

# UNE ECRASANTE TERREUR

## Des challenges pour une personne pour Warhammer Underworlds

*Les bandes prisent dans le cycle infernal de la malédiction des Katophrane sont destinées non seulement à vivre une demi vie d'âme immortelle mais aussi de se battre contre toute sorte d'adversaires. En effet la montagne maudite de Beastgrave a commencé à voir de plus en plus de visiteurs, certains de leur plein gré, et d'autres plus forcés. Une de ces bêtes est le Fomoroid Écraseur. Venant du Bloodwind Spoil et maintenant désespérément piégée sur les flans de la montagne, cette bête représente une menace mortelle. Tandis qu'il démolie sa zone dans une folie furieuse, une bande est attirée par le bruit de la destruction. Ils doivent vaincre le Fomoroid Écraseur avant que cette partie de la montagne, et les trésors qu'elle contient, ne soient détruite à tout jamais.*

Pour jouer ce scénario vous aurez besoin d'une copie de Warhammer Underworlds : Beastgrave et d'un Fomoroid Crusher monté sur une base de 60mm.

Bien que la base est beaucoup plus grande que d'habitude la figurine est toujours placé sur un seul hexagone (en débordant un peu).

Bien que le scénario ait été conçu pour le Fomoroid on peut très bien le remplacer par un autre monstre ou figurine comme un Orruk Megaboss ou un Tyran Ogre.

### Objectif de la partie

l'objectif est toujours le même – vaincre le Fomoroid. Il peut être vaincu de plusieurs façons telle que ce le sera décrit dans la section des « conditions de victoire ».

### Préparation

#### Choix d'une bande

Choisissez n'importe quelle bande de Warhammer Underworlds et tentez de vaincre le Fomoroid

#### Pile

Une fois que vous avez choisi votre bande, vous devez construire une pile de pouvoir. Utilisez les règles normales de constructions (page 15 du livre de règle). Il n'y a pas de pile d'objective dans ce mode.

### Mise en place

#### Choix du plateau

Choisissez un des plateau de votre collection et placez le devant vous.

#### Pion d'environnement

Mélangez les pions d'objectif face cachée. Placez ensuite un pion sans le retourner sur n'importe quel hexagone du plateau à l'exception des cases de départ, bloqués, fatales ou de bord. Vous ne pouvez pas placer d'objectif à moins de 2 cases d'un autre pion objectif.

Continuez à en placer jusqu'à ce que soit impossible, vous pouvez alors tenter de placer un dernier pion objectif qui pourra être placé sur une case de bord.

Pour la plupart des parties, vous devriez avoir au moins 3 objectifs voir plus si vous les avez soigneusement placés.

#### Choix du plan de bataille

Il y a trois plans de bataille. Chacun donne au Fomoroid des traits différents, modifie son comportement et comporte ses propres conditions de victoire.

Pour une première partie, il est conseillé de prendre le plan Déchaînement.

#### Tirez les cartes

Utilisez les règles de base (page 19), à savoir tirez 5 cartes de votre pile de pouvoir. Vous pouvez défausser votre main pour tirer 5 nouvelles cartes.

#### Placez les combattants

Placez le Fomoroid suivant les instructions du plan de bataille. Placez chacun de vos combattants sur une case de départ. Une fois tout le monde placé, la partie commence.



## Déroulement d'une partie

- Utilisez la séquence de jeu présenté page 18 du livre de règle.
- Traitez le Fomoroid comme un joueur (qui n'a pas de territoire). Le Fomoroid a toujours la première activation à chaque round.
- Gardez une trace des actions du Fomoroid en utilisant des pion d'activation qui lui sont dédié.
- Si le Fomoroid est hors de combat au début d'une phase de fin alors la partie est finie.

### Le Fomoroid Crusher

Le Fomoroid est activé comme n'importe quel combattant, à part qu'il n'a pas de joueur qui le contrôle. Quand il est activé, il effectue des actions en fonctions des mots clés qu'il possède. Ces mots clés sont déterminés par le plan de bataille choisi. Chaque mots clés correspond à une action et l'ordre dans lequel les actions seront effectuées correspond à la priorité des mots clés. La priorité est un nombre de 1 à 5, 1 étant la plus haute. Pour savoir ce que fait le Fomoroid suivez simplement la liste des actions en commençant par celle avec la plus grande priorité. Si l'action n'est pas possible passez à la suivante. Le Fomoroid ne peut faire qu'une action par activation (sauf si c'est préciser autrement)

- Le Fomoroid ne peut pas recevoir de pion de mouvement ou de charge.
- Le Fomoroid n'a pas de pile de pouvoir et passe automatiquement lorsqu'il doit joué un carte pouvoir lors d'une phase de pouvoir.
- A chaque fois qu'il a l'opportunité de faire une réaction, il l'a fait.
- Le Fomoroid cible toujours le combattant le plus proche de lui avec ses actions d'attaque. Si il y a plus d'une cible, le joueur choisi laquelle est ciblée.

**Berserk** : Cette action ne peut pas être faire si ce combattant est adjacent à un ennemi. Ce combattant effectue une action de Charge. L'action de Mouvement de cette super-action doit finir avec ce combattant adjacent à l'ennemie le plus proche en ayant emprunté la route la plus courte. Si ce n'est pas possible l'action ne peut pas être faite. De plus lors de cette action, si c'est possible, le Fomoroid bougera sur une case contenant un pion objectif.

**Avance** : Faite une action de Mouvement qui doit finir le plus proche possible de l'ennemie le plus proche en utilisant la route la plus courte.

**Destructeur** : Cette action ne peut pas être faire si ce combattant est adjacent à un ennemi. Ce combattant effectue une action de Charge. L'action de Mouvement de cette super-action doit finir avec ce combattant adjacent à l'ennemie le plus proche qui tient un objectif en ayant emprunté la route la plus courte. Si ce n'est pas possible l'action ne peut pas être faite. De plus lors de cette action, si c'est possible, le Fomoroid bougera sur une case contenant un pion objectif.

**Enragé** : Cette action ne peut pas être faire si ce combattant est adjacent à un ennemi. Ce combattant effectue une action de Charge. L'action de Mouvement de cette super-action doit finir avec ce combattant adjacent avec le plus possible d'ennemie en ayant emprunté la route la plus courte. Si l'action de mouvement ne permet pas de finir adjacent a au moins 1 combattant ennemie alors l'action ne peut pas être faite. Pour cette activation les actions d'attaque de porté 1 ont Balayage

**Briseur** : Choisissez un ennemie adjacent. Il subit 3 dégâts.

**Insurmontable** : Cette action ne peut pas être faire si ce combattant est adjacent à un ennemi. Ce combattant effectue deux actions de Mouvement qui doivent finir avec ce combattant le plus roche possible de la case d'échappement (indiqué dans le plan de bataille) par la route la plus courte. Durant ces actions de mouvement, ce combattant peut bouger à travers les cases bloquées mais ne peut pas si arrêter. De plus lors de cette action, si c'est possible, le Fomoroid bougera sur une case contenant un pion objectif.

## Plan de bataille

### Déchaînement

*Le Fomoroid est devenu fou furieux ! Tachez de survivre. Heureusement votre bande a un peu de temps pour se préparer à son arrivée.*

**Condition de victoire :** Le Fomoroid est hors d'action ou il y a encore des combattants amis survivant à la troisième phase de Fin. Tout autre résultat est une défaite.

**Mise en place :** placez le Fomoroid sur la case vide centrale (ou la case la plus proche possible de celle ci)

### Préparation

Avant que la partie commence, retirez toutes les cartes d'amélioration et donnez une amélioration à chacun de vos combattants. Mettez de côté les améliorations restantes elles ne seront plus utilisées de la partie. Mélangez les cartes de pouvoir restante et placez les face cachées.

**Aucun sacrifice n'est trop grand :** Après qu'un combattant ami est été mis hors de combat, choisissez un combattant ami et exalté le.

### Priorité

1. Destructeur
2. Enragé
3. Briseur
4. Avance

### Profanation

*Torturé par les mémoires de ces précédentes vies, le Fomoroid se déchaîne sur le champs de bataille, réduisant en ruine tous ce qui peut avoir une importance.*

**Condition de victoire :** Le Fomoroid est mis hors d'action avant que l'ensemble des pions objectif ne soit retiré du plateau. Tout autre résultat est une défaite.

**Mise en place :** placez le Fomoroid sur la case vide centrale (ou la case la plus proche possible de celle ci)

**Il détruit tout :** Après qu'un pion objectif soit retiré du plateau, choisissez un combattant ami et exalté le.

### Mesures désespérées

**Réaction :** A la fin de l'activation d'un combattant ami, vous pouvez lui donner une amélioration depuis votre main sans avoir à dépensé de point de gloire.

### Priorité

1. Destructeur
2. Berserk
3. Briseur
4. Avance

### Assiégé

*La tanière du Fomoroid a été découverte et il cherche à s'enfuir.*

**Condition de victoire :** Le Fomoroid est mis hors d'action. Tout autre résultat est une défaite.

**Mise en place :** placez le Fomoroid sur une case de bord d'une des largeurs du plateau (ou la case la plus proche possible de celle ci)

**Préparation Fuite:** placé un pion blessure sur la case la plus éloigné de la case de départ du Fomoroid. C'est la case d'échappement. S'il y a plusieurs choix possible choisissez en une. Si le Fomoroid est sur la case d'échappement lorsqu'il commence sont activation la partie se fini immédiatement.

**Ne le laissez pas s'échapper :** Après que le Fomoroid est fini une action de mouvement dans un rayon de 4 cases de la case d'échappement, choisissez un combattant ami et exalté le.

### Mesures désespérées

**Réaction :** A la fin de l'activation d'un combattant ami, vous pouvez lui donner une amélioration depuis votre main sans avoir à dépensé de point de gloire.

### Priorité

1. Insurmontable
2. Destructeur
3. Briseur
4. Avance



**THE FOMOROID CRUSHER**

**CRUSHING FISTS**  
 1 3 3

**HURLED TERRAIN**  
 4 1 2

Un pion objectif est retiré du plateau

3 1 10

Ce combattant ne peut pas être repoussé ou subir de dégâts par des cases létales. Si ce combattant devrait subir plus de 2 dégâts d'une action d'attaque qui n'est pas une attaque critique, il ne subit que 2 dégâts à la place.

**Lancé de Terrain (Réaction):** Après qu'un pion d'objectif soit retiré du plateau du à la réaction écraser, effectuer l'action d'attaque Hurlé Terrain. Cette action d'attaque ne peut être faite qu'en réaction.

**Ecraser (Réaction):** Quand ce combattant bouge dans une case contenant un pion objectif, ou quand un combattant ennemi adjacent est mis hors de combat et qu'il est dans une case contenant un pion objectif, retirez ce pion objectif du plateau.

© GW 2020



**THE FOMOROID CRUSHER INSPIRED**

**CRUSHING FISTS**  
 1 3 3

**HURLED TERRAIN**  
 4 1 2

This fighter has Innate

4 2 12

Ce combattant ne peut pas être repoussé ou subir de dégâts par des cases létales. Si ce combattant devrait subir plus de 1 dégâts d'une action d'attaque qui n'est pas une attaque critique, il ne subit que 1 dégâts à la place.

**Lancé de Terrain (Réaction):** Après qu'un pion d'objectif soit retiré du plateau du à la réaction écraser, effectuer l'action d'attaque Hurlé Terrain. Cette action d'attaque ne peut être faite qu'en réaction.

**Ecraser (Réaction):** Quand ce combattant bouge dans une case contenant un pion objectif, ou quand un combattant ennemi adjacent est mis hors de combat et qu'il est dans une case contenant un pion objectif, retirez ce pion objectif du plateau.

© GW 2020