

DUEL D'ARTILLERIE

L'aurore s'est levée sur le champ de bataille, et les rayons du soleil scintillent à travers la brume matinale. La longue vallée escarpée vous permet de bénéficier d'un excellent placement pour vos équipes d'artillerie. De cette position, vos machines de guerre seront capables d'écraser quiconque se trouve dans la vallée. Alors que le brouillard se dissipe, vous jetez un oeil au sommet de la colline d'en face et réalisez que les choses ne seront pas aussi faciles que prévu. L'ennemi semble avoir lu dans vos pensées....

FORCES EN PRESENCES

Chaque camp :

- Peut avoir 3 machines de guerre, qui doivent être une Catapulte, un Canon, ou un Mortier.
- 150 points de troupes pouvant inclure des champions.

REGLES SPECIALES

Ce scénario utilise les règles spéciales suivantes :

Machines de Siège - Les machines de guerre ont été renforcées magiquement pour pouvoir faire feu à de très longues distances. Les joueurs peuvent faire des estimations entre 12 et 144ps (30 et 360cm). Du fait de la magie utilisée sur ces machines de destruction, tout autre enchantement échouera. Aucune rune naine ne peut être utilisée.

ASSOCIER À UNE AUTRE BATAILLE

Voici une partie d'escarmouche facilement utilisable dans votre prochaine partie de Warhammer. Le vainqueur peut utiliser une machine de guerre supplémentaire (d'une valeur maximale de 100 points) pour la prochaine bataille. Tandis que le perdant compte toutes ses machines de guerre comme des choix d'unités rares.

CHAMP DE BATAILLE

Utilisez deux tables, de 24 x 24ps (60 x 60cm) chacune, et séparez les de 4 à 8ps (10 à 20cm). Placez des collines sur un côté de chacune des deux tables, jusqu'à 8ps (20cm). Répartissez des arbres, des haies, et autres décors sur le reste de la table.

OBJECTIFS

Le vainqueur est celui qui détruit le plus de machines de guerre en 10 tours. S'il y a égalité, continuez d'autres tours pour rompre l'égalité.

DEPLOIEMENT

Chaque camp commence avec trois machines de guerre, chacune positionnée sur les collines de leur table respective. Une fois l'artillerie placée, secrètement chaque joueur divise ses troupes en deux groupes : attaquant et défenseur.

Une fois prêt, les défenseurs sont placés en garde à moins de 6ps (15cm) de leur artillerie alors que les attaquants se déploient jusqu'à 6ps (15cm) sur le bord de table sud de la table à son adversaire.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Lancé un dé. Le plus haut résultat choisit qui joue en premier.

Traduit de "Warhammer Skirmish" (© GW-USA)

