

Mini-campagne Naugrim 1 : « Une mission simple » - Scénario 1

Passage à gué

L'histoire

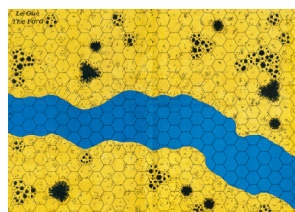
Le roi Fûlrim le-Juste a convoqué Zigildûm le-Fier dans la salle du trône de Fûlârgrôd :

- Selon les anciennes prophéties : « Ce qu'un tremblement de terre a fait un autre le défera ». Je ne crois pas que celui que nous venons de subir soit celui qui nous rouvrira les mines d'argent de Khûlârûzûm, découvertes par mon aïeul Gwâlin le-Mineur, mais je préfère que tu ailles vérifier. Prends avec toi deux Nâikhuûr de la Vabnâdhur et pars sur l'heure.

Sitôt les troupes rassemblées (une Nâikhuûr de Bharûkuûd et une de Hûvaal-Virdhuûr), Zigildûm se met en route.

Le tremblement de terre ayant détruit l'ancien pont, le seul passage possible est désormais un gué apparemment sans histoire. Mais les secousses sismiques ont aussi fait remonter des profondeurs des êtres d'un autre âge... La surprise risque d'être rude pour nos héros Naugrims !

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise la carte « Le Gué ».

Les Nains entrent par le bord 4. Ils bougent les premiers.

Les créatures aquatiques apparaissent (toutes ou en partie) au choix du joueur qui les contrôle, dans un hexagone de rivière (y compris de gué) au début d'une de ses phases (lors du « tir offensif »), et cela même de façon adjacente à un pion nain.

Pions

Les Nains proviennent de l'extension **Khûzdûl**. On utilise les pions Gharvs de DN2 pour les créatures aquatiques.

Les Naugrims		Les Créatures aquatiques	
 Lûnim Virdhûr-Bârghâd	Lûnim (on utilise un pion Hv)	 Thâim Hûvaal-Virdhuûr	 Créature aquatique
 Vitrôr Bhârûk-Bârghâd	Vitrôr (on utilise un pion Br)	 Grâim Bharûkuûd	6 pions Gharvs
 Th Zigildûm Azârbarkhûn-Bârghâd	Zigildûm (on utilise un pion Th)		

Passage au Scénario suivant.

Ce scénario est terminé quand il n'y a plus de Naugrims sur la carte ou que toutes les créatures aquatiques sont mortes (les Nains encore présents sont alors considérés comme ayant quitté la carte par le bord 2).

Ce scénario faisant partie d'une mini-campagne, les conditions de victoire sont globales. Le but pour le joueur Naugrim est de faire sortir le maximum de pions par le bord 2. Ceux-ci pourront alors participer au scénario suivant.

Les Nains blessés lors de ce scénario (et qui sont sortis par le bord 2) et survivant au scénario 2 seront de nouveau indemnes pour le scénario 3.

Règles spéciales

Toutes les règles concernant les Naugrims s'appliquent à ceux-ci (y compris les haches de jet).

Aucun Nain ne peut être abandonné par le joueur Naugrim.

Les cases de gué sont considérées comme des cases haut-fonds ; les autres cases de rivière sont du bas-fond inaccessible pour les Nains.

Dans l'eau, les créatures aquatiques sont considérées comme en terrain favorable (+).