

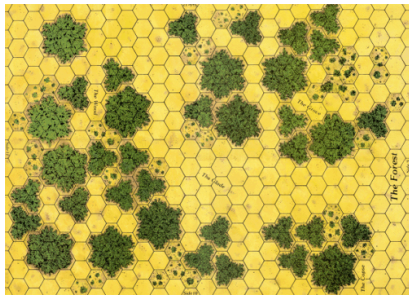
Mini-campagne Naugrim 1 : « Une mission simple » - Scénario 3

Rencontre sylvestre

L'histoire

« L'avait raison l'chef, ces trolls c'est s-qui nous fallait pour déblayer les tunnels de s'te mine à nabots »
« Dommage qui font autant d'bruit, on s'entend plus grogner »
« Ouais h'reusement qu'on risque rien pas qu'on serait facile à repérer ! »
« Tiens ça sent une drôle d'odeur, un peu comme dans la mine »
« Des nabots ! Des nabots partout ! »
« Courez tous ! R'joignons le chef dans la mine ! »

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise la carte « the Forest »




Les Nains sont placés à 7 cases maximum du bord 10.

Le groupe conduit par les Orks entre par le bord 12 ; après le placement des Naugrims, il bouge le premier.

Les Nains qui ont été blessés lors du scénario 1 sont guéris et sont utilisés avec leur face indemne dans ce scénario.

Pions

Les Nains proviennent de l'extension **Khûzdûl**. On utilise les pions Orks et Trolls de **Dragon Noir**.

Le détachement Ork		Les Naugrims			
	Zorak Aruk Zarad Krular Grummuz Gromrak		Gnuur Throda Gromr		Tous les survivants du scénario 2 (les blessés du scénario 1 sont guéris)
Les Orks		Les Trolls		Naugrims	

Passage au Scénario suivant.

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

Ce scénario faisant partie d'une mini-campagne, les conditions de victoire sont globales. Le but pour le joueur Ork est de faire sortir le maximum de pions par le bord 10 de la carte. Ceux-ci pourront participer au scénario suivant.

Le but pour le joueur Naugrim est d'éliminer le maximum d'ennemis en ayant le maximum de survivants. Ceux-ci pourront participer au scénario suivant.

Règles spéciales

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

Les Trolls ne peuvent pas être assommés ; tout résultat assommé se transforme en recul.