

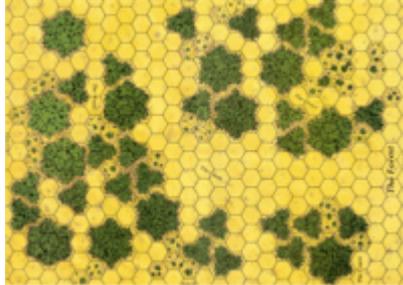
## Scénario Hallali 2

# Cochon de sanglier

### L'histoire

Simon chasse avec son meilleur archer et un piquier menant 3 dogues. Soudain, au fond d'un vallon boisé, du bruit...

### 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		
<p>Wild Boar 1 Sanglier</p>	Sanglier mâle	<p>Simon (Dragon Noir 1) Cavalier</p>	<p>Owen Archer</p>	<p>Bryn Piquier</p>
			<p>Wolf 3 Loups</p>	3 chiens

### Règles spéciales

**Pieu** : L'usage du pieu se justifie particulièrement à la chasse au gros gibier. D'un maniement peu aisé, il offre toutefois une certaine protection, en gardant l'animal à bonne distance.

- Il est représenté par une allumette ou un cure-dent, d'une longueur légèrement supérieure à un hexagone. S'il se brise, on le retire du jeu et son propriétaire utilise une autre arme (épée, dague...) qu'il a eu la prudence d'emporter !

- Le pieu est dirigé dans une direction (cf arc frontal des cavaliers).

- Les déplacements sont entravés par le port du pieu :

	En forêt	Hors forêt
Piéton	-2	-1
Cavalier	-4	-2

- La zone de contact n'est plus directe mais à un hexagone d'intervalle : l'animal est ainsi gardé à distance.

- Compte tenu du manque de maniabilité en tenant l'animal à un hexagone de distance, le chasseur voit le résultat du combat décalé d'une colonne à son désavantage lorsqu'il attaque. S'il porte encore son pieu mais qu'il combat en dehors de l'arc frontal, il voit ses points d'attaque et de défense alors divisés par 2. A chacune de ses attaques, le chasseur court le risque que le pieu cède (résultat 1 ou 2 au D6) ; dans ce cas le chasseur n'a plus que la moitié de ses points pour mener l'attaque durant ce tour.

- A tout moment le chasseur peut poser son pieu : ce dernier reste à l'emplacement indiqué. Au contact direct de l'animal, il retrouve l'intégralité de ses points d'attaque. Pour le ramasser il doit dépenser 3 points de mouvement sur la case où le pieu est posé.

- L'animal ne peut pas attaquer le porteur du pieu, par contre il peut s'acharner sur ce dernier lors de sa phase d'attaque – lancer le D6 :

- > 1. le pieu cède (il est retiré du jeu) : enlever sa représentation et l'animal mène immédiatement une attaque,
- > 2 ou 3 : le chasseur esquive : l'attaque est sans effet, chacun reste à son emplacement,
- > 4 : sous la puissance de l'assaut, le chasseur lâche son pieu et recule de deux cases, l'animal peut bénéficier de l'avance après combat,
- > 5 : le chasseur pare l'attaque mais, déséquilibré, il recule d'une case tout en maintenant l'animal à distance ; ce dernier peut bénéficier de l'avance après combat,,
- > 6 : l'animal subit 1 pas de blessure au contact du pieu.

## Scénario Hallali 2

**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.

**Combats** : les règles traditionnelles sont bouleversées :

- 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 l'animal à plusieurs ; 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 le sanglier est blessé (au moins 1 pas de blessure), appliquer la règle « Berserker ».

### **Conditions de victoire**

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

- > Le sanglier bénéficie d'une victoire totale s'il parvient à s'enfuir ;
- > Le sanglier 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 sanglier 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 sanglier sans qu'aucun chasseur ne soit tué et 1 seul chien est mort.
- > Les chasseurs bénéficient d'une victoire totale si le sanglier est tué sans qu'ils ne perdent personne.