

Campagne pour le Vieux Monde

Règles et scénarios détaillé !!!

Campagne pour Warhammer
Par Thibaud



2011

Warhammer:

campagne!

Règlement : cette campagne est conçue pour 4 joueurs et un maître du jeu.

Elle oppose une force de skavens de 1000pts à une force d'orques et gobelins de 1000pts à une force de nains de 1000pts à une force de bretonniens de 1000pts.

Cette campagne sera divisée en 3 tours (chaque tour sera lui-même divisée en 2 parties).

La haine (pour toutes les armées) n'est utilisée qu'au 1^{er} tour où les armées libèrent leur rage accumulée. En revanche la haine peut-être active à un autre tour si elle est due à un objet, à un sort ou à une autre règle spéciale.

Lorsqu'une unité est détruite ou subit des pertes ou qu'un personnage perd des ou la totalité de ses PV jetez un dé et reportez-vous au résultat correspondant dans le tableau des tués ci-dessous, 1 seul relance est autorisée sur le tableau des unités ou des personnages. Les résultats obtenus sur ce tableau peuvent faire qu'une armée commence une bataille avec moins de points que l'adversaire ceci est toléré tant qu'il n'y a pas plus de 300pts d'écart au-delà on renforce l'armée défaillante mais les points rajoutés seront retranchés à ses renforts lors de la bataille finale.

Les personnages spéciaux sont interdits dans le but d'éviter des personnages qui seraient invincibles et qui transformeraient des régiments entiers en assiette de charcuterie. La seule exception est la bataille finale où ils sont autorisés avec une limite de 1 par armée.

- 1: **détruit !** : l'unité est définitivement retirée du jeu !
- 2 : **quelques rescapés** : pour chaque figurines de l'unité, lancer 1D6 :
 - 1-2-3 : la figurine meurt
 - 4-5-6 : la figurine continue
- 3 ou 4 : **blessures graves** : lancez un dé sur 3+ l'unité survit
- 5 ou 6 : **blessures superficielles** : l'unité continue normalement

Pour les personnages, utiliser le tableau suivant :

- 1: **détruit !** : Le personnage est définitivement retiré du jeu !
- 2 : **blessures graves** : le personnage est sauvé sur 5+
- 3ou4 : **amoché** : le personnage est sauvé sur 3+
- 5 ou 6 : **blessures superficielles** : il continue normalement

Sélection des scénarios :

1^{er} tour :

Le joueur nains jouera la 1^{ère} bataille contre le joueur bretonniens.

Le joueur skavens jouera la 2^{ème} bataille contre le joueur orques et gobelins. Vous pouvez jouer cette bataille avec les règles de tempête de magie elle n'en sera que plus amusante ! (les objectifs restent les mêmes.)

2^{ème} tour :

Le joueur nains jouera la 1^{ère} bataille contre le joueur orques et gobelins. Les nains en auront 33% soit 330 pts pour jouer cette bataille.

Le joueur bretonniens jouera la 2^{ème} bataille contre le joueur skavens.

3^{ème} tour : Dans le cadre d'une campagne à 3 joueurs :

Le joueur nains jouera la 1^{ère} bataille contre le joueur skavens.

Le joueur orques et gobelins jouera la 2^{ème} bataille contre le joueur bretonniens.

Le but des scénarios des tours 1,2 et 3 est juste d'accumuler le maximum des différents points afin de les utiliser pour la bataille finale.

Bataille finale :

Tout le monde joue en même temps.

Points de victoire : additionnels : mort du général s'il est sauvegardé +2pts mais ses hommes perdent confiance ils ont -1 en cd a la prochaine bataille.

S'il n'est pas sauvegardé+5pts on en choisit un nouveau et toute l'armée a -1 en cd pendant toute la campagne.

Capture d'étendards +1pt capture de grande bannière +2pts

Pour chaque point de victoire vous pouvez sélectionnez 100pts de renforts pour la bataille finale dans votre livre d'armée.

Points d'héroïsme : il faut accomplir une action héroïque : annihilé une unité supérieure en nombre, tuer un personnage avec un champion, réussir un test de cd à -5 ou plus puis tuer ou démoraliser l'unité adverse ou tout autre action que le MJ juge digne d'héroïsme.

Points de trésor : chacun de ces points vous donne droit à 10pts d'équipement en plus pour une unité (ex : des lances ou un musicien, etc...). Certains de ces points sont récupérables au cours de scénarios particuliers mais il y en a aussi 1 à récupérer par scénario pour l'annihilation de l'adversaire et 1 pour la capture de la grande bannière.

Points de magie : (scénario2) pour tout sort lancé avec succès durant la partie vous gagnez 1 pt de magie.

Points de bière : (scénario3) voir règles spéciales du scénario.

Chaque tranche complète de 2 de ces points vous donne droit à un jet sur le tableau ci-dessous (les effets s'appliquent à une de vos unités choisie au préalable) :

1 ou 2 : empoisonnement : la bière était surement périmé l'unité perd immédiatement 2d6 PV (4d6 pour une horde).

3 ou 4 : rafraîchissement : la bière a des effets revigorants sur l'unité qui devient immédiatement tenaces et immunisé à la psychologie.

5 : beuverie : les soldats se saoulent de la bière ce qui fait qu'ils sont suffisamment « désaltérés » pour ignorer la peur, l'unité est désormais indémodalisable et tenace.

6 : renforcement : la bière stimule grandement les guerriers désormais l'unité suit les règles indémodalisables et tenaces et bénéficie d'un bonus de +1 en F.

Les nains bénéficient d'un bonus de +1 sur ces jets car ils sont habitués aux effets de la bière.

Points de capture : (dernier scénario) pour chacun de ces points vous avez le droit à 50pts de mercenaires.

1^{er} tour : Scénario 1 : Pour le Roy !

Ces derniers temps, d'étranges nains accompagnés de créatures monstrueuses, abjectes et sans nom, pillent les villages bretonniens et terrorisent les populations. Le Roy Louen a envoyé son fidèle seigneur à la guerre il est temps de laver ces affronts dans le sang et la barbe.

Durée : 6 tours

But commun : contrôlez les 3 objectifs et les quarts de table à la fin de la bataille +1pt de capture et 1 de victoire par quart de table, les objectifs sont décrits ci-dessous.

But nains : si le joueur nain contrôle le mur du roi à la fin de la bataille il gagne 1pt de victoire supplémentaire.

But bretonniens : les bretonniens veulent venger l'affront causé par les nains (du chaos bien qu'ils ne le sachent pas), s'il tue le général nain il gagne 2pts de capture supplémentaires.

Règles spéciales : Avant le déploiement, le joueur nain place 3 objectifs où il le souhaite sur la table : le mur du roi rapporte 2pts de victoire à celui qui le contrôle à la fin de la bataille, la souche des rancunes 2pts de victoire, la maison naine 2pts de capture et 3pts de victoire. De plus le joueur nain place 1d6+4décors (objectifs compris). Le joueur bretonniens peut recycler ses unités de base détruites avec équipement compris mais sans les personnages, elles rentrent en jeu par le bord de table bretonniens. Les nains se déploient n'importe où en dehors de la zone de déploiement des bretonniens et à plus de 12ps des unités bretonniennes. Les nains ne s'attendent pas à une attaque de leurs alliés, pour faire quoi que ce soit qui risque de blesser des bretonniens ils doivent au préalable effectuer un test de commandement.



1^{er} tour : Scénario 2 : La GEHEIMNISNACHT

La Geheimnisnacht est une nuit pas comme les autres comme vont le découvrir les participants de cette bataille... les vents de magie ne seront pas cléments avec les faibles !

Points de victoire : pts Durée : 6 tours

But commun : contrôler la tour bizarre à la fin de la partie +3pts de victoire et lancer des sorts à gogo !!!!!

Buts skavens : rentrer dans la grotte +1pt de victoire

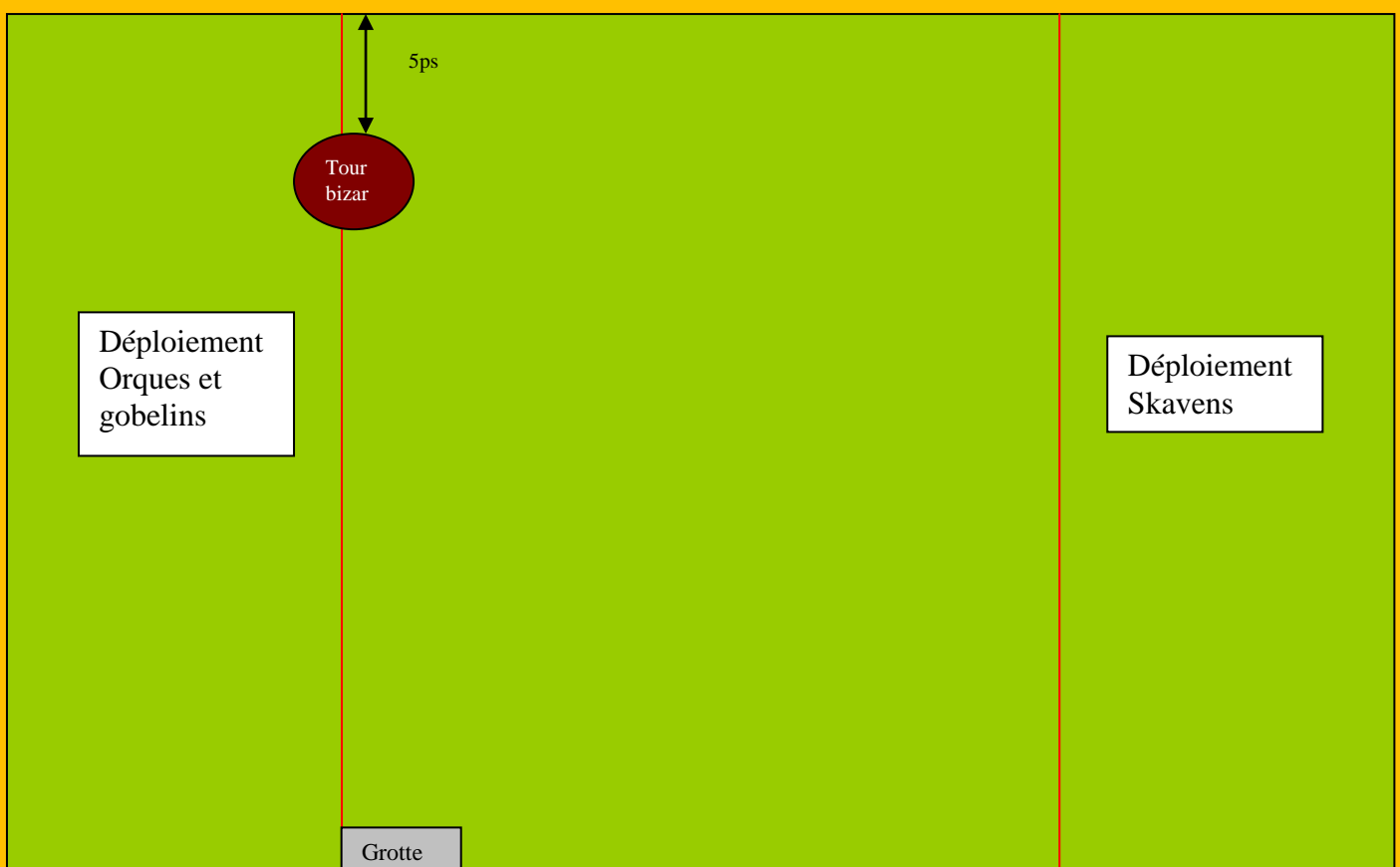
Buts orques et gobelins : empêcher les skavens de rentrer dans la grotte +1pt de victoire

Règles spéciales : La bataille se déroule de nuit par conséquent les déviations des catapultes se feront dans le sens de la petite flèche du signe hit ou dans la direction d'une flèche normale. Les boulets de canon effectueront une déviation de catapulte au lieu de juste rajouter le résultat du dé d'artillerie. Cette nuit les vents de magie soufflent plus fort que jamais et même les plus piètres magiciens sont en mesure de lancer des sorts donc le nombre de dés de pouvoirs générés est doublé, toutes les tentatives de lancement bénéficie d'un bonus de +2 mais tout ceci n'est pas sans risque car les magiciens trop audacieux risquent d'être submergés par la puissance des vents de magie alors tout double 1 lors d'une tentative de lancement d'un sort fera échouer le sort et provoquera un fiasco. En plus de tout ceci cette nuit les magiciens sont particulièrement inspirés ils bénéficient donc du sort supplémentaire suivant : Valeur de lancement : 25+

AVENEMENT DES MORTS

Effets : placez le petit gabarit circulaire n'importe où sur la table et faite-le dévier d'1d6ps toute figurine sous le gabarit après déviation est immédiatement retirée comme perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte possible de plus vous pouvez immédiatement récupérer une de vos unités qui était morte avec toute les options dont elle disposait si aucune de vos unités n'est morte ou si elle sont toute ressuscités le MJ choisit une unité qu'il intègre au jeu sous les ordres du joueur qui a placé le gabarit ensuite lancez 1 dé sur 4+ vous pouvez recommencer le même sort une deuxième fois lorsqu'il se finit relancez 1 dé sur 5+ on recommence puis sur 6+ il peut continuer tant que vous faites des 6 !!!! Mais attention ne soyez pas trop gourmand car sur un résultat de 1 c'est l'adversaire qui place le gabarit puis le sort se termine.

La tour bizarre est une tour de sorcier.



2^{ème} tour : Scénario 1 : Le dernier espoir des nains

Cette fois c'est trop les orques veulent s'en prendre à la bière et la bière chez les nains c'est sacré. Si les nains résistent assez longtemps peut-être auront-ils le temps d'évacuer la bière (et peut-être les civiles)...

Points de victoire : 7pts de victoire 5pts de bière. Durée : jusqu'à ce que le défenseur soit annihilé ou jusqu'au tour 10

But commun : récupérez le maximum de bière +1pt par caisson de bière +2 pour la carriole.

Buts nains: amenez la carriole de bière au contact d'un bord de table +2(en plus des 2 pts pour le contrôle de la carriole). Résistez le plus longtemps possible 7-8tours +3pts, + de 9 tours +5pts.

Buts orques et gobelins : annihilier les nains le plus rapidement possible 1-2tours +5pts, 3-4tours +3pts, 5tours +1pt. Interceptez la carriole de bière +2 pts de victoire (en plus des 2 pts de bière pour le contrôle de la carriole).

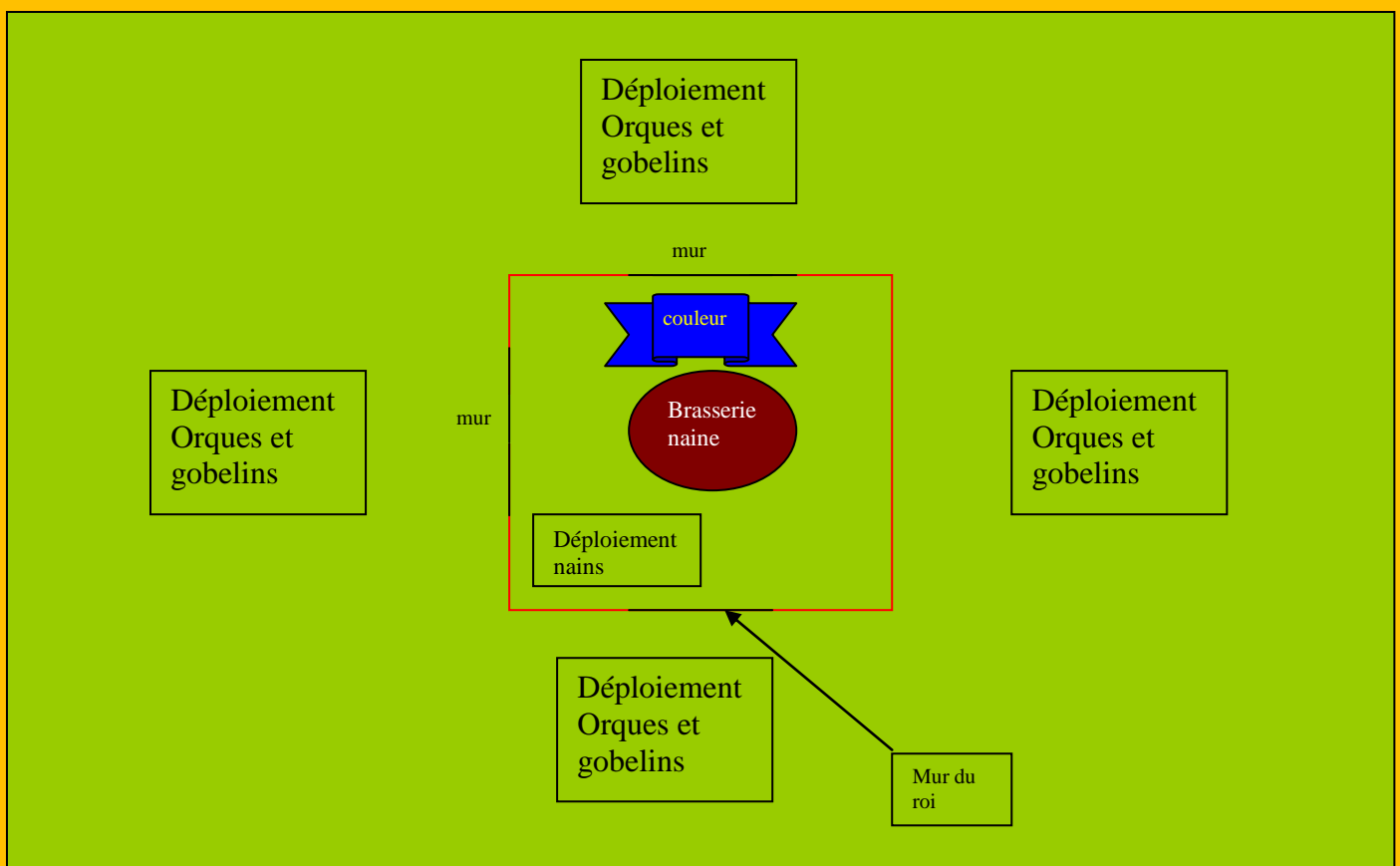
Règles spéciales : On utilise les règles du scénario dernier carré héroïque page 395 du livre de règles avec les modifications et ajouts suivants :

La bière : Il y a 3 caissons de bière à récupérer: 2 secrètement cachés dans des unités naines et le dernier sur le pion représentant les couleurs du défenseur.

La carriole de bière utilise les règles de la carriole de Bugman page 393 du livre de règles.

La brasserie contient quant à elle 5caissons ils ne peuvent être récupérer qu'à la fin de la bataille par le camp ayant gagné le plus de points de victoires dû aux nombres de tours de résistance/oppression.

Le mur du roi est une enceinte consacrée, la tour en ruine est une brasserie naine.



2^{ème} tour : Scénario 2 : MIRAGE DU DESERT

Les deux camps se battent pour la domination de vestiges remplis d'or ! Mais surtout pour ce temple qui renferme sûrement mille et un secrets... mais il vous faudra rester vigilant ou les griffes du désert se refermeront sur vous !

Points de victoire : 5pts de victoires et 8pts d'or Durée : 7 tours

But commun : contrôler le temple +3pts d'or et 5pts de victoires

Buts bretonniens : aucun

Buts skavens : aucun

Règles spéciales :

• Dans les griffes du désert : Tous les deux tours, le MJ lance 2D6 :

-2 : tempête de sable : pendant 2 tours, la vue de toutes les figurines est réduite à 10ps. Les machines de guerre, si elles n'ont pas d'ennemis en vue, ne peuvent pas tirer (pas de tir à l'aveuglette !). Les figurines ont -1CC, -1CT.

-3 : tornade : placez le petit gabarit sur le temple, puis déviez de 2D6ps. Toute figurine touchée subit une touche F2 sans sauvegarde d'armure.

-4/5 : troll : un troll entre en jeu selon les règles d'intrus, déplacé par le MJ

-6/7 : CRÂNE : placer le Crane au point A. il rapporte 3pts d'or

-8 : carriole : placez l'attelage nain au point B ; il rapporte 2 pts d'or, mais il faut le récupérer (rentrez en contact...). [Le crane doit être tué pour récupérer l'or. Il possède 3A, CC3, F5, E4, 2pv.]

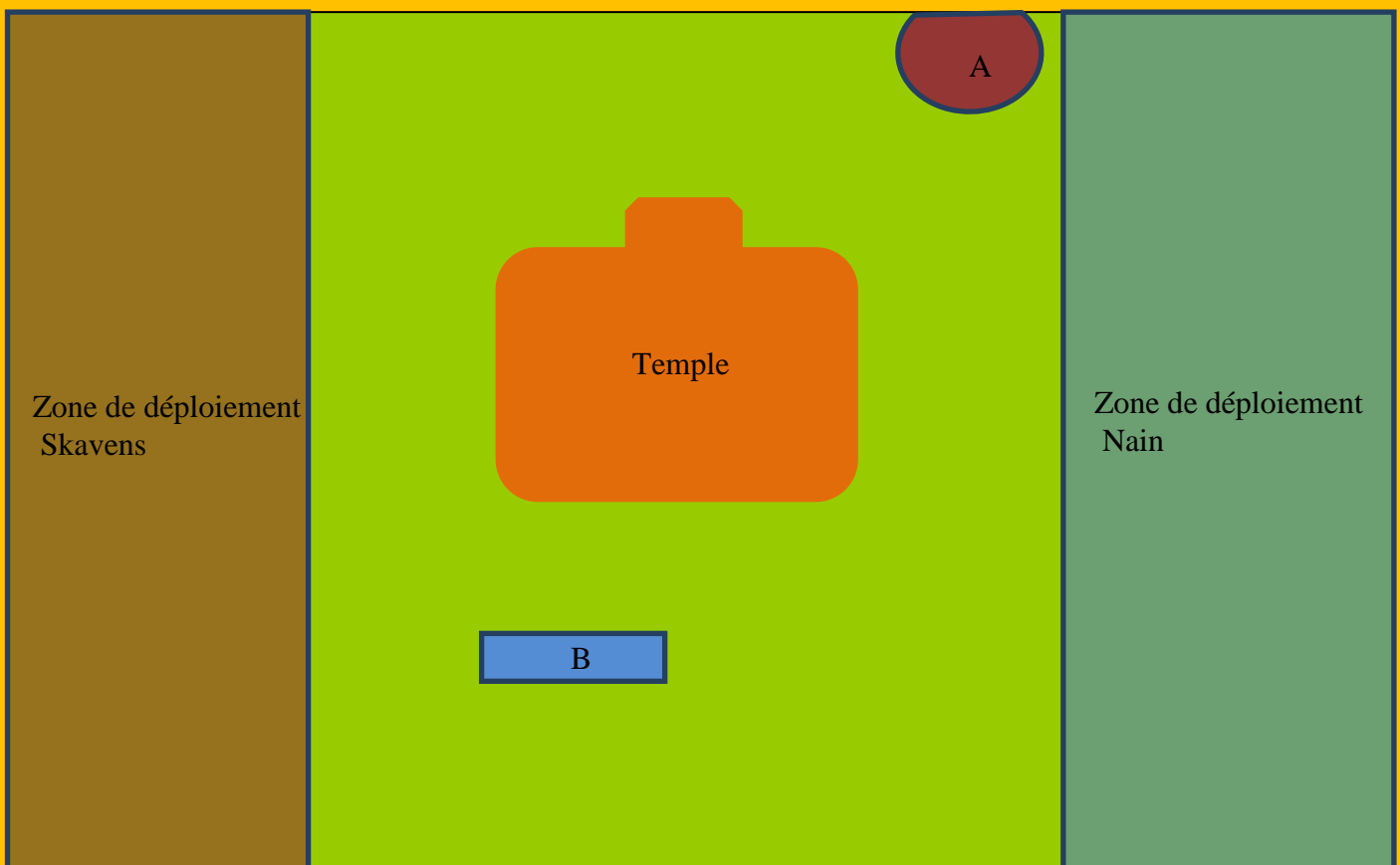
-9/10 : squigs : un troupeau de 5 squigs entre en jeu selon les règles d'intrus, déplacé par le MJ

-11 : pillard : 12 guerriers elfes noirs entre en jeu selon les règles d'intrus, déplacé par le MJ

-12 : relancer

• temple : le temple rapporte 3 pts d'or (il faut l'annoncer aux joueurs)

[•Mirage : tout l'or du temple est faux !!!]



3ème Tour : Scénario 1 : La Tour perdue :

Il y a bien longtemps, un conflit opposait les nains du Pic du crâne aux vils skavens, chacun revendiquant les terres de la mine, un jour les nains perdirent la tour de guet au devant de la mine au profit de l'envahisseur. Aujourd'hui, après avoir ruminé leur vengeance (dans leur barbe !), ils reviennent prendre ce qui leur est dû. Mais il semble que les fonctions de la tour aient bien changées...

Durée : 7 tours.

But commun : contrôler la tour d'élevage du clan Moulder à la fin de la partie +5pts de victoire.

But nain : contrôler la forêt à la fin de la partie +5pts de magie (de runes) (il y a une vieille météorite de malepierre au milieu)

But skavens : si la cuve fonctionne à la fin de la partie +3pts de magie +2pts de victoire.

Règles spéciales : le clan Moulder lorsqu'il a investi la tour l'a transformé en y insérant une cuve de création monstrueuse, à chaque phase de magie de celui qui contrôle la tour, l'unité à l'intérieur doit décider :

-d'activer la cuve : pour activer la cuve l'unité doit sacrifier certains de ses membres dans le but de créer un monstre, lancer 2d6, vous retirez immédiatement autant de figurines que le total des 2 dés, effectuez ensuite un jet sur le tableau de création monstrueuse et grotesque et ajoutez au résultat le nombre de tours de suite pendant lesquels elle a fonctionné après la dernière interruption.

ou

-de tenter d'arrêter la cuve : lancez un dé sur 4 ou 5, la cuve s'arrête, sur 2 ou 3 elle continue à fonctionner, (traiter ce résultat comme si l'unité décidait d'activer la cuve ou l'unité peut tenter de ne pas sacrifier de guerriers, lancez un dé sur 5+ la cuve continue de tourner mais rien ne se passe), sur 4 ou moins vous effectuez immédiatement un jet sur le tableau des calamités, sur 1 ou 6 quelque chose s'est mal passé effectuer un jet sur le tableau des incidents de la cuve. Si l'unité tente d'arrêter la cuve 2 tours de suite elle s'arrête automatiquement au 2^{ème} tour d'affilé.



Tableau des calamités, explosions, désastres et incidents de la cuve :

2d6 : résultat :

- 2 : Désastre : la cuve se renverse ronge la tour comme l'acide ronge la peau, projette de l'acide sur tout le champ de bataille et tue toute l'unité à l'intérieur, remplacez la tour par des ruines et retirez l'unité à l'intérieur comme perte, de plus toutes les unités dans un rayon de 4d6ps subissent 2d6 touches de F5 sans sauvegarde d'armure à cause de la pluie d'acide brûlant (4d6 pour une horde).
- 3 ou 4 : catastrophe : un peu de liquide corrosif s'échappe de la cuve, l'unité à l'intérieur est subit 4d6 blessures sans svg d'armure, la cuve continue de fonctionner mais redémarre et perd le cumul des tours précédents.
- 5 ou 6 : la cuve s'arrête puis redémarre alors que les soldats sont penchés sur la cuve, l'unité subit 2d6 blessures sans svg d'armure et la cuve doit être à nouveau redémarré (mais si elle l'est elle ne pourra plus être arrêté).
- 7 à 9 : houlà, là : des araignées se sont infiltrés dans la tour et ont rongé les câbles qui relient la cuve au tableau de commande, la cuve est inutilisable, mais à chaque tour vous devez lancez 1d6, sur 5 ou 6 la cuve redémarre toute seule (quel miracle : toute unité qui la fait fonctionner devra désormais effectuer un jet sur ce tableau à chaque fois qu'elle tente de l'utiliser).
- 10 ou 11 : Kes'kis'pass ?!?: la cuve surchauffe effectuez immédiatement un jet sur le tableau de création avec un bonus de +3, ensuite la cuve s'arrête.
- 12 : Aaaarrrgh !!!! : la cuve et la tour explose dans un bruit de tonnerre, l'unité à l'intérieur est détruite et la tour est aspiré dans une faille Warp. (retirez-la du jeu).

Tableau de création grotesque et monstrueuse :

2d6 : résultat :

- 2 : Plouf ! : les soldats se jettent tous en même temps dans la cuve, ce qui la renverse, appliquez le résultat « Désastre » du tableau des incidents.
- 3 ou 4 : un p'tit problème quelque chose se passe mal effectuez immédiatement un jet sur le tableau des incidents.
- 5 : rien d'chez rien : les soldats sont jetés dans la cuve qui émet quelques bulles mais rien ne se passe, leurs compagnons sont rendus fous de rage, le reste de l'unité suit désormais la règle Haine (tout le monde !!).
- 6 : marée de verts : un tas de petits bonshommes verts sortent de la cuve, placez 4 socles de snots au pied de la tour.
- 7 : sabotage : des gobelins ont infiltré la tour, ils attrapent les soldats et les font rôtir avant de les manger en brochette, l'unité dans la tour est détruite et 20 gobelins de la nuit avec état-major entre en jeu dans la tour selon les règles d'intrus, ils sont joués par le MJ.
- 8 : Beuh !!! : un troll sort de la cuve, placez le au pied de la tour.
- 9 : Sa fai froi dan l'do : les soldats entrent dans la cuve tous ensemble et ressortent sans chair, avant de tuer leurs compagnons, seuls les soldats qui se sont jetés dans la cuve survivent le reste de l'unité est détruit, l'unité est désormais éthéré et provoque la terreur.
- 10 : un magicien ?!?: un petit bonhomme vert sort de la cuve en gesticulant, placez un chaman goblin de la nuit de NIV4 au pied de la tour.
- 11 : présent de la déesse-araignée : une énorme arachnarok est invoqué placez-la au pied de la tour sans équipage goblin.

- 12 ou+ : création divine : un véritable dieu des monstres est invoqué, il foudroie tous les ennemis du regard, toutes les unités ennemies sur la table doivent immédiatement effectuer un test de Cd en cas d'échec elles fuient dos à la tour, de plus les unités amies sont revigorés par cette apparition, elles sont désormais et jusqu'à la fin de la bataille indémoralisables.

Note : les créatures créées grâce à la cuve sont sous le contrôle du joueur qui contrôlait la tour lors de leur création à moins que le contraire ne soit clairement précisé.

3^{ème} tour : Scénario 2 : Embuscade :

Le seigneur Bretonnien, avançait fièrement au devant de ses troupes sa bannière flottant à ses côtés, ses hommes s'engouffrèrent dans un long défilé, tout cela était bien trop calme cela sentait le traquenard à plein nez...

Durée : 7 tours

But commun : aucun

Buts bretonniens : faire s'échapper un maximum d'unités par le bord de table opposé à leur déploiement + 1pt de capture par unité sauvée (justement elles ne l'ont pas été) et 1 pt de victoire.

Buts orques et gobelins : éliminez le maximum d'unités bretonniennes + 1pt de victoire et de capture par unité bretonnienne détruite (quelque soit la façon dont elle l'est).

Règles spéciales : Vous devez placez 1d6+4 décors sur la table de jeu.

Les orques et gobelins ne se déploient pas au début de la partie, à la place le joueur orques et gobelins place 3 pions représentant 3 de ses unités et 2 pions qui sont des leurres. Tant que les unités orques et gobelines sont cachés elles ne peuvent rien faire et personne ne peut les prendre pour cible, elles sont révélées si une unité ennemie arrive à moins de 12ps ou si le joueur O et G décide de les révéler. Le reste de son armée arrive par les longueurs de table au tour 2 sur 5+, 3 sur 4+, etc... Le joueur totalise le plus de points de capture à la fin de la partie gagne 5pts de victoire supplémentaires.



Bataille finale :

Le MJ participe à cette bataille avec une armée de son choix de la valeur en points de la moyenne des autres joueurs.

Tours : illimité c'est une bataille à mort.

Règles spéciales : on utilise les règles de déploiement (avec l'exception que c'est forcément le MJ qui se déploie au centre) et la séquence du tour du scénario battle royale p406 du livre de règles.

