



SCENARIOS WARHAMMER BATTLE

SCENARIO 1 : PATROUILLE (500pts)

En tant que Général, vous avez décidé d'envoyer une Patrouille dans la région afin de prendre une position stratégique en cas d'attaque ennemie. Seulement, il semble que vous n'êtes pas le seul à avoir eu cette idée.

Cette bataille se joue selon les règles de Patrouille (voir site officiel de Games Workshop section téléchargement ou demandez moi par mail de vous envoyez le fichier) ainsi elle comporte quelques restrictions pour la sélection de l'armée :

- La Patrouille doit avoir au moins deux unités de Base.
- La Patrouille ne peut pas avoir plus de 10 unités.
- La Patrouille peut avoir un choix Spécial et un choix Rare.
- Si elle n'a pas de choix Rare, elle peut avoir jusqu'à deux choix Spéciaux.

- La Patrouille peut avoir jusqu'à deux Héros, mais leur valeur combinée (en comptant leur équipement, leurs améliorations, etc.) ne doit pas dépasser 150 points. Une patrouille ne peut jamais avoir de Seigneur.

- La Patrouille doit avoir un Commandant (voir les règles de petites patrouilles). Si le commandant est un Héros, sa valeur compte dans le total de 150 points indiqué ci-dessus

- La Patrouille peut avoir un char ou une seule machine de guerre, même si la liste d'armée permet de prendre plusieurs chars ou machines de guerre en tant qu'un seul choix d'unité, comme les chars de Tiranoc. Dans cet exemple, une patrouille de Hauts elfes ne pourrait avoir qu'un seul Char de Tiranoc.

- La Patrouille peut avoir une seule unité de volants ou une seule créature volante.

- Une Patrouille doit respecter les restrictions de sa liste d'armée sur le nombre maximum d'unités d'un type donné (par exemple, une patrouille des Comtes Vampires ne peut avoir qu'une seule Nuée de Chauve-souris, une Patrouille de l'Empire ne peut avoir qu'une seule unité de chasseurs....)

Voir aussi règles spécifiques des armées dans les [règles de Patrouilles](#)

Choisir les Sorts

Les deux joueurs commencent par choisir leurs sorts pour les sorciers de la façon décrite dans la section Magie (page 111 du livre des règles)





Une fois les sorts sélectionnés, vos armées sont prêtes à être déployées sur le champ de bataille !

Déploiement

Les zones de déploiements ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.

- Chaque joueur lance 1D6, celui ayant obtenu le meilleur score doit ensuite placer une de ses unités dans l'une des deux zones de déploiement, choisissant ainsi un des côtés de la table.
- L'autre joueur déploie ensuite une de ses unités dans sa propre zone de déploiement.
- Après cela, les joueurs déploient chacun leur tour une unité dans leur zone de déploiement.
- Les personnages d'une armée sont déployés simultanément en tant que dernière unité que place le joueur. Chacun peut bien entendu se déployer dans une partie différente de la zone de déploiement, et ils peuvent être placés au sein d'unités.
- Les unités dotées de la règle spéciale *éclaireurs* ne sont pas déployées avec le reste de l'armée. Elles sont placées sur la table après que toutes les autres unités se sont déployées, comme expliqué dans la définition de la règle *éclaireurs* (page 96 du livre des règles)

Qui Commence ?

Après le déploiement, il faut savoir quelle armée jouera en premier. Chaque joueur lance 1D6, celui ayant fini son déploiement en premier (sans compter les *éclaireurs*) peut ajouter +1 au résultat. Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat choisit s'il joue en premier ou en second (si le résultat modifié est une égalité, les joueurs doivent relancer leur dé.)

Durée de la partie

La partie dure **6 tours** ou **1 heure**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

Victoire

La victoire est déterminé par les points de victoires obtenu pour la destruction des unités adverses ou réduites à la moitié ou moins de son effectif de départ. **Aucun bonus** pour les quarts de table, de la prise d'un fanion/Etendard ou pour la mort du Général adverse. (Page 102 du livre des règles)

L'**Objectif** de cette mission est de prendre la position stratégique qu'est le centre de la table. Pour le capturer, vous devez avoir au moins une unité d'au moins PU5, même partiellement, dans un rayon de 6ps autour du centre de la table sans unité adverse remplissant ces conditions. Les unités en fuite ne peuvent pas capturer l'objectif.

La prise de l'objectif vous rapporte **5 points de Tournoi**.





SCENARIO 2 : RENFORTS ! (800pts)

La première bataille imprévue s'éternise et chaque camp n'arrive pas à prendre le dessus sur l'autre. Il est donc temps d'appeler des renforts afin de reprendre le contrôle de cette guerre.

Choisir les Sorts et les renforts

Les deux joueurs commencent par choisir leurs sorts pour les sorciers de la façon décrite dans la section Magie (page 111 du livre des règles)

Chaque joueur choisit environ 300pts d'armée (+ ou moins selon les unités) qui correspondront aux renforts.

Déploiement

Les zones de déploiements ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.

- Chaque joueur lance 1D6, celui ayant obtenu le meilleur score doit ensuite placer une de ses unités dans l'une des deux zones de déploiement, choisissant ainsi un des côtés de la table.
- L'autre joueur déploie ensuite une de ses unités dans sa propre zone de déploiement.
- Après cela, les joueurs déploient chacun leur tour une unité dans leur zone de déploiement.
- Les personnages d'une armée sont déployés simultanément en tant que dernière unité que place le joueur. Chacun peut bien entendu se déployer dans une partie différente de la zone de déploiement, et ils peuvent être placés au sein d'unités.
- Les unités dotées de la règle spéciale *éclaireurs* ne sont pas déployées avec le reste de l'armée. Elles sont placées sur la table après que toutes les autres unités se sont déployées, comme expliqué dans la définition de la règle *éclaireurs* (page 96 du livre des règles)

Qui Commence ?

Chaque joueur lance 1D6, celui ayant fini son déploiement en premier (sans compter les *éclaireurs*) peut ajouter +1 au résultat. Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat choisit s'il joue en premier ou en second (si le résultat modifié est une égalité, les joueurs doivent relancer leur dé.)

- Les renforts arriveront au 2^e tour par un côté de table déterminé aléatoirement (1, 2, 3 à gauche, 4+ à droite.) Les renforts adverses arriveront par le côté de table opposé du 1^{er} joueur.

Durée de la partie

La partie dure **6 tours** ou **1 heure 30**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

Victoire

La victoire est déterminé par les points de victoires obtenu pour la destruction des unités adverses ou réduites à la moitié ou moins de son effectif de départ. **Aucun bonus** pour les quarts de table, de la prise d'un Etendard ou pour la mort du Général adverse. (Page 102 du livre des règles)





L'**Objectif** de cette mission est de détruire les renforts adverses qui compromettent votre domination. Vous devez donc détruire complètement toutes les unités de renfort adverse à 100% ou les mettre en fuite à la fin de la partie. Les unités réduites à 50% des effectifs de départ ou non démoralisées à la fin de la partie, ne suffisent pas pour remplir l'objectif.

La réussite de l'objectif vous rapporte **7 points de Tournoi**

SCENARIO 3 : ASSASSINAT (1200pts)

Malgré les forces engagées grâce aux renforts, cette guerre semble loin d'être terminée. Pour tenter d'y mettre un terme, vous décidez d'un complot afin d'assassiner le Général adverse et ainsi faire fuir son armée.

Choisir les Sorts

Les deux joueurs commencent par choisir leurs sorts pour les sorciers de la façon décrite dans la section Magie (page 111 du livre des règles)

Une fois les sorts sélectionnés, vos armées sont prêtes à être déployées sur le champ de bataille !

Déploiement

Les zones de déploiements ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.

- Chaque joueur lance 1D6, celui ayant obtenu le meilleur score doit ensuite placer une de ses unités dans l'une des deux zones de déploiement, choisissant ainsi un des côtés de la table.
- L'autre joueur déploie ensuite une de ses unités dans sa propre zone de déploiement.
- Après cela, les joueurs déploient chacun leur tour une unité dans leur zone de déploiement.
- Les personnages d'une armée sont déployés simultanément en tant que dernière unité que place le joueur. Chacun peut bien entendu se déployer dans une partie différente de la zone de déploiement, et ils peuvent être placés au sein d'unités.
- Les unités dotées de la règle spéciale *éclaireurs* ne sont pas déployées avec le reste de l'armée. Elles sont placées sur la table après que toutes les autres unités se sont déployées, comme expliqué dans la définition de la règle *éclaireurs* (page 96 du livre des règles)

Qui Commence ?

Après le déploiement, il faut savoir quelle armée jouera en premier. Chaque joueur lance 1D6, celui ayant fini son déploiement en premier (sans compter les *éclaireurs*) peut ajouter +1 au résultat. Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat choisit s'il joue en premier ou en second (si le résultat modifié est une égalité, les joueurs doivent relancer leur dé.)

Durée de la partie

La partie dure **6 tours** ou **2 heures**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.





Victoire

La victoire est déterminé par les points de victoires obtenu pour la destruction des unités adverses ou réduites à la moitié ou moins de son effectif de départ. **Aucun bonus** pour les quarts de table, de la prise d'un Etendard ou pour la mort du Général adverse. (Ce dernier est déjà compté dans l'objectif de mission, Page 102 du livre des règles)

L'**Objectif** de cette mission est de tué le Général ennemie. Vous remporter **10 points de tournoi** si vous y parvenez. **5 points de tournoi** vous sont accordés si vous arrivez à lui enlever au moins la moitié de ses Points de Vie.

SCENARIO 4 : BATAILLE RANGÉE (1500pts)

Malgré toutes vos tentatives, la Guerre continue de faire rage et prend une ampleur maximale. Chacune des armées engagent toutes leurs forces pour la domination du champ de bataille !

Choisir les Sorts

Les deux joueurs commencent par choisir leurs sorts pour les sorciers de la façon décrite dans la section Magie (page 111 du livre des règles)

Une fois les sorts sélectionnés, vos armées sont prêtes à être déployées sur le champ de bataille !

Déploiement

Les zones de déploiements ont une largeur de 12ps sur les longueurs de table. Elles sont à une distance de 24ps l'une de l'autre.

- Chaque joueur lance 1D6, celui ayant obtenu le meilleur score doit ensuite placer une de ses unités dans l'une des deux zones de déploiement, choisissant ainsi un des côtés de la table.
- L'autre joueur déploie ensuite une de ses unités dans sa propre zone de déploiement.
- Après cela, les joueurs déploient chacun leur tour une unité dans leur zone de déploiement.
- Les personnages d'une armée sont déployés simultanément en tant que dernière unité que place le joueur. Chacun peut bien entendu se déployer dans une partie différente de la zone de déploiement, et ils peuvent être placés au sein d'unités.
- Les unités dotées de la règle spéciale *éclaireurs* ne sont pas déployées avec le reste de l'armée. Elles sont placées sur la table après que toutes les autres unités se sont déployées, comme expliqué dans la définition de la règle *éclaireurs* (page 96 du livre des règles)



Qui Commence ?

Après le déploiement, il faut savoir quelle armée jouera en premier. Chaque joueur lance 1D6, celui ayant fini son déploiement en premier (sans compter les *éclaireurs*) peut ajouter +1 au résultat. Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat choisit s'il joue en premier ou en second (si le résultat modifié est une égalité, les joueurs doivent relancer leur dé.)

Durée de la partie

La partie dure **6 tours** ou **2 heures 30**. Chaque joueur fera le même nombre de tours.

Victoire

La victoire est déterminée par les points de victoires obtenu pour la destruction des unités adverses ou réduites à la moitié ou moins de son effectif de départ. Ainsi que les bonus accordés pour les quarts de table, de la prise d'un Etendard ou pour la mort du Général adverse. (Page 102 du livre des règles)

L'**Objectif** de cette mission est de contrôler le maximum de quarts de table. Pour capturer un quart de table, il vous faut une unité alliée de **PU5 minimum qui ne fuit pas et aucune unité ennemie** remplissant ces conditions. Notez qu'une unité ne peut capturer qu'un seul quart de table, elle capture celui où se trouve la majorité de ses figurines (Tirez au sort si vous n'arrivez pas à le déterminer). Chaque quart capturer vous rapporte **5 points de Tournoi**.



BISOUS A NOS SPONSORS

