

Raid Elfe Noir

Contexte

Ils ont frappé au crépuscule. Ces démons blafards sont sortis de nulle part, en transperçant le brouillard comme la pointe d'un couteau. Les pêcheurs rapportaient leurs dernières prises de la soirée. Ces pauvres âmes n'avaient pas la moindre chance de s'en sortir, ils furent les premiers à être pris dans de cruels filets barbelés. Alors leurs épouses terrorisées se battirent pour libérer leurs biens aimés. Elles furent prises à leur tour.

Ceux qui pouvaient encore se battre se rassemblèrent armés de ce qu'ils avaient pu dénicher : harpons, gaffes ou leurs seules mains nues, mais l'envahisseur elfique était trop puissant, trop versé dans les arts de la guerre et de la terreur. Si seulement les hommes de la ville voisine pouvaient arriver à temps...

Figurine nécessaires

Pillards elfes noirs

- . 9 corsaires elfes noirs
- . 1 écumeur (*champion corsaire*)

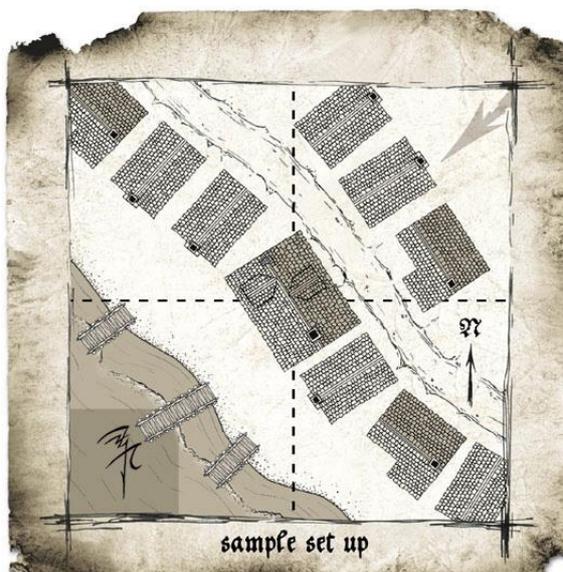
Défenseurs

- . Les défenseurs sont divisés en 3 groupes, à peu près égaux en nombre de figurines, pour un total de 150pts.
- . Ces groupes doivent être constitués d'unités d'infanterie de base. 40 des 150 points peuvent être dépensés en unités spéciales si vous le désirez.

Table de jeux et décors

Utilisez une table de 24 par 24ps, mettez en place un petit village côtier. Vous aurez besoin de 10 huttes de pêcheurs. Divisez la table en 4 quarts de 12ps de côté. Placez un bâtiment au centre de la table puis 3 sur chaque quart de table à l'exception du quart sud-ouest. Maintenant, chacun votre tour, placez un villageois à côté de chacune des huttes.

Objectifs



Les elfes noirs tentent d'établir une tête de pont, de trouver les villageois, d'en capturer le plus possible et de fuir avant que la milice locale ne se soit rassemblée en force. La partie s'arrête lorsque tous les elfes noirs ont été tués ou bien jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de villageois sur la table.

7+ villageois capturés : victoire

5-6 villageois capturés : égalité

1-4 villageois capturés : défaite

Le défenseur essaye d'empêcher les elfes de perpétrer un rapt aussi odieux.

Déploiement

Le défenseur déploie son premier groupe de figurines dans un rayon de 2ps du bâtiment centrale. Ce premier groupe doit être celui dont la valeur en points est la plus faible.

Les elfes noirs sont placés n'importe où dans leur zone de déploiement (voir la carte).

Qui commence ?

Les elfes noirs avancent discrètement et ont donc le premier tour.

Règles spéciales

Renfort : De plus en plus de défenseurs accourent pour contenir l'attaque à mesure que le temps passe. Au quatrième tour, le défenseur peut faire entrer son second groupe. Puis au septième tour, son troisième groupe. Les renforts entrent par le coin nord-est de la table.

Capturer les villageois : Pour capturer un villageois, un attaquant non engagé au corps-à-corps doit seulement « passer à travers » un villageois durant sa phase de mouvement. C'est tout ! Cela n'affecte même pas le mouvement de l'elfe (ils sont vraiment doués pour ça). Une figurine ne peut porter qu'un seul villageois à la fois.



Si un elfe est engagé au corps-à-corps alors qu'il est en possession d'un villageois, toutes ses attaques subissent un malus de -1 pour toucher. Si l'elfe subit une blessure pour n'importe quelle raison, le villageois s'échappe.

S'échapper : Quand un villageois s'échappe, il doit courir pour sa vie ! Au début de chaque phase de mouvement du défenseur déplacez chaque villageois de 2D6ps vers le bord de table nord ou est selon lequel est le plus proche. Attention, notez que vous ne pouvez pas déplacer les villageois qui n'ont pas encore été capturés. Ceux placés à côté des maisons sont seulement là pour vous rappeler quelles mesures n'ont pas encore été visitées. Ne déplacez que les villageois qui se sont échappés suite à une capture, et dites-vous que les autres se terrent dans leur hutte.

Emporter les villageois au navire : Une fois qu'un elfe noir en possession d'un villageois atteint n'importe quel bord de table de sa zone de déploiement, le villageois est définitivement pris. L'elfe noir peut de nouveau entrer en jeu au début du prochain tour de l'attaquant.

Test de déroute : Les elfes noirs sont déterminés à accomplir leur mission, ils ne feront pas de test de Déroute avant d'avoir perdu 50 % de leur force de départ. Le défenseur est immunisé aux tests de Déroute.

Utiliser d'autres protagonistes

Il y a beaucoup d'armées pour lesquelles ce scénario est particulièrement approprié :

- Des orques et gobelins s'en prennent à un avant-poste nain ou elfique.
- Une bande de guerre du Chaos attaque un village impérial.
- Des skavens s'infiltrent en Bretonnie avec de sombres desseins.
- Une guerre civile où les deux joueurs utilisent la même armée.

Prologue d'une plus grande bataille

Pour lier ce scénario à une bataille de plus grande envergure, le résultat pourrait affecter les points utilisés par chaque armée du prochain affrontement.

Si les pillards sont victorieux, le défenseur perd 50pts d'armée, alors qu'il doit laisser des troupes en arrière pour empêcher d'autres attaques de survenir.



Si les pillards sont défaits, alors leur armée sera réduite de 50pts et ils devront se déployer en premier pour la prochaine bataille. Les nouvelles de leur arrivée se sont répandues et ont alerté les défenseurs qui sont prêts à les recevoir.

Traduction : Zangdharr

Relecture : Willerm FCM