

## Mini-campagne Naugrim 1 : « Une mission simple » - Scénario 2

### Une bien étrange ferme

#### L'histoire

« Nous avançons trop lentement. Une aide pour porter nos bagages serait la bienvenue »

« Zigildûm, je connais près d'ici un Humain, fidèle ami des Naugrims, qui élève des mules. Je suis certain qu'il nous en céderait quelques-unes pour un prix raisonnable. »

En quelques heures la troupe atteint la ferme de Gwëndal. Mais là, stupeur ! Ce n'est pas un élevage de mules qu'elle découvre ! Et il est facile de deviner ce qu'il est advenu de l'ancien propriétaire et de ses animaux...

La mission peut attendre, mais la vengeance non ! Le groupe se divise en deux pour ne laisser aucune chance de fuite à ces Gobelins maudits, meurtriers de Gwëndal.

#### Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise la carte « L'Arène »

Les Nains entrent par le bord 2 et le bord 1. Ils bougent les premiers.





Les loups sont placés dans l'enclos avec 2 Gobelins.

Les autres Gobelins sont placés dans la ferme (« the cells »)

Les loups ne peuvent bouger qu'au 2<sup>ème</sup> tour.

#### Pions

Les Nains proviennent de l'extension **Khúzdûl**. On utilise les pions loups de la ménagerie du « **Scriptorium** » et les pions Gobelins de **Dragon Noir**.

Les « fermiers » et leur « élevage »		Les Naugrims	
 6 2 8 Arek	Arek Krek	 6 2 8 Zabek	Krobek Zabek Grunek Garek Zrodek
 Th 14 4 Zigildûm			Tous les survivants du scénario 1 (qui sont sortis du bon côté)
 5 4 12 Wolf 4	Les 8 Loups du Scriptorium		

#### Passage au Scénario suivant.

Ce scénario est terminé quand il n'y a plus ni Gobelins ni loups vivants sur la carte.

Ce scénario faisant partie d'une mini-campagne, les conditions de victoire sont globales. Le but pour le joueur Naugrim est d'avoir le maximum de survivants. Ceux-ci pourront participer au scénario suivant.

Les Nains blessés lors de ce scénario et survivant au scénario 3 seront de nouveau indemnes pour le scénario 4.

#### Règles spéciales

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

Les cases de Talus de l'enclos sont considérées comme infranchissables.

Les portes de la ferme sont des portes normales.

Le portique de l'enclos est considéré comme définitivement ouvert.

Les loups ne peuvent pas être assommés ; tout résultat Assommé se transforme en recul.

Un loup qui subit une blessure est tué.