

LES PORTES DE FER

De nombreuses Forteresses Naines comprennent un réseau de tunnels, menant à des mines, voire même jusqu'à des Halls abandonnés d'une époque plus prospère. C'est ici, dans les sombres entrailles de la terre, que le mal commence à ronger le bas ventre des Royaumes Nains. Les tunnels Skavens s'entrecroisent, les Gobelins de la Nuit trouvent des entrées secrètes, et d'autres choses encore pires s'embusquent dans les profondeurs sans nom. Pour garder ces lieux des envahisseurs souterrains, les Nains comptent sur des runes incrustées dans des cloisons de fer, des pièges mécaniques, et plus que tous, ils comptent sur l'inébranlable vigilance des Brise-Fers. Ce scénario décrit une horde tentant de triompher des gardes avant que les portes protégées magiquement ne puissent se fermer.

FORCES EN PRESENCES

Forces Naines :

- 6 Brise-Fers (78 pts) ET un Champion Barbe de Fer (25 pts).

Forces Skavens :

- Pas plus de 100 points de troupe de Base pour commencer.
- Renforts infini de troupes de Base (recyclées tous les tours) !
- Renforts de troupes Spéciales au Tour 3.

CHAMP DE BATAILLE

La zone de jeu doit être un long couloir d'une longueur de 48ps (120cm) et de 6ps (15cm) de large. A espace régulier le tunnel est supporté par des contreforts qui rétrécissent le passage de 1ps (2,5cm) de chaque côté. La porte doit se trouver à 6ps (15cm) de l'extrémité ouest du tunnel.

OBJECTIFS

Les Nains doivent fermer la porte et s'assurer que les Skavens ne puissent plus la rouvrir.

Les Skavens doivent finir la partie avec la porte ouverte, et permettre ainsi aux gros des troupes de rentrer librement pour fouler les halls du dessus !

La partie se termine si la porte est fermée sans aucun Skaven du côté occidental, ou si tous les Nains sont tués.

DEPLOIEMENT

Les Nains doivent commencer avec toutes leurs figurines dans les 12ps (30cm) de la sortie orientale. Ils ont entendu quelques bruits inquiétants et ont commencé leur investigation !

Les Skavens affluent des profondeurs du côté oriental du tunnel.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Les Skavens jouent en premier.

REGLES SPECIALES

Ce scénario utilise les règles spéciales suivantes :

Espaces réduits – À cause du peu de place les figurines doivent négocier avec les espaces confinés des tunnels, il semble raisonnable de définir quelques règles de blocage.

Il n'est pas possible de manœuvrer ou de passer à moins de 1ps (2,5cm) d'une figurine ennemie. En d'autres termes, la "zone de contrôle" de 1ps (2,5cm) de chaque figurine empêche l'ennemi de passer à travers. Ceci représente comment, dans un espace réduit, vous ne pouvez pas courir et éviter le combat avec un ennemi. La seule exception est si la figurine ennemie est déjà engagée et surpassée d'au moins

trois attaques contre une ! Par exemple, un Brise-Fer seul (qui a seulement une Attaque) peut bloquer des figurines Skavens ennemies qui passent à moins de 1ps (2,5cm), jusqu'à ce qu'il soit engagé avec trois Guerriers des Clans Skavens (soit trois Attaques) ou n'importe quelles combinaisons d'ennemis permettant d'avoir trois attaques (un Rat Ogre par exemple). Dans ces conditions, la figurine qui défend à trop à faire pour ce soucier de ceux qui passent près d'elle !

Fermer la Porte en Fer – Le profond tunnel est protégé par une massive Porte en Fer. Cette merveilleuse construction mécanique est si colossale et lourde qu'il faut 5 tours pour la fermée – chaque tour elle incrémente sa position de 20% vers la position fermée. L'interrupteur peut être actionné pendant n'importe quelle phase de mouvement. La porte commencera à se fermer pendant la même phase de mouvement où elle a été actionnée.

Aucune force n'est suffisamment puissante pour bloquer ces portes bardées de runes, mais si le levier est tiré en arrière cela inversera le processus. Dans tous les cas, que ce soit pour l'ouverture ou la fermeture, le levier peut être tiré uniquement par des figurines n'étant pas engagée en corps-à-corps ou à moins de 1ps (2,5cm) d'un ennemi (à moins, bien sur, qu'il ne soit engagé par des figurines comptabilisant au moins 3 attaques).

Les renforts – Les Attaquants obtiennent des renforts tous les tours pour représenter la masse importante de l'armée qui se hâte dans les tunnels. Toute figurine mise *hors de combat* peut réentrer par le bord oriental. De plus, au tour 3 une force de 150 pts peut aussi entrer. Elle peut être constituée de Rats Ogres, de Lances Feux, ou n'importe quel autre troupe du livre d'armée.

UTILISER D'AUTRES ARMEES

Les Skavens et les Gobelins de la Nuit ont historiquement tourmenté le Royaume des Nains mais une force d'invasion Hobgobelins, Nains du Chaos ou Mercenaires rendus fou par l'or peuvent être utilisées.

ASSOCIER À UNE AUTRE BATAILLE

Attaquants – Gagner l'accès au dessus donnera l'opportunité d'un véritable carnage, aussi lors d'une bataille d'une plus grande envergure l'Attaquant aura la possibilité de déployer jusqu'à quatre unités sur les cotés.

Défenseurs – Si les Nains parviennent à tenir le tunnel, l'élément de surprise sera perdu ! Pour représenter ceci, les Nains sont mieux préparés et peuvent avoir 200 points additionnels à leur armée pour la bataille.

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

