

Mini-campagne Naugrim 1 : « Une mission simple » - Scénario 4

Une bien triste mine

L'histoire

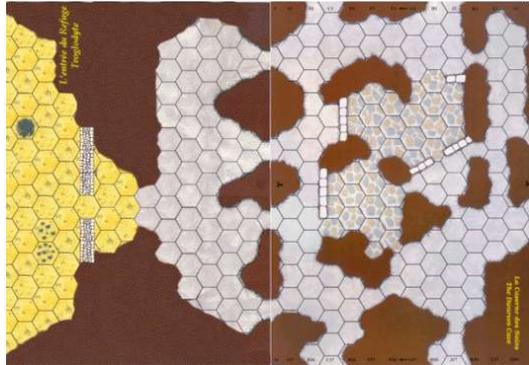
« Frères Naugrims ! Nous voici arrivés devant des mines qui ont été creusées par nos ancêtres ! Leurs âmes et leurs mémoires habitent encore ces lieux ! Allons nous laisser encore longtemps des Orks les souiller de leur présence en retournant maintenant avertir notre cité Fûlârgrôd et notre roi ?! »

« Non, tu as raison ! Attaquons-les immédiatement ! Un Khûzdûl ne recule jamais face à cette vermine d'Orks ! »

« N'en laissons échapper aucun !! »

« Bhâruûk Khuzuûd ! Khuzuûd aiênu ! »

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise les cartes « Entrée du Refuge Troglodyte » du **Scriptorium** et « La Caverne des Nains » de **Dragon Noir**, accolées comme ci-contre.

Toutes les issues de « La Caverne des Nains » sont obstruées par des éboulements sauf les quatre qui communiquent avec l'entrée du refuge.

Les Orks se placent en premier. Seuls les fuyards de la forêt (les survivants du scénario 3) peuvent se placer sur la carte « Entrée du Refuge Troglodyte » ; les autres Orks doivent être placés sur l'autre carte.

Les Naugrims entrent par le bord « externe » de la carte « Entrée du

Refuge Troglodyte ». Ils bougent en premier .

Pions

Les Nains proviennent de l'extension **Khûzdûl**. On utilise les pions Orks et Trolls de **Dragon Noir 2**.

Les défenseurs Orks		Les Naugrims			
 16 10 6 Ugluk	Ashrak Ugluk Grishnak Kuruz Radak	 22 12 Cratier	Tous les survivants du scénario 3 (Orks et Trolls)	 Th 14 4 Zéphérian	Tous les survivants du scénario 3 (les blessés du scénario 2 sont guéris)
 3 3 6 Shaman	Le chef				Shaman (à pied)

Condition de victoire.

Ce scénario est un combat à mort ; est déclaré **vainqueur de l'ensemble de la campagne** le camp qui aura éliminé tous les pions ennemis.

Règles spéciales

La muraille sur la carte « Entrée du Refuge Troglodyte » est considérée comme des cases d'éboulis (de fait elle est totalement effondrée).

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

Les Nains qui ont été blessés lors du scénario 2 sont considérés comme guéris ; ils débutent le scénario avec leur face indemne.

Shaman (le chef) est un magicien de niveau 2 ; tous les sorts de sa fiche de magicien (celle de **Dragon Noir 2**) lui sont donc accessibles. On utilise les règles de magie de **Dragon Noir**.

Les Trolls (s'il y en a) ne peuvent pas être assommés ; tout résultat Assommé se transforme en recul.