


# La Tribune du Maître de Guerre

## Chroniques du Vieux Monde

# La Chasse aux Dragons



Le Vieux Monde est la terre des dragons, ces majestueuses créatures que tous les guerriers redoutent d'affronter. Certaines races se sont attachées les services de ces monstrueuses bêtes que cela soit par la force, par la magie ou tout simplement en forgeant des liens forts avec elles.

De fait les dragons sont très recherchés et la découverte d'une de leurs antres est toujours une excellente nouvelle pour les chasseurs. Alors lorsque les rumeurs ont fait état de l'existence d'un "rocher aux dragons", ce sont plusieurs armées qui ont été mobilisées pour partir à la chasse!

### LA CHASSE AUX DRAGONS

"La Chasse aux Dragons" est un scénario pour quatre joueurs où le but de chacun est de capturer un maximum de dragons dont un en particulier.

Que l'on veuille une nouvelle monture, neutraliser la menace représentée par ces créatures ou encore tout simplement faire des expériences, il y a toujours une bonne raison pour partir à la chasse!

### CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est un carré de 1,20x1,20m. Les décors sont placés à la convenance des joueurs à l'exception de la "Roche aux Dragons".

Celle-ci est représentée par un grand rocher de 20x20cm environ, infranchissable pour toutes les unités (volants y compris), placé au centre du champ de bataille.



### EFFECTIFS

Chaque armée dispose d'un budget de 1000 points d'armée. On considère que toutes les troupes sont équipées gratuitement de cordes, grappins, filets et autres outils nécessaires à la chasse aux dragons.

### DEPLOIEMENT

Chaque armée se déploie sur un bord de table (voir la carte du champ de bataille ci-dessous) choisi aléatoirement.

Quatre dragons (un dragon vert, un dragon bleu, un dragon zombie et un dragon du Chaos) sont déployés aléatoirement au contact de la "Roche aux Dragons". Chacun de ses dragons doit faire face à un bord de table (donc à une armée).



quatrième). Ensuite, les joueurs restants jettent à nouveau 1d6 et le gagnant choisit sa position, exceptée bien sûr celle qui a déjà été choisie. On effectue la même opération pour déterminer le troisième joueur et on en déduit le quatrième.

Une fois l'ordre de jeu établi, chaque joueur joue normalement quand c'est à lui de le faire. La procédure ci-dessus est répétée au début de chaque nouveau tour. La seule exception est qu'un même joueur ne peut jamais jouer deux fois de suite, celui qui a terminé un tour donné ne peut donc pas choisir de débiter le tour suivant.

### DUREE DE LA PARTIE

La partie dure 8 tours.

### REGLES SPECIALES

L'objectif de chaque armée est de capturer un maximum de dragons dont un en particulier.

Avant la partie, chaque joueur tire secrètement une carte au hasard parmi celles d'un jeu de cartes classique. Le dragon recherché par le joueur dépend de la couleur de la carte :

- **Piques** : Dragon du Chaos
- **Carreaux** : Dragon Vert
- **Coeurs** : Dragon Bleu
- **Trèfles** : Dragon Zombie

Les conditions de victoire sont les suivantes. Un joueur obtient des points de victoire normalement et y ajoute un bonus pour la capture d'un ou plusieurs dragons :

- **+1000 points de victoire** pour la capture du dragon dont le type a été tiré en début de partie
- **+500 points de victoire** pour la capture de tout autre type de dragon

Une armée ne bat en retraite que lorsque tous ses personnages sont détruits. La mort du général ou l'atteinte du point de rupture sont ignorées.

Pour capturer un dragon, il doit être "tué" (on considère en fait que toutes les attaques - corps à corps ou tirs - visent à le capturer : utilisation de gourdins ou de filets). L'unité ayant capturée le dragon doit ensuite le ramener à son bord de table en se mettant en colonne et en trainant le dragon (celui-ci est placé au bout de la colonne). Si l'unité est vaincue à son tour, le dragon est libéré (et pas capturé par le vainqueur).

Les dragons ne se laissent pas docilement capturer. Au début du tour de chaque joueur, avant sa phase d'initiative, chaque dragon libre, en commençant par celui le plus proche d'une unité, est activé. Il se déplace vers l'unité la plus proche et la charge si c'est possible, sinon après son mouvement il effectue une utilisation de son souffle pour tirer sur l'unité la plus proche. Un dragon ne poursuit ni n'avance jamais.



## LES DRAGONS

Unité	Type	Att.	PdV	Armure	Taille	Coût	M/M	Sp.
<b>Dragon du Chaos</b>	Monstre	4 / 3	4	4	1	150	1	1
<b>Dragon Zombie</b>	Monstre	5 / 2	4	4	1	150	1	2
<b>Dragon Bleu</b>	Monstre	5 / 2	4	5	1	150	1	3
<b>Dragon Vert</b>	Monstre	7	4	4	1	150	1	4

Les Dragons sont des créatures Terrifiantes. Ils volent mais leur mouvement est limité à 20cm car ils répugnent à s'éloigner de leur tanière. Les attaques de souffle des Dragons ont une portée de 20cm.

### 1- Dragon du Chaos

Ces créatures ont subi les mutations des terres du Chaos. Doté de deux têtes, un Dragon du Chaos possède un souffle extrêmement dangereux.

### 2- Dragon Zombie

Créés par les Prêtres-Liches de Khemri, ces dragons arrivent parfois à échapper à leurs maîtres. Ils regagnent alors leur ancienne tanière en attendant une mort qui n'arrive jamais de façon naturelle.

### 3- Dragon Bleu

Les Dragons Bleus sont insensibles à la magie et ne peuvent être la cible ou subir l'influence d'un sort.

### 4- Dragon Vert

Il s'agit de l'espèce la plus agressive. Les Dragons Verts ne perdent pas de temps à cracher le feu, ils préfèrent mettre leurs proies en pièces à l'aide de leurs griffes et crocs acérés.

