



scénario pour Warmachine. 2 joueurs ou plus. toute faction.

<< Il est un fait connu de tous : Immoren recèle de secrets encore insoupçonnés. En effet, les ruines de la civilisation Orgoth n'ont pas fini de livrer tous leurs secrets.

Un soir de débauche, un aventurier n'avait pu tenir sa langue sur sa récente découverte : il prétendait avoir trouvé une machine comportant les mêmes symboles que les portes d'une grotte qui n'avait jamais cédée aux assauts de quelques armées que ce soit.

Bien sur les nouvelles allaient vite, et remontaient directement aux oreilles de quelques warcasters présents dans la région. >>

DESCRIPTION

Le scénario se joue en 2 temps.

Première partie : Les factions en présence doivent récupérer le Drone et le ramener indemne sur leur bord de table. En cas de destruction de ce dernier, la partie est perdue.

Deuxième partie : La faction qui détient le Drone doit veiller à ce que celui-ci ne soit pas détruit durant le processus d'ouverture de la grotte.

FACTIONS

Idéalement deux factions de 400 à 500 points, voir plus au bon soin des accords des joueurs. Doit comporter au moins un warjack.

Plus une figurine représentant le Drone. (robot Kinder, pièce de monnaie, jeton, etc...)

REGLES SPECIALES

(valable uniquement pour ce scénario)

A) Les warjacks qui saisissent le Drone Fou, doivent avoir une main de libre de fonctionnelle. Le bras qui tient le Drone ne peut être utilisé pour attaquer. Le warjack ne peut alors plus courir.

B) Toute manipulation (ramasser, donner, changer de bras, etc...) du Drone nécessite la dépense d'un point de focus. Un warjack peut passer le Drone Fou à un autre warjack allié situé socle à socle en échange d'un point de focus du donneur. Lancer 1 D6. sur 1, l'échange loupe et le Drone tombe et se met à détalier.

C) La phase d'activation du Drone (Robot Fou) se fait après le tour de chaque joueur.

D) Une unité ou un personnage peut immobiliser le Drone Fou si elle se trouve socle à socle en échange de son action d'attaque ou de mouvement ou d'un point de focus.

PROFIL DU DRONE FOU (ROBOT)

ROBOT FOU					
MVT	FOR	ACC	ATD	DEF	ARM
2*5	5	0	0	15	14

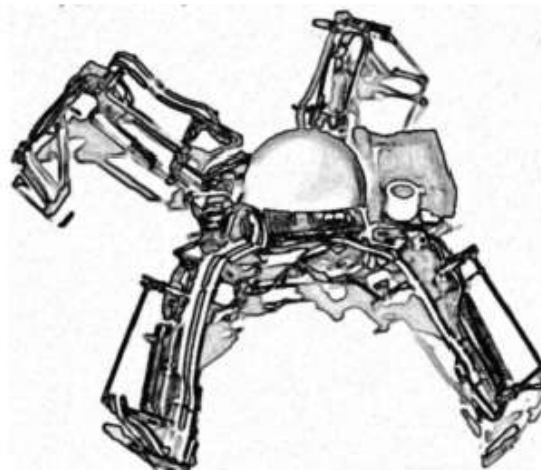
tableau d'avaries (16)

1	2	3	4	5	6
	M	M	M	M	

DISJONCTAGE				
POR	CDT	ADE	PUI	
0	X	3	12	

Mouvement (M)

- détecteur de proximité
- disjonctage
- détail
- extra lourd



Détecteur de proximité : Lors de la phase d'activation du Drone si une figurine se situe à moins de 4'' celui-ci **détale**. Si aucune figurine n'est présente dans sa zone de détection, celui-ci ne bouge pas.

Détale : Le Drone se dirige de manière chaotique et incontrôlable. Placer un gabarit de déviation sur lui et le faire avancer de 5''. Répéter l'opération une deuxième fois. Celui-ci ne peut faire un mouvement qui amènerait à sa perte. Le Drone Fou contourne les obstacles suivant une direction aléatoire. Un warjack ne constitue pas un obstacle en soit, le Drone le contourne simplement en ignorant les attaques gratuites.

Extra lourd : seul un warjack peut manipuler, soulever, prendre le Robot Fou. Du fait de son poids, au moindre dégât ou secousse subit par le warjack porteur, celui-ci laisse tomber le Drone qui **détale** immédiatement. Malgré la force des géants d'acier, un warjack qui tient le Drone ne peut plus courir.

Disjonctage : Si le Drone est attrapé, lors de sa prochaine phase d'activation, il fait un test de disjonctage. Lancez 1 D6 sur un 6, le Drone disjoncte et crée un champ disruptif. Placez une aire d'effet de 4'' centrée sur le Drone Fou, tout ce qui se trouve sous le gabarit prend une touche de puissance 12 avec un effet de disruption. Le Drone tombe alors à terre et **détale** immédiatement. Le Drone disjoncte également s'il subit des dégâts.

PARTIE I : LA COURSE

« L'annonce de la bête publique de l'aventurier déclencha un mouvement de précipitation auprès des warcasters. Il n'y avait plus de temps à perdre. Le risque de laisser un tel objet en la possession de l'ennemi n'était pas concevable. Les meilleurs guerriers se mirent en marche immédiatement, à la recherche du mystérieux mécanisme. Quand ils arrivèrent enfin sur les lieux, ils pouvaient apercevoir la fameuse butte de terre sur laquelle reposait le Drone. Le problème c'est que l'ennemi aussi. Il fallait faire vite...»

COMPOSITION (minimum)

Une butte de terre de 4 pouces de haut au centre de la table. Dessus est placé le Robot Fou. Quelques décors de-ci de-là.

PLACEMENT

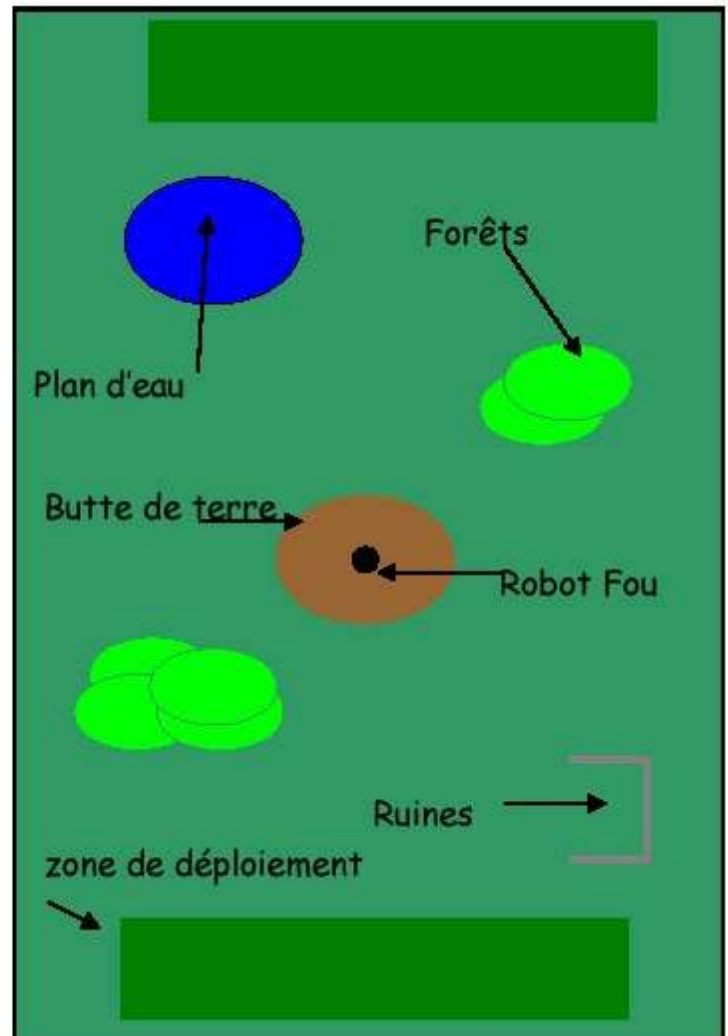
Les factions se répartissent au bord de la table à équidistance de la butte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Ramener le Robot Fou en état de marche à son bord de table (sortir de la carte).

Attention, son état à la fin de la partie aura une incidence sur la suite.

- La partie est terminée quand toutes les unités d'une faction sont sorties de la table.



« De retour à leur point de départ sous le feu incessant de l'ennemi, mais chargé de l'étrange machine, le warcaster prit le temps de l'examiner un peu : sous des apparences archaïques, le robot semblait mu par une énergie encore inconnue... et plus étonnant encore, à l'image de l'enragé, aucun autre magicien n'était dans les parages... étrange ... Le pas de course soutenu, la grotte scellée se rapprochait rapidement... mais l'avance prise serait elle suffisante pour pouvoir ouvrir les portes avant que l'ennemi ne pointe le bout de son nez ? »

PARTIE II : TENIR BON

« Enfin arrivé devant la grotte portant les mêmes symboles que l'étrange robot, ce dernier échappa à la surveillance du géant d'acier qui le tenait fermement et s'ancra immédiatement dans le sol. La bulle qui ornait le dessus de sa coque s'ouvrit délicatement et laissa sortir une sorte de boule aux reflets éblouissants d'où naquit une formidable bulle de magie. La bulle ne cessa de grandir et finit par envelopper tous les membres présents... Le warcaster sentait monter en lui une puissance magique. Tous les symboles s'illuminaient... La clé avait été trouvée. Mais combien de temps cela prendrait-t-il ??? L'ennemi arrivait. »

PLACEMENT

- La faction qui a amené au tour précédent le Drone se place dans la bulle de magie et commence en premier.
- L'autre commence la partie (au tour suivant) sur la zone de déploiement.
- Le Robot Fou est considéré comme une cible stationnaire

CONDITIONS DE VICTOIRE

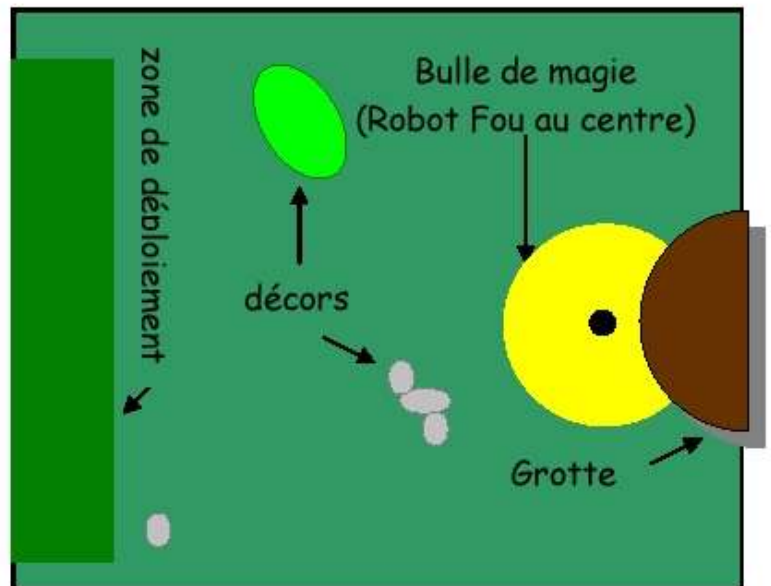
Pour les tenants : tenir $3 +$ (nombre de dégâts subit par le Drone à la première partie / 3) arrondi à l'inférieur, tours d'affilés sans que celui-ci ne soit détruit.

Pour les autres : empêcher le Drone d'ouvrir la porte. Pour cela, il faut le détruire.

Exemple : Le Drone Fou a subit 4 points de dégâts, donc le challenge sera de tenir $4 / 3 = 1,5 \sim 1 \rightarrow 4 (3+1)$ tours

COMPOSITION

Une grotte en fin de table ainsi que le Drone situé devant elle. Quelques décors. La distance entre le Drone et la zone de déploiement et la zone de déploiement est d'environ 24 pouces.



REGLES SPECIALES DE LA BULLE DE MAGIE :

- Rayon de 6 pouces. Elle entoure le Robot Fou et procure un effet de dissimulation (+2 DEF contre les tirs).
- Apporte 1 Focus supplémentaire par tour et un bonus de +2 aux jets d'attaque magique au warcaster situé à l'intérieur depuis sa création.
- Les figurines présentes à l'intérieur depuis sa création régénèrent d'un point de vie / d'armure par tour.

« La bataille fit rage, et malgré l'extraordinaire puissance apportée par la bulle de magie, les combattants commençaient à croire qu'ils n'y parviendraient jamais... Soudainement, la bulle disparut et le robot s'enterra sans que personne ne puisse faire quoi que ce soit. Tout le monde se regarda, surpris, se demandant ce qu'il devait faire ensuite... Quand une fissure parfaitement rectiligne grimpa le long de la paroi rocheuse de la grotte. Lentement, l'immense porte se dessina et s'ouvrit, laissant sortir un immense souffle chaud et poussiéreux. Les portes scellées jadis étaient enfin ouvertes... »

to be continued ...