

# Scénarios du DYP Titi Challenge 4

*Après des mois de pénurie en cristaux de pouvoir, alors que les hauts commandements commençaient à désespérer d'en trouver et de percer leurs secrets, une petite force d'exploration en refait la découverte sur un site retiré. Mais ils ne sont pas les seuls...*

## **1er scénario : Précieuse découverte**

**Liste :** 25 points

**Type de partie :** Company of Iron

**Durée :** 5 tours

**Conditions de victoire :** détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin du 5e tour, sinon avoir infligé plus de pertes à l'adversaire (en points d'armée).

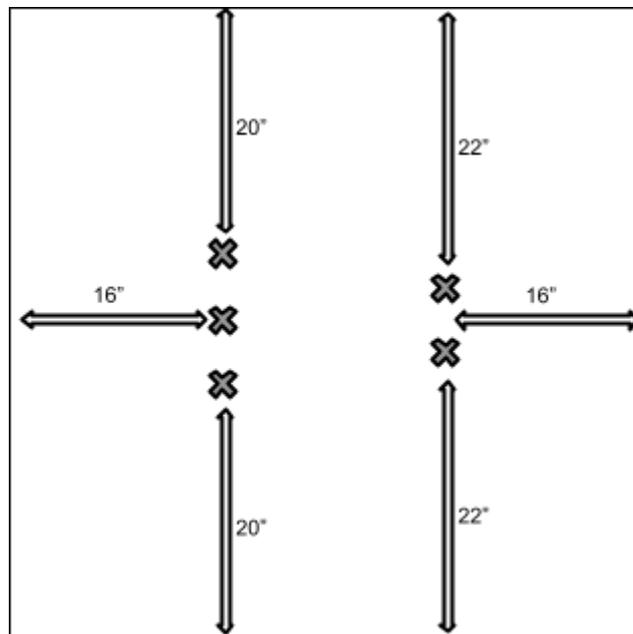
**Kill Box :** non applicable

### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne les cristaux que ses figurines portent.

Une figurine peut fuir le champ de bataille en sortant par le bord de table au fond de sa zone de déploiement, elle est aussitôt retirée du jeu. Si elle portait un cristal, celui-ci est gagné par son contrôleur.

Si à la fin d'un tour de jeu un joueur n'a plus de figurines sur la table, son adversaire remporte tous les cristaux encore présents sur la table.



Rendus pressés par la concurrence, les commandements ont rapidement dépêché de nouvelles troupes d'exploration soutenues par un espoir en formation. Hélas, ce warcaster/warlock en herbe n'envoie subitement plus de rapports de situation. Mais la récupération de nouveaux cristaux de pouvoir est trop cruciale et de nouvelles forces sont envoyées enquêter. Des troupes envoyées en éclaireur vont finir par retrouver le jeune officier porté disparu : piégé à l'intérieur d'un cristal géant qui draine sa magie...

## **2e scénario : Un sauvetage inespéré**

**Liste** : 25 points

**Type de partie** : Company of Iron

**Durée** : 5 tours

**Mise en place** : le héros de chaque joueur est placé sur l'objectif (il est conseillé d'utiliser des proxy-bases de 50mm pour représenter les objectifs) à sa gauche.

**Conditions de victoire** : réussir à faire fuir son héros ou éliminer le héros adverse ou détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin du 5e tour, sinon avoir infligé plus de pertes à l'adversaire (en points d'armée).

**Kill Box** : non applicable

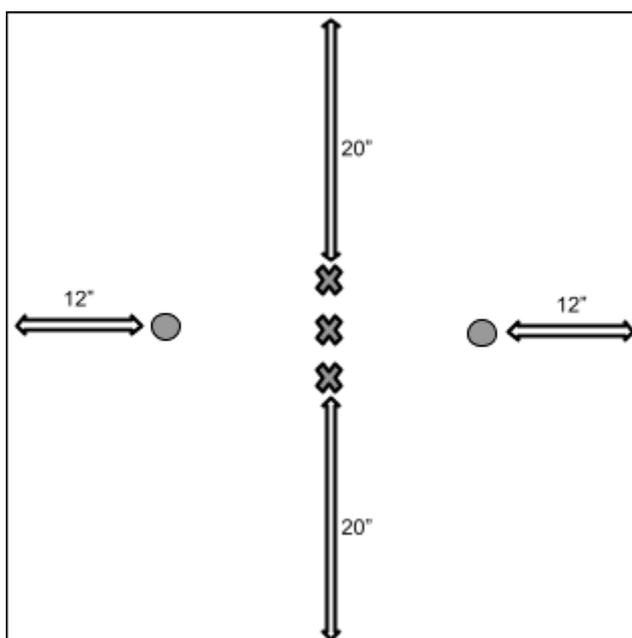
### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne les cristaux que ses figurines portent.

Une figurine peut fuir le champ de bataille en sortant par le bord de table au fond de sa zone de déploiement, elle est aussitôt retirée du jeu. Si elle portait un cristal, celui-ci est gagné par son contrôleur.

Si à la fin d'un tour de jeu un joueur n'a plus de figurines sur la table, son adversaire remporte tous les cristaux encore présents sur la table.

Chaque objectif a DEF 5 ARM 18 PV 15 et suit les règles *Immobile*, *Objective*, *Carapace* (+4 ARM contre les attaques à distance) et *Spell Ward* (ne peut pas être ciblé par des sorts). Les objectifs sont des ennemis pour les deux joueurs. Quand un objectif est détruit, le héros dessus peut ensuite s'activer normalement. Mais il est en piteux état et doit sacrifier son Action de Combat à tous les tours. Et il ne peut jamais gagner ni Focus ni Fury.



Le rescapé n'a hélas aucun souvenir de ce qui a pu arriver à ses troupes et à lui-même. Animé par l'orgueil, le désir de justice, la rancune ou un mélange de ces éléments motivateurs, il reprend vite ses marques ainsi que le commandement des troupes venues enquêter sur son sort. A nouveau équipé et armé de sa magie, il poursuit les explorations. Jusqu'à pouvoir mettre la main sur un témoin qui en savait trop...

### **3e scénario : Une éphémère évasion**

**Liste** : 50 points

**Durée** : 30 minutes par joueur

**Mise en place** : la figurine de Pok est placée au centre de la table.

**Conditions de victoire** : amener Pok contrôlé dans sa zone de déploiement ou détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin de la partie, sinon avoir infligé plus de pertes à l'adversaire (en points d'armée).

**Kill Box** : NON

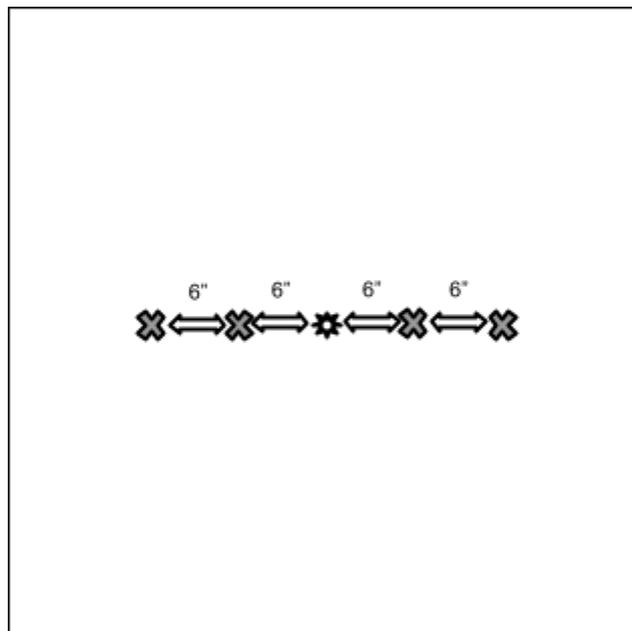
#### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne uniquement les cristaux que ses figurines portent.

La petite étoile au centre correspond à Pok. Pok est allié aux deux camps. Il a DEF 17 ARM 10 PV 5 et les règles *Stealth* et *Tough*. Il ne peut pas être ciblé par aucune attaque. Si jamais il devait tout de même subir des dégâts, ils sont automatiquement transférés au guerrier le plus proche qui se trouve à moins de 3". S'il n'y a aucun guerrier dans les 3", Pok subit de façon normale les dégâts.

Quand une figurine arrive au contact de Pok et qu'aucun ennemi n'est lui aussi au contact, Pok est contrôlé. Quand Pok est contrôlé, il est déplacé en même temps qu'une figurine qui est à son contact. Il est alors replacé n'importe où en contact de la figurine qui vient de se déplacer.

Pok ne s'active jamais (il est trop effrayé).



Que ce soit par les révélations de Pok ou par le pistage de traces opportunes, le héros est guidé jusqu'à un site néfaste où de sombres rituels sont pratiqués. Et les cristaux de pouvoir y sont nombreux ! Mais le site est occupé par une magicienne peu décidée à le partager...

#### **4e scénario : Premier contact thamarite**

**Liste** : 50 points

**Durée** : 30 minutes par joueur

**Mise en place** : la figurine de Dana est placée sur la ligne médiane, à cheval sur le bord de la zone circulaire.

**Conditions de victoire** : atteindre 5 PC de plus que l'adversaire ou éliminer le héros adverse ou détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin de la partie, sinon avoir infligé plus de pertes (en points d'armée).

1 PC pour le contrôle de la zone circulaire (celle-ci ne peut être contrôlée que par les héros)

1 PC pour la destruction ou le retrait du jeu d'un objectif

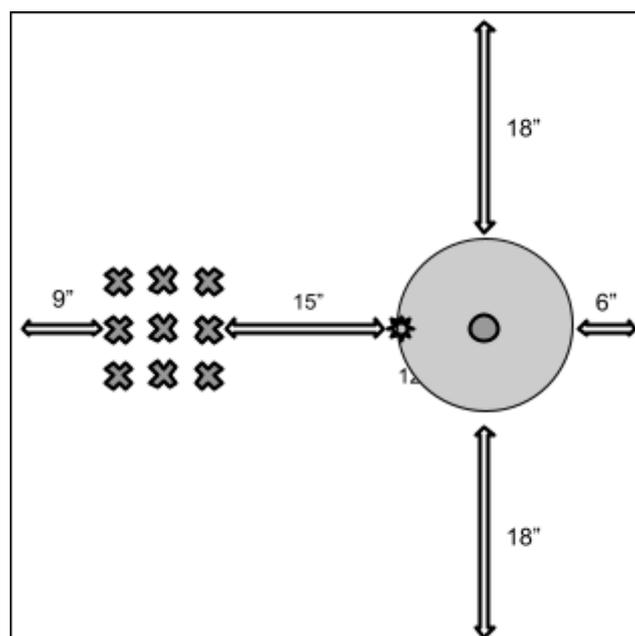
**Kill Box** : NON

#### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne uniquement les cristaux que ses figurines portent.

L'objectif a DEF 5 ARM 18 PV 15 et suit les règles *Immobile*, *Objective*, *Carapace* (+4 ARM contre les attaques à distance) et *Spell Ward* (ne peut pas être ciblé par des sorts). L'objectif est un ennemi pour les deux joueurs. Tant qu'il n'est pas détruit et que Dana est dans la zone circulaire, l'objectif subit les jets de dommages à la place de Dana à chaque fois qu'elle doit en subir un.

La petite étoile sur le bord de la zone circulaire représente Dana, une magicienne thamarite. Dana est ennemie avec les deux joueurs. Elle a SPD 6 DEF 14 ARM 12 PV 5, *Magic Ability [6]*, *Steady*, *Sturdy*, *Spell Ward*, *Ghostly* et *Ghost Sight*. A chaque fin de tour, elle avance pour rejoindre la zone par le chemin le plus court si elle n'est pas déjà dedans, s'oriente directement vers la figurine la plus proche et l'attaque d'un *Arcane Bolt* (RNG 12 POW 11) avec un jet d'attaque et un jet de dommages boostés (le contrôleur de la victime lance les dés).



Les thamarites ont clairement sous-estimé Pok et/ou les forces militaires lancées à leur recherche. Bien décidé à leur rendre la monnaie de leur pièce, le héros poursuit toutes les pistes menant à ses ravisseurs, recevant un appui et des renforts de la part de ses supérieurs avides de cristaux de pouvoir. Et bientôt, un nouveau site malsain est découvert. L'arrivée simultanée des forces belliqueuses provoque alors l'hilarité du magicien qui veille sur le lieu...

### **5e scénario : Second contact thamarite**

**Liste** : 75 points

**Durée** : 45 minutes par joueur

**Mise en place** : la figurine de Flynn est placée au centre de la zone rectangulaire..

**Conditions de victoire** : atteindre 5 PC de plus que l'adversaire ou éliminer le héros adverse ou détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin de la partie, sinon avoir infligé plus de pertes (en points d'armée).

1 PC pour le contrôle de chaque zone (cf Steamroller pour les contrôles)

1 PC pour la destruction ou le retrait du jeu de l'objectif

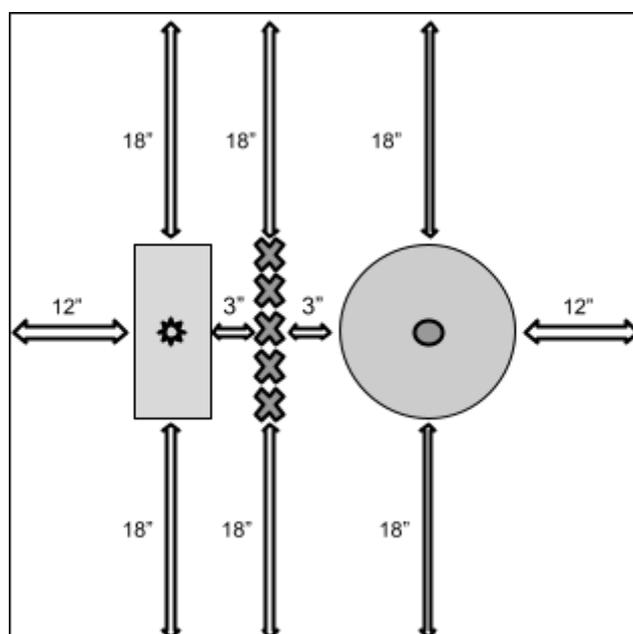
**Kill Box** : OUI

#### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne uniquement les cristaux que ses figurines portent.

L'objectif a DEF 5 ARM 18 PV 15 et suit les règles *Immobile*, *Objective*, *Carapace* (+4 ARM contre les attaques à distance) et *Spell Ward* (ne peut pas être ciblé par des sorts). L'objectif est un ennemi pour les deux joueurs. Tant que l'objectif n'est pas détruit ou retiré du jeu, Flynn ne subit aucun dégât. A partir du troisième tour, à chaque début de tour, toutes les figurines à l'intérieur de la zone circulaire subissent 1 point de dégât. Pour chaque figurine ainsi endommagée, l'objectif se retire 1 point de dégât (en ignorant ce qui peut l'empêcher).

La petite étoile au centre de la zone rectangulaire représente Flynn, un magicien thamarite. Flynn est ennemi avec les deux joueurs. Il a DEF 14 ARM 12 PV 5, *Magic Ability* [6], *Immovable Object* et *Spell Ward*. A chaque fin de tour, il s'oriente directement vers la figurine la plus proche et l'attaque d'un *Bleed* (RNG 8 POW 10) avec un jet d'attaque et un jet de dommages boostés (le contrôleur de la victime lance les dés). S'il endommage une figurine vivante, l'objectif se retire 1d3 points de dommages (en ignorant ce qui peut l'empêcher).



J'ai corrigé (3" au lieu de 6" entre les cristaux et la zone circulaire)... je devais être bourré quand je l'avais fait.

La chasse aux sorcières se poursuit et le héros finit par remonter jusqu'à la position de la seconde magicienne impie. Affairée au sein d'un sombre rituel, elle semble n'avoir cure de l'arrivée de forces militaires décidées à l'occire...

### **6e scénario : Troisième contact thamarite**

**Liste :** 75 points

**Durée :** 45 minutes par joueur

**Mise en place :** la figurine de Kennan est placée au centre de la table avec 4 cristaux de pouvoir chacun à 3" d'elle

**Conditions de victoire :** atteindre 5 PC de plus que l'adversaire ou éliminer le héros adverse ou détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin de la partie, sinon avoir infligé plus de pertes (en points d'armée).

1 PC pour le contrôle de chaque zone circulaire (cf Steamroller pour les contrôles)

1 PC pour la destruction ou le retrait du jeu de l'objectif

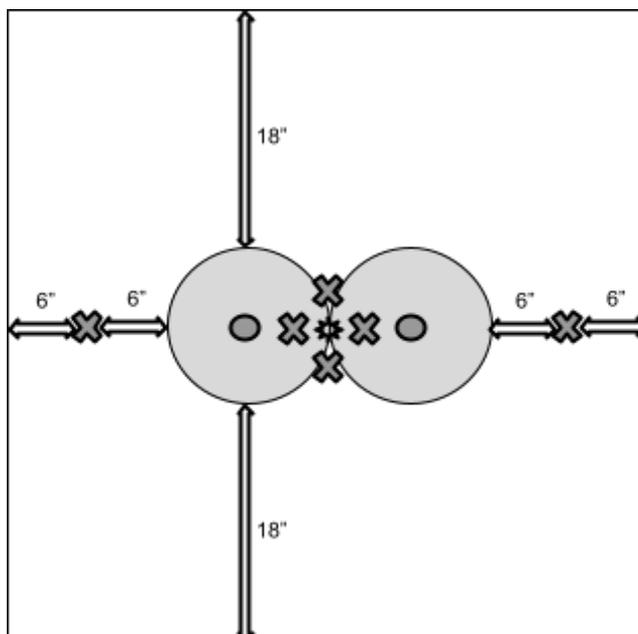
**Kill Box :** OUI

#### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne uniquement les cristaux que ses figurines portent.

L'objectif a DEF 5 ARM 18 PV 15 et suit les règles *Immobile*, *Objective*, *Carapace* (+4 ARM contre les attaques à distance) et *Spell Ward* (ne peut pas être ciblé par des sorts). L'objectif est un ennemi pour les deux joueurs. A partir du troisième tour, à chaque début de tour, la figurine la plus proche de chaque objectif est ciblé par un *Hellfire* boosté à l'attaque et aux dégâts (*Magic Ability* [7], RNG 10 et POW 14, pas de *Tough*, retiré du jeu).

La petite étoile au centre représente Kennan, une magicienne thamarite. Kennan est ennemie avec les deux joueurs. Elle a DEF 14 ARM 12 PV 5, *Magic Ability* [7], *Immovable Object* et *Spell Ward*. Tant qu'un cristal est à 3" ou moins d'elle, elle ignore les dégâts et effets subis. A partir du troisième tour, à chaque début de tour, elle s'oriente directement vers le guerrier non-héros le plus proche et lui lance *Dark Seduction* (RNG 8) avec un jet d'attaque boosté (le contrôleur de la victime lance les dés). Un guerrier contrôlé avance de sa SPD vers la figurine ennemie de Kennan la plus proche de la thamarite et inflige une attaque normale de son POW le plus haut.



Enfin, après plusieurs semaines, le héros a découvert l'emplacement du chef de ses tortionnaires. Profitant des renforts alloués par ses supérieurs, il se rue avec ses troupes à sa rencontre. Pour constater qu'il n'est pas le seul à le traquer. Il va donc falloir rivaliser de vitesse pour le débusquer de ses ruines ornées de bas-reliefs torturés...

### **7e scénario : Quatrième contact thamarite**

**Liste** : 100 points

**Durée** : 60 minutes par joueur

**Mise en place** : la figurine de Lorcan est placée au centre de la zone rectangulaire

**Conditions de victoire** : atteindre 5 PC de plus que l'adversaire ou éliminer le héros adverse ou détenir plus de cristaux de pouvoir que l'adversaire à la fin de la partie, sinon avoir infligé plus de pertes (en points d'armée).

1 PC pour le contrôle de la zone rectangulaire ou d'un drapeau (cf Steamroller pour les contrôles)

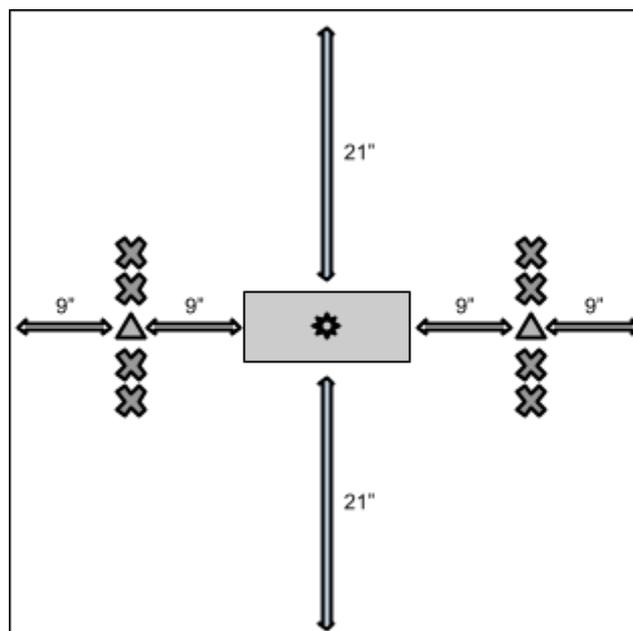
**Kill Box** : NON

#### **Règles spéciales :**

Chaque croix correspond à un cristal de pouvoir. Un cristal peut être ramassé par n'importe quelle figurine l'ayant dans sa portée de mêlée qui sacrifie une attaque de mêlée (ou de Gunfighter) pendant son Action de Combat pour cela. Une figurine ne peut porter qu'un seul cristal, sauf huge base. Quand cette figurine est détruite ou retirée du jeu, son contrôleur place le cristal qu'elle portait à l'intérieur de l'espace qui était occupé par le socle de la figurine. A la fin de la partie, chaque joueur gagne uniquement les cristaux que ses figurines portent.

La zone rectangulaire est considérée comme du terrain difficile et apporte le *cover* et *Girded* aux figurines entièrement à l'intérieur.

La petite étoile au centre représente Lorcan, un magicien infernaliste. Lorcan est ennemi avec les deux joueurs. Il a DEF 16 ARM 12 PV 5, *Magic Ability [7]*, *Immovable Object*, *Spell Ward* et 3 *soul tokens*. Tant que les deux drapeaux n'ont pas de figurines en contact, il récupère les *soul tokens* sur toute la table. A partir du troisième tour, à chaque début de tour, il s'oriente vers la figurine la plus proche (en ignorant les héros) et la contrôle automatiquement. Une figurine contrôlée avance de sa SPD vers la figurine ennemie de Lorcan la plus proche de la figurine contrôlée et l'attaque de son POW le plus haut (le contrôleur de la victime lance les dés). A chaque fois qu'il est boxé, Lorcan peut dépenser un *soul token* pour retirer tous ses dégâts (en ignorant ce qui peut l'empêcher). Lorsqu'il dépense son dernier *soul token* ou qu'un joueur gagne au scénario, il commence un grand rire sardonique, devient incorporel et s'enfonce dans le sol, échappant à ses poursuivants.



Le héros ne s'avoue pas vaincu et poursuit la traque. Bientôt, ses éclaireurs ou ses mystiques repèrent un site non loin où des énergies occultes commencent à se manifester. Convaincu qu'il s'agit encore d'un nouveau méfait de l'inferraliste poursuivi, le héros lance ses forces à l'assaut. Encore une fois, il découvre de la concurrence... et une autre menace pas réellement inattendue.

### **8e scénario : Encore un inferral ?**

**Liste :** 100 points

**Durée :** 60 minutes par joueur

**Mise en place :** la figurine de l'inferral est placée au centre de la zone circulaire.

**Conditions de victoire :** atteindre 5 PC de plus que l'adversaire **ou éliminer l'Inferral**.

1 PC pour le contrôle d'une zone ou d'un drapeau (cf Steamroller pour les contrôles)

**Kill Box :** OUI (à partir du second turn, à la fin de son turn, un warcaster/warlock qui n'est pas entré dans la Kill Box subit 1d3 points de dommages qui ne peuvent pas être transférés ni absorbés par du focus).

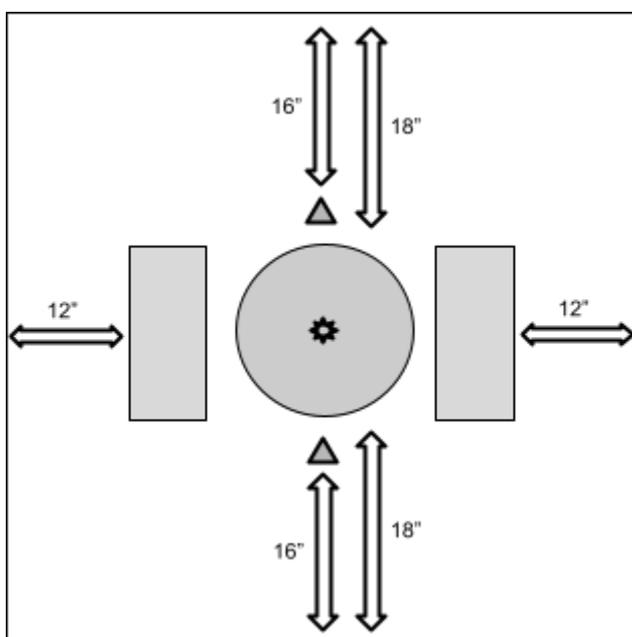
#### **Règles spéciales :**

La petite étoile au centre représente un Inferral. L'Inferral commence la partie en étant *Incorporeal*. S'il est à l'intérieur d'une des zones, il ne subit aucun dommage ni effet provenant de sorts ou d'attaques à distance.

L'Inferral est ennemi avec les deux joueurs. Il a *Stealth*, DEF 16, ARM 16 et 20 PV. Au début du turn de chaque joueur, il retire tous ses dégâts (en ignorant ce qui peut l'empêcher) et gagne *Incorporeal*. A chaque fois qu'il est boxé, l'Inferral peut dépenser un *soul token* pour retirer tous ses dégâts.

A partir du troisième tour, à chaque début de tour, l'Inferral s'active. S'il n'y a pas de héros ou de solo à moins de 12", il ne se déplace pas et lance sur la figurine la plus proche un *Hellfire* boosté à l'attaque et aux dégâts (*Magic Ability [8]*, RNG 10 et POW 14, pas de *Tough*, retiré du jeu). S'il a un héros ou un solo doté d'une âme à moins de 12", il charge vers lui en se déplaçant de 10" max en ignorant les lignes de vue (il prend la trajectoire la plus courte lui permettant de réussir sa charge). Si sa cible est à 2" ou moins de sa position finale, il attaque deux fois avec MAT 9 POW 18 magique. S'il s'est déplacé d'au moins 3" avant la première attaque, c'est une attaque de charge. S'il boxe sa cible, il la retire du jeu et gagne un *soul token*.

Un joueur qui perd son warcaster/warlock peut continuer à jouer avec ses figurines encore actives.



Attention ! Ce scénario a tendance à se finir trop vite dès qu'une armée dispose d'armes de mêlée magiques portées par des figurines suffisamment rapides et efficaces. Une idée intéressante proposée par Hudsonh est de remplacer la victoire lors de la destruction de l'Inferral par le gain d' 1 PC à chaque fois qu'il est détruit. Dans ce cas, quand l'Inferral est détruit ou retiré du jeu, il est replacé au début du tour suivant au centre de la zone circulaire.