

# Ouestfolde 2017 : Les scénarios



## La Soif de l'Or

*La légende parle d'une contrée lugubre et maudite, ravagée par les guerres. Un trésor inestimable s'y trouve : de l'or à en perdre la raison. Mais il est gardé par une bête sanguinaire qui fait frémir les plus braves.*

*Serez-vous assez courageux pour affronter...*

*...La Poule de l'Apocalypse !!!*

### **Règles additionnelles**

Au début de la partie, placez la **poule au centre de la table**. Au début de chaque tour, le joueur actif joue la poule. Elle doit obligatoirement se déplacer de 3D6 ps dans une direction aléatoire (lancez un dé de dispersion). Elle ne peut pas survoler les unités : si elle rentre en contact avec une unité, considérez ce mouvement comme une charge. Si elle n'est pas au contact lors de la phase de Tir, le joueur peut décider d'utiliser son attaque de souffle.

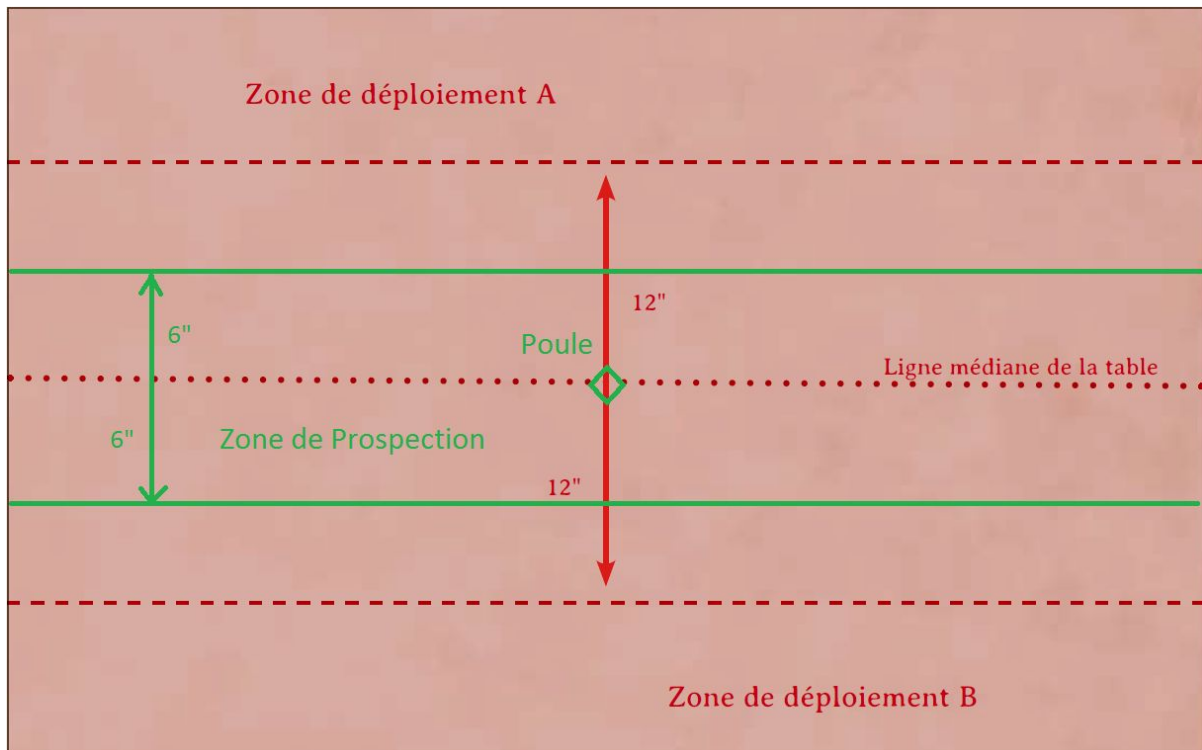
#### ● **Poule de l'Apocalypse**

Vitesse	Mêlée	Tir	Défense	Attaque	Moral
3D6*	2+	2+	6+	10	18/20

Spécial : Individuel, Attaque de Souffle (10), Mouvement aléatoire, Vol, Furtif

- **Creuser** : Pendant la phase de tir, une unité qui se trouve **dans la zone de prospection** (1) peut récupérer un oeuf d'or. Cette action remplace un tir, elle est soumise aux mêmes conditions (2) à l'exception qu'il n'est pas nécessaire de disposer d'une arme de tir. **Ajoutez un marqueur "oeuf"** à votre unité. Une unité détruite perd tous les oeufs en sa possession, l'unité adverse ne récupère pas les oeufs perdus.

#### Déploiement :



#### Conditions de victoire :

- Vous gagnez 1 point de victoire à chaque fois que vous **blessez la poule**.
- Vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire si vous **la mettez en déroute**.
- Vous gagnez 1 point de victoire par **oeuf en votre possession**.

Si la différence de points de victoire entre les 2 joueurs est **supérieure ou égale à 3 points**, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. Sinon il s'agit d'une égalité.

(1) : Le centre de l'unité doit se trouver dans la zone de prospection.

(2) : État stable, pas de marche forcée, pas au corps-à-corps.

# Les 2 Tours

*"Quel culot de construire ses 2 tours en face de chez moi ! Il s'est pris pour Sauron le mec ! Rassemblez les hommes, on va nettoyer ça fissa. Opération..... Bulldozer !!!!!"  
Général Gibert à ses sergents*

## 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

Chaque joueur dispose de **2 tours** en plus de sa liste d'armée.

### • Tour

Vitesse	Mêlée	Tir	Défense	Attaque	Moral
0	-	4+	6+	2	-/15

Spécial : Taille 4, Individuel, Bâtiment (Cette unité est immobile, et ne peut pas être désorganisée), Explosion D3, Perforant 2, Portée : 18ps

## Conditions de victoire

A la fin de la partie, vous gagnez :

- 3 points de victoire par tour adverse détruite
- 1 point de victoire par tour endommagée.
- 1 point de victoire par héros mis en déroute

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

# L'invocation

*En ces temps de luttes, le sort des mortels et des dieux sont parfois mêlés. Certains shamans sont capables de communiquer avec des divinités aussi puissantes que le Grand Keyshelou.*

*Il faut accomplir des rituels étranges et ancestraux pour bénéficier de ses faveurs...  
...mais il faut avouer que la plupart du temps ça ne fait rien du tout.*

## **Déploiement**

Placer un pion objectif au centre de la table pour représenter la statuette du Grand Keyshelou

Au début de la partie, chaque unité dispose d'un **marqueur offrande**. Utilisez des marqueurs différents pour chaque joueur.

## **Règles additionnelles**

- Une unité peut poser une offrande avant ou après son mouvement. Placez le marqueur au contact de l'unité.
- Une unité peut prendre une offrande avant ou après son mouvement si elle se trouve à son contact. Il n'est pas possible de porter plus d'une offrande à la fois.

## **Conditions de victoire :**

A la fin de la partie, chaque joueur remporte un nombre de points de victoire égal au nombre d'offrandes qu'il a dans un rayon de 6ps autour de la statue.

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

# Il faut sauver la Princesse

*“- Ne vous inquiétez pas Princesse, j’ai envoyé Gonzague pour entamer des négociations. Ah, justement le voilà ! Très cher Gonzague, comment se sont passés les pourparlers ?  
- Ils ont dit qu’ils voulaient nous péter la gueule !  
- Leur avez-vous proposé une trêve ?  
- Pas envie, ils préfèrent nous péter la gueule.  
- De l’or ?  
- Ça les intéresse mais ils préfèrent nous péter la gueule, prendre l’or et violer la Princesse.”*

## Règles additionnelles

Ajouter une figurine de piéton à votre armée pour symboliser votre princesse.

### • Princesse

Vitesse	Mêlée	Tir	Défense	Attaque	Moral
5	4+	-	3+	3	11/13

Spécial : Individuel, Eclaireur, Motivant, Furtif, Volonté de fer, **Diadème de pureté** (Cet objet immunise son porteur à toute forme de magie ainsi qu’aux attaques de souffle).

## Déploiement

Standard.

## Conditions de victoire :

- A la fin de chaque tour, vous gagnez 1 point de victoire si votre princesse n’a pas été mise en déroute.
- Vous gagnez 3 points de victoire à la fin de la partie si vous avez tué le Héros adverse le plus cher.

Si la différence de points de victoire entre les 2 joueurs est **supérieure ou égale à 2 points**, le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. Sinon il s’agit d’une égalité.