

LA BATAILLE DE L'ABBAYE DE MAISONTAAL, Année Impériale 2491

La Bataille de Maisontaal, qui fut livrée en 2491, se termina par la spectaculaire victoire des forces bretoniennes menées par le Duc Tancred. Alors qu'au début de la bataille les skavens et les morts-vivants combattirent côte à côte, leur alliance fut rompue par les fourbes hommes-rats qui utilisèrent leurs redoutables lance-feu contre les zombies en tentant de détruire le Lichemeister. Ce scénario vous propose de rejouer la fameuse Bataille de l'Abbaye de Maisontaal, en adaptant à WFB8 les règles proposées par Alessio Cavatore dans le *White Dwarf* #95. Ces règles étaient elles-mêmes une remise au goût du jour pour la v6 de *Vengeance of the Lichemeister*, un scénario paru dans le *Citadel Journal* Spring 86.

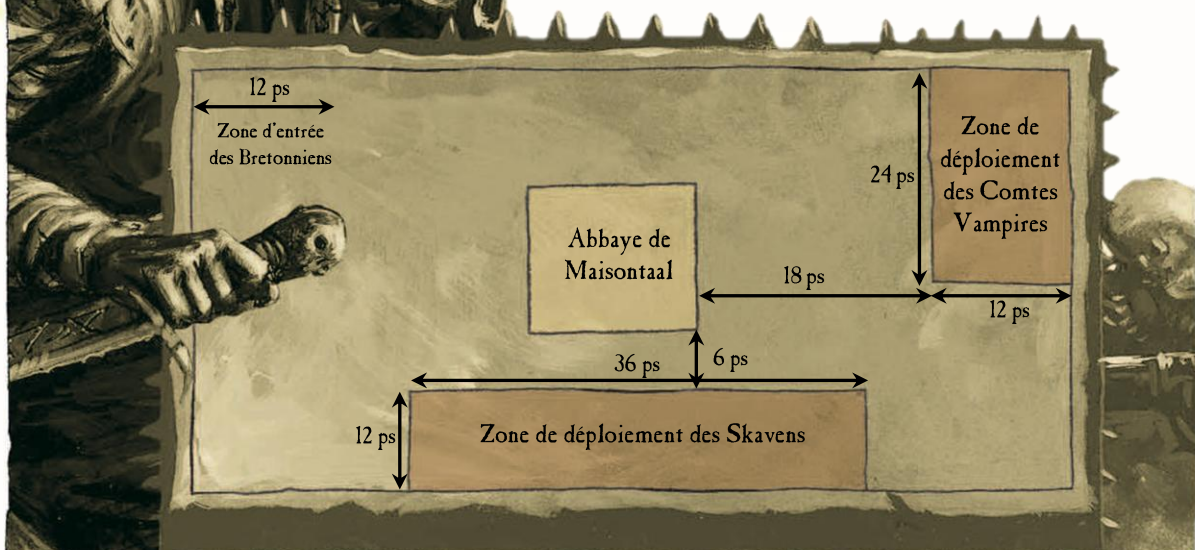
ARMÉES

La Bataille de l'Abbaye de Maisontaal est l'exemple le plus connu de bataille impliquant trois armées.

Armée Bretonienne : Vous pouvez choisir jusqu'à 3000 points dans le Livre d'Armée Bretonnie ou dans l'antédiluviennne Armée de Croisade du supplément WFB6 *Tempête du Chaos*. Cette force doit être commandée par Tancred, Duc de Quenelles, et doit être entièrement constituée de cavalerie. Le joueur Bretonnien dispose gratuitement de Bagrian. Il commande les défenseurs de l'abbaye qui sont constitués d'une unité d'Hommes d'Armes ou d'une unité de Sergents Montés et d'une unité de Pèlerins du Graal qui représentent les moines de Taal.

Armée Comtes Vampires : Vous pouvez choisir jusqu'à 3000 points dans le Livre d'Armée Comtes Vampires. Cette force doit obligatoirement inclure Krell et être commandée par Heinrich Kemmler.

Armée Skaven : Vous pouvez choisir jusqu'à 3000 points dans le Livre d'Armée Skavens. Cette force doit être obligatoirement commandée par Gnawdoom (un Prophète Gris, choisissez son équipement comme d'habitude) et inclure Throt le Galeux.



CHAMP DE BATAILLE

Afin de rejouer ce conflit, réaliser un décor le plus fidèle possible à la carte ci-dessus.

Vous pouvez vous référer avec profit au Scenery Workshop *Bâtir l'Abbaye de Maisontaal*, paru dans le White Dwarf #95 et dans le *Recueil 2003*.

DÉPLOIEMENT

Les Skavens et les Comtes Vampires se déploient en premier dans leurs zones respectives. Chacun des deux joueurs lance un dé. Le résultat le plus élevé place son armée dans la zone de déploiement qui lui est dévolue. Les Bretonniens déploient ensuite Bagrian, l'unité d'Hommes d'Armes ou de Sergents montés et de Pèlerin du Graal n'importe où à l'intérieur du périmètre de l'abbaye, pour représenter les derniers moines de Taal. Aucune autre unité ne peut y être déployée. Le reste de l'armée bretonnienne ne commence pas la bataille déployée sur la table.

PREMIER TOUR

Les Bretonniens jouent en premier et la cavalerie bretonnienne arrive lors du premier tour en *renfort* par le coin indiqué sur la carte. Les autres joueurs se déplacent ensuite dans l'ordre dans lequel ils se sont déployés.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la bataille, le camp qui contrôle l'Arche Noire remporte la partie. À défaut le camp qui contrôle le plus grand nombre de sections de l'Abbaye de Maisontaal l'emporte. Une section est contrôlée par l'unité qui l'occupe. Dans le cas peu probable où on ne peut déterminer le vainqueur, utilisez les points de victoire, comme décrit page 143.

Adaptation : Le Master of Madness et Dreadaxe.

Mise en page : Le Master of Madness.

Relecture : Dreadaxe.

Mise à jour : 07/11/2012.

Sources :

- * WFB8 Règles de séquence de tour du scénario *Battle Royale* pages 406-407.
- * WFB6 Article *Retour à Maisontaal* d'Alessio Cavatore paru dans White Dwarf #95 (mars 2002) pages 68-77 et repris dans le *Recueil 2003* pages 120-129.
- * WFB5 *Bataille de l'Abbaye de Maisontaal* d'Alessio Cavatore paru dans White Dwarf #65 (septembre 2009) pages 48-51.
- * WFB2 Scénario *Vengeance of the Lichemaster* paru dans le *Citadel Journal Spring 86*.

Note de concepteur : le scénario dans ses trois versions propose différentes séquences de tour. Dans le scénario originel *The Vengeance of the Lichemaster* pour WFB2 et dans la deuxième mouture pour WFB5, l'ordre d'action des trois armées est fixe au fil des tours alors qu'il est aléatoire dans la Bataille de l'Abbaye de Maisontaal pour WFB6. Note intéressante, l'armée qui commence la bataille n'est jamais la même dans les trois versions : le Lichemeister dans WFB2, les Skavens dans WFB5 et les Bretonniens dans WFB6. Nous avons choisi de respecter un ordre de tour fixe comme dans les deux premières versions mais avec des tours imbriqués comme dans le scénario "*Battle Royale*" pour que la partie soit plus dynamique.



RÈGLES SPÉCIALES

Séquence du Tour

Elle suit les règles du scénario "Battle Royale".

Pour permettre à plus de deux camps de participer, ce scénario modifie la séquence normale de Warhammer. Cela évite les temps morts pour les différents joueurs. Cependant, il faut faire attention à ne pas trop se dépêcher pour ne pas se mélanger les pinceaux !

Lors de la phase de mouvement, les joueurs effectuent tous leurs mouvements chacun leur tour. L'ordre de jeu est le même que celui du premier tour.

Vient ensuite la phase de magie, lors de laquelle tout le monde participe. Le joueur qui a commencé lance deux dés pour déterminer les vents de magie. Chaque joueur utilise le résultat pour déterminer ses dés de pouvoir et de dissipation (ne les mélangez pas !). Le premier joueur peut alors lancer un sort ou passer, puis c'est au tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de dés de pouvoir ou aient tous passé leur tour. N'importe qui peut tenter de dissiper un sort, mais une seule tentative peut être effectuée par sort. Le joueur visé par le sort est le premier à décider s'il tente de le dissiper ou non, suivi par les autres joueurs selon l'ordre de jeu déterminé. Si aucun ennemi n'est visé par le sort (par exemple dans le cas d'un sort d'amélioration), les joueurs décident de dissiper ou non selon l'ordre de jeu déterminé.

Lors de la phase de tir, les joueurs résolvent leurs tirs selon l'ordre de jeu déterminé.

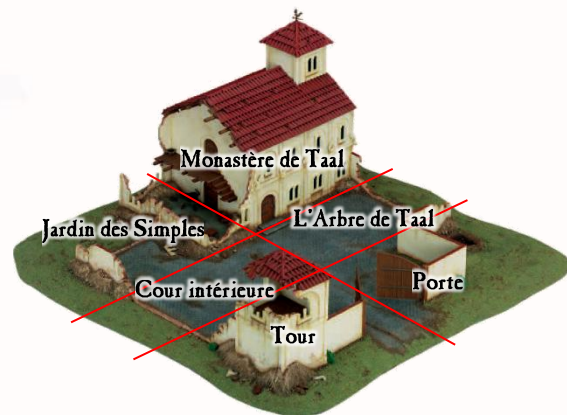
Enfin, une seule phase de combat a lieu, à laquelle participent tous les joueurs. Les combats sont résolus dans l'ordre de jeu déterminé.

L'Abbaye de Maisontaal

L'Abbaye est considérée comme un bâtiment complexe et hétérogène (bâtiments et enceintes endommagés, porte, cour,...) ; de ce fait, n'importe quel type de troupe peut occuper une section. Elle comporte six sections comme décrit sur le plan. Une unité occupant une section peut se déplacer dans une section reliée inoccupée, ou lancer un assaut contre une section reliée occupée par l'ennemi (si elle gagne, elle capture la section qu'elle a attaqué ; sinon elle reste où elle est). Deux unités amies occupant deux sections reliées peuvent échanger leur place.

Trois sections sont effondrées et donc beaucoup plus difficiles à défendre : le Jardin des Simples, la Cour intérieure et l'Arbre de Taal. Si l'assaillant gagne un combat, l'unité qui défendait est automatiquement repoussée. Celle-ci doit sortir de la section

en suivant les règles normales d'une unité quittant un bâtiment, mais peut aussi choisir de se retirer dans une section reliée et inoccupée. L'assaillant prend place dans la section laissée vacante par le défenseur.



La Crypte

La crypte où Bagrian mène ses expériences et entrepose ses trésors se trouve sous l'Abbaye. C'est aussi ici que se trouve l'Arche Noire. Toute figurine se trouvant dans une section de l'Abbaye peut se déplacer vers la Crypte comme si c'était une section reliée. Les joueurs Mort-Vivants et Skavens doivent lancer un assaut contre la porte de la crypte qui est verrouillée magiquement. La porte possède une Endurance 7 et 4 Points de Vie. Une unité Mort-Vivante ou Skaven qui prend possession de l'Arche Noire est libre de se déplacer avec. Les Bretonniens ne peuvent pas déplacer l'Arche en dehors de l'Abbaye.

Si Gnowdoo contrôle l'Arche Noire, il tente de l'ouvrir avec sa clef de malepierre. L'ouverture du coffret entraîne le lancement d'éclairs causant 2D6 touches de Force 5 (utilisez le gros gabarit si le coffret n'est plus dans un bâtiment). D'autre part, choisissez aléatoirement un objet magique pour chaque personnage affecté ; celui-ci est détruit par la puissance magique dégagée. Gnowdoo est immunisé aux effets grâce à sa Pierre de Prophétie. Si cet événement a lieu dans la crypte, les éclairs réveillent le Guerrier Mécanique, une création arcanique de Bagrian. Il rejoint les forces bretonniennes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier Mécanique	4	6	-	5	5	3	4	3	10

Règles Spéciales

Sauvegarde d'armure : 4+.

Rayon de la Mort : Attaque de tir de Force 5, d'une portée de 24 ps et touchant automatiquement.

Une unité contrainte de fuir laisse l'Arche Noire en place et si une autre unité se trouve à cette position elle en prend alors possession.