

Les Jeux de l'Ouestfolde 2016 : Scénarios



La Dentelette de Sainte Rolande

La Dentelette de Sainte Rolande est un puissant artefact qui a fait et défait des empires. Combien de guerres, combien d'hommes morts pour cette relique sacrée ? Elle a récemment été volée par un goblin commandité par un nécromancien qui s'est fait tuer par un chef orque lui même mangé par un troll et dont les restes ont été retrouvés par un nain qui en a fait un collier pour le blaireau de sa cousine. Ce dernier a... Bref, elle est là !

Déploiement et terrain

Placer un pion objectif représentant la Dentelette au centre de la table.

Règles additionnelles

- Une unité (indépendants compris) prend automatiquement possession de la Dentelette lorsqu'elle **fini un mouvement** sur ou au contact de l'objectif (hors mouvement d'avant-garde).
- L'unité en possession de la Dentelette **depuis le début du tour** peut la lancer durant sa phase de tir. Ce tir remplace l'éventuel tir de l'unité et vise une unité amie. 1 Attaque, touche sur 3+, Portée 12 ps. Si le tir est un succès, l'unité ciblée récupère la Dentelette sinon placez le pion objectif à égale distance des 2 unités. Le tir ne bénéficie d'**aucune règle spéciale ou objet magique** de l'unité mais suit toutes les règles de tir (mouvement, ligne de vue, ...).
- Lorsque l'unité possédant la Dentelette est mise en déroute par un tir, placez le pion objectif là où se trouvait le chef d'unité. Si c'est au corps à corps, attribuez la Dentelette à l'une des unités attaquantes (au choix du joueur actif).

Conditions de victoire

- Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque **unité ayant pris possession** de la Dentelette au cours de la partie (y compris les unités mises en déroute).
- Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque **unité mise en déroute** si elle est en possession de la Dentelette.
- Si la différence de points de victoire entre les 2 joueurs est supérieure ou égale à 2 points, le joueur avec le plus points de victoires gagne la partie. Sinon il s'agit d'une égalité.

La Poutre

Cette arme maléfique a été conçue par un des meilleurs forgeron nain abyssal à partir d'un fémur de Dragon, de dents de Manticore et d'urine de chat. Sa puissance vous accordera la victoire à coup sûr.

Déploiement

Placer 1 pion objectif représentant la Poutre au centre de la table.

Règles additionnelles

- Une unité (indépendants compris) prend automatiquement possession de la Poutre lorsqu'elle **fini un mouvement** sur ou au contact de l'objectif (hors mouvement d'avant-garde).
- Une unité qui combat avec la Poutre bénéficie de **3 attaques supplémentaires** : ces attaques ont : Mêlée 3+ , Elite, Force Dévastatrice (4), Vicieux.
- Lorsque l'unité possédant la Poutre est mise en déroute, placez le pion objectif là où se trouvait le chef d'unité.

Conditions de victoire

- Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque **unité mise en déroute ou ébranlée à l'aide de la Poutre** (par une unité en possession de la Poutre).
- Séparez le champ de bataille en 4 quarts, vous remportez 2 points de victoire par **quart de table sous votre contrôle** à la fin de la partie. Vous contrôlez un quart de table si vous êtes seul à disposer d'au moins une unité non ébranlée dessus. Une unité ne peut contrôler qu'une seul quart de table, utilisez le centre de l'unité pour déterminer sa position.
- Si la différence de points de victoire entre les 2 joueurs est supérieure ou égale à 2 points, le joueur avec le plus points de victoires gagne la partie. Sinon il s'agit d'une égalité.

Le ciel nous tombe sur la tête !

C'est la panique, le déluge, l'apocalypse ! Les dieux sont courroucés et vous le font savoir ! Quittez ce pays maudit ou il vous en coûtera la vie. Rentrez chez vous misérables mortels ! Malheureusement vos ennemis font pareil... dans l'autre sens !

Déploiement

Le déploiement s'effectue en **diagonale** : utilisez une des 2 diagonales de la table en tant que ligne médiane. Le choix de la diagonale est déterminé par un jet de dé avant le choix du bord de table.

Règles additionnelles

- "Tempête" : Aucune unité ne peut bénéficier de la compétence vol. Les unités ayant un mouvement supérieur à 7 comptent comme ayant un **mouvement de 7**. Les **tirs** effectués à **plus de 12 pas** subissent un modificateur supplémentaire de **-1** (en plus des autres éventuels modificateurs).
- "Perturbations magiques" : Lorsque vous lancez un sort, si **plus de la moitié** des dés sont des **réussites**, le lanceur subit immédiatement **3 touches perforant (2)**. Le sort est appliqué même si le lanceur est mis en déroute suite à ses éventuelles blessures.
- "Foudre Divine" : A partir du **tour 5**, pendant votre phase de tir, vous bénéficiez d'un tir de Foudre Divine pouvant cibler une unité ennemie ne se trouvant **pas dans votre zone de déploiement** : **Foudre Divine (8)**, **touche sur 4+**, **perforant (2)**, portée illimitée. Ce tir vient du ciel et n'est donc pas soumis à des couverts ou des lignes de vue.

Conditions de victoire

A la fin de la partie, additionnez le coût de toutes vos **unités n'ayant pas été mises en déroute** pour obtenir votre score. Divisez ce score par 100 (arrondi à l'entier inférieur) pour obtenir vos points de victoires.

Si la différence de points de victoire est supérieure ou égale à 2 points, le joueur avec le plus de points de victoires gagne la partie. Sinon il s'agit d'une égalité.