

Mission de Sauvetage

Ce scénario pour Warhammer Battle est prévu pour 3 joueurs, l'un des 3 jouant le rôle de maître de jeu. Pour l'effet de surprise il est conseillé que seul le maître de jeu lise le scénario avant le début de la partie.

INTRODUCTION

Des Elfes Noirs ont organisés un raid sur le Vieux Monde dans le but de ramener des esclaves, un gyrocoptère Nain en mission de reconnaissance dans le même secteur survole leur campement et est abbatu par les Elfes Noirs surveillant le campement. Le gyrocoptère s'écrase dans la forêt voisine. Les elfes Noirs partent vers le lieu du crash pour s'assurer qu'il ne reste aucun survivant. En même temps les Nains qui ont aperçu le crash depuis leur campement se rendent sur place pour sauver l'éventuel survivant et essayer de récupérer les infos prises par le pilote.

CONTEXTE HISTORIQUE

Cette mission se déroule en 1825 (Calendrier Impérial). Les pillards elfes noirs sous le commandement de XXX terrorisent la région.

Les Nains, eux sont à la recherche d'un nouveau filon de gromril.

FORCES EN PRÉSENCE

Pillards Elfes Noirs : 1500 points à prendre dans les troupes suivantes

Personnages : 2 Maximum, Un noble commande la troupe (pas de magicien, ni d'assassin)

Troupes de base : Corsaires, Guerriers

Troupes spéciales : Dark Riders

Troupes rares : Exécuteurs

Nains : 1500 points à prendre dans les troupes suivantes

Personnages : 2 maximum, un ingénieur commande la troupe (pas de thane, de tueur de démon ni de seigneur)

Troupes de base : mineurs, Guerriers

Troupes spéciales : Brisefers, Rangers

Troupes rares : Tueurs de Trolls

Elfes Sylvains (joués par le maître de jeu) : 1000 points

Personnage : 1 seigneur des forêts

Troupes de base : Gardes Sylvains, 1-2 Hommes Arbres

Troupes spéciales : Eclaireurs

Troupes rares : Forestiers

Note : les Elfes Sylvains sont là uniquement pour défendre leur forêt contre des envahisseurs. En terme de jeu ils contrebalancent l'attribution des points en s'attaquant aux Elfes Noirs et aux Nains.

BUT DU SCÉNARIO

Les Elfes Noirs veulent s'assurer que le pilote est bien mort, ils ne souhaitent laisser *aucun* témoin en vie.

Les Nains cherchent à récupérer le plan de la région dressé par le pilote du gyrocoptère en mission et à sauver ce dernier.

Les Elfes Sylvains veulent simplement que l'on ne les dérange pas dans leur forêt, ils n'aiment pas les gêneurs.

DÉPLOIEMENT

La partie se déroule sur une surface de 1,80m sur 1,20m.

La carte montre la disposition de l'aire de jeu. Le terrain est majoritairement boisé, les déplacements se font donc en conséquence sauf sur le chemin où les troupes avancent à vitesse normale. Dans la mesure du possible essayez de rendre une atmosphère forestière en disposant des arbres et des buissons un

qui n'est (mal)heureusement que blessé (c'est un Tueur). L'unité doit alors sortir de la table par **B** ou **C** pour gagner les points de victoire.

Tuer le pilote : le pilote est un Tueur de Troll avec le profil correspondant.

JEU EN CAMPAGNE

Ce scénario peut servir d'introduction à une mini-campagne narrative.

Si les Elfes Noirs gagnent ils peuvent tranquillement attaquer le village humain (Empire ou Bretonnie) voisin avec leur armée afin de capturer un max d'esclaves (ajouter 10% de points en plus à l'armée Elfe Noire)

Si les Nains Gagnent ils préviennent qu'une force d'invasion Elfe Noir est en chemin, les villages prévenus disposent d'une force alliée de nains de 250 points pour les aider contre les elfes noirs.

Après cette bataille (humains contre elfe noir) jouer un scénario poursuite si les Elfes Noirs ont perdu et un scénario de siège au château humain voisin (Elfes noirs assiégeant) si les Elfes Noirs ont Gagné.