



Scénario: Cache au Trésor

Scénario de Roger Latham



Bien que les plus grands trésors soient enfouis au cœur même de la Cité des Damnés, il s'en trouve aussi à d'autres endroits. Il peut arriver lors de soirées un peu trop arrosées dans une taverne qu'un indice soit lâché sur l'emplacement du magot d'une bande. S'ensuit alors un chahut indescriptible alors que les guerriers ayant eu vent de ce secret foncent vers leur monture (quand ils en ont une) pour devancer les autres dans cette rapine facile...

Ce scénario a été rédigé avec les règles des montures en tête, il est donc prévu pour des bandes ayant une ou deux montures, et pourquoi pas quelques animaux de combat. Ceci dit, il peut parfaitement être joué par des bandes totalement à pied, particulièrement les skavens.

Terrain

Le scénario se déroule dans les faubourgs de Mordheim. Placez des ruines à moins de 12ps de l'un des bords de table. Placez un bâtiment isolé sur une petite colline à moins de 8ps du bord de table opposé. C'est là qu'une bande a caché son magot: placez 1D3 fragments de pierre magique dans le bâtiment. Le reste de la table devrait être couvert de décors ruraux (collines douces, haies, clôtures, chariots abandonnés, cratères dus à la chute de la comète, etc.) Si vos bandes sont entièrement à pied, vous pouvez utiliser un terrain plus accidenté et plus fourni que si vos bandes ont des cavaliers. Une table standard de 1,20m par 1,20m devrait suffire, mais rien ne vous

empêche de jouer avec une longueur de table de 1,50m voir 1,80m, avec le bâtiment isolé au bout de celle-ci.

Mise en Place

Les deux joueurs lancent 1D6: le plus haut résultat se déploie à moins de 8ps d'un des coins opposés au bord de table de l'objectif. Son adversaire fait ensuite de même dans l'autre coin du même bord de table.

Début de la Partie

Lancez 1D6: le plus haut résultat commence.

Règles Spéciales

L'objectif de la partie est de s'emparer de la pierre magique et de sortir par un bord de table situé à moins de 8ps du coin où s'est déployée la bande de la figurine. Le premier guerrier à parvenir jusqu'à la pierre magique doit passer un tour entier à chercher le sac où elle se trouve avant de pouvoir s'en emparer. Il suffit ensuite de se mettre au contact des fragments pour les ramasser. Un guerrier peut porter autant de fragments qu'il le désire, mais il ne peut pas donner de fragment à une autre figurine. Si le guerrier qui porte un fragment est mis *Hors de Combat*, placez ce dernier là où la figurine est tombée.

Fin de la Partie

La partie se termine lorsqu'une des bandes parvient à faire sortir au moins la moitié des fragments de pierre magique de la table, ou lorsqu'une des bandes rate un test de déroute. Les bandes qui dérouent perdent automatiquement la partie.

Expérience

+1 Survie: Si un Héros ou un homme de main survit il gagne +1 point d'expérience.

+1 Chef de Bande Vainqueur: Le chef de la bande victorieuse gagne +1 point d'expérience.

+1 par Fragment de Pierre Magique: Si un Héros ou un homme de main porte un fragment de pierre magique à la fin de la bataille, il gagne +1 point d'expérience.

+1 par Ennemi Mis Hors de Combat: Un Héros gagne +1 point d'expérience par ennemi qu'il met Hors de Combat.

Pierre Magique

Votre bande gagne autant de fragments de pierre magique à la fin de la bataille que ce qu'elle a réussi à en récupérer.

Nouvelles Règles

