



SOMMAIRE

1. AVANTS-PROPOS

1.1	Remerciements	p. 03
1.2	Références	p. 03
1.3	Remarques	p. 04

2. ART MILITAIRE

2.1	Organisation	p. 05
2.2	Hiérarchie	p. 05
2.3	Organigrammes	p. 06
2.4	Armement	p. 07
2.5	Tactique	p. 07
2.6	Moral	p. 07
2.7	Cris de Guerre	p. 07

3. RÈGLES SPÉCIALES POUR CRY HAVOC

3.1	Types et classement des pions	p. 08
3.2	Les arbalètes et les arcs	p. 08
3.3	Les haches de jet	p. 09
3.4	Les armes à deux mains	p. 11
3.5	Combat à plusieurs	p. 11
3.6	Mur de boucliers	p. 11
3.7	Résistance au feu	p. 12
3.8	Sapes lors de sièges	p. 12
3.9	Vision nocturne	p. 12
3.10	Déplacements stratégiques	p. 13
3.11	Train d'approvisionnement	p. 13
3.12	Moral	p. 13
3.13	Tableaux récapitulatifs des Nains	p. 14

4. DIVERS

4.1	Personnages pour le Jeu de Rôles	p. 18
4.2	Alliés-Ennemis	p. 18
4.3	Liens	p. 20



1. AVANTS-PROPOS :

Cette aide de jeu est la version 2.0. Elle intègre la liste de tous les Nains de **Dragon Noir 2**, ainsi que ceux dessinés par *Pierre MILKO* (cf [3.12 Tableau récapitulatif des Nains](#)).

1.1 Remerciements :

Je tiens ici à remercier encore une fois *Pierre MILKO* qui a accepté l'adaptation pour **CRY HAVOC** de ses dessins de Khuzuûd prévus initialement pour le wargame **Champs de Batailles** (<http://champsdebataille.strategikon.net/listes.html>).

Les 26 Naugrims " d'origine " de *Pierre* sont (par ordre alphabétique) :

- | | | | |
|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|-----------------------------|
| - Dêlum Cogne-Dents ; | - Hâgni le-Téméraire ; | - Mûrdin Cogne-Sanguinaire ; | - Thrâim Langue-Sanglante ; |
| - Fûdôr le-Dévoué ; | - Kîlâr Cogne-Heaume ; | - Nâlôr Cheveux-de-Flammes ; | - Thrôfûr Trompe-la-Mort ; |
| - Fûlrim le-Juste ; | - Kûlôr l'Assoiffé ; | - Nhâlôr Tueur-de-Trolls ; | - Uzûr le-Briseur ; |
| - Glôhîr Cheveux-Enflammés ; | - Lônin l'Arbalétrier ; | - Ôrdim Longue-Hache ; | - Yôrin Sans-Pitié ; |
| - Grârim Cogne-Terreur ; | - Lûnin Barbe-Noire ; | - Ôri Cheveux-Solitaires ; | - Zigildûm le-Fier . |
| - Grôhîr Tueur-de-Gobelins ; | - Miôlnim Chevelure-d'Acier ; | - Rôbûr le-Hacheur ; | |
| - Gûrum l'Infaillible ; | - Mônâr le-Balafré ; | - Rôgin Cogne-Trolls ; | |
- Seul Glôhîr Cheveux-Enflammés a subi quelques adaptations par rapport à l'image originale :

Avant :



Après :



Ces pions sont visibles sur la planche nommée " `_CH_ Pions_Nains_213x_1_v1-1.tif` ", regroupant tous les originaux en résolution 300 dpi, ou dans le fichier " `_CH_ Pions_Nains_213x_1_v1-1.doc` ". Ces documents sont téléchargeables sur " kegned.orm.free.fr/Ke-Gned_-_Pions/CH_-_Pions_Nains/Ke-Gned_-_Pions_Nains.html " .

A partir des Khûzduûl " d'origine " de *Pierre* et des pions de **Dragon Noir 2**, j'ai pu réaliser 48 autres Khuzuûd :

- | | | | |
|---------------------------|----------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| - Bôlrin le-Hargneux ; | - Frûhim N'a-qu'un-Oeil ; | - Lônûr Barbe-Fine ; | - Thîrkîr Double-Masse ; |
| - Brôkâr Cogne-Hache ; | - Gônfûr le-Triste ; | - Lûnim Masse-Hurlante ; | - Thôrd Le-Gris ; |
| - Brôlin le-Sévère ; | - Grûin le-Droit ; | - Mônfûr le-Rieur ; | - Thôrim l'Avisé ; |
| - Dônîr Barbe-de-Feu ; | - Hâgmôr le-Destructeur ; | - Mônghâl le-Terrible ; | - Thrâghâl le-Cogneur ; |
| - Dôri Lourdes-Haches ; | - Hânarin Griffé-de-Fer ; | - Mônin l'Orgueilleux ; | - Thraînîr Chevelure-Claire ; |
| - Dôrkin le-Sage ; | - Hânôr Cogne-Douloureux ; | - Nâlûr Marteau-Hurlant ; | - Thrâlûr le-Froid ; |
| - Drûim le-Hargneux ; | - Hônfûr Vise-Juste ; | - Nârvôr le-Gardien ; | - Ôrsi Cogne-Massacreur ; |
| - Drûnin la-Sentinelle ; | - Khâzâr l'Archer ; | - Onâk Barbe-Ferme ; | - Ôrsim Barbe-de-Terre ; |
| - Dûlin Griffé-d'Ours ; | - Khâzghâl Cogne-Nez ; | - Râgnin Oeil-d'Aigle ; | - Uzdôr Vieille-Barbe ; |
| - Filâr l'Aîné ; | - Khûzdim Cheveux-Gris ; | - Râlîn Cogne-Fort ; | - Vîtr Petite-Barbe ; |
| - Fînin Cogne-Fatale ; | - Lînîr le-Chanceux ; | - Rôgfûr Cogne-Orks ; | - Vitrôr le-Rouge ; |
| - Fînrin Hache-Hurlante ; | - Lônâr Barbe-de-Cuir ; | - Rôlîr Cogne-Poing ; | - Zigilûk Bras-Vigoureux . |

Ces pions sont visibles sur les planches " `_CH_ Pions_Nains_213x_2_v1-0.tif` " et " `_CH_ Pions_Nains_213x_3_v1-0.tif` ", en résolution 300 dpi, ou dans les fichiers " `_CH_ Pions_Nains_213x_2_v1-0.doc` " et " `_CH_ Pions_Nains_213x_3_v1-0.doc` ". Ces documents sont également téléchargeables sur " kegned.orm.free.fr/Ke-Gned_-_Pions/CH_-_Pions_Nains/Ke-Gned_-_Pions_Nains.html " .

De même mes remerciements vont à *Hervé-Buxeria*, *Reanonyme*, *Scorion*, *Sir Amaury* et *Vox Populi* qui m'ont apporté leurs aide et conseils pour la publication des pions et la réalisation de cette aide de jeu. L'incorporation des pions Khûzduûl dans les extensions "Nains_v1.mdx" (module de *Martin Moser*) et "nainsPION.mdx" (module 2 de *Scorion*) pour **Vassal** a été réalisée par *Scorion*. Avec les cartes " Avant-Poste Nain " de ce dernier, on a maintenant une nation naugrim en marche !

1.2 Références :

Pour la définition des Nains, je me suis inspiré du chef d'oeuvre de *J.R.R. TOLKIEN*, **le Seigneur des Anneaux**, ainsi que du livret **Moria, la Cité des Nains** d'*ICE* pour *JRTM-MERP*.

Pour les différents mots khûzduûl, je suis parti du corpus de mots listés dans le livre **Dictionnaire des langues des Hobbits, des Nains, des Orques** d'*Édouard Kloczko*, que j'ai tenté de développer en essayant de garder une sonorité khuzûd.

1.3 Remarques :

Les Naugrims sont ici désignés par les termes suivants (pluriel / singulier) : Khûzduûl (/Khûzdûl), Khuzuûd (/Khuzûd), Nains, Naugrims. Les noms des différents types de guerriers, des unités, etc, sont donnés en Khûzdûl (langue des Nains).

Pour terminer cet avant-propos, il faut bien garder à l'esprit que les adaptations de pions Khûzduûl pour **CRY HAVOC n'ont strictement aucune vocation à être vendues.**



!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!Y!S!A!H!F!Y!Q!A!Q!S!F!S!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!B!N!>H!A!Y!H!A!H!A!F!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!B!N!>H!A!S!A!Y!Y!S!A!H!P!P!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!B!N!>H!A!S!A!Y!Y!Q!A!P!A!R!T!A!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!B!N!>H!A!S!A!Y!B!N!A!H!A!T!R!A!A!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!B!N!>A!S!A!>H!A!P!Q!B!N!>H!A!A!S!A!S!A!F!A!F!B!S!F!B!N!>H!A!S!A!F!N!A!F!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!R!T!Q!Q!A!T!F!Q!T!R!A!F!B!S!A!T!F!F!Q!Q!X!F!Q!T!R!A!F!P!A!T!Q!V!T!A!I!F!S!T!Y!Q!F!A!F!Y!Q!A!Q!S!F!Y!H!A!H!A!F!F!S!B!S!S!A!Y!T!Q!T!S!P!P!S!A!B!A!K!B!S!A!T!T!A!S!A!Y!X!H!A!T!S!P!P!S!A!S!N!T!S!A!S!A!Y!>Q!A!Q!S!Y!X!H!A!T!S!A!P!S!A!T!F!S!T!B!H!P!P!A!T!Q!V!T!A!B!H!Y!A!F!L!P!T!Y!T!Q!T!S!P!P!T!Q!V!T!A!S!A!Y!H!T!Q!Q!S!P!

2. ART MILITAIRE



2.1 ORGANISATION :

Dans chaque cité ou royaume nain, tout Khuzûd valide peut monter au combat, et la plupart possède au moins un outil mortel ou une arme de guerre. Ainsi, lors de périodes troublées, la totalité des Naugrims d'une nation naine peut répondre à l'appel aux armes.

Cependant, chaque cité khûzdûl dispose d'une force armée permanente servant d'ossature pour la totalité de l'armée, lorsque celle-ci est mobilisée en cas de nécessité.

L'ensemble de l'armée khuzûde (Ost - *Vabn*) de tout royaume ou cité nain(e) est composée d'une ou plusieurs armées de campagne et de la "gendarmerie".

Une armée de campagne est appelée *Vabnâdhur* (ost armée) ; le nombre des Vabnâdhur varie en fonction de la démographie du royaume naugrim concerné. Une Vabnâdhur est constituée d'un nombre variable de *Mêniîg* suivant la population.

Chaque *Mêniîg* compte théoriquement 2 401 guerriers khuzûd, répartis en 7 *Azashokuûn* (attaques) de 343 guerriers chacune. Chaque *Azashokûn* regroupe 7 *Azârbarkhuûn* (sections) de 49 guerriers qui, en fonction de l'armement et de l'expérience, sont répartis en 7 *Nâikhuûr* (groupes de combat de base) dont le nombre de guerriers varie : 7 *Bhazûduûd* (arbalétriers), 3 x 7 *Bharûkuûd* (hommes d'hache) et 3 x 7 *Hûvaal-Virdhuûr* (gardes de bataille).

L'armée de campagne a la charge de la défense des mines ainsi que des avants-postes et territoires extérieurs à la cité khûzdûl principale (*Dûm*).

La "gendarmerie", appelée *Dûmgarûl* (garde du château), a la charge de la défense de la cité et des halls souterrains où vivent et travaillent les Nains.

Pouvant regrouper jusqu'à 392 guerriers au total, la *Dûmgarûl* est composée d'une part de la *Gêhiil-Garûl* (garde des chemins), regroupant jusqu'à 343 *Gêhiil-Virdhuûr*, et d'autre part de 49 *Thârkaruûl* (Sentinelles Mystiques) au maximum.

La *Gêhiil-Garûl* est une troupe tirée des rangs expérimentés de l'Ost, généralement ceux cités pour leur valeur ou pour service méritoire. Les *Gêhiil-Virdhuûr* ont la charge de faire régner la paix dans les vastes halls souterrains.

Lorsque leur nombre atteint 343, les *Gêhiil-Virdhuûr* sont répartis en 7 *Khuûlgâruul* (gardes des profondeurs) de 49 *Gêhiil-Virdhuûr* chacune, elles-mêmes divisées en 7 *Garuûl* (gardes) comportant 7 *Gêhiil-Virdhuûr*.

En fonction de la cité khuzûd, les *Thârkaruûl* peuvent être répartis jusqu'à 7 *Zhufghuûn* (patrouilles) de 7 guerriers chacune. Vétérans aguerris ayant servi dans la *Gêhiil-Garûl*, ces guerriers gardent le roi naugrim, sa famille et quiconque d'importance ayant demandé protection. Ils peuvent aussi accompagner une personnalité importante en dehors de la cité en tant que gardes du corps, et ainsi participer à des combats se déroulant à l'extérieur.



2.2 HIÉRARCHIE :

Grades dans une Dûmgarûl selon l'ordre hiérarchique :

T : **Thâr**kâd (Seigneur Sentinelle)
Z : **Zûr**karûl (Haut Mystique)
G : **Gur**khâd (Guide)
K : **Khûl**karûl (Ancien Mystique)
G : **Khuûl**g-Gurkhûd (Guide des Profondeurs)
T : **Thâr**karûl (Sentinelle Mystique)
G : **Garûl**-Gurkhûd (Guide de la Garde)
V : **Gêhiil**-Virdhûr (Garde des Chemins)

Grades dans une Dûmgarûl selon alphabétique :

G : **Gur**khâd (Guide)
G : **Khuûl**g-Gurkhûd (Guide des Profondeurs)
G : **Garûl**-Gurkhûd (Guide de la Garde)
K : **Khûl**karûl (Ancien Mystique)
T : **Thâr**kâd (Seigneur Sentinelle)
T : **Thâr**karûl (Sentinelle Mystique)
V : **Gêhiil**-Virdhûr (Garde des Chemins)
Z : **Zûr**karûl (Haut Mystique)

Grades dans une Vabnâdhur selon l'ordre hiérarchique :

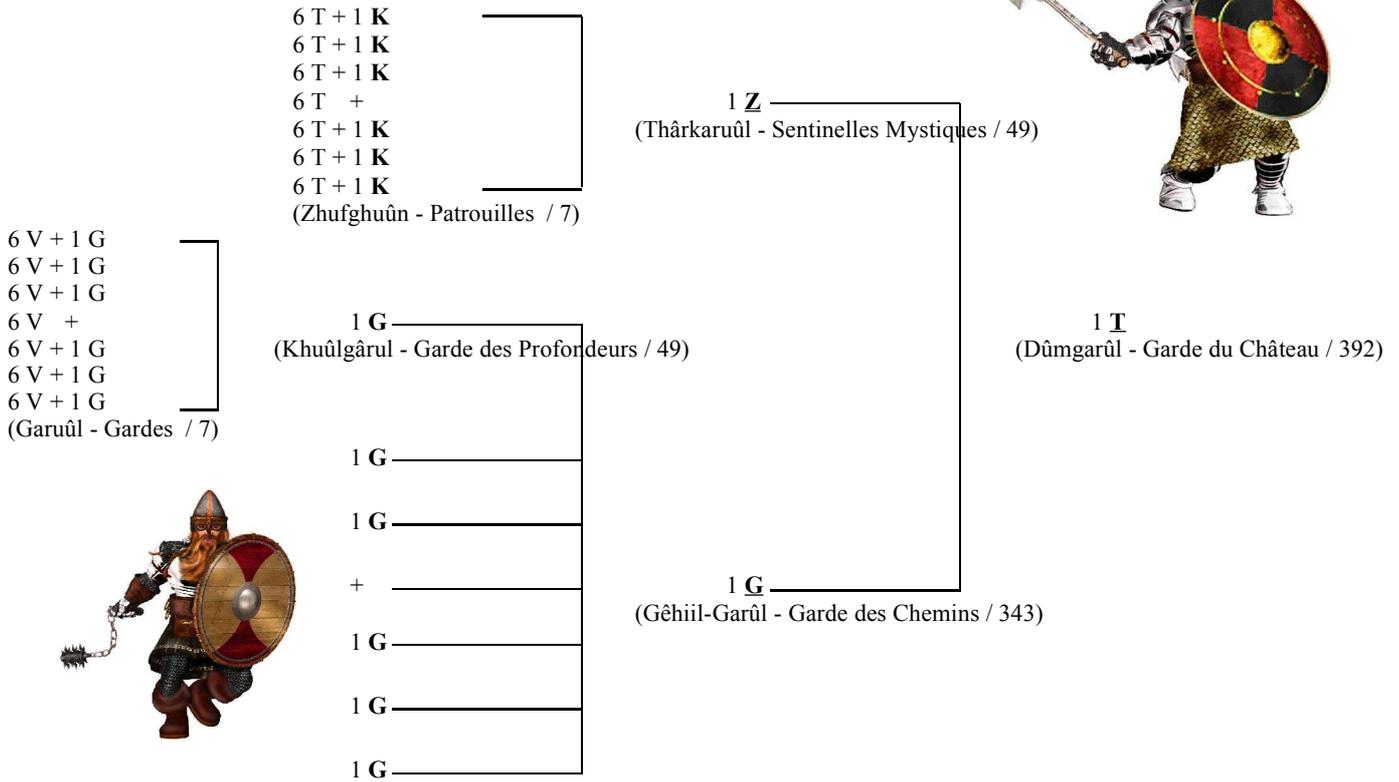
H : **KHuzâin** (Seigneur d'Armée)
K : **TazaKHûr** (Seigneur d'Unité)
A : **Azshokâd** (Seigneur d'Attaque)
A : **Azârbarkhûn**-Bârg'hâd (Gardien de Section)
R : **Bhârûk**-Bârg'hâd (Gardien de Hache)
Z : **BhaZûd**-Bârg'hâd (Gardien d'Arbalète)
I : **Vîrdhûr**-Bârg'hâd (Gardien de la Garde)
B : **Bharûkûd** (Hommes d'Hache)
A : **BhAzûdûd** (Arbalétrier)
H : **Hûvaal**-Virdhûr (Garde des Batailles)

Grades dans une Vabnâdhur selon l'ordre alphabétique :

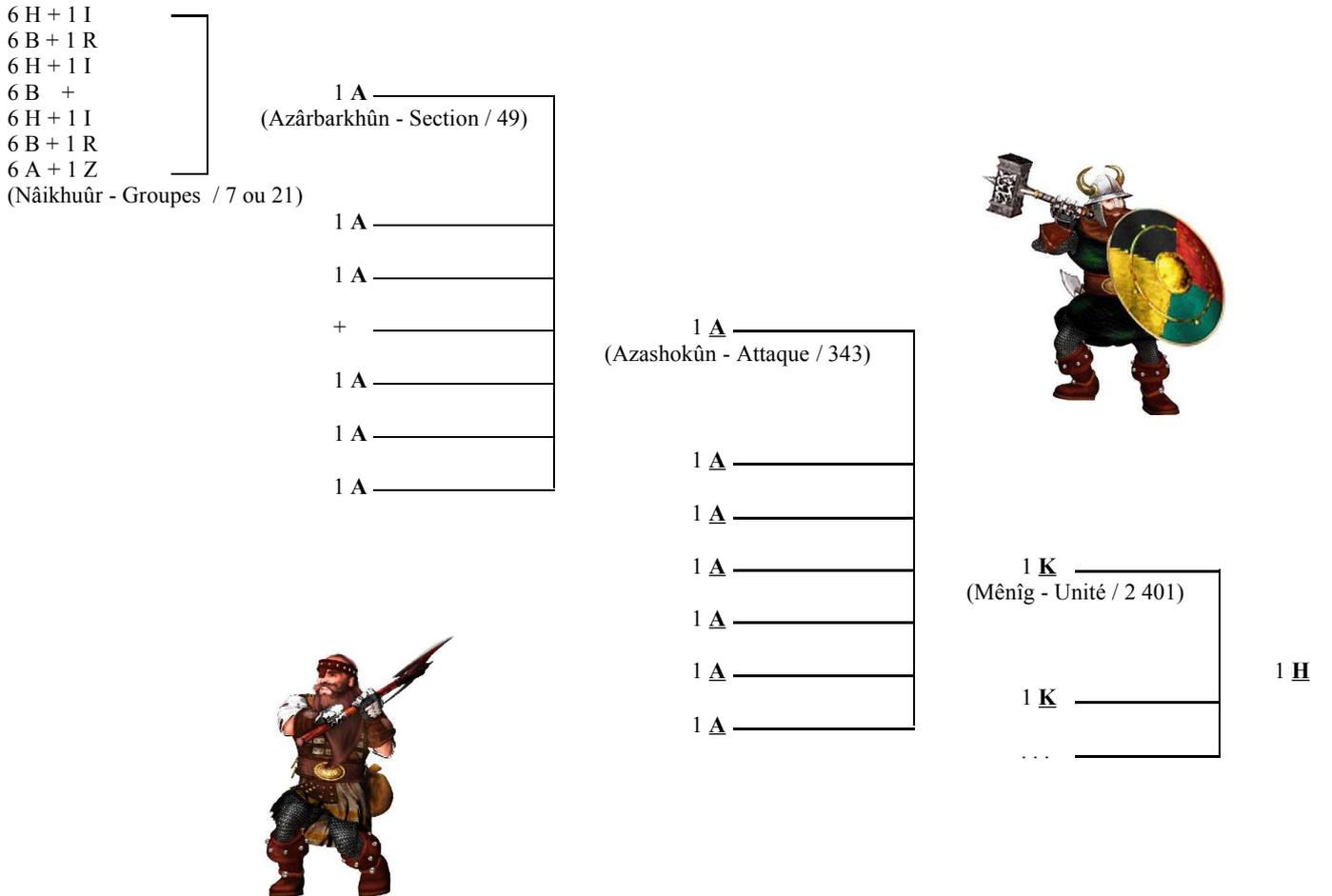
A : **Azshokâd** (Seigneur d'Attaque)
A : **Azârbarkhûn**-Bârg'hâd (Gardien de Section)
A : **BhAzûdûd** (Arbalétrier)
B : **Bharûkûd** (Hommes d'Hache)
H : **KHuzâin** (Seigneur d'Armée)
H : **Hûvaal**-Virdhûr (Garde des Batailles)
I : **Vîrdhûr**-Bârg'hâd (Gardien de la Garde)
K : **TazaKHûr** (Seigneur d'Unité)
R : **Bhârûk**-Bârg'hâd (Gardien de Hache)
Z : **BhaZûd**-Bârg'hâd (Gardien d'Arbalète)

2.3 ORGANIGRAMMES :

Organigramme d'une Dûmgarûl



Organigramme d'une Vabnâdhur



2.4 ARMEMENT :

En raison de leurs superbes armures et surtout d'un manque de subtilité, les Khûzduûl utilisent des armes "belliqueuses" plutôt qu'un armement défensif : des haches, des pioches ou des marteaux plutôt que des lances ou autres armes d'hast.

Pour leur défense, la plupart des Nains portent un bouclier circulaires en bois renforcé d'un bord en acier.

Dans une mêlée, les Khuzuûd comptent essentiellement sur leur armure et leur bouclier pour parer les coups et atténuer les impacts. Par conséquent, les Naugrims parent très rarement avec leur arme, hormis ceux qui n'ont pas de bouclier pour cause d'arme à deux mains, évidemment. Au lieu de cela, ils préfèrent en général foncer droit devant et prendre l'offensive.

Leur assortiment d'armes emmanchées (haches, pioches marteaux et masses) reflète cette prédisposition et augmente leur posture agressive.

Bien que l'arc soit parfois utilisé comme arme de jet, les Khûzduûl utilisent principalement des arbalètes lourdes ou légères.

2.5 TACTIQUE :

Du fait de leur taille et de leurs équipements de bataille, les Nains recherchent la mêlée et refusent toute idée de retraite.

Ne pouvant compter sur la vitesse en raison de leur taille, du poids de leurs armures, de l'absence de cavalerie, et d'un sentiment de solidarité raciale bien plus élevé que chez les autres peuples, les Khuzuûd combattent en formations compactes, de mouvements uniformes, portés par une détermination ferme et sans faille.

A la base, les Naugrims croient en une concentration de leur force d'infanterie lourde en unités serrées. A moins que le rapport de force ne leur soit défavorable de façon flagrante, ils attaquent selon un furieux assaut frontal.

Tout d'abord, les arbalétriers, dotés souvent de pavois pour ceux possédant une arbalète lourde, ouvrent le feu. Ils protègent ensuite la troupe, avec des haches de bataille si nécessaires (s'ils en sont équipés).

Lorsque le commandant en chef estime le bon moment arrivé, la ligne de bataille khûzdûl s'ébranle silencieusement avec les boucliers relevés et les armes prêtes, haches, masses, marteaux et pioches luisant d'éclats vengeurs derrière ce mur de boucliers en mouvement. Les Bharûkuûd, portant des haches de guerre à une ou deux mains, et les Hûvaal-Virdhuûr, équipés eux aussi d'armes d'armes à deux mains, avancent sur les côtés, protégeant ainsi les flancs en écartant une cavalerie gênante ou une infanterie encerclante par de petites contre-attaques ou des barrages de haches lancées. Quand les Nains arrivent au contact de la ligne ennemie, après avoir lancé une de leur hache de jet, ils poussent alors leur cri de bataille et chargent avec une férocité inégalée.

Certains rares guerriers combattent en ordre dispersé, se balançant dans un abandon étrangement précis ; cependant, la plupart conservent une formation serrée. Mais tous taillent à travers leurs ennemis jusqu'à ce qu'ils tombent ou qu'ils fuient. Toute ouverture est exploitée ; chaque obstacle est détruit jusqu'à ce que le champ de bataille reste aux mains des Khuzuûd.

Cette charge méthodique est traditionnellement dirigée vers le coeur de la force ennemie. Par ce biais, les Naugrims espèrent briser le moral de leurs ennemis. Une telle tactique est usuellement pleine de succès car les Khûzduûl, superbement armés, bien entraînés, et d'une solidarité à toute épreuve, sont capables de hacher à travers quasiment toute formation de bataille. Incomparables en mêlée et résistants aux missiles, ils massacrent le meilleur des opposants quand les forces sont égales.

2.6 MORAL :

Comme précisé ci-dessus, les Nains font face à leurs ennemis avec une détermination sans faille. Froidement, efficacement, les combattants khuzuûd n'accordent rien et vont jusqu'au bout du combat, sans chagrin, ni pitié, ni quartier. Bien qu'émotifs, les Naugrims canalisent alors leurs passions dans le coeur de la bataille. Toute leur énergie est ainsi dirigée vers leurs ennemis jusqu'à ce que ceux-ci soient exterminés, ou jusqu'à ce que les Khûzduûl soient eux-mêmes décimés : ils ne font ni retraite, ni quartier, et n'abandonnent jamais l'un des leurs.

2.7 CRIS DE GUERRE :

L'un des cris de guerre nains les plus connus est " *Bhâruûk Khuzuûd ! Khuzuûd aiênu !* ", ce qui signifie " Les haches des Nains ! Les Nains sont à tes trousses (sur toi) ! " .



3. RÈGLES SPÉCIALES POUR CRY HAVOC

3.1 Types et classement des pions :

Chaque pion nain a son type de combattant indiqué grâce à une abréviation de deux lettres noires, placée en général en haut à droite du pion.

Les significations sont les suivantes :

- Úz = Úzbâd (roi) ;
- Th = Thârkarûl (sentinelle mystique) ;
- Gv = Gêhiil-Virdhûr (Garde des Chemins) ;
- Hv = Hûvaal-Virdhûr (Garde des Batailles) ;
- Br = Bharûkûd (Hommes d'Hache) ;
- Bz = Bhazûdûd (Arbalétrier - arbalète lourde naine) ;
- Bd = Bhazûdûd (Arbalétrier - arbalète légère) ;
- Bg = Bhôgazûd (Archer) .

Les 74 pions khuzuûd sont répartis entre les différents types de guerriers de la façon suivante :

Úzbaâd (2) :

- Dôrkin le-Sage ;
- Fûlrim le-Juste .

Thârkarûl (10) :

- Dônîr Barbe-de-Feu ;
- Frûhim N'a-qu'un-Oeil ;
- Glôhîr Cheveux-Enflammés ;
- Grôhîr Tueur-de-Gobelins ;
- Miôlnim Chevelure-d'Acier ;
- Mônîr le-Rieur ;
- Nârvôr le-Gardien ;
- Nhâlîr Tueur-de-Trolls ;
- Zîgildûm le-Fier ;
- Zîgilûk Bras-Vigoureux .

Gêhiil-Virdhûr (10) :

- Bôlrin le-Hargneux ;
- Dêlum Cogne-Dents ;
- Dôri Lourdes-Haches ;
- Fûdôr le-Dévoué ;
- Kîlâr Cogne-Heaume ;
- Lûnin Barbe-Noire ;
- Nâlôr Cheveux-de-Flammes ;
- Rôgin Cogne-Trolls ;
- Thôrim l'Avisé ;
- Thrôfûr Trompe-la-Mort .

Hûvaal-Virdhûr (21) :

- Brôlin le-Sévère ;
- Drûim le-Hargneux ;
- Drûnin la-Sentinelle ;
- Gônîr le-Triste ;
- Hânarin Griffé-de-Fer ;
- Hânôr Cogne-Douloureux ;
- Kûlôr l'Assoiffé ;
- Lônâr Barbe-de-Cuir ;
- Lônûr Barbe-Fine ;
- Lûnim Masse-Hurlante ;
- Mônin l'Orgueilleux ;
- Mûrdin Cogne-Sanguinaire ;
- Nâlîr Marteau-Hurlant ;
- Râlîr Cogne-Fort ;
- Rôgfûr Cogne-Orks ;
- Rôlîr Cogne-Poing ;
- Thîrkîr Double-Masse ;
- Thrâim Langue-Sanglante ;
- Úrsi Cogne-Massacreur ;
- Uzdôr Vieille-Barbe ;
- Uzûr le-Briseur .

Bharûkuûd (21) :

- Brôkâr Cogne-Hache ;
- Dûlin Griffé-d'Ours ;
- Fînin Cogne-Fatale ;
- Fîrim Hache-Hurlante ;
- Grârim Cogne-Terreur ;
- Grûin le-Droit ;
- Hâgmôr le-Destructeur ;
- Hâgni le-Téméraire ;
- Khâzghâl Cogne-Nez ;
- Khûzdim Cheveux-Gris ;
- Mônâr le-Balafre ;
- Mônghâl le-Terrible ;
- Onâk Barbe-Ferme ;
- Ôrdim Longue-Hache ;
- Ôri Cheveux-Solitaires ;
- Rôbûr le-Hacheur ;
- Thôrd Le-Gris ;
- Thrâghâl le-Cogneur ;
- Úrsim Barbe-de-Terre ;
- Vîtr Petite-Barbe ;
- Vitrôr le-Rouge .

Bhazûduûd-Bz (8) :

- Filâr l'Ainé ;
- Gûrum l'Infaillible ;
- Hônîr Vise-Juste ;
- Lînîr le-Chanceux ;
- Lônin l'Arbalétrier ;
- Râgnin Oeil-d'Aigle ;
- Thraînr Chevelure-Claire ;
- Yôrin Sans-Pitié .

Bhazûduûd-Bd (1) :

- Thrâlûr le-Froid .

Bhôgazûd-Bg (1) :

- Khâzâr l'Archer .



3.2 Les arbalètes et les arcs :

Bien qu'ils se servent parfois d'arcs lors des combats, les Khuzuûd emploient surtout comme armes de jet des arbalètes qui sont de deux types : l'arbalète lourde naine et l'arbalète légère.

L'arbalète lourde naugrim est une arbalète bien plus élaborée et précise que son équivalent humain, que seuls les Khûzduûl savent utiliser au maximum de ses possibilités, après plusieurs d'années d'entraînement intensif.

Elle apporte à son tireur nain **un bonus de -1** à son jet de dé et lui permet un **tir offensif ET un tir défensif**, mais avec l'impossibilité de bouger. Par contre, si un arbalétrier khuzûd se fait aider d'un servent d'arme, alors il lui est possible d'effectuer un tir offensif ET un tir défensif avec un potentiel de mouvement réduit de moitié (donc de **2** au maximum).

L'arbalète légère naugrim correspond à l'arbalète humaine normale de **CRY HAVOC** et n'apporte donc **aucun bonus**.

- Les Arbalétriers tirant avec une arbalète lourde (ao) sont :
- Filâr l'Ainé ;
 - Gûrum l'Infaillible ;
 - Hônîr Vise-Juste ;
 - Lînîr le-Chanceux ;
 - Lônin l'Arbalétrier ;
 - Râgnin Oeil-d'Aigle ;
 - Thraînr Chevelure-Claire ;
 - Yôrin Sans-Pitié .

- Les Arbalétriers tirant avec une arbalète légère (ae) sont :
- Hurin ;
 - Thrâlûr le-Froid .

Les arcs, utilisés à l'origine pour la traque lors des chasses, sont utilisés par quelques combattants khûzduûl, dont l'activité principale est la chasse, le pistage et la reconnaissance. Ces arcs sont équivalents aux arcs courts humains et ne fournissent donc **pas de bonus**.

- Les Archers (ac) sont :
- Barin ;
 - Khâzâr l'Archer ;
 - Uzun .

3.3 Les haches de jet :

Hormis les arbalétriers, l'ensemble des combattants nains possèdent **2 petites haches de jet** (dans le style des francisques) qu'ils peuvent utiliser contre des adversaires, telle une arme de jet à courte distance. Lorsqu'il a lancé ses 2 haches de jet, un Khûzdûl porteur de haches de jet peut récupérer des haches sur des compatriotes tués avant d'avoir effectué leur jet.

Ces haches de jet sont clairement visibles dans la main gauche de Rôbûr le-Hacheur et à sa ceinture :

3.3.1 Portées et Fréquence de tir

3.3.1 Tableau des Portées et Fréquence de tir de la Hache de Jet

Portée			Fréquence de tir	Limitations de mouvement
Courte Dist.	Moyenne Dist.	Longue Dist.		
+0	+1	+2	Offensif OU Défensif	Pas de limitation
1-2 cases	3-4 cases	5-6 cases		



3.3.2 Toucher la cible

La hache de jet atteint sa cible en 1, 2 ou 3 rotations ; chaque rotation augmente la puissance à l'impact. Cet élément modifie donc le système de tir de **CRY HAVOC**.

Lorsqu'il décide de tirer, un Naugrim porteur de hache de jet doit d'abord lancer **1D10** et appliquer les modificateurs du Tableau des Portées et Fréquence de tir de la Hache de Jet.

Ensuite, le tireur consulte le tableau suivant :

3.3.2 Tableau des Touchers de la Hache de Jet

Tirs contre des personnages à cheval				Tirs contre des personnages à pied				
1D10	Résultat suivant la couverture			1D10	Résultat suivant la couverture			
	Aucune	Légère	Moyenne		Aucune	Légère	Moyenne	Forte
1	T	T	T	1	T	T	T	T
2	T	T	T	2	T	T	T	
3	T	T	T	3	T	T	T	
4	T	T	T	4	T	T	T	
5	T	T		5	T	T	T	
6	T			6	T	T		
				7	T			

T = personnage Touché.

3.3.3 Dommages infligés à la cible

Si le personnage visé est touché, le Nain ayant tiré lance un **1D6** et applique les modificateurs du Tableau des Portées et Fréquence de tir de la Hache de Jet.

Ensuite, le tireur consulte les tables suivantes :

3.3.3 Tableau des Résultats de la Hache de Jet

Tirs contre des personnages à cheval				Tirs contre des personnages à pied			
Cible en armure : +1 au D6.				Cible en armure : +1 au D6.			
1D6	Résultat	Explication des résultats		1D6	Résultat	Explication des résultats	
1	F	A :	tir offensif = cav. recule de 4 cases tir défensif = pot de mvt du cav. réduit de 4 cases ce tour-ci	1	C	A :	tir offensif = PJ recule de 2 cases tir défensif = pot de mvt du PJ réduit de 2 cases ce tour-ci
2	E	C :	tir offensif = cheval indemne / cav. blessé tir défensif = cheval indemne / cav. blessé pot de mvt réduit de 4 cases ce tour-ci	2	C	B :	tir offensif = PJ blessé tir défensif = PJ blessé, ne peut avancer que de la moitié des pts qu'il lui reste (arrondir si nécessaire au chiffre inférieur)
3	D	D :	tir offensif = cheval tué / cav. blessé et désarçonné tir défensif = cheval tué / cav. blessé et désarçonné mais cav. lourd : peut avancer à pied d'1 case cav. léger : peut avancer à pied de 2 cases	3	C	C :	PJ tué
4	C	E :	cheval indemne / cav. tué et désarçonné	4	B		
5	C	F :	cheval tué / cav. tué et désarçonné	5	B		
6	A			6	A		

Les Khuzuûd armés de haches de jet sont :

- Bôlrin le-Hargneux ;
- Brôkâr Cogne-Hache ;
- Brôlin le-Sévère ;
- Dêlum Cogne-Dents ;
- Dônîr Barbe-de-Feu ;
- Dôri Lourdes-Haches ;
- Dôrkin le-Sage ;
- Drûim le-Hargneux ;
- Drûnin la-Sentinelle ;
- Dùlin Griffé-d'Ours ;
- Ferin ;
- Fînin Cogne-Fatale ;
- Fîrim Hache-Hurlante ;
- Frûhim N'a-qu'un-Oeil ;
- Fûdôr le-Dévoué ;
- Fûlrim le-Juste ;
- Glôhîr Cheveux-Enflammés ;
- Gônîr le-Triste ;
- Gorin ;
- Grârim Cogne-Terreur ;
- Grôhîr Tueur-de-Gobelins ;
- Grûin le-Droit ;
- Hâgmôr le-Destructeur ;
- Hâgni le-Téméraire ;
- Hânarin Griffé-de-Fer ;
- Hânôr Cogne-Douloureux ;
- Kerin ;
- Khâzâr l'Archer ;
- Khâzghâl Cogne-Nez ;
- Khûzdim Cheveux-Gris ;
- Khuzun ;
- Kîlâr Cogne-Heaume ;
- Kûlôr l'Assoiffé ;
- Lônâr Barbe-de-Cuir ;
- Lônûr Barbe-Fine ;
- Lûnim Masse-Hurlante ;
- Lûnin Barbe-Noire ;
- Miôlnim Chevelure-d'Acier ;
- Mônâr le-Balafre ;
- Mônîr le-Rieur ;
- Mônghâl le-Terrible ;
- Mônin l'Orgueilleux ;
- Mûrdin Cogne-Sanguinaire ;
- Nâlôr Cheveux-de-Flammes ;
- Nâlûr Marteau-Hurlant ;
- Nârvôr le-Gardien ;
- Nhâlâr Tueur-de-Trolls ;
- Onâk Barbe-Ferme ;
- Ôrdim Longue-Hache ;
- Ôri Cheveux-Solitaires ;
- Râlin Cogne-Fort ;
- Rôbûr le-Hacheur ;
- Rôgfûr Cogne-Orks ;
- Rôgin Cogne-Trolls ;
- Rôlîr Cogne-Poing ;
- Thîrkîr Double-Masse ;
- Thôrd Le-Gris ;
- Thôrim l'Avisé ;
- Thorin ;
- Thrâghâl le-Cogneur ;
- Thrâim Langue-Sanglante ;
- Thrôfûr Trompe-la-Mort ;
- Ūrsi Cogne-Massacreur ;
- Ūsim Barbe-de-Terre ;
- Uzdôr Vieille-Barbe ;
- Uzûr le-Briseur ;
- Vîtr Petite-Barbe ;
- Vitrôr le-Rouge ;
- Zigildûm le-Fier ;
- Zigilûk Bras-Vigoureux .



:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Khûzêd.Khuzuûdû:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Mahâl.Khazaâd:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Mahâl.ûzn.Khûzdik:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Mahâl.ûzn.Khuzgâbil:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Mahâl.ûzn.Mazârbâl:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Mahzûl.hêlgu-Mahâlûl:Ûzbâd.mûrz.Mahâl.Ûzbaâd:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Bruûl-Durbâd.mûrz.Duûrg-Durbâd:kôrukhîl.khûz.Dûrin.Ûzbâd.Khuzuûd.Khazâd-Dûmû:ûzn.Turûg.kûl.mâzd.muztîl:ûzn.Bhârûk.kûl.bharûl:ûzn.Huvûn-Bharûd.kûl.dûrmêk:kôrukhîl.Maghâd:sigîn.Turûg:Rukhîrd.ûznii.Ruûk:

3.4 Les armes à deux mains :

Le combat avec une arme à deux mains est une technique particulière réservée aux Naugrims possédant une telle arme, c'est-à-dire une hache à deux mains, un fléau à deux mains, un marteau de guerre à deux mains, etc... (cf plus bas la liste des Khûzduûl concernés). Cette technique confère une puissance extraordinaire en attaque mais rend également le combattant khuzûd plus vulnérable en défense, puisqu'il ne peut pas se servir d'un bouclier et qu'il offre une ouverture plus grande pour son adversaire.

Au moment d'engager le combat, le joueur nain désigne les guerriers qui attaquent en utilisant une arme à deux mains. Sur chacun d'eux est alors placé un marqueur "hache" de façon à les repérer facilement. Le potentiel d'attaque des guerriers concernés est ainsi **double** pour la phase de combat en cours.

Pendant la phase du joueur ennemi, ces mêmes guerriers sont considérés en **situation défavorable (-)** s'ils sont attaqués. Ce désavantage vient s'ajouter au calcul concernant la nature du terrain (+, 0 ou -). Lorsqu'un guerrier naugrim combattant ainsi est pris pour cible par un tireur, l'ennemi **soustrait 1 point au résultat du dé** avant de consulter la table de tir. La protection due à l'armure demeure.

Quand vient à nouveau son tour de jeu, le joueur nain peut décider de retirer le marqueur "hache" d'un guerrier ou, au contraire, le laisser. Si le marqueur "hache" est retiré, le potentiel d'attaque du personnage redevient normal et il ne subit plus les désavantages en défense (tirs et combats) liés à cette technique de combat.

La règle des combats avec une arme à deux mains est applicable pour tout Khûzduûl possédant une telle arme et en bonne santé. Les Khuzûd concernés sont :

- | | | |
|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| - Ferin ; | - Hâgni le-Téméraire ; | - Ôrdim Longue-Hache ; |
| - Finin Cogne-Fatale ; | - Khuzun ; | - Râlin Cogne-Fort ; |
| - Fînim Hache-Hurlante ; | - Lînr le-Chanceux ; | - Rôbûr le-Hacheur ; |
| - Gorin ; | - Mûrdin Cogne- | - Thorin ; |
| - Gûrum l'Infaillible ; | Sanguinaire ; | - Thrâim Langue-Sanglante ; |
| - Hâgmôr le-Destructeur ; | - Nâlûr Marteau-Hurlant ; | - Uzûr le-Briseur . |



Règles de **JDR** :

Comme les Naugrims utilisant une arme à deux mains sont en **situation défavorable (-)** s'ils sont attaqués, il en résulte **un malus de -3** applicable lorsqu'ils choisissent d'effectuer une Contre-Attaque ou une Esquive.

3.5 Combats à plusieurs :

La solidarité entre les Nains étant poussée jusqu'aux extrêmes, lorsqu'ils attaquent à plusieurs, on décale le rapport de force obtenu **de 1 colonne vers la droite pour chaque Khuzûd** participant à un même combat.

Règles de **JDR** :

Chaque Naugrim participant au même combat bénéficie d'un bonus de +3. La somme de ces bonus est rajouté à la somme globale des potentiels d'Attaque et des points d'Expérience.

3.6 Mur de boucliers :

Lors des batailles, grâce à leur solidarité et à leur entraînement collectif, les Nains peuvent former un mur de boucliers. Ils se placent alors en rangs très serrés, de manière à former une barrière continue. Les Khuzûd bénéficient ainsi d'une très bonne protection contre les tirs et les attaques de l'adversaire.

Dans le jeu, les personnages nains adoptent une telle formation en s'alignant côte-à-côte par groupes d'au moins 3 guerriers équipés chacun d'un bouclier (voir schéma). Les deux côtés d'hexagone qui chapeautent le haut de chaque pion forment la ligne de front. Tous les Naugrims formant le mur de bouclier sont considérés en **couverture forte** du point de vue des tirs, et en **terrain favorable (+)** lorsqu'ils sont attaqués, quelle que soit la nature du terrain qu'ils occupent.

Toutefois, ces avantages ne sont valables que si la ligne de tir ou l'attaque se fait à travers le mur de boucliers. Tirs et attaques par les côtés ou l'arrière sont résolus normalement. De plus si l'un des Nains d'une des extrémités est attaqué à travers le mur de boucliers et par derrière et/ou par le côté, il perd l'avantage du mur de boucliers.



Grâce à leur grand sens du collectif, les Khûzduûl peuvent avancer tout en gardant l'avantage du mur de boucliers, mais leur mobilité s'en trouve réduite : ils ne disposent plus alors que de la **moitié** de leurs points de déplacement, c'est-à-dire **2** en pleine forme et **1** lorsqu'il y a des blessés. Pour ce dernier point, il est évident que si les Nains veulent garder cette formation, tous les participants au mur de boucliers doivent alors adapter leur vitesse de déplacement à celle du combattant le plus lent, c'est-à-dire **1**.

Les Khuzûd peuvent aussi reculer avec un mur de boucliers, mais ils ne disposent plus alors que du **quart** de leur valeur de déplacement, c'est-à-dire **1** en pleine forme. Les Naugrims ne peuvent pas reculer un mur de boucliers s'il y a des blessés parmi les guerriers y participant.

Les pions Khûzduûl pouvant participer à un mur de boucliers sont :

- | | | |
|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| - Brôkâr Cogne-Hache ; | - Hânôr Cogne-Douloureux ; | - Onâk Barbe-Ferme ; |
| - Brôlin le-Sévère ; | - Hônfür Vise-Juste ; | - Ôri Cheveux-Solitaires ; |
| - Dêlum Cogne-Dents ; | - Khâzghâl Cogne-Nez ; | - Râgnin Oeil-d'Aigle ; |
| - Dônîr Barbe-de-Feu ; | - Khûzdim Cheveux-Gris ; | - Rôgfür Cogne-Orks ; |
| - Dôrkin le-Sage ; | - Kîlâr Cogne-Heaume ; | - Rôgin Cogne-Trolls ; |
| - Drûim le-Hargneux ; | - Lônâr Barbe-de-Cuir ; | - Rôlîr Cogne-Poing ; |
| - Drûnin la-Sentinelle ; | - Lônin l'Arbalétrier ; | - Thîrkîr Double-Masse ; |
| - Dûlin Griffes-d'Ours ; | - Lônûr Barbe-Fine ; | - Thôrd Le-Gris ; |
| - Filâr l'Aîné ; | - Lûnim Masse-Hurlante ; | - Thôrim l'Avisé ; |
| - Frûhim N'a-qu'un-Oeil ; | - Lûnin Barbe-Noire ; | - Thrâghâl le-Cogneur ; |
| - Fûdôr le-Dévoué ; | - Miôlnim Chevelure-d'Acier ; | - Thraînr Chevelure-Claire ; |
| - Fûlrim le-Juste ; | - Mônâr le-Balafre ; | - Thrôfûr Trompe-la-Mort ; |
| - Glôhîr Cheveux-Enflammés ; | - Mônfür le-Rieur ; | - Ūrsi Cogne-Massacreur ; |
| - Gônfür le-Triste ; | - Mônghâl le-Terrible ; | - Ūrsim Barbe-de-Terre ; |
| - Grârim Cogne-Terreur ; | - Mônin l'Orgueilleux ; | - Uzdôr Vieille-Barbe ; |
| - Grôhîr Tueur-de-Gobelins ; | - Nâlôr Cheveux-de-Flammes ; | - Vitrôr le-Rouge ; |
| - Grûin le-Droit ; | - Nârvôr le-Gardien ; | - Yôrin Sans-Pitié ; |
| - Hânarin Griffes-de-Fer ; | - Nhâlâr Tueur-de-Trolls ; | - Zigildûm le-Fier . |



Remarque : Les arbalétriers participant à un mur de boucliers **ne peuvent pas tirer à l'arbalète en même temps.**

Règles de **JDR** :

Étant en **terrain favorable (+)** lorsqu'il participe à un mur de boucliers, **chaque Nain concerné** bénéficie alors **d'un bonus de +3** applicable lorsqu'il choisit d'effectuer une Contre-Attaque ou une Esquive.

3.7 Résistance au feu :

Les Khuzuûd étant un peuple façonné par Aulê (*Mahâl* en Khûzdûl) à partir des éléments de la Terre, ils sont naturellement résistants aux températures extrêmes. Ceci, ajouté au fait que leurs armures sont d'une qualité bien supérieure à celle des humains, entraîne comme conséquence une capacité à supporter les ravages du feu plus longtemps que la plupart des autres espèces.

Aussi un Naugrim se retrouvant sur une case en feu n'est **blesé qu'à la fin du deuxième tour d'embrasement**, et **tué seulement après le quatrième tour d'embrasement**.

Exemple : lors de la phase de combat des Orks, Dêlum Cogne-Dents est sur une case qui prend feu ; il n'est pas blessé à la fin de cette phase des Orks, mais seulement à la fin de la phase du 2^o tour des Orks.

Cette capacité de résistance au feu donne la possibilité aux Khûzduûl de traverser volontairement des cases en feu.

3.8 Sapes lors de sièges :

Les Nains étant experts pour tout ce qui concerne les mines, excavations et autres creusements, il va de soi qu'ils n'ont aucun mal à creuser des sapes sous des remparts, bien au contraire ! Ils ont même des facilités ! !

Un groupe de mineurs khuzuûd n'a pas besoin d'ingénieurs pour le guider ; ils peuvent même commencer à creuser leur sape à partir d'une distance de 6 cases de la muraille. La vitesse de sape des Naugrims est de **4 cases Terrain plat par jour**, et **2 cases Murailles ou Rochers par jour**, sans que cela n'entraîne de blessures chez eux.

On considère que les Khûzduûl peuvent creuser une sape en étant au niveau d'élévation -2 s'ils le désirent (mais pas dans le cas des constructions avec douves évidemment).

Chaque Nain vaut **2 points de bombardement** (cf *Magna Carta*, 10.16 Les sapes) et on rajoute **+1 au D10** avant de consulter la table de bombardement.

3.9 Vision nocturne :

Les Khuzuûd sont dotés d'infravision leur permettant de voir jusqu'à 40 m dans le noir le plus absolu des grottes et souterrains. En terme de jeu, cela équivaut à une distance de **20 hexagones** (on compte la case de la cible mais pas celle du pion naugrim).

Les tireurs peuvent donc tirer en-deçà de cette distance, mais ne sont plus capables d'effectuer un tir au-delà de cette distance de 20 hexagones (c'est-à-dire 21 hexagones ou plus).

Pour ce qui est de la nuit, les Khûzduûl peuvent voir jusqu'à 70 m, c'est-à-dire **35 hexagones**. Les tireurs ne peuvent donc plus effectuer de tirs à partir de 36 hexagones.



3.10 Déplacements stratégiques :

Au niveau stratégique, les Nains doivent être **au minimum à 7** pour former initialement un groupe. Si lors de la formation initiale des groupes, des Khuzuûd se retrouvent à 6 ou moins, ils ne peuvent pas former de groupe indépendant, et soit ils rejoignent un autre groupe, soit ils restent dans la cité Naugrim.

Cette condition ne s'applique plus à un groupe de Khûzduûl ayant subi des pertes en cours de campagnes et qui n'a pu rejoindre aucun autre groupe nain entre-temps. Toutefois, si un groupe de moins de 7 Khuzuûd rencontre un autre groupe de Naugrims, il y aura automatiquement un regroupement (sauf si ce sont des Khûzduûl de cités ennemies...).

Trapus et forts, les Khuzuûd sont un peuple particulièrement résistant et endurant ; cette caractéristique leur permet de voyager à pieds sur de grandes distances pendant de courtes périodes avec peu ou pas de repos.

Cela se traduit par les déplacements stratégiques suivants :

3.10.1 Potentiels de mouvements

Catégorie de Personnages	Nbre de Pts de Mvt Strat.	Durée de Déplacement	Durée de Repos
Nains blessés	1	∞	aucune
Nains en pleine forme et mules / marche normale	2	∞	aucune
Nains en pleine forme et mules / marche forcée (1)	3	7 tours	3 tours de repos total (1)
Nains en pleine forme et mules / marche forcée (2)	3	7 tours	7 tours de marche normale (2)

(1) ou (2) : suite à une marche forcée, le joueur nain doit choisir entre les deux types de repos (repos total, excluant tout type de déplacement, ou marche normale).

Les Naugrims ne possèdent **aucune cavalerie, aucun bateau et aucune marine**. De même, les Khûzduûl ne possèdent **aucun moyen "aéroporté"**. Les Nains sont un peuple de la terre, attaché à la terre et répugnant au plus haut point à quitter cette dernière pour un autre élément.

Si par hasard des Khuzuûd devaient se déplacer par navire, ce serait contraints et forcés : aucune solution alternative ne se serait alors présentée à eux. Quant au transport aéroporté, celui-ci est complètement exclu !

3.11 Train d'approvisionnement :

Pour le ravitaillement de leurs armées, les Naugrims n'utilisent que des mules ou... leurs propres épaules et dos... Aussi le train de bagages d'une armée khûzdûl, lorsqu'il y en a un, est **constitué uniquement de mules**, et chaque guerrier emportent aussi avec lui une partie de sa nourriture.

En terme de jeu, **chaque Nain emporte avec lui 6 points de ravitaillement**, ce qui correspond à 3 tours de jeu stratégique. **Les mules** quant à elles peuvent **emporter 25 points de ravitaillement comme d'habitude**.

3.12 Moral :

A partir de ce qui est expliqué en 2.6, les Khuzuûd ne sont pas sujets aux règles de dérouté ou de fuite tant que le chef de leur armée (ou du groupe qui combat) est vivant.

Le commandant en chef Naugrim n'est jamais soumis à des tests de panique ou de débandade, et toute idée de retraite est exclue tant que celui-ci est en vie, sauf s'il le décide. Le Khûzdûl commandant en chef bénéficiant de cet avantage doit avoir l'un des grades suivants :

- Ūzbâd (roi) ;
- Thârkhâd (Seigneur Sentinelle), Zûrkarûl (Haut Mystique), Gurkhâd (Guide), Khûlkarûl (Ancien Mystique), Khuûlg-Gurkhûd (Guide des Profondeurs), Thârkarûl (Sentinelle Mystique) ;
- Kkuzâin (Seigneur d'Armée), Tazakhûr (Seigneur d'Unité), Azshokâd (Seigneur d'Attaque) ou Azârbarkhûn-Bârg'hâd (Gardien de Section) .

Si jamais le commandant en chef meurt et qu'il n'y a plus aucun khuzûd ayant un grade équivalent à ceux listés ci-dessus, les combattants nains restants ont tout de même très peu de chance de paniquer : 30%. Avant toute chose, il faut alors lancer **1D10** :

- 1-7 : le guerrier Naugrim ne subit pas de test de moral ;
- 8-10 : le guerrier khûzdûl subit un test de moral avec un modificateur de +3.

Même paniqué, un Nain refusera toujours d'être fait prisonnier et se défendra toujours jusqu'à la mort, sauf s'il est assommé. Et dans ce cas, tout Khuzûd en capacité de voir un camarade dans une telle situation cherchera à le libérer à tout prix, si possible avec d'autres Naugrims, ou bien seul s'il ne peut rameuter personne pour cela.



3.13 Tableaux récapitulatifs des Nains :

3.13.1 Tableau des Personnages - début (Pierre Milko & Dragon Noir 2)

Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Dôrkin le-Sage	Ûz	x	1m	x	2	16 / 13 / 4	- / 2* / -	8 / 7 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Fûlrim le-Juste	Ûz	x	1m	x	2	15 / 12 / 4	- / 2* / -	7 / 6 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Dônîr Barbe-de-Feu	Th	x	1m	x	2	14 / 12 / 4	- / 2* / -	7 / 6 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Frûhim N'a-qu'un-Oeil	Th	x	1m	x	2	14 / 9 / 4	- / 2* / -	7 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Glôhîr Cheveux-Enflammés	Th	x	1m	x	2	14 / 12 / 4	- / 2* / -	7 / 6 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Grôhîr Tueur-de-Gobelins	Th	x	1m	x	2	14 / 9 / 4	- / 2* / -	7 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Miôlnim Chevelure-d'Acier	Th	x	1m	x	2	14 / 10 / 4	- / 2* / -	7 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Mônîr le-Rieur	Th	x	1m	x	2	14 / 9 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nârvôr le-Gardien	Th	x	1m	x	2	14 / 11 / 4	- / 2* / -	7 / 6 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nhâlîr Tueur-de-Trolls	Th	x	1m	x	2	14 / 7 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Zigildûm le-Fier	Th	x	1m	x	2	14 / 11 / 4	- / 2* / -	7 / 6 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Zigilûk Bras-Vigoureux	Th	x	1m	-	2	14 / 8 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Bôlrin le-Hargneux	Gv	x	1m	-	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Dêlum Cogne-Dents	Gv	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Dôri Lourdes-Haches	Gv	x	1m	-	2	14 / 8 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Fûdôr le-Dévoué	Gv	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Kîlîr Cogne-Heaume	Gv	x	1m	x	2	13 / 10 / 4	- / 1* / -	7 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Lûnin Barbe-Noire	Gv	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nâlôr Cheveux-de-Flammes	Gv	x	1m	x	2	11 / 8 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Rôgin Cogne-Trolls	Gv	x	1m	x	2	13 / 10 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Thôrim l'Avisé	Gv	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Thrôfûr Trompe-la-Mort	Gv	x	1m	x	2	13 / 9 / 4	- / 1* / -	7 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Brôlin le-Sévère	Hv	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Drûim le-Hargneux	Hv	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Drûnin la-Sentinelle	Hv	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Ferin	Hv	-	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	ATT+DEF	2ATT+2DEF
Gônîr le-Triste	Hv	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Hânarin Griffé-de-Fer	Hv	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Hânôr Cogne-Douloureux	Hv	x	1m	x	2	12 / 10 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Kerin	Hv	-	1m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	ATT+DEF	2ATT+2DEF
Kûlôr l'Assoiffé	Hv	x	1m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Lônâr Barbe-de-Cuir	Hv	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Lônûr Barbe-Fine	Hv	x	1m	x	2	11 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Lûnim Masse-Hurlante	Hv	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Mônin l'Orgueilleux	Hv	x	1m	x	2	11 / 8 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire

- Ûz : Ûzbâd (roi) / Th : Thârkarûl (sentinelle mystique) / Gv : Gêhil-Virdhûr (Garde des Chemins) / Hv : Hûvaal-Virdhûr (Garde des Batailles) .

- 1m : arme à 1 mains : hache, marteau de guerre, masse... / 2m : hache à deux mains, fléau à deux mains, marteau de guerre à deux mains...

- * : armure .

- ATT : pts en Attaque / DEF : pts en Défense . Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur. L'**Achat Armée naine** correspond au coût d'un Khûzdûl recruté au sein d'une armée naine. L'**Achat Mercenaire** correspond au coût d'un Khuzûd engagé en tant que mercenaire par une armée non-naine (Humains ou beaucoup plus rarement Elfes).

3.13.1 Tableau des Personnages - suite (Pierre Milko & Dragon Noir 2)

Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Mûrdin Cogne-Sanguinaire	Hv	x	2m	-	2	11 / 7 / 4	- / 1* / -	5 / 3 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Nâlûr Marteau-Hurlant	Hv	x	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Râlin Cogne-Fort	Hv	x	2m	-	2	14 / 9 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Rôgfûr Cogne-Orks	Hv	x	1m	x	2	11 / 8 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Rôlîr Cogne-Poing	Hv	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Thîrkîr Double-Masse	Hv	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Thorin	Hv	-	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	ATT+DEF	2ATT+2DEF
Thràim Langue-Sanglante	Hv	x	2m	-	2	12 / 7 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Ûrsi Cogne-Massacreur	Hv	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Uzdôr Vieille-Barbe	Hv	x	1m	x	2	13 / 9 / 4	- / 1* / -	7 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Uzûr le-Briseur	Hv	x	2m	-	2	14 / 8 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Brôkâr Cogne-Hache	Br	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Dûlin Griffé-d'Ours	Br	x	1m	x	2	13 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Fînin Cogne-Fatale	Br	x	2m	-	2	12 / 7 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Fînrim Hache-Hurlante	Br	x	2m	-	2	13 / 7 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Gorin	Br	-	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	ATT+DEF	2ATT+2DEF
Grârim Cogne-Terreur	Br	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Grûin le-Droit	Br	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Hâgmôr le-Destructeur	Br	x	2m	-	2	15 / 8 / 4	- / 1* / -	8 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Hâgni le-Téméraire	Br	x	2m	-	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Khâzghâl Cogne-Nez	Br	-	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1 / -	6 / 5 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Khûzdim Cheveux-Gris	Br	x	1m	x	2	11 / 8 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Khuzun	Br	-	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	ATT+DEF	2ATT+2DEF
Mônâr le-Balafré	Br	x	1m	x	2	11 / 8 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Mônghâl le-Terrible	Br	x	1m	x	2	13 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Onâk Barbe-Ferme	Br	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	7 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Ôrdim Longue-Hache	Br	x	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Ôri Cheveux-Solitaires	Br	x	1m	x	2	11 / 9 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Rôbûr le-Hacheur	Br	x	2m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Thôrd Le-Gris	Br	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Thrâghâl le-Cogneur	Br	x	1m	x	2	13 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Ûrsim Barbe-de-Terre	Br	x	1m	x	2	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 5 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Vîtr Petite-Barbe	Br	x	1m	-	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+1,5DEF	2ATT+3DEF
Vitrôr le-Rouge	Br	x	1m	x	2	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	ATT+2DEF	2ATT+4DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blesé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire

- Hv : Hûvaal-Vîrdhûr (Garde des Batailles) / Br : Bharûkuûd (Hommes d'Hache) .

- 1m : arme à 1 mains : hache, marteau de guerre, masse... / 2m : hache à deux mains, fléau à deux mains, marteau de guerre à deux mains...

- * : armure .

- ATT : pts en Attaque / DEF : pts en Défense . Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur. L'**Achat Armée naine** correspond au coût d'un Khûzdûl recruté au sein d'une armée naine. L'**Achat Mercenaire** correspond au coût d'un Khuzûd engagé en tant que mercenaire par une armée non-naine (Humains ou plus rarement Elfes).



3.13.1 Tableau des Personnages - fin (Pierre Milko & Dragon Noir 2)

Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blessé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Fîlâr l'Aîné	Bz	x	ao / 1m	x	-	12 / 9 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	3,5ATT+2DEF	7ATT+2DEF
Gûrum l'Infaillible	Bz	-	ao / 2m	-	-	11 / 7 / 4	- / 1 / -	5 / 3 / 2	3,5ATT+DEF	7ATT+2DEF
Hônfür Vise-Juste	Bz	x	ao / 1m	x	-	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	3,5ATT+2DEF	7ATT+2DEF
Hurin	Bz	-	ae / 1m	-	-	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	3ATT+DEF	6ATT+2DEF
Lînîr le-Chanceux	Bz	-	ao / 2m	-	-	11 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	3,5ATT+DEF	7ATT+2DEF
Lônin l'Arbalétrier	Bz	x	ao / 1m	x	-	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	3,5ATT+2DEF	7ATT+2DEF
Râgnin Oeil-d'Aigle	Bz	x	ao / 1m	x	-	11 / 8 / 4	- / 1* / -	5 / 4 / 2	3,5ATT+2DEF	7ATT+2DEF
Thraînîr Chevelure-Claire	Bz	x	ao / 1m	x	-	12 / 8 / 4	- / 1* / -	6 / 4 / 2	3,5ATT+2DEF	7ATT+2DEF
Yôrin Sans-Pitié	Bz	-	ao / 1m	x	-	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	3,5ATT+DEF	7ATT+2DEF
Thrâlûr le-Froid	Bd	-	ae / 1m	-	-	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	3ATT+DEF	6ATT+2DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blessé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire
Barin	Bg	-	ac / 1m	-	-	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	2ATT+DEF	4ATT+2DEF
Khâzâr l'Archer	Bg	-	ac / 1m	-	-	10 / 7 / 4	- / 1 / -	5 / 3 / 2	2ATT+DEF	4ATT+2DEF
Uzun	Bg	-	ac / 1m	-	-	12 / 8 / 4	- / 1 / -	6 / 4 / 2	2ATT+DEF	4ATT+2DEF
Nom Surnom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Haches de Jet	Indemne	Assommé	blessé	Achat Armée naine	Achat Mercenaire

- Bz : Bhazûduûd (Arbalétriers) / Bg : Bhôgazuûd (Archers) .

- 1m : arme à 1 mains : hache, marteau de guerre, masse... / 2m : hache à deux mains, fléau à deux mains, marteau de guerre à deux mains...

ac : arc court / al : arc long / ao : arbalète lourde naine / ae : arbalète légère .

- * : armure .

- ATT : pts en Attaque / DEF : pts en Défense . Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur. L'**Achat Armée naine** correspond au coût d'un Khûzdûl recruté au sein d'une armée naine. L'**Achat Mercenaire** correspond au coût d'un Khuzûd engagé en tant que mercenaire par une armée non-naine (Humains ou plus rarement Elfes).

3.13.2 Tableau de Commandement direct

Classes de Personnages		Khûzduûl					Rayon de Commandement	Potentiel de Commandement
1	Commandant Suprême	Ûzbâd					12 cases	25 Dignitaires de Haut Rang ou Officiers
		DÛMGARÛL		VABNÂDHUR				
2	Dignitaires de Haut Rang	Thârkâd / Zûrkarûl / Gurkhâd		Khuzâin / Tazakhûr / Azshokâd			10 cases	15 Officiers ou Sous-Officiers
3	Officiers	Khûlkarûl	Khuûlg-Gurkhûd	Azârbarkhûn-Bârghâd			8 cases	10 Sous-Officiers, Réguliers ou Irréguliers
4	Sous-Officiers	Thârkârûl	Garûl-Gurkhûd	Virdhûr-Bârghâd	Bhârûk-Bârghâd	Bhazûd-Bârghâd	6 cases	8 Réguliers ou Irréguliers
5	Réguliers	/	Gêhiil-Virdhûr	Hûvaal-Virdhûr	Bharûkûd	Bhazûdûd / Bhôgazûd	Ûzbâd, Thârkârûl, Gêhiil-Virdhûr, Bharûkûd, Bhazûdûd, Bhôgazûd et Hûvaal-Virdhûr sont les pions de base.	
6	Irréguliers	/	/	Membres de la tribu				



3.13.3 Tableau de correspondance grades / pions

Hormis pour le JDR, les différents gradés khuzuûd sont à prendre parmi les pions de base (**Ûzbâd**, **Thârkarûl**, **Gêhiil-Virdhûr**, **Hûvaal-Virdhûr**, **Bharûkûd**, **Bhazûdûd** ou **Bhøgazûd**), selon le tableau ci-dessous . C'est au cours d'un scénario ou d'une bataille que le joueur décide quel grade possède chaque pion naugrim.

<i>Grades \ Pions</i>	Ûzbâd	Thârkarûl	Gêhiil-Virdhûr	Hûvaal-Virdhûr	Bharûkûd	Bhazûdûd	Bhøgazûd
Ûzbâd	X						
DÛMGARÛL	Ûzbâd	Thârkarûl	Gêhiil-Virdhûr	Hûvaal-Virdhûr	Bharûkûd	Bhazûdûd	Bhøgazûd
Thârkhâd		X	X				
Zûrkarûl		X					
Gurkhâd			X				
Khûlkarûl		X					
Khuûlg-Gurkhûd			X				
Thârkarûl		X					
Garûl-Gurkhûd			X				
Gêhiil-Virdhûr			X				
VABNÂDHUR	Ûzbâd	Thârkarûl	Gêhiil-Virdhûr	Hûvaal-Virdhûr	Bharûkûd	Bhazûdûd	Bhøgazûd
Khuzâin		X		X	X		
TazaKhûr		X		X	X		
Azshokâd		X	X	X	X		
Azârbarkhûn-Bârghâd		X	X	X	X	X	
Virdhûr-Bârghâd				X			
Bhârûk-Bârghâd					X		
Bhazûd-Bârghâd						X	X
Hûvaal-Virdhûr				X			
Bharûkûd					X		
Bhazûdûd						X	
Bhøgazûd							X
<i>Grades \ Pions</i>	Ûzbâd	Thârkarûl	Gêhiil-Virdhûr	Hûvaal-Virdhûr	Bharûkûd	Bhazûdûd	Bhøgazûd

3.13.4 Tableau de Moral

<i>Niveau de Moral</i>	<i>Khuzuûd</i>					
15	Ûzbâd					
	DÛMGARÛL			VABNÂDHUR		
12	Thârkhâd / Zûrkarûl / Gurkhâd			Khuzâin / TazaKhûr / Azshokâd		
10	Khûlkarûl	Khuûlg-Gurkhûd		Azârbarkhûn-Bârghâd		
9	Thârkarûl	Garûl-Gurkhûd	Virdhûr-Bârghâd	Bhârûk-Bârghâd	Bhazûd-Bârghâd	
7	/	Gêhiil-Virdhûr	Hûvaal-Virdhûr	Bharûkûd	Bhazûdûd / Bhøgazûd	
5	/	/	Membres de la tribu			

Ûzbâd, Thârkarûl, Gêhiil-Virdhûr, Bharûkûd, Bhazûdûd, Bhøgazûd et Hûvaal-Virdhûr sont les pions de base.



4. DIVERS

4.1 Personnages pour le Jeu de Rôles :

Un joueur ne peut espérer voir son PJ devenir roi d'une cité ou d'un royaume khûzdûl qu'à la condition que celui-ci soit de la lignée royale de sa cité naugrim d'origine, ou bien qu'il fonde une nouvelle cité naine.

4.2 Alliés-Ennemis :

4.2.1 Les Khuzuûd

De par leur origine, leur solidarité raciale et leur relation avec les autres races (Élfes, Humains, Gobelinoïdes, etc...), les cités naugrims se sentent alliées de toute autre cité khûzdûl, connue depuis longtemps ou découverte récemment. Une alliance entre cité naine est une relation solide, durable dans le temps (un Khuzûd peut vivre jusqu'à 500 ans...) et qui est très difficilement rompue, surtout si les rois sont d'une ascendance commune !

Des cités naugrims ne deviennent ennemies que pour une raison purement "khûzdûl" et relevant de contentieux **vraiment** graves entre ces mêmes cités, tel le vol de la Hache de Dûrin ! Cette situation n'intervient qu'excessivement rarement.

Qu'elles soient alliées ou en situation de neutralité, jamais des cités naines ne se feront la guerre via un jeu d'alliance avec des peuples autres que des Khuzuûd. Et encore, si des cités naugrims entrent en conflit au-travers une alliance purement "khûzdûl", la raison ne pourra aussi en être que d'ordre "personnel" et relevant d'un motif **vraiment** sérieux.

Des mercenaires nains refuseront toujours de lutter contre une autre armée khuzûd, ou contre une armée adverse "étrangère" comportant aussi des mercenaires naugrims. Les deux armées se retrouveront alors privées de leur contingent khûzdûl ! La seule exception à cette règle est que les deux contingents nains proviennent de cités khuzuûd déjà en guerre l'une contre l'autre (ce qui est excessivement rare).

Si une armée ayant engagé des mercenaires naugrims se retrouve face à une armée alliée à une cité khûzdûl (qu'elle soit la cité d'origine des mercenaires nains ou pas), les mercenaires Khuzuûd refuseront toujours de lutter contre une telle armée. Leur employeur se retrouvera alors aussi dans le cas de figure précédent : il ne pourra pas compter sur son contingent naugrim...

4.2.2 Les Élfes

L'histoire des Khuzuûd et des Élfes étant entachée d'une suite de malentendus plus ou moins malheureux, une grande méfiance s'est installée entre ces deux peuples (et c'est un euphémisme...). Aussi y a-t-il très peu de chance de les voir s'allier.

Toutefois, face à un ennemi commun particulièrement dangereux, les Naugrims et les Élfes peuvent nouer des alliances, qui se rompent dès que le conflit sera terminé.

Pour tester une possibilité d'alliance, lancer **1D10** :

- **1** : la négociation s'est tellement mal déroulée que les Khûzduûl et les Élfes en viennent finalement aux armes.
- **2 à 7** : les Nains et les Élfes ne parviennent pas à s'unir et se quittent froidement.
- **8 et 9** : les chefs khuzuûd et élfes réussissent à nouer une alliance précaire, qui peut se rompre à tout moment.
- **10** : les Naugrims et les Élfes concluent une alliance qui durera le temps du conflit en cours.

Pour l'alliance précaire, il faut lancer **1D10** à chaque tour pour vérifier ce qui peut se passer entre les Khûzduûl et les Élfes :

- **1** : la communication entre Élfes et Nains se passant tellement mal, des heurts éclatent et l'alliance est rompue. Toute troupe constituée de membres des deux peuples voit ceux-ci s'affronter immédiatement dès que la nouvelle est connue.
- **2 à 8** : la relation entre les deux peuples reste sur un statut quo.
- **9 à 10** : les Khuzuûd et les Élfes se surprennent à collaborer de façon efficace le long du conflit en cours.



4.2.3 Les Humains

En général, les relations entre Naugrims et Humains sont bonnes : les premiers vendent essentiellement des métaux alors que les seconds fournissent aux Khûzduûl de la nourriture que ces derniers ne peuvent obtenir dans leurs royaumes souterrains, ainsi que des textiles et autres ressources dont les Nains sont en grande partie dépourvus. Les Hommes sont donc les partenaires commerciaux les plus importants des Khuzuûd, après des membres de leur propre peuple évidemment.

Il arrive parfois que les rapports commerciaux entre Naugrims et Humains se doublent d'une alliance militaire. Cependant celle-ci ne peut être établie que sur la base d'une confiance et d'une amitié de départ très grande entre le roi khûzdûl et le chef de la nation humaine alliée.

Pour tester une possibilité d'alliance, lancer **1D10** :

- **1 et 3** : le roi nain et ses conseillers considèrent que les Hommes leur proposant l'alliance ne sont pas assez dignes de confiance, et que leur propre cité ne retirera aucun avantage à établir des accords militaires d'entraide.
- **4 à 7** : l'Ûzbâd khuzûd et le dirigeant humain réussissent à nouer une alliance militaire précaire qui peut se rompre à tout moment.
- **8 et 9** : le souverain naugrim et le chef humain concluent une alliance qui durera le temps du conflit en cours.
- **10** : le roi khûzdûl et le dirigeant des Hommes concluent une alliance militaire qui va durer dans le temps, se prolongeant au cours des générations suivantes, si rien ne vient briser cette belle unité.

Pour l'alliance précaire, il faut lancer **1D10** à tous les **4 tours stratégiques** pour vérifier ce qui peut se passer entre les Nains et leurs alliés humains :

- **1** : l'alliance est rompue.
- **2 à 7** : la relation entre les deux peuples reste sur un statut quo.
- **8 à 10** : les Khuzuûd et les Hommes renforcent leur coopération ; un **D10** peut de nouveau être lancé avec un bonus de +3.

Certains peuples humains ont des relations plus privilégiées avec les Nains, ou au contraire n'entretiennent que des rapports indifférents (au mieux), voir tendus. Cela se traduit au **D10** par les bonus ou les malus suivants :

- **+4** : Skandinaves ;
- **+3** : Germanis, Slaves ;
- **+2** : Acorinis, Këltoïs ;
- **+1** : Asiates, Italiques, Turkanis ;
- **+0** : Afranis, Amexinis, Cimméris ;
- **-1** : Héliènes, Iranis, Sêminis .

4.2.4 Les Gobelinoïdes

Orks, Gobelins, Trolls, etc, ne peuvent jamais espérer être faits prisonniers. Pour eux, un combat contre des Naugrims ne peut se terminer que de deux façons : soient ils gagnent et survivent, soient ils meurent.

Si un Gobelinoïde se retrouve tout de même prisonnier des Khûzduûl, sa mort est quand même certaine, mais après un interrogatoire complet, raison unique pour laquelle les Nains l'ont capturé...



4.3 Liens :

Les sites de référence sur le système **CRY HAVOC** :

- Forum **Club Internet Cry Havoc - Français** : <http://games.groups.yahoo.com/group/clubcryhavocfrance/> .

- **Cry Havoc Fan** : <http://www.cryhavocfan.org/> .

THE site francophone de référence sur la série **CRY HAVOC**, réalisé par Hervé Tardy. **Incontournable**.



- **Le Forum de Cry Havoc Fan** : <http://www.cryhavocfan.org/forum/index.php> .

- **Le Scriptorium de Reanonyme** : <http://perso.wanadoo.fr/depot.13cv33/index.html> .

Le site francophone de Reanonyme, où l'on peut y retrouver l'extension Les Isles Fortunées, ainsi que des pions supplémentaires !

- **Le site de Caranorn Aglaredhel** : <http://caranorn.tripod.com/cryhavoc/index.html> .

On peut y retrouver les pions qu'il dessine dans la partie Pions du module.

- Forum **Cry Havoc Internet Club - Anglais** : <http://games.groups.yahoo.com/group/cryhavocinternetclub/> .

- **Cry Havoc Games** : <http://cryhavocgames.net/> .

Le site anglophone d'Alex Henderson.

- **Cry Havoc !** : <http://flyhi.de/games/cryhavoc1.html> .

Le site de Lutz Pietschker.

D'autres sites :

- **Vassal** : <http://www.vassalengine.org/> .

Le site de Rodney Kinney.

- **Champs de Bataille** : <http://champsdebataille.strategikon.net/newsite/index.html> .

Le site de Philippe Henry.



Dûrin I^{er} l'Immortel, du peuple des Khuzûds. Dûrin I^{er} l'Immortel, père des Khazâds. Dûrin I^{er} l'Immortel, père de sa tribu. Dûrin I^{er} l'Immortel, père de son clan. Dûrin I^{er} l'Immortel, père de sa lignée. Dûrin I^{er} l'Immortel, fils du divin Mahâl. Roi et père de rois. Dûrin I^{er} l'Immortel, Maître des Pierres et Maître des Métaux. Dûrin I^{er} l'Immortel, suzerain des Khuzûds de Khazâd-Dûm. Que sa barbe soit toujours plus drue. Que sa hache soit toujours aiguisée. Que son marteau soit toujours vif. Vie éternelle. Barbe longue. Terreur de ses ennemis.