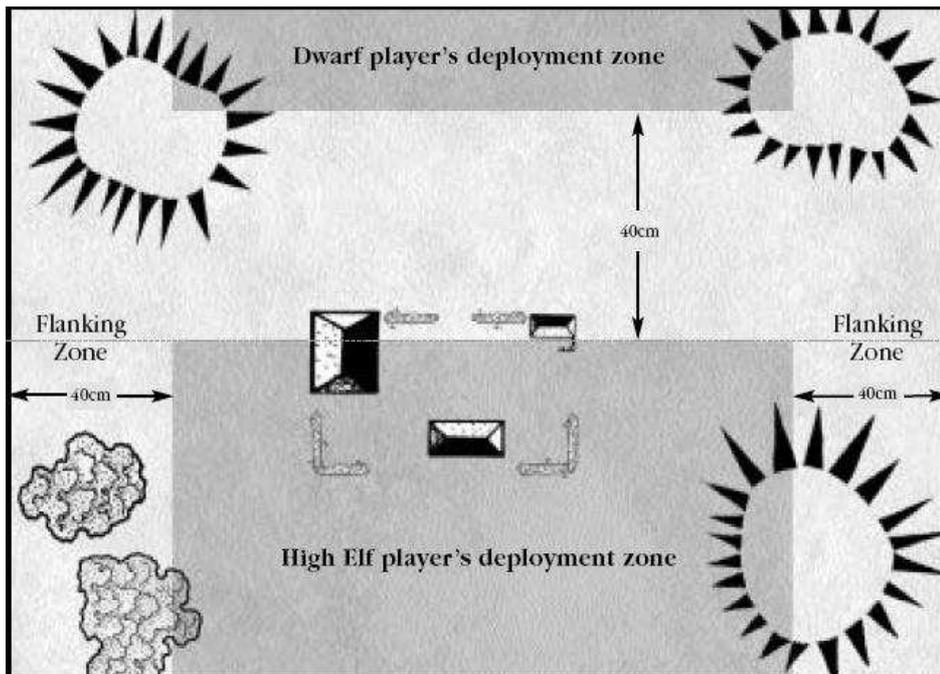
La confrontation

La bataille de la Brasserie des Gnons est la troisième confrontation entre les nains et les elfes. Le résultat de la rencontre déterminera si Drong récupèrera son maître brasseur qui pourra à nouveau distribuer aux troupes naines sa fameuse bière à laquelle ils sont accoutumés. Dans le cas contraire, un grand nombre désertera et ainsi réduira en conséquence les effectifs nains lors de la bataille finale.

Le champ de bataille

La principale caractéristique du champ de bataille est la brasserie. Elle est constituée de trois bâtiments en pierre dont l'un est la distillerie qui contient la cuve dans laquelle le brasseur est retenu prisonnier. Il y a aussi un magasin dans lequel sont entreposés les tonneaux de bière. La brasserie est située à coté de la passe allant de Krag Bryn aux mines. Le terrain aux alentours est constitué de collines, de rochers et de petits bois.

Le terrain autour des constructions est dégagé et les murs d'enclos sont placés de façon à relier les constructions. Le mur présente des ouvertures permettant l'accès aux constructions. Ces ouvertures font faces au bord de table des nains ainsi que celui des elfes. Ces ouvertures doivent être suffisamment larges pour permettre le passage de deux plaquettes de front. Le hall à bière ainsi que la maison aux breuvages peuvent contenir jusqu'à deux unités d'infanterie. Placer simplement ces unités sur le dessus ou adjacentes. Ces unités sont ainsi considérées comme fortifiées.



Les armées

Les Nains

L'armée naine consiste en une troupe de 1 800 point choisie parmi la liste du livre de règles. La seule restriction étant que les nains ne peuvent disposer de machines ou d'artillerie et aucun Maître des Runes ne peut faire partie de l'armée.

Les Elfes

L'armée elfe consiste en une troupe de 1 500 points choisie parmi la liste du livre de règles. La seule restriction étant que cette troupe ne peut disposer de volants (ceci inclus les monstres volants comme monture).

Le déploiement

Skag le Furtif déploie son armée en direction de la brasserie très tôt le matin, sous une brume persistante. Lorsque les nains furent pratiquement tous présents, la brume s'éclaircie, révélant ainsi les nains aux défenseurs elfes. La brume permit aux forces de Skag de s'approcher à 40 cm des murs de la brasserie avant que la bataille ne commence.

Après avoir placé les décors, les elfes se déploient en premier puis c'est au tour des nains. Les elfes se déploient sur leur moitié de table mais pas à moins de 40 cm des bords droit et gauche. L'armée naine est déployée dans l'autre moitié de table mais pas à moins de 40 cm des murs de la brasserie (ou des constructions).

Skag est réputé pour sa sournoiserie. Pour représenter cela, le joueur nain peut placer jusqu'à quatre unités dans la zone de flanc le long des bords droit et/ou gauche de la table. Ces unités sont placés jusqu'à 20 cm du bord mais à plus de 30 cm de toute unité elfe. Ces unités seront déployées après que l'ensemble des autres unités des deux camps auront été placées.

La bataille

Le joueur elfe joue en premier. Lorsque la brume commence à disparaître du champ de bataille, les yeux affûtés des elfes leurs permettent de distinguer les nains en premier, avant que ces derniers ne réalisent combien ils sont près de la brasserie.

La bataille de la brasserie débute au matin pour finir à la tombée de la nuit. La bataille dure six tours de jeu. Chaque tour représentant une heure de luminosité. Chaque joueur devant accomplir totalement ses six tours.

L'objectif des nains étant de secourir le brasseur, soit en pénétrant dans la distillerie et en le délivrant (qui assure ainsi une victoire immédiate pour les nains), soit en capturant la brasserie (cas d'une victoire aux points des nains).

Dès qu'une unité naine entre en contact avec la distillerie, le joueur nain lance un dé par plaquette naine (valable pour toute unité naine sauf le gyrocoptère). Cela représente l'effort des nains pour pénétrer dans la distillerie, bousculer les défenseurs, desceller la cuve et l'emporter. Ceci se produit sur un résultat de 6 au dé et assure ainsi la victoire immédiate aux nains. Le joueur nain lance le dé dans sa phase de mouvement et à tout moment, à chaque fois qu'une unité naine est en contact avec la distillerie, même si l'unité est aussi en contact avec une unité elfe. Cela n'est pas valable dans le cas d'une unité naine en retraite. Notez que le brasseur ne peut être attaqué par qui que ce soit, cela étant dû à son talisman runique secret qu'il porte sur lui.

Les points de victoire

Si le brasseur est secouru avant la fin de la journée, c'est une victoire immédiate pour les nains à la fin du tour de jeu. Dans le cas contraire, la bataille dure jusqu'à la tombée de la nuit et les points sont attribués en conformité au livre de règle. Le camp ayant le plus de points de victoire gagne. Si les nains gagnent, ils ont automatiquement secouru le brasseur

Les gains associés à la victoire

Si les nains gagnent la bataille, le brasseur sera escorté sans encombre jusqu'à Kazad Thrund. Là, il pourra brasser des litres et

des litres de liqueur pour l'armée de Drong. Cela permettant aux troupes de Drong de conserver un moral élevé pour la bataille. Il pourra aussi distiller du carburant à haut indice d'octane pour les gyrocopters sans lequel les machines de Drong auraient été clouées au sol.

Si les elfes gagnent, le brasseur reste prisonnier dans sa cuve indéfiniment. L'armée de Drong devant se passer de breuvage. Rapidement, ses troupes devirent tristes et mutines et Drong aura du mal à les persuader d'aller au combat. Beaucoup de guerriers mécontents désertèrent la cause de Drong et la taille de son armée ira en se réduisant. La taille de l'armée de Drong pour la bataille finale sera réduite de 500 points et ne pourra comporter de gyrocopter.

SCENARIO 4 – La bataille de Krag Bryn

Drong rassemble son armée

Dans Kazad Thrund, le son des marteaux frappant les enclumes résonnait à travers les montagnes pendant que Drong préparait une armée puissante pour la guerre. Avec ou sans ses ingénieurs, maître des runes et brasseur, Drong le visage sinistre était prêt à prendre la tête de son armée pour aller conquérir Krag Bryn et refouler les elfes à la mer.

La horde énorme de Drong marcha le long de la Passe de la Rancune et par delà Krag Bryn à la rencontre de la colonie elfique. De part cette stratégie, Drong savait qu'il pouvait s'intercaler entre Tol Eldroth et Krag Bryn. Dong était un commandant astucieux et expérimenté. Il savait que les Elfes, à l'instar de la faible suite de la reine Helgar, étaient les principaux ennemis. Il décida donc de détruire les elfes en premier avant de se retourner contre la forteresse de Krag Bryn. La reine pourra ensuite se rendre ou sinon, il aurait tout le temps d'assiéger sa forteresse.

Drong planifia le déploiement de son armée flanqué d'un coté par le torrent provenant de la montagne de Krag Bryn et de l'autre par des montagnes abruptes. C'est là qu'il espérait rencontrer l'armée des elfes venant à sa rencontre depuis la côte. C'était un bon endroit pour gagner une bataille.

Le conseil de guerre d'Eldroth

L'elfe Dol Eldroth était constamment informé des événements dans les points fortifiés nains avoisinants. Il avait placé des émissaires et des espions à la cours de la reine par précaution, sachant qu'un jour il aurait besoin des informations qu'il pourrait obtenir. Bien avant que l'armée de Drong se mit en marche, il savait déjà que ses ennemies rassemblaient leurs forces pour une confrontation finale et ainsi il tient un conseil de guerre dans Dol Eldroth.

Le conseil vota unanimement la guerre et Eldroth rassembla aussitôt tous les guerriers elfes qu'il pu trouver, incluant plusieurs elfes récemment débarqués en provenance d'Ulthuan pour venir en aide à Tol Eldroth. Sur de la justesse de sa cause, l'armée elfe marcha à la rencontre des nains.

La confrontation

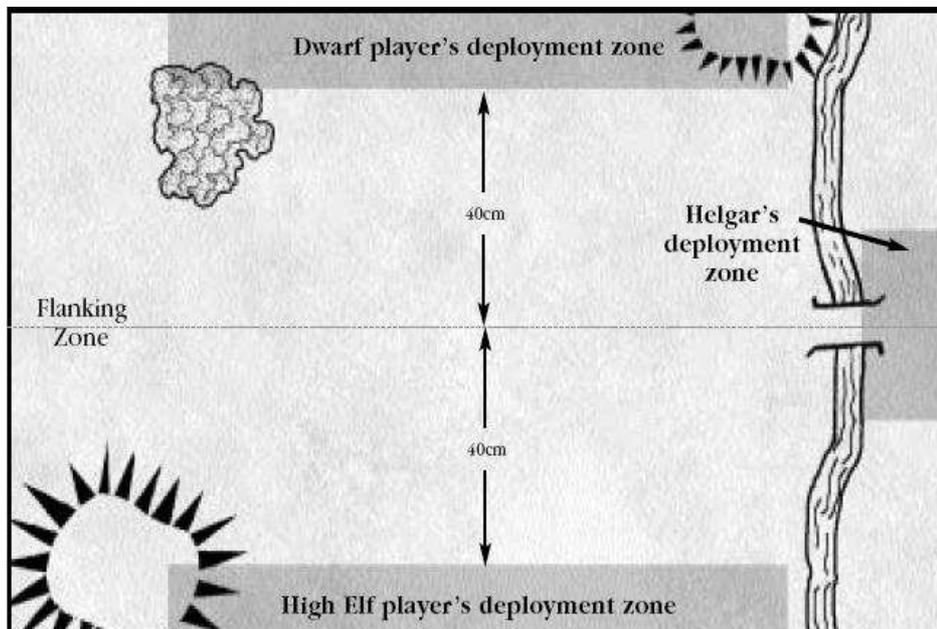
Krag Bryn est le dernier épisode de la campagne de la Rancune de Drong. L'aboutissement de cette rencontre est le résultat des rencontres précédentes. Le résultat de cette bataille décidera de

l'avenir de Drong. Cela déterminera qui dirigera Krag Bryn et scellera définitivement le destin des elfes de Tol Eldroth.

Le champ de bataille

Astucieusement, Drong a décidé de marcher vers les elfes avec le torrent de Krag Bryn sur sa gauche. Que les elfes décident de rencontrer les nains dans les montagnes ou dans la plaine, le torrent courra toujours le long du champ de bataille. Au loin du côté du torrent, se trouve la forteresse de Krag Bryn. Toute force en provenance de ce côté devra franchir le torrent par le pont. C'est pour cela que Drong a essayé de protéger le flanc de son armée d'une attaque surprise de la reine Helgar émergent des portes de Krag Bryn.

La rivière ne peut être à plus de 20 cm du bord droit de la table. Le pont est placé sur la rivière sur la ligne partageant la table en deux.



Les armées

Les nains

L'armée de Kazak Thrund est une armée de 3 000 points et est emmenée par Drong le Dur lui-même. Le nombre de points peut être augmenté avec accord des deux joueurs. Les pénalités dues aux résultats des confrontations précédentes s'appliquent. Ainsi, si les nains ont perdu la bataille de la Passe de la Rancune, ils ne peuvent faire qu'un seul choix de machine de guerre ou d'artillerie. Si les nains ont perdu la bataille de la Brasserie, la force initiale de leur armée sera diminuée de 500 points et ne pourront disposer de gyrocopters. Si les nains ont perdu la bataille de l'embuscade de la Route des Nains, ils ne pourront

disposer d'un Maître des Runes. L'armée naine est choisie par rapport au livre des règles.

Les elfes

L'armée elfe est une armée de 3 000 points, commandée par Eldroth, seigneur de Tol Eldroth. L'armée peut être plus importante si les deux joueurs sont d'accord pour augmenter respectivement le nombre de points de départ des armées. Cependant, aucun bonus ou malus ne s'applique à l'armée elfe suite aux éventuelles victoires ou défaites lors des confrontations précédentes. L'armée elfe est choisie dans la liste proposée dans le livre de règles. La seule restriction étant qu'elle ne peut disposer d'aucun dragon même en tant que monture.

Le déploiement

Les tueurs gardes du corps de la reine Helgar se déploient en premier. Le monarque les a conduits hors de la forteresse pour les mettre en position le long de la rivière. De là, elle a l'intention d'observer la bataille et de se ranger du côté du vainqueur. Les unités sont déployées en face du pont. Au début de la partie, aucun des deux joueurs ne contrôle ces unités.

Ensuite les elfes et les nains se déploient mais pas à moins de 40 cm de la ligne médiane de la table. Chaque joueur déploie une unité ou une brigade à la fois et à tour de rôle, en commençant par celui ayant fait le plus haut score avec un dé à six faces. Les personnages étant placés après que toutes les unités aient été placées.

Règles spéciales

Qui la reine Helgar aidera ?

Bien que la reine Helgar ait emmené ses tueurs sur le champ de bataille, elle ne sait toujours pas de quel côté se ranger. De même, sa suite est divisée sur le fait de brandir leurs haches contre la compagnie naine. Certains ont de la rancune vis à vis de Drong et d'autres contre les elfes. Qui sait s'ils ne vont pas se battre entre eux ?

L'orgueil des nains lui dicte de ne pas combattre avec les elfes contre les nains de Drong. Quelle terrible rancune s'abattra alors sur elle ! De plus, si elle reste neutre et que Drong gagne, elle se dévaloriserait alors à ses yeux ainsi qu'à ceux des nains mécontents, et alors, comment conserver son trône après cela ?

Si les elfes gagnent, elle pourrait s'excuser en disant qu'elle conservait ses forces en réserve et mieux encore, si les nains gagnent, elle pourrait dire la même chose. Elle pourrait berner les deux côtés en faisant croire qu'elle essayait de les rejoindre sans rien faire d'autre.

La rivière marque la limite du royaume d'Helgar. Si un joueur franchit la rivière ou attaque les tueurs d'Helgar, cette dernière rejoint aussitôt l'autre camp et tombe sous son contrôle.

Dans le cas contraire, afin de simuler le comportement de la reine Helgar, au début de chaque tour, les deux joueurs lance un dé à six faces. Dans le cas d'un double, les troupes de la reine Helgar se joignent aux nains sinon elles restent sur place apportant ainsi un support aux troupes elfiques.

Les forces de la reine Helgar sont composées de 800 points de troupes choisies dans la liste du livre de règles. Le joueur nain décide de la composition de la troupe de la reine en choisissant parmi les troupes suivantes : guerriers, rangers, arquebusiers et tueurs de troll. Cette troupe est emmenée par des héros dont l'un représente la reine Helgard. Si cette troupe se joint à l'un des joueurs, compter cet apport dans le seuil de déroute.

La bataille

Le joueur faisant le plus grand résultat avec un dé à six faces commence à jouer.

La bataille de Krag Bryn s'étend du milieu de matinée jusqu'à la tombée de la nuit. La durée de la partie sera de huit tours. Chaque joueur devant accomplir totalement les huit tours (sauf en cas de déroute avant).

Les points de victoire

Les points de victoire sont comptés comme indiqué dans le livre de règles.

Si les nains gagent, Krag Bryn tombe sous le contrôle de Drong soit comme conquérant, soit parce qu'il renoue un pacte avec la reine Helgar. L'armée de Tol Eldroth a été balayée et le sort de la colonie elfe est scellé. Dans l'année, la cité tombe sous les coups des machines de guerre de Drong et le reste des elfes reprend la mer vers l'ouest.

Si les elfes gagnent, la puissance des habitants de Thrund a été brisée et la prétention de Drong au trône n'a pu lieu d'être. Ainsi la reine Helgar, en fonction de sa participation à la dernière bataille, sera destituée ou règnera encore mais sous la protection et la supervision des elfes. La colonie elfe continuera à grandir et à prospérer et partout, les elfes retrouveront le cœur à combattre grâce à l'exemple d'Eldroth et contre-attaqueront les nains.