

SORTEZ VOS MORTS

La nécromancie est l'une des plus horribles pratiques que l'on puisse trouver dans le Vieux Monde. Beaucoup de citoyens de l'Empire font de leur travail la recherche et la destruction de ces sorciers corrompus. Le Mal est, quelque qu'il soit, bien souvent son pire ennemi car leur rivalités, querelles internes et autres jalousies montent ces abominations humaines les unes contre les autres. Ce scénario représente le conflit de deux jeunes Nécromants qui débutent dans leur art et leur duel a pour objectif la domination d'un cimetière local.

FORCES EN PRESENCES

- 2 Nécromants
- 12 Zombies
- 12 Squelettes

CHAMP DE BATAILLE

Utiliser une table spéciale d'environ 24 x 24ps (60 x 60cm). Placez un cimetière au milieu de la table et éparpillez quelques tombes tout autour. Plus il y a de tombes meilleur c'est, on représente ainsi l'endroit où les mort-vivants apparaîtront lorsque les nécromants lanceront leurs diaboliques sortilèges de rappel à la vie.

Libre à vous de rajouter d'autres éléments d'abord de cimetière tels que des arbres morts ou des mausolées afin de rendre la scène encore plus sombre.

OBJECTIFS

Chaque joueur essaye d'ajouter l'autre nécromant à sa force mort-vivante. Ce peut être accompli en tuant le nécromant opposé (plus facile à dire qu'à faire).

La partie se termine lorsqu'un nécromant meurt. Le vainqueur est évidemment le dernier nécromant debout.

DEPLOIEMENT

Chaque joueur déploie son nécromant sur un bord de table, opposé l'un à l'autre. Ils peuvent être placés jusqu'à 4ps (10cm) du milieu de leur bord de table.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Chaque joueur lance un D6. Le plus haut score commence.

REGLES SPECIALES

Ce scénario utilise les règles spéciales détaillées ci-dessous :

Relever les morts - Comme c'est une bataille pour la maîtrise des morts, il n'y a qu'un seul sort que les nécromants peuvent lancer. Du fait que les nécromants apprennent encore leur art et n'ont pas un pouvoir total, utilisez les règles suivantes :

Durant la phase de magie les nécromants auront 3 dés de pouvoir ou 2 dés de dissipation (suivant de qui est le tour). Utilisez les règles normales de magie pour lancer et dissiper les sorts qui se trouvent aux pages 134-139. Si le nécromant est engagé en corps-à-corps, il peut uniquement lancer le sort *Relever les morts*.

Relever les morts - 3+ pour lancer. Ce sort relève D3 figurines de mort-vivants.

L'horreur en marche - 7+ pour lancer. Ce sort relève D6+1 figurines de mort-vivants.

Invocation d'une horde de mort-vivants - 12+ pour lancer. Ce sort relève D6+3 figurines de mort-vivants.

Une fois que le sort a été lancé avec succès et que vous avez déterminé le nombre de mort-vivants invoqués, placez chacun d'eux en face d'une pierre tombale différente. Vous ne pouvez pas invoquer plus d'une figurine de mort-vivant sur la même tombe dans le même tour.

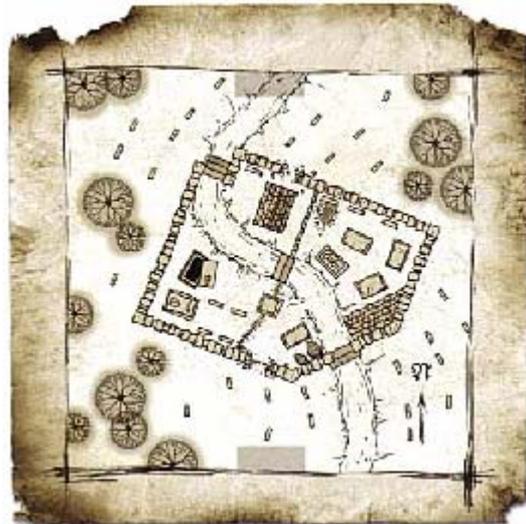
Retour à la poussière - Comme ils sont débutants, les nécromants ne maîtrisent pas encore leur pouvoir et ont du

mal à contrôler les mort-vivants dès qu'ils s'éloignent. Au début du tour de chaque joueur, chaque mort-vivant sous le contrôle du nécromant dont c'est la tour de jouer, doit faire un test car il y a un risque pour qu'il s'effondre. Mesurez la distance qui sépare le mort-vivant du nécromant puis lancez un D6 et consultez le tableau suivant :

6ps (15cm) ou moins - s'effondre sur un jet de 6+.
12ps (30cm) ou moins - s'effondre sur un jet de 5+.
Plus de 12ps (30cm) - s'effondre sur un jet de 4+.

Si un mort-vivant s'effondre, retirez-le immédiatement du jeu.

Note : Afin de rendre les choses plus claires nous suggérons qu'un joueur utilise exclusivement les figurines de zombies alors que l'autre n'utilisera que les squelettes. Cependant, tous les morts relevés utiliseront les règles des squelettes décrites dans le livre d'armées Comtes Vampires. Si toutes les figurines de mort-vivant sont utilisées alors plus aucun ne peut être invoqué.



UTILISER D'AUTRES ARMEES :

Etant donné sa nature spécifique, il est difficile de jouer ce scénario avec des forces différentes. Nous vous recommandons d'essayer ce scénario dans le cadre d'une partie multi-joueurs avec trois ou quatre nécromants en compétition et un nombre plus conséquent de squelette et de zombies.

ASSOCIER À UNE AUTRE BATAILLE

C'est idéal comme introduction à une bataille entre deux armées de Comtes Vampires. Le résultat pourra affecter la bataille de plusieurs façons :

- Le côté vainqueur ajoute +1 squelettes ou zombies chaque fois que le sort *Invocation de Nehek* est lancé avec succès.
- Le côté perdant ne pourra pas lancer la version la plus puissante du sort *Invocation de Nehek*.
- Le côté vainqueur peut augmenter un nécromant au niveau deux gratuitement.

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