



Scénario: Train de Mules

Scénario de Robert J. Walker



Venus de tous horizons, les trains de mules restent le moyen le plus économique d'amener des marchandises à Mordheim. Les mules traversent facilement les collines couvertes d'ajoncs qui entourent la cité. De plus, cette route avait l'avantage de ne pas grouiller de bandits, contrairement aux autres qui mènent à la ville, tout au moins jusqu'à récemment...

Les marchands ont besoin d'engager des bandes pour les défendre et repousser les bandits qui se font de plus en plus hardis.

Terrain

Ce scénario se joue sur une table de 1,20m par 1,20m. Placez des ruines à moins de 12ps le long d'un bord de table. Les joueurs alternent ensuite le placement des décors: la table devrait être recouverte de collines, de bois et de haies, avec une route la traversant en son centre.

Bandes

La bande ayant la plus petite valeur défend le train de mules. Si les deux bandes ont la même valeur, la bande ayant le moins de guerriers assume le rôle du défenseur.

Le train comprend entre trois et six mules, avec une limite d'une mule par tranche de deux guerriers de la bande du défenseur (utilisez des chevaux si vous n'avez pas de mules). Les mules doivent être placées à moins de 4ps de la route et à moins de 12ps d'un des bords de table. Les attaquants peuvent être déployés n'importe où à plus de 24ps de toute figurine ennemie.

Début de la Partie

L'attaquant joue en premier.

Fin de la Partie

La partie se termine lorsque les mules sont sorties par le bord de table opposé à celui où elles se sont déployées, ou si l'une des deux bandes dérouté. Note: toute figurine qui sort de la table ne peut pas revenir en jeu.

Expérience

+1 Survie: Si un héros ou un homme de main survit à la partie, il gagne +1 point d'expérience.

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

+1 Par Ennemi Hors de Combat: Tout héros gagne +1 point d'expérience par ennemi qu'il met Hors de Combat.

+1 pour des Mules Menées Hors de la Table: Si un héros mène une ou plusieurs mules hors

de la table, il gagne +1 point d'expérience.

Règles Spéciales

Monture

Les mules sont chargées de marchandises et ne peuvent pas être montées. Il n'y a sinon aucune restriction pour chevaucher un animal.

Récompense

Si les attaquants volent une ou plusieurs mules, ils peuvent les garder ou les vendre. De plus, les marchandises transportées par la mule doivent être déterminées comme si la bande avait trouvé une Bande Massacrée (444444) lors de la phase d'exploration. Ajoutez +1 aux jets effectués pour chaque mule volée en plus de la première. Les mules volées sont celles menées hors de la table par un membre de la bande des attaquants.

Les défenseurs gagnent 2D6 couronnes par mule que leur bande mène hors de la table.

Dérouté

Si une bande dérouté, elle abandonne toutes ses mules. La bande adverse ne peut mener hors de la table que les mules qu'elle a en sa possession au moment où l'adversaire dérouté: les mules qui ne sont pas menées à ce moment-là se perdent dans la cité et finissent dévorées!

Exploration

À la fin de ce scénario, les deux bandes peuvent effectuer comme d'habitude leur phase d'exploration.



STROUVERRES
RÈGLES

