

La Tribune du Maître de Guerre

SCÉNARIO

LA BATAILLE DU CHARIOT DE NOËL

WARMASTER



Hirwen HARENDAL

Dans le nord, un chariot du père Noël s'est perdu dans le pays des trolls. Des milliers d'enfants risquent de ne pas avoir de jouets s'il venait à tomber entre de mauvaises mains...

HISTORIQUE

Un des chariots magiques du père Noël qui sortait de l'une de ses fabriques de jouets de kislew, a été pris dans un blizzard comme on en rencontre dans cette région. Malheureusement, il s'est perdu et est allé jusqu'au pays des trolls, où ne passant pas inaperçu, il a éveillé les convoitises des forces du mal.

Le père Noël a dépêché de nombreux émissaires dans les pays du monde libre susceptibles de pouvoir lui venir en aide. De nombreuses nations ont répondu à son appel et ont convergé jusqu'à kislew puis ont fait marche jusqu'au pays des trolls. Ces armées se sont frayées un chemin à travers d'importantes troupes ennemies qui se concentraient. Puis ayant localisé le Chariot, elles se sont portées à son secours afin de lui servir de protection et de l'escorter jusqu'à une zone plus sûre. Mais les forces du mal ne sont pas restées inactives et leurs barrent la route du salut.

Si le chariot du père Noël tombait entre leurs mains, les forces du mal pourraient porter un sérieux coup à l'image de bonheur de Noël. Pensez à tous ces enfants en pleurs devant le pied d'un sapin vide...

NOMBRE DE JOUEURS

Ce scénario est prévu pour 2 joueurs et plus. Avec plusieurs joueurs, les armées doivent au minimum être de 1000 points. Chaque joueur doit prendre un général. Avec seulement deux joueurs, il est possible de jouer le scénario avec plusieurs armées dans chaque camp du moment que la limitation minimum est respectée, mais une seule armée peut prendre un général.

LES FORCES DU BIEN

Les forces du bien peuvent être représentées par les Nains, les Hauts Elfes, les Impériaux, les hommes lézards, les bretonniens, et kislew. Elles sont accompagnées du chariot du père Noël (voir règles plus bas).

LES FORCES DU MAL

Les forces du mal peuvent être représentées par le chaos, les démons, les elfes noirs, les Comtes Vampires, les orques et les skavens, qui ajoutent +100 de points d'armée pour chaque tranche de 1000 points des forces du bien

CHAMP DE BATAILLE

Tirage des éléments de décor standard.

DÉPLOIEMENT

Les forces du mal se déploient en premier. Les forces de bien commencent en premier.

NOMBRE DE TOURS: Illimité

CONDITION DE VICTOIRE

Les forces du bien doivent permettre au chariot de Noël de traverser le champ de bataille avec au moins une unité d'escorte et reçoivent 200 points de victoire supplémentaire, 100 si seulement le chariot s'échappe.

Les forces du mal doivent les empêcher de remplir leur noble dessein.

NOTE

Les seuils de rupture sont calculés pour chaque force, cependant vous pouvez vous mettre d'accord pour les calculer pour chaque armée présente.



RÈGLES SPÉCIALES

Troupes	Type	Att	PV	SVG	CD	Taille d'unité	Points / Unité	Min/Max
Le chariot du père Noël	SP	3	4	4+	-	1	0	1

- Le chariot du père Noël se déplace de 20 cm et doit recevoir un ordre pour cela. Il peut être mis dans une brigade.
- Le chariot du père Noël est considéré comme un char pour ce qui est des restrictions du terrain. Cependant s'il charge il n'ajoute qu'un bonus de +1 comme la cavalerie, ce n'est pas un char de guerre!
- C'est un chariot magique, aussi ne peut il être la cible d'un sort ni ne subit les effets d'un sort qui ne le cible pas directement. De plus il est protégé par un puissant bouclier qui le protège de tous les types de projectiles, même ceux des machines de guerre. Il n'est donc jamais repoussé par les tirs.
- Si le chariot recule, il ne fait pas tester la confusion aux unités qui laissent passer. De même, il n'est jamais confus en laissant passer.

RÈGLE OPTIONNELLE

le pays des trolls en plein hiver n'est pas un lieu pour livrer bataille dans les meilleures conditions. Pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux... Au début de chaque tour du joueur du bien lancer un dé:

1. **Blizzard:** très mauvaises conditions qui infligent une pénalité de -1 pour donner des ordres et au tir, visibilité réduite à 30 cm.
2. **Rafales de vents:** Pénalité de -1 pour toucher au tir.
3. **Brouillard givrant:** visibilité réduite à 30 cm.
4. **Brouillard:** Visibilité réduite à 60 cm.
- 5+. **Conditions standards:** pas d'autre effet.