

Scénario Hallali 3

Chasse royale

L'histoire





Simon et un piquier menant 3 dogues sont les seuls à avoir pu suivre ce magnifique cerf pendant toute la journée. A la tombée du jour, au coeur d'une clairière, le dernier acte de la tragédie se prépare.

Assemblage des cartes & positions de départ



- L'animal entre par le côté de son choix.
- Les chasseurs le suivent.
- L'animal ne peut pas sortir de la carte.

Les pions

La bête		Les chasseurs				
 Cerf	Cerf Royal	 Cavalier	 Loups	3 chiens	 Piquier	Bryn (avec pieu)

Règles spéciales

Le cerf :

- Les cases « arbres » lui sont interdites.
 - Il peut charger, mais non contre-charger. En cas de succès de sa charge, il poursuit sur sa lancée (2 hexagones).
 - On utilise la table « Combat contre un personnage à cheval » avec les résultats suivants :
- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| > A : attaquant tué | > E : défenseur recule de deux cases |
| > B : attaquant blessé | > F : défenseur recule de trois cases |
| > C : attaquant recule d'une case | > G : défenseur blessé |
| > D : défenseur recule d'une case | > H : défenseur tué |

La meute :

Le meneur : un chien de la meute est le meneur ; on place un marqueur afin de le distinguer durant la durée de la partie.

La laisse : pour simuler la laisse de chaque chien, on utilise 2 carrés sur deux hexagones adjacents reliés par une ficelle (cf les grappins de Vikings) :

- > Tenus en laisse, les chiens restent adjacents au piquier ;
 - > Le piquier est gêné : lui enlever 1 point de mouvement par chien tenu en laisse ;
 - > Au début de sa phase de jeu, le piquier peut décider de lâcher un ou plusieurs chiens en décrochant leurs colliers (cette action l'accapare pendant toute sa phase) ; on enlève alors le marqueur « Laisse », et les chiens libérés se jettent vers la proie avec la moitié de leurs points de déplacement. Aux tours suivants, on applique successivement à chaque chien libéré le double test suivant (1D6) :
- 1) distance : 1 = il reste sur place ; 2 ou 3 : il avance de la moitié de ses points de mouvements ; 4 et plus : il avance de la totalité de ses points de mouvement,
 - 2) direction : 1 à 4 = vers la proie ; 5 ou 6 = vers le piquier.

L'instinct de prédation pousse les chiens à devenir plus agressifs au contact de la proie. Plus ils approchent de celle-ci plus ils exercent une traction importante sur la laisse, au risque d'échapper au piquier. Au début de la phase du chasseur, on applique à chaque chien tenu en laisse un lancé de 1D6 sur la table ci-dessous pour savoir si le chien s'échappe (enlever 1 au résultat pour le chien meneur ; si le meneur n'est plus tenu en laisse, enlever 1 au lancé de chaque chien). Si le chien parvient à s'échapper, le marqueur « laisse » lui reste attaché, il se jette immédiatement vers la proie avec la moitié de ses points de déplacement.

Scénario Hallali 3

Nombre d'hexagones libres entre le chien et la proie	Résultat du D6 (après modification éventuelle) pour lequel le chien s'échappe
15 à 13	1
12 à 10	1 ou 2
9 à 7	1 à 3
6 et moins	1 à 4

Un chien échappé continue à traîner sa laisse ; il est gêné : on lui applique au début de sa phase de jeu un lancé de 1D10 :

Résultats du D10	Effets
1	La laisse s'accroche définitivement à une branche ; le choc est tel que le chien meurt.
2 et 3	La laisse s'accroche à une branche : le chien s'arrête au bout de D6 hexagone. Il ne pourra être libéré que si le piquier s'arrête un tour complet à côté de lui.
4 à 6	Le chien est ralenti : il ne peut utiliser que la moitié de ses points de déplacements.
7 et +	Le chien n'est pas gêné.

Combat :

Lorsque le meneur participe à une attaque, on enlève 1 point au résultat du dé ;

Lorsque au moins 2 chiens participent à une attaque, on décale les résultats d'une colonne à leur avantage ;

Pour les chiens tenus en laisse, on applique les modifications suivantes :

- > Chiens : ATT et DEF divisées par 2 ;
- > Piquier : ATT impossible et DEF divisée par 2 ;

Si le meneur est tué, les autres chiens voient leur ATT divisée par 2 dans un rayon de 6 hexagones autour du cadavre.

Conditions de victoire

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

- > Le cerf bénéficie d'une victoire totale, bien que posthume, s'il parvient à tuer un chasseur avant d'être tué à son tour ;
- > Le cerf 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 le cerf est tué, mais 1 chasseur est blessé ou 2 chiens sont morts ;
- > Les chasseurs bénéficient d'une victoire mineure s'ils réussissent à tuer le cerf sans qu'aucun chasseur ne soit tué et 1 seul chien est mort.
- > Les chasseurs bénéficient d'une victoire totale si le cerf est tué sans qu'ils ne perdent personne.