

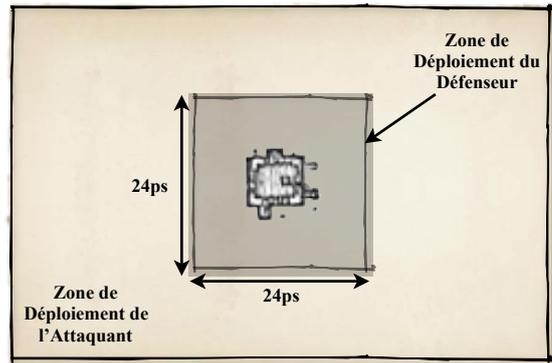
LE DERNIER CARRÉ

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMPS DE BATAILLE

Un bastion est au centre de la zone de déploiement du défenseur et le défenseur a droit à quatre barricades linéaires (elles sont considérées comme des clôtures), mais il ne peut pas fermer entièrement une zone (vous pouvez faire une barricade sur trois fronts, mais pas un enclos fermé). Les défenseurs ont choisi un lieu doté de quelques positions avantageuses, mais pas d'une forteresse.



DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel camp choisit le rôle de l'attaquant ou du défenseur.

Le camp défenseur déploie toute son armée en premier dans sa zone de déploiement : un carré de 24ps de côté au milieu du champ de bataille (voir carte). Il peut déployer une unité avec un personnage dans le bastion (voir ci-dessous les règles de ce bâtiment).

Le camp attaquant déploie ensuite son armée à plus de 12ps de l'ennemi.

Les éclaireurs sont déployés selon leur règle. Cependant, les éclaireurs de l'attaquant ne peuvent être déployés que dans le *No man's land*. Si les deux camps possèdent des éclaireurs, le camp défenseur doit les déployer en premier.

Si les deux camps doivent faire des mouvements d'*Avant-garde*, le camp défenseur doit le faire en premier.

PREMIER TOUR

Le défenseur joue en premier.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu ; jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée ou lorsque le camp attaquant rentre dans le bastion.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Il est évident que les troupes des défenseurs vont être exterminées jusqu'au dernier soldat. Cependant, si elles arrivent à garder le bastion aussi longtemps que possible, elles permettront au dignitaire de s'enfuir par un réseau de chemins secrets.

Si le bastion est pris par l'attaquant :

Au tour 1-2 : Victoire majeure (Considérez ceci comme une Victoire + un objectif secondaire).

Au tour 3 : Victoire de l'attaquant.

Au tour 4 : Match nul.

Au tour 5 : Victoire du défenseur.

Au tour 6 : Victoire majeure du défenseur. (Considérez ceci comme une Victoire + un objectif secondaire)

RÈGLES SPÉCIALES

Bastion : Le bastion suit les règles de bâtiments du livre de règle warhammer battle V8 (pages 126 à 129). Il peut contenir jusqu'à 30 figurines d'infanterie ou jusqu'à 6 figurines d'infanterie monstrueuse. Il dispose d'une Endurance de 10 et 8 Points de Vie. En raison de ses meurtrières et de ses postes de tir, jusqu'à 15 figurines peuvent tirer depuis le bastion. De plus, les occupants d'un bastion peuvent toujours tenir leur *position & tirer*, quelle que soit la distance qui les sépare de leurs assaillants et bénéficient de la règle spéciale *Immunisé à la psychologie*.

Attaques par Vagues : Le camp attaquant peut "recycler" certaines de ses unités. Les unités "recyclables" doivent être des unités de base avec au minimum un champion. Si celles-ci sont détruites, sorties de table ou sacrifiées, elles pourront revenir pour incarner une nouvelle unité, par n'importe quel bord de table et en suivant les règles habituelles des renforts. Elles disposeront des mêmes options (équipement, état-major, etc.) et même formation que celles qu'elle s remplacent mais tout personnage et objets magiques présent dans l'unité au moment de sa destruction sera perdu.

Unités Sacrifiées : Au début du tour du camp attaquant, celui-ci peut décider de "sacrifier" une ou plusieurs unités. Pour être sacrifiée, l'unité doit être à moins de 25% de ses effectifs de départ et ne doit pas être engagée au corps à corps. Ces unités sont immédiatement retirées comme perte (elles ne provoqueront aucun test de panique) et pourront revenir comme n'importe quelle unité "recyclable" lors de la sous-phase *Autres Mouvements* de ce même tour.

LE PIÈGE

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

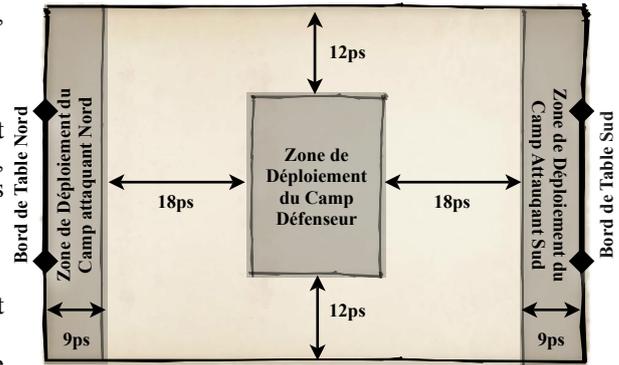
CHAMPS DE BATAILLE

Disposez les décors normalement. Ce faisant, gardez à l'esprit que la bataille se déroule dans le sens de la longueur de la table, dans un col étroit cerné de pentes escarpées au niveau des longueurs de table.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel camp choisit les rôles (attaquant et défenseur).

Les camps alternent le déploiement de leurs unités, comme décrit page 142 du livre des règles (hormis que chaque camp doit déployer une unité par joueur). Le camp défenseur déploie en premier dans sa zone de déploiement au centre de la table : un rectangle de 24ps sur 18ps (voir carte). Le camp attaquant déploie ses unités dans ses zones déploiements adjacentes aux bords de table nord et sud, deux rectangles de 48ps sur 9ps (voir carte).



PREMIER TOUR

Le défenseur joue en premier.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que le camp défenseur arrive à s'échapper, ou jusqu'à ce que le camp attaquant détruise plus de la moitié des unités adverse, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les conditions suivantes :

- Si le camp défenseur ne parvient pas à faire sortir (ou ne peut plus faire sortir) la moitié de ses unités, c'est une victoire pour le camp attaquant.
- Si le camp défenseur parvient à faire sortir la moitié de ses unités, c'est une égalité.
- Si le camp défenseur parvient à faire sortir plus de la moitié de son armée, c'est une victoire pour le camp défenseur.

Objectif secondaire de l'attaquant : Tuer tous les généraux adverses.

Objectif secondaire du défenseur : Faire sortir de table la moitié (arrondi au supérieur) de ses personnages.

RÈGLES SPÉCIALES

Goulet : La bataille se déroule dans une passe bordée de falaises. Les longueurs de table comptent comme des terrains infranchissables. Les unités qui fuient peuvent s'y frayer un chemin et disparaître de la table (on imagine qu'elles escaladent les falaises, ou qu'elles peuvent mourir en essayant). Les autres unités (y compris les renforts) ne peuvent pas entrer en jeu par les longueurs de table, à moins d'être des volants ou des éthérés. Les unités qui poursuivent ou effectuent une charge irrésistible, à moins d'être des volants ou des éthérés, doivent s'arrêter à 1ps des longueurs de table.

Sortir du piège : Pour sortir du piège, le camp défenseur devra faire sortir ses unités par les cols nord et sud se situant sur les bords de table du même nom. Chaque col est symbolisé par les deux balises espacées de 24ps, les unités du camp défenseur devront les franchir pour remporter la victoire.

Toutes les unités du camps défenseur peuvent franchir les cols même dans les deux cas suivants :

- Une unité fuyant à travers ses balises est considérée comme valide pour le décompte des conditions de victoire.
- Une unité n'ayant qu'un seul survivant ou un seul point de vie est considérée comme valide pour le décompte des conditions de victoire.

INVASION !

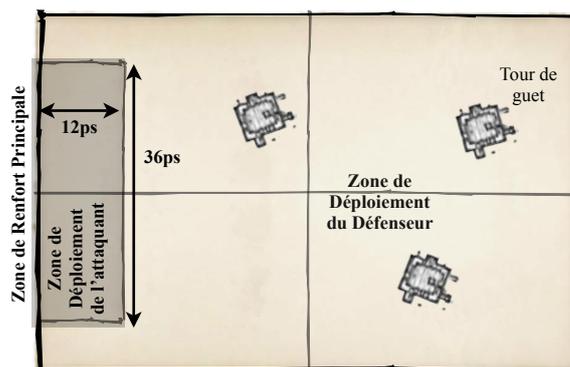
ARMÉES

Chaque joueur choisit sa force dans son livre d'armée jusqu'au total prévu avant la bataille. Un joueur est attaquant et l'autre défenseur.

CHAMPS DE BATAILLES

La table de jeu est mise en place par le défenseur. Celui-ci peut placer ou désigner trois tours de guet et/ou zones défendables (si il en dispose).

Chacune doit être à 16ps ou plus des autres et il doit y en avoir au moins une dans chaque moitié de table.



DÉPLOIEMENT

L'attaquant se déploie en premier dans la zone, comme indiqué sur la carte. Le défenseur peut ensuite placer son armée n'importe où sur la table, à plus de 12ps de toute figurine ennemie.

PREMIER TOUR

L'attaquant joue en premier.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Ce scénario présuppose qu'il y a littéralement des hordes d'attaquants et qu'il est du devoir de l'avant-garde (c'est-à-dire les figurines sur la table de jeu !) d'établir une tête de pont. Les pertes dans les deux camps ne comptent pas, seul importe le contrôle des trois zones défendables ou des tours de guet du champs de bataille, ainsi que celui des quarts de table. Chacun de ces éléments rapporte un point de victoire à un joueur, ce qui signifie qu'un total de 7 points de victoire est à récolter.

Objectif secondaire : Tuer tous les généraux adverses.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques par Vagues : Le camp attaquant peut "recycler" certaines de ses unités. Les unités "recyclables" doivent être des unités de base avec au minimum un champion. Si celles-ci sont détruites, sorties de table ou sacrifiées, elles pourront revenir pour incarner une nouvelle unité, par le bord de table de la zone de déploiement de l'attaquant ou par un bord de table d'un quart contrôlé par celui-ci (voir ci-dessous), selon les règles de renfort. Elles disposeront des mêmes options (équipement, état-major, etc.) et même formation que celle qu'elles remplacent mais tout personnage et objets magiques présents dans l'unité au moment de sa destruction sera perdu.

Unités sacrifiées : Au début du tour du camp attaquant, celui-ci peut décider de "sacrifier" une ou plusieurs unités. Pour être sacrifiée, l'unité doit être à moins de 25% de ses effectifs de départ et ne doit pas être engagée au corps à corps. Ces unités sont immédiatement retirées comme perte (elles ne provoqueront aucun test de panique) et pourront revenir comme n'importe quelle unité "recyclable" lors de la sous-phase *Autres Mouvements*.

Tours de Guet et Zones Défendables : Il n'est pas rare de trouver des tours de guet ou des zones défendables le long des frontières des nations de Warhammer. La tour de guet suit les règles de bâtiments du livre de règle warhammer battle V8 (page 126 à 129). Elle peut contenir jusqu'à 20 figurines d'infanterie ou jusqu'à 6 figurines d'infanterie monstrueuse. Elle dispose d'une Endurance de 8 et 6 Points de Vie. En raison de ses meurtrières et postes de tir, jusqu'à 10 figurines peuvent tirer depuis la tour de guet. De plus, les occupants d'une tour de guet peuvent toujours tenir leur *position & tirer*, quelle que soit la distance qui les sépare de leurs assaillants. Si vous n'avez pas de tours de guet, placez des éléments de décor de façon à gêner la progression de l'attaquant, ou pour aider le défenseur. Il peut s'agir de murs de pierre pour ralentir les charges, d'un fossé ou de tout autre obstacle, comme une Barricade Resplendissante (voir page 123).

L'unité la plus proche dans un rayon de 12ps autour d'une tour de guet ou d'une zone défendable la contrôle. Les unités qui occupent les éléments sont évidemment considérées comme étant les plus proches de ces derniers. Les unités en fuite ne peuvent pas contrôler une tour de guet ou une zone défendable.

Dominer un Quart de Table : Divisez toute la surface de jeu en quatre parties égales. Dans ce scénario, on considère qu'un joueur domine un quart de table s'il y dispose de deux fois plus d'unités que son adversaire (les figurines seules autres que les Monstres). Les unités à cheval sur deux quarts comptent comme étant dans celui où elles ont le plus de figurines. En cas d'égalité, le joueur choisit dans quel quart de table elle se trouve.

BRAVOURE & COURAGE

ARMÉES

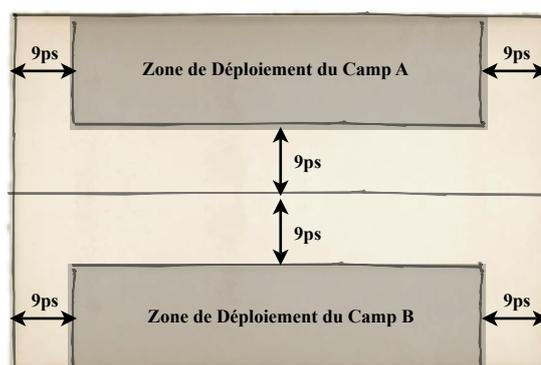
Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMPS DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel camp choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. Le camp adverse se déploie dans l'autre moitié de table. Les camps alternent le déploiement de leur unités comme décrit page 142. (hormis que chaque camp doit déployer une unité par joueur)



Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9 ps de la ligne médiane de la table et à plus de 9 ps de ses largeurs (soit à peu près au milieu de la zone).

PREMIER TOUR

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat du dé.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu ou jusqu'à ce qu'une des deux armées abandonne le terrain, ce qui se produit lorsque son Niveau de bravoure est égal ou inférieur à son Seuil de Déroute (voir ci-dessous)

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les conditions suivantes :

- Si aucun camps n'a dérouté à la fin de la partie ou si ils déROUTENT en même temps, c'est une égalité.
- Le premier camp qui fait dérouter l'autre remporte la victoire.

Objectif secondaire : A la fin de la partie, l'un des généraux doit être au centre de la zone de déploiement adverse.

RÈGLES SPÉCIALES

Seuil de Déroute : Le seuil de déroute d'un camps est égal à $1 + 1$ par tranche de 1000pts, en arrondissant à l'entier supérieur. Ainsi, une armée comptant jusqu'à 1000pts a un Seuil de déroute de 2, une armée entre 1001 et 2000pts a un seuil de Déroute de 3, etc.

Niveau de Bravoure : Ce paramètre est égal au nombre de bannières présentes dans l'armée (y compris la Grande Bannière), plus 1 pour chaque généraux d'une alliance. Les unités en fuite et celles temporairement hors de la table restent prises en compte.

6 PRISONNIERS

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

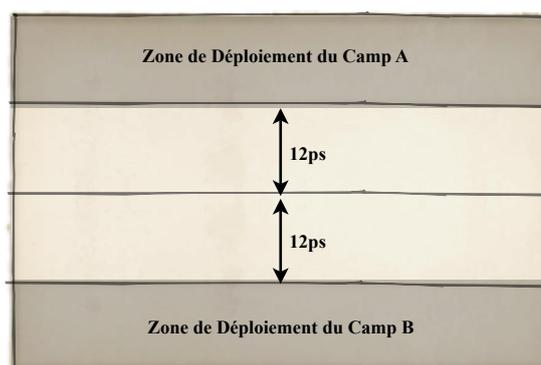
CHAMPS DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel camp choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. Le camp adverse se déploie dans l'autre moitié de table.

Les camps alternent le déploiement de leur unités comme décrit page 142 (hormis que chaque camp doit déployer une unité par joueur). Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, qui commence à 12ps de la ligne médiane de la table.



PREMIER TOUR

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat du dé.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les conditions suivantes :

- Le camp qui capture/sauve le plus de prisonniers remporte la victoire.
- Si aucun des deux camps ne capture/sauve des prisonniers ou si les deux camps capturent/sauvent autant de prisonniers l'un que l'autre, c'est une égalité.

Objectif secondaire : Tuer tous les généraux adverses.

RÈGLES SPÉCIALES

Prisonniers : Un groupe de prisonniers a échappé à ses geôliers. Ces derniers essaient de les capturer à nouveau alors que le camp adverse tente de les sauver. Il vous faudra six pions pour représenter les prisonniers (c'est l'occasion de réaliser des conversions originales !). Les joueurs alternent le placement des pions sur le champ de bataille, chacun devant être posé à plus de 6ps d'une unité et à plus de 12ps d'un autre prisonnier ou d'un bord de table. Chaque prisonnier se déplace de 2d6ps dans une direction aléatoire au début de chaque phase de mouvement. Un prisonnier est un simple pion qui ne peut combattre ou être tué d'aucune manière (on part du principe qu'ils font tout leur possible pour rester en vie !). Lorsqu'un prisonnier arrive au contact d'une unité (ou l'inverse), cette dernière s'empare de lui : placez-le alors à l'arrière de l'unité : il se déplace désormais avec elle. Si l'unité fuit ou est battue au corps à corps, ses prisonniers sont "libérés" (placez-les à 1ps de l'unité, dans une direction aléatoire). Un prisonnier libéré recommence à se déplacer de manière aléatoire jusqu'à ce qu'il soit repris.