



HELL DORADO

HELL DORADO

LE REPAIRE D'ANGELO – UN SCÉNARIO HELL DORADO

Les combats clandestins de lémures sont très populaires dans les régions colonisées des enfers. D'ailleurs, le contrebandier Angelo Casaviechchi profite de ce phénomène pour faire son beurre en vendant les meilleures bestioles aux compétiteurs fortunés. Mais il est de notoriété publique, qu'Angelo garde précieusement caché dans une tanière secrète quelques spécimens hors du commun, destinés à des taches très obscures. Appâté par cette légende, votre commanditaire, un parieur invétéré, est parvenu à découvrir l'emplacement de ce lieu mystérieux et vous a chargé de lui ramener ces lémures exceptionnels. Satisfait d'empocher quelques florins aussi facilement, vous pénétrez aisément avec vos hommes dans l'ancre du contrebandier, lorsque des cris étranges provenant de cages attirent votre attention....

PLACEMENT DE DÉPART

La zone de déploiement de chaque joueur est une bande de terrain de 5 toises parallèle à leur côté de départ. C'est le joueur qui possède la Domination qui choisit quel joueur place ses combattants avant l'autre.

DURÉE

La partie se joue en 4 tours (fixe).

RÈGLES SPÉCIALES

* **Cage spéciale de lémure (Spécial - Impraticable - Opaque)** : cet élément de décor de la taille d'un grand socle contient un lémure complétement enragé. Ces cages sont placées avant la Terraformation et aucun élément de décor ne pourra être placé sur ces cages. Les joueurs mettent en commun un « pool » de lémures et en commençant par celui qui à la Domination, chaque joueur place alternativement un lémure du « pool » dans chacune des 4 cages du champ de bataille (voir plan). Un lémure dans une cage n'est affecté par aucun effet, attaque, gabarit, etc.

* **Lémure enragé libéré** : les lémures emprisonnés dans les cages spéciales sont particulièrement belliqueux, et l'excitation des bestioles est à son paroxysme lorsque vos hommes pénètrent dans la tanière secrète d'Angelo. Ainsi les bestioles tentent désespérément de défoncer leur cage afin de se libérer et de laisser libre cours à leur folie....

Lors de l'étape 4 de la Phase Entretien, le joueur qui dispose de la Domination lance 1 D6 pour chaque cage contenant encore un lémure. Sur un 5+, le lémure a réussi à se libérer de sa cage et pourra être activé lors de la Phase D'Actions. Le lémure enragé libéré est porteur d'un sort tiré aléatoirement dans la table des sorts ci-dessous. C'est le joueur qui dispose de la Domination qui lance le D6 pour sélectionner le sort :

Liste des sorts :

- **1 Explosion** : ce sort crée une Explosion (feu • puissance 5/2) centrée sur le lémure.
- **2 Possession** : affecte un seul combattant en contact avec le lémure. Il devient Contrôlé. Il peut annuler cet effet en réussissant à obtenir au moins un 5 ou un 6 en jetant un nombre de dés égal à sa FOI. Si sa FOI est égale à 0, on jette un seul dé et le test est réussi sur un résultat de 6.
- **3 Son crachat** : affecte un seul combattant en contact avec le lémure. Il subit 1d6+1 points de dégâts (la PR n'est pas prise en compte).
- **4 Semelle de plomb** : affecte un seul combattant au contact avec le lémure. Il subit un malus de -1 DEF jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Durant celle-ci, il ne pourra pas se déplacer. Pendant ce laps de temps, aucun effet ou capacité spéciale (Esquive, par exemple) ne pourra lui permettre de se déplacer.
- **5 Contre ordre** : affecte un seul indépendant au contact avec le lémure. Il fait perdre de façon permanente au joueur adverse un nombre de points de CMD égal au double de la valeur de CMD du combattant affecté.
- **6 Injonction calomnieuse** : affecte un seul combattant (officier ou indépendant) en contact avec le lémure. Il est immédiatement Sonné. N'a aucun effet sur un troupier.

* **Influencer un lémure enragé libéré (1Cmd - Passif)** : lors de chaque séquence activation de la Phase D'Actions, un joueur pourra tenter d'influencer le comportement d'un lémure enragé libéré en dépensant 1CMD afin d'activer ce dernier. Mais ces lémures sont instables et pour simuler cet état, l'adversaire peut tenter d'Entraver (cf Entraver) cette activation. Un joueur ne peut tenter qu'un seul **Influencer un lémure enragé libéré** lors de chaque séquence d'activation de la Phase D'Actions d'un tour de jeu. Cette activation spéciale est gratuite, c'est-à-dire qu'elle ne compte pas dans le nombre maximum d'activations de votre séquence d'activation.

Note : un lémure enragé libéré pourra tout de même être activé jusqu'à deux fois lors de la Phase D'Actions d'un Tour de jeu.

* **Entraver (libre - 1CMD)** : lorsque votre adversaire dépense 1CMD pour influencer un lémure libéré, vous pouvez dépenser 1 CMD pour l'Entraver. Les deux joueurs exécutent alors un Pierre/Papier/Ciseaux (Shi- Fu- Mi). Si le joueur qui tente d'influencer le lémure libéré gagne, il peut activer ce dernier normalement. Si le joueur qui réalise l'Entrave gagne, son adversaire ne pourra pas activer ce lémure enragé et ne pourra plus tenter d'influencer un lémure enragé lors de cette séquence d'activation. En cas d'égalité on recommence le Pierre/Papier/Ciseaux jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

* **Entraver et Infernalistes** : les Infernalistes ont plus de chance d'influencer le comportement d'un lémure enragé et cela se traduit en jeu de cette manière : si votre compagnie dispose d'un Infernaliste sur le champ de bataille et que votre adversaire n'en dispose d'aucun, alors vous gagnez les égalités du Pierre/Papier/Ciseaux. En cas d'égalité et que les compagnies disposent toutes les deux d'Infernalistes, alors on recommence le Pierre/Papier/Ciseaux jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

* **Angelo Casaviechchi** : aucune compagnie ne peut recruter Angelo Casaviechchi lors de ce scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de la partie on détermine quel joueur possède le contrôle tactique des 3 zones centrales. Chaque zone contrôlée rapporte 1 Point de conquête. A la fin de la partie, le joueur qui possède le plus grand nombre de Points de conquête est déclaré gagnant. Cela implique que le joueur contrôlant la plus grande partie de la tanière, ramènera un plus grand nombre de lémures à son commanditaire. Si les joueurs terminent avec le même nombre de Points de conquête il y a égalité.

Exemple d'un tour de jeu :

Lors de la Phase Entretien du tour 1, un lémure a réussi à se libérer et porte le sort Explosion. La Phase D'Actions débute. François dispose de la Domination et souhaite jouer le premier. Lors de sa séquence d'activation, il active un combattant, puis il tente d'influencer le lémure enragé libéré en dépensant 1 CMD. Philippe, son adversaire, décide de l'Entraver en dépensant lui aussi 1 CMD. Le jeu Pierre/Papier/Ciseaux débute. François et Philippe ont tous les deux joué l'option Ciseaux. C'est un match nul, le lémure enragé ne pourra pas être activé. François, ne pourra plus tenter d'influencer un lémure enragé libéré lors de cette séquence d'activation. François dépense 1 CMD pour activer un autre combattant via un Vae Soli. Sa séquence d'activation est désormais terminée et la séquence d'activation de Philippe commence. Ce dernier active un premier combattant, puis un second via un Vae Soli. Puis il tente d'influencer lui aussi le lémure enragé. François décide de ne pas l'entraver. Philippe active alors le lémure enragé. C'est au tour de François de jouer, il pourra bien sûr tenter d'influencer à nouveau ce lémure lors de cette nouvelle séquence d'activation. Si le lémure enragé est une nouvelle fois activée lors de la séquence d'activation de François, la bestiole ne pourra plus être activée jusqu'au prochain Tour de jeu.

Plan du scénario

