

LE DERNIER CARRÉ

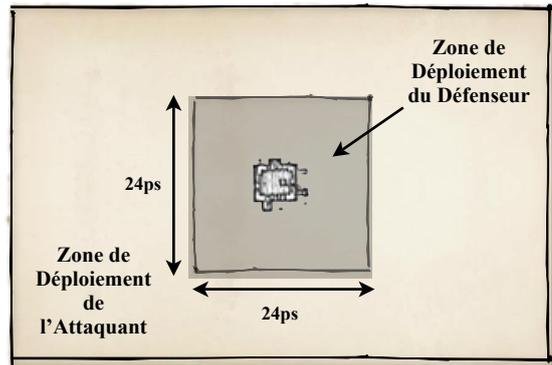
ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, mais l'un des joueurs doit prendre le rôle de l'Attaquant Inexorable, l'autre étant le Défenseur Héroïque. Ce dernier n'a que 50% des points dont dispose l'attaquant mais son armée n'est pas obligée de suivre les restrictions habituelles. Il n'est donc pas obligé de dépenser 25% de ses points en troupes de Base, et les maximums habituels (jusqu'à 25% de Seigneurs par exemple), ne s'appliquent pas à son armée.

CHAMPS DE BATAILLE

Le défenseur peut déployer une tour de guet (voir règle ci-dessous) et 4 barricades linéaires (considérées comme des murs) de 6ps dans sa zone de déploiement.

Les barricades ne peuvent 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 son armée et ses décors en premier dans sa zone de déploiement : un carré de 24ps de côté au milieu du champs de bataille (voir carte). Il peut déployer une unité avec un personnage dans la tour de guet.

Le camp attaquant déploie ensuite son armée à plus de 12ps des unités adverses.

Les éclaireurs ne sont pas déployés selon leur règle, il doivent être déployé comme le reste de l'armée. Aucun mouvement d'avant-garde ne être effectuer par aucun des deux camps.

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, que le camp défenseur soit annihilé ou totalement en dehors de sa zone de déploiement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Il est évident que les troupes du camp défenseur vont être exterminées jusqu'au dernier soldat. Cependant, elles peuvent encore remporter le scénario en survivant aussi longtemps que possible et permettre aux civils de s'enfuir vers une ville fortifié.

Le défenseur

tient	Résultat
1-4 tours	Victoire de l'attaquant
5 tours	Egalité
6 tours	Victoire du défenseur

Objectif secondaire de l'attaquant : Tenir la tour de guet.

Objectif secondaire du défenseur : Détruire plus de 50% des unités adverses.

RÈGLES SPÉCIALES

Tours de Guet : Il n'est pas rare de trouver des tours de guet 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.

L'honneur des braves : Les défenseurs savent que seul la mort les attend s'ils fuient. Tant qu'ils sont dans leur zone de déploiement toutes les unités du camp défenseur gagne un bonus de +1 à leur commandement mais à l'extérieur de celle-ci ils souffrent d'un malus de -2.

LE PIÈGE

ARMÉES

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

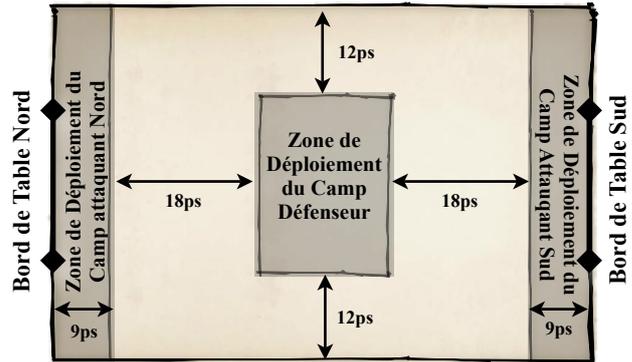
CHAMPS DE BATAILLE

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 du camp l'attaquant : Détruire l'unité "messenger".

Objectif secondaire du camp défenseur : Faire sortir de table deux personnages (Général ou Grande bannière).

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.

Messenger : Avant le début de la partie, le camp défenseur doit désigner une unité qui sera porteur du message. Cette unité "spéciale" nommé l'unité "messenger" compte double quand elle sort de table par l'un des deux cols.

LES 2 TOURS

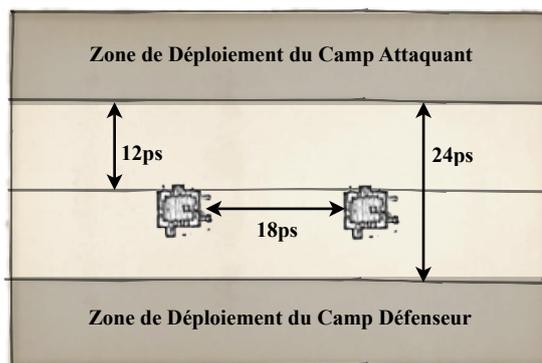
ARMÉES

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 deux tours de guet.

Chacune doit avoir un côté adjacent à la ligne médiane et doivent être séparé de 18ps ou plus des autres (voir carte).



DÉPLOIEMENT

Le camp défenseur se déploie en premier (sauf éclaireur) dans leur zone de déploiement (voir carte). Il peut déployer une unité et un personnage dans chacune des tours.

Le camp attaquant peut ensuite placer son armée dans sa zone de déploiement.

PREMIER TOUR

Le camp défenseur 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

Seuls les points de victoire ci-dessous sont comptabilisés. Faites le total à la fin de la partie pour déterminer qui l'emporte (si les totaux sont égaux, la partie est une égalité) Chaque camp peut remporter instantanément la partie la victoire s'il remplit toutes ses conditions de victoire à la fin d'un tour donné.

ATTAQUANT	POINTS	DÉFENSEUR	POINTS
- Tenir toutes les tours de guets	11	- Tenir toutes les tours de guets	7
- Tenir une tour de guets	5	- Tenir une tour de guets	3
- Tenir la zone de déploiement adverse	5	- Tenir la zone de déploiement adverse	5
- Tenir sa zone de déploiement	1	- Tenir sa zone de déploiement	1
- Pour chaque général tué	2	- Pour chaque général tué	4
- Pour chaque bannière capturé	1	- Pour chaque bannière capturé	1

Objectif secondaire : Détruire plus de 50% des unités adverses.

RÈGLES SPÉCIALES

Tours de Guet : Il n'est pas rare de trouver des tours de guet 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.

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.

A la fin de la partie, une unité ne peut tenir une tour de guet et une zone de déploiement.

Tenir une zone de déploiement : Dans ce scénario, on considère qu'un joueur tient une zone de déploiement s'il y dispose de deux fois plus d'unités avec bannière que son adversaire sinon il est contesté.

BRAVOURE & COURAGE

ARMÉES

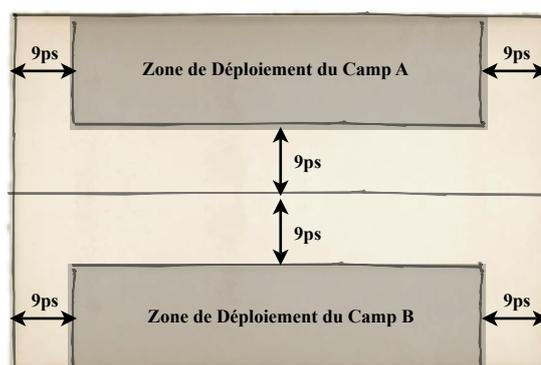
Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

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 : Détruire l'unité adverse la moins cher.

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.

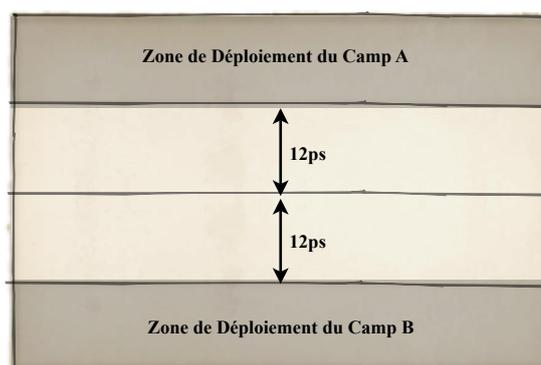
CHAMPS DE BATAILLE

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 : Avoir une unité avec un rang et une bannière dans la zone de déploiement adverse.

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.

LIGNES DE BATAILLE

ARMÉES

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

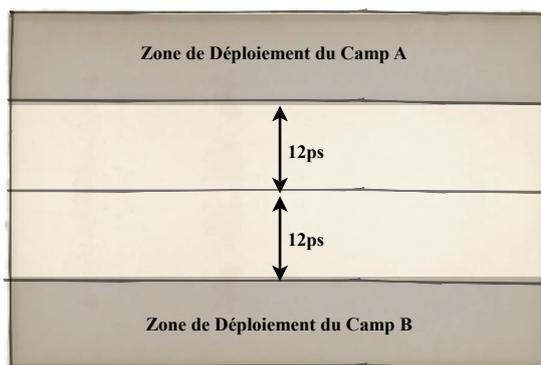
CHAMPS DE BATAILLE

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 points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille, comme décrit page 143.

Objectif secondaire : Avoir une unité avec un rang et une bannière dans la zone de déploiement adverse.