

Condamnez les tunnels !

Contexte

Les Nains ont toujours creusé le sol de plus en plus profondément à la recherche de métaux précieux. De nombreuses épreuves leur ont appris que plus loin ils creusaient sous la surface, plus le danger augmentait en conséquent. Skavens, Gobelins de la Nuit, et d'autres créatures plus malveillantes encore rampent dans les ténèbres souterraines. Ce scénario dépeint un assaut contre l'un des puits de mine du grand royaume des Nains.

Figurines nécessaires :

Nains :

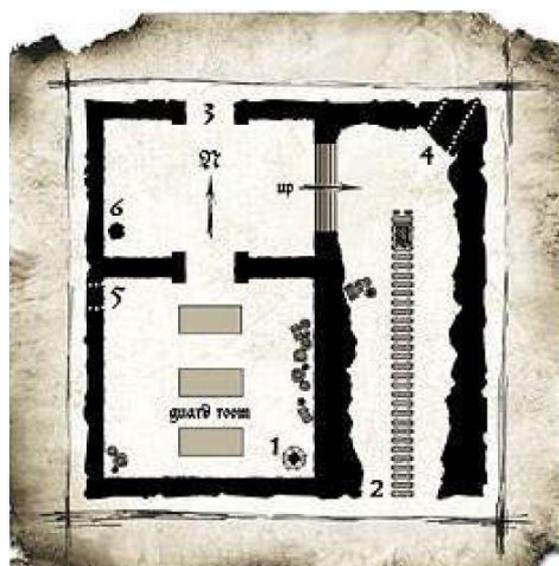
- . 10 mineurs et 1 champion mineur
- . Jusqu'à 50pts de guerriers ou de brise-fers
- . 1 Thane avec 25pts d'équipement

Skavens:

- . 1 assassin
- . 3 équipes de 3 coureurs d'égouts
- . Plusieurs groupes de 20pts de troupes de base. Pas de héros ni d'objets magiques mais les champions sont autorisés.

Table de jeu et décors

L'aire de jeu fait 24x24ps et représente un puits de mine ainsi qu'une salle des gardes. Il y a quelques obstacles (piliers, wagonnets...) comme il convient d'en trouver dans une mine active ! Il y a 6 points d'entrées skavens, marqués sur la carte.



Objectifs

L'objectif des Nains est de condamner tous les tunnels skavens pour les empêcher de s'en servir.

L'objectif des Skavens est de finir la partie avec le plus de tunnels encore ouverts possible.

Pour déterminer un gagnant, comptez les tunnels encore ouverts ou qui ont été condamnés. S'il y a plus de tunnels ouverts que condamnés, c'est une victoire des Skavens. S'il y a plus de tunnels condamnés que ouverts, c'est une victoire des Nains. Un nombre égal de tunnels condamnés ou ouverts est une égalité.

La partie dure au moins trois tours et se termine si toutes les ouvertures existantes ont été scellées, si les Nains ont été annihilés ou bien à la fin du dixième tour.



Déploiement

Les guerriers nains et les brise-fers doivent commencer dans la salle des gardes. Les mineurs doivent commencer n'importe où sur la table mais à plus de 5ps les uns des autres

Qui commence ?

Les Skavens jouent en premier.

Règles Spéciales

Règles d'entrée des Skavens :

A chaque tour du joueur skaven, lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous pour voir ce qui se passe :

D6

Résultat

- | | |
|-----|--|
| 1 | Coincés dans le tunnel : Pas de renforts skavens ce tour |
| 2-5 | Invasion souterraine : Lancez un 1D6 sur la table suivante pour voir d'où ils arrivent. Si le résultat comporte le mot « tunnel » (soit le 4, le 5 et le 6) et que c'est la première fois qu'il est tiré, le joueur skaven doit déployer une de ses équipes de coureurs d'égouts, sinon un groupe de 20pts de figurines. |
| 6 | Plan rusé-rusé : 20pts d'envahisseurs peuvent créer ou arriver par une entrée au choix du joueur skaven. De plus, la première fois que le joueur skaven obtient ce résultat, il peut déployer son assassin avec ses troupes. |

Comme indiqué sur la carte, il y a six différents points d'entrées skavens. Lancez 1D6 pour savoir depuis lequel la vermine jaillit.

D6

Résultat

- 1 Le puits de la salle des gardes n'est plus assez sain pour qu'on y boive...
- 2 Depuis les ténèbres du puits de mine !
- 3 La porte nord a cédé !
- 4 Le tunnel au nord de la mine !
- 5 Le tunnel dans la salle des gardes !
- 6 Le sous-sol est infesté ! Les Skavens arrivent par un tunnel souterrain.

Lorsque les Skavens émergent des tunnels, ils sont considérés comme ayant déjà parcouru la moitié de leur mouvement pour le tour de leur arrivé en jeu. Mesurez la distance depuis le point d'entrée du tunnel. Les Skavens peuvent toujours charger dans le tour lors duquel ils arrivent mais seulement de la moitié de la distance normale.

Les renforts skavens ne peuvent pas entrer par un tunnel qui a été condamné. Si le joueur skaven obtient un point d'entrée qui est scellé il devra se passer de renfort pour ce tour.

Condamner un tunnel :

Seuls les mineurs nains peuvent condamner les points d'entrées skavens. Vous pouvez seulement boucher un trou après que tous les Skavens qui devaient en sortir le soient tous. Un mineur nain en contact avec un tunnel et qui n'est pas en contact socle à socle avec un ennemi peut tenter de condamner un point d'entrée en l'attaquant au corps à corps. Les points d'entrées ont une Endurance de 6 et 2 Points de Structure. Les coups critiques (6 pour blesser) fonctionnent contre les tunnels de la vermine. Une fois que deux blessures ont été infligées, placez un marqueur de blocage sur cette entrée, elle ne peut plus être utilisée pas les Skavens.



Utiliser d'autres protagonistes

Cette bataille est assez spécifique mais vous pouvez remplacer les armées par des Nains du Chaos, des Gobelins de la Nuit ou même des Morts-Vivants. Si vous souhaitez remplacer les Nains, utilisez environ 150pts.

Prologue d'une plus grande bataille

Victoire des Nains : En contenant la horde de vermines, les Nains se sont donnés du temps pour organiser la défense tout en sauvant la vie de nombreux mineurs. Pour la prochaine bataille, les nains pourront choisir s'ils jouent en premier ou en deuxième et avoir une unité de mineurs gratuitement.

Victoire des Skavens : Pour chaque tunnel encore ouvert à la fin de la partie, le joueur skaven peut prendre 100pts de troupes de base supplémentaires ! Nous les enterrerons en les submergeant sous notre nombre !

Traduction : Zangdharr

Relecture : Willerm FCM