

ENVOYEZ LE TANK À VAPEUR

Parfois les conflits les plus coriaces du monde de Warhammer ne prennent pas place sur un champ de bataille découvert. Parfois ils ressemblent plutôt à ceci. Les rues de la ville tombent en ruine, et alors que la dernière arrière-garde se prépare à laisser les vestiges fumants aux mains des envahisseurs, quelqu'un se rappelle du Dépôt de Munitions ! Si les pillards trouvent la poudre à canon beaucoup d'autres villes risquent de tomber. Quelque chose doit être fait ! Aucune troupe saine d'esprit ne fera demi tour pour s'aventurer dans la ville infestée d'Orques, à moins bien sûr d'être accompagné d'un puissant Tank à Vapeur !

FORCES EN PRESENCES

Tank à Vapeur et Equipage

- Un Tank à Vapeur de type *Conquérant* (300 pts).
- 3 Troupes d'Arrière-garde (jusqu'à 25 pts - Troupe de Base – pas de cavalerie).

Orcs

- 100 points de Troupes de Base – pas de cavalerie, champions, ou d'archers.

CHAMP DE BATAILLE

L'air de jeu fait 48 x 48ps (120 x 120cm) ou plus. Il doit y avoir un seul chemin dégagé que doit prendre le Tank pour aller au Dépôt. Les autres routes doivent être trop étroites ou pleines de décombres et de débris, etc. (Voir la carte pour une suggestion de disposition de décors.)

OBJECTIFS

Le Tank à Vapeur doit détruire le Dépôt de Munitions.

Les Orques doivent détruire le Tank à Vapeur OU tuer l'arrière-garde et l'Ingénieur du Tank à Vapeur.

DEPLOIEMENT

Le Tank et ses gardes se déploient à un bout de la ville, du côté opposé au dépôt de munitions.

Les Orques peuvent se placer n'importe où tant qu'ils restent à 12ps (30cm) du Tank ou de ses gardes. Pas plus de 6 ne peuvent être dans la même zone à moins de 2ps (5cm) les uns des autres.

Au moins 6 Orques doivent être "cachés". Ils doivent être à 12ps (30cm) minimum d'une autre figurine, et déployés en couvert lourd. Les figurines cachées ne sont pas déployées au début de la partie. Marquez sur un bout de papier où vos figurines cachées commencent. Quand le Tank arrive à 6ps (15cm) de l'une d'entre elles, l'Orque tend une embuscade au Tank à Vapeur !

QUI JOUE EN PREMIER ?

Le Tank à Vapeur rentre dans la ville et joue en premier.

REGLES SPECIALES

Ce scénario utilise les règles spéciales suivantes :

Burnaboms – Les Orques ont tous des "Burnaboms" – de grossiers explosifs fabriqués avec de vieilles jarres, des liquides volatiles et des chiffons inflammables. Ils peuvent les lancer à 6ps (15cm) pour essayer de toucher la sombre et impénétrable carcasse. Une fois qu'un Orque est à 6ps (15cm) du Tank il doit réussir un test de Commandement pour vaincre sa peur d'être piétiné. Si le test est raté, l'Orque ne fait rien mais tremble de peur. S'il le réussit attention à la "boms" ! Lancer pour toucher normalement. Si vous touchez, lancez ensuite pour localiser :

6 : Touche les Conduits d'Aération. Ceci cause un unique point de dommage au Tank, mais le plus important est que les fumées huileuses et épaisses font suffoquer l'Ingénieur ! L'Ingénieur et les quatre membres d'équipage sont forcés de sortir du tank et sont placés à 2ps (5cm) du côté droit du Tank (pour réparer le problème en aérant !). Le Tank à Vapeur ne peut plus bouger tant que son équipage est dehors.
1-5 : La "bom" éclate sans danger sur la coque de métal du Tank à Vapeur.

Si l'équipage est forcé de sortir du Tank, ils peuvent y rentrer après avoir nettoyé la voie d'air. Au début de son prochain tour, lancez 1D6 : pour le premier tour dehors, l'équipage aura nettoyé le conduit sur un 4+. Au second tour sur un 3+, et ainsi de suite. Dès que le conduit est nettoyé, l'équipage se hâte de rentrer dans le Tank. Le Mouvement est réduit de moitié (moitié de la distance par Point de Chaudière) pour ce tour (tir normalement).

Raser le Dépôt – Afin de détruire le Dépôt de Munitions, le Tank doit le toucher et lui infliger 2 points de structure. Le Dépôt a une Endurance de 6 et 2 Points de Structure. Gardez en tête que le Tank a seulement 3 boulets de canon. Le Canon à Vapeur génère ses propres munitions, mais sa force moindre rend la destruction du dépôt plus difficile !

Piles de Décombres – Si une pile de gravats bloque une des rues, le Tank (étant la masse qu'il est) peut essayer de se frayer un chemin à travers. Lancez 1D6. Sur un 1, le Tank à Vapeur est coincé ! Au début de chacun des tours suivants de l'Empire, lancer, sur 4+ il se libère. S'il vient de se libérer, le Tank se déplace de la moitié de son mouvement pour ce tour, le temps que la pression remonte.



UTILISER D'AUTRES ARMEES

Les Pillards peuvent être de n'importe quelle armée, cependant la description de la bombe doit être changée. Les Skavens peuvent utiliser une sorte de liquide "maleflamme", et les Hommes Lézards quelques rares essences d'arbres qui donnent des boutons. Utilisez votre imagination !

ASSOCIER À UNE AUTRE BATAILLE

Si le Tank à Vapeur accomplit cette mission, l'armée de l'Empire peut prendre cette merveille mécanique pour la prochaine bataille, ceci gratuitement. Il reste simplement pour combattre !

Si les Orques réussissent, ils pourront remettre le tank sur pied (de du mieux qu'ils puissent) et l'utiliser pour une bataille ultérieure. Comme ils n'ont pas l'expérience impériale, le Tank tombera en panne sur un jet de 1 obtenu pour un D6 lancé à chaque tour.

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