

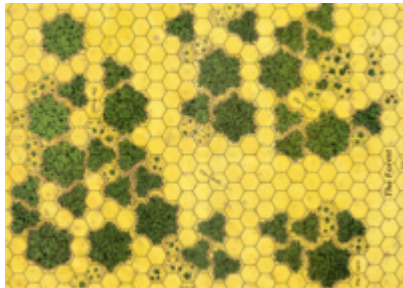
Scénario Hallali 1

La peau de l'ours

L'histoire

Simon pourchasse depuis l'aube cet ours énorme qui terrorise la région. Seuls son meilleur archer et un piquier menant 3 dogues ont réussi à le suivre. Épuisé, la bête finit par se laisser rattraper. Le duel final aura lieu au cœur de la forêt.

Assemblage des cartes & positions de départ



- L'ours se place sur les 2 cases « the glade ».
- Les chasseurs l'encerclent, sans être au contact.
- les chasseurs jouent en premier.

Les pions

La bête		Les chasseurs		
 Ours	Ours mâle	 Cavalier	 Archer	 Piquier
			3 chiens	
			 Loups	

Règles spéciales

Les chasseurs et leurs chiens sont impressionnés par la bête. A chaque attaque d'un chasseur, lancer 1D6 :

- > 1 : saisi par la panique, le chasseur reste sur place : attaque annulée ;
- > 2 ou 3 : le chasseur, impressionné, perd une partie de ses moyens : attaque divisée par 2 ;
- > 4 à 6 : le chasseur garde son sang froid : attaque normale.

Les chasseurs et leurs chiens peuvent attaquer à plusieurs l'animal ; dans ce cas ils bénéficient d'un décalage d'une colonne à leur avantage.

Un cavalier ne peut pas utiliser la règle « charge » contre l'ours ; ce dernier par contre peut l'utiliser.

Dans le cadre des combats, un animal est assimilé à un personnage à pied ; un résultat « tué » dans la table correspond à 2 pas de blessure, « assommé » correspond à un recul de 4 cases. Si l'ours est blessé (au moins 1 pas de blessure), appliquer la règle « Berserker ».

Pour les tirs, appliquer la table « Tir contre un personnage à cheval » avec les résultats suivants :

- > A : recule de 1 case ;
- > B : recule de 2 cases ;
- > C : recule de 3 cases ;
- > D : 1 niveau de blessure ;
- > E : 2 niveaux de blessure ;
- > F : 3 niveaux de blessure.

Conditions de victoire

La partie se déroule jusqu'à la disparition, par destruction ou par fuite, d'un des deux camps..

- > L'ours bénéficie d'une victoire totale s'il parvient à s'enfuir ;
- > L'ours bénéficie d'une victoire mineure s'il est tué, mais 1 chasseur au moins est blessé et au moins 1 chien est mort ;
- > Il y a match nul si l'ours est tué, mais 1 chasseur est blessé ou 2 chiens sont morts ;
- > Les chasseurs bénéficient d'une victoire mineure s'ils réussissent à tuer l'ours sans qu'aucun chasseur ne soit tué et 1 seul chien est mort.
- > Les chasseurs bénéficient d'une victoire totale si l'ours est tué sans qu'ils ne perdent personne.