

Scénario Khûzdûl pour LORMAC'H

Un itinéraire risqué !

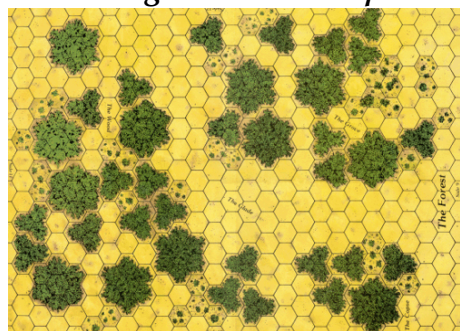
L'histoire

Porteuse d'une information importante à transmettre le plus vite possible au roi de leur cité, la Nâikhûr de Bharûkuûd de Thrâghâl le cogneur s'est égarée dans la forêt. Heureusement, la lisière est enfin visible ; mais il semble qu'un obstacle se dresse devant eux... La prudence devrait leur faire rebrousser chemin, mais cela reviendrait à risquer de se perdre à nouveau, ou de perdre du temps, ce qui est impensable.

Et de toute façon un vrai Naugrim ne recule pas devant de stupides Arachnides, aussi gros soient-ils !

Par Mahâl, la décision de Thrâghâl est prise : à l'avant quoi qu'il en coûte !

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise la carte « The Forest » .

Les Nains entrent par le bord 9.






Les Arachnides sont placés en premier sur la carte à 13 hexagones au plus du bord 11.

Les Nains se déplacent en premier.

Les Arachnides se déplacent sur les cases arbres et broussailles comme sur du terrain libre. De même les cases arbres et broussailles sont considérées comme du terrain neutre au combat pour les Arachnides.

Pions

Les pions Nains sont ceux de l'extension **Khûzdûl** de Joarloc. Les Arachnides sont ceux des Krobs de **Dragon Noir 2**.

Les Arachnides		La Nâikhûr de Bharûkuûd					
 Garde	Zym	 Guerriers	3 pions de Guerriers	 Bhârûk-Bârg'hâd	Thrâghâl (on utilise un pion « Br » bien sur)	 Bharûkuûd	Grârim Hâgni Mônâr Ôrdim Ôri Rôbûr
 Chasseurs	8 pions de Chasseurs						

Conditions de victoire

Le joueur Naugrim gagne s'il arrive à faire sortir au moins 3 Nains par le bord 11 de la carte.

Le joueur Arachnide l'emporte s'il parvient à éliminer l'ensemble de la Nâikhûr.

Il y a match nul si 1 ou 2 Naugrims parviennent à sortir par le côté 11.

Règles spéciales

Les Arachnides se déplacent sur les cases arbres et broussailles comme sur du terrain libre. De même les cases arbres et broussailles sont considérées comme du terrain neutre au combat pour les Arachnides.

Zym bénéficie d'un bonus de +2 aux dés uniquement contre les tirs, les guerriers sont considérés comme étant en armures, pour le reste toutes les règles concernant les Krobs de **DN2** s'appliquent pour les Arachnides.

Toutes les règles concernant les Naugrims s'appliquent à la Nâikhûr (haches de jet, mur de boucliers, haches à 2 mains, combat à plusieurs).

Aucun Nain ne peut être abandonné derrière pas le joueur Naugrim.

Les Nains restent groupés et ne s'éloignent pas plus de 10 cases les uns des autres.