

Le Gros Bonhomme Rouge

Un scénario chaleureux pour Sorcerer's Deck of Death, par Anthony « Jackard » et Sidnus Magnus

Il serait une fois...

Un conte dit près du feu de bois.

Sous un ciel trop bas, sous des sapins de guingois,

Celui d'une Cité engoncée dans le froid, où l'hiver n'en finit pas.

Sous des draps de peur les enfants ne dorment pas.

Craignant minuit, l'heure des pleurs, l'heure des cris.

Un hiver si long, que les horloges refuseraient d'avancer et seul le glas sonnerait.

Une nuit neigeuse, une nuit cendreuse. Quand tout le monde est endormi.

Après que les parents aient chuchoté à leurs enfants aimés :

“Dors bien, enfant bien sage.”

Et averti les enfants égarés :

“Gros Bonhomme Rouge est dans les parages...”

Son manteau rouge comme le sang, dans sa hotte chargée de rires morts et de débris de verre, il porte les cauchemars d'antan.

Alors, résonne dans la nuit, le bruit funèbre qui retentit.

Un bruit de grelots, et un funeste:

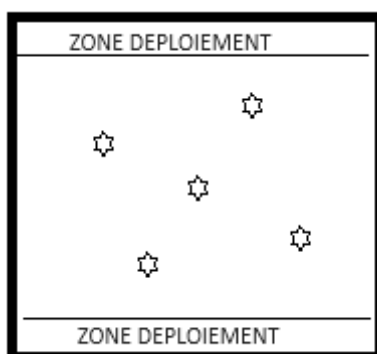
“Ho. Ho.. Ho...”

Alors la neige brûle et Le Lune se noie.

Et quand dans la plaine, à contrecœur s'éteint l'effroi, Sorciers et Sbires se déploient.

Mise en place du terrain :

Placez 5 objectifs annexes (qu'on pourrait représenter par des cheminées ou des sapins), un au centre de la table et les quatre autres autour, de sorte à former une sorte de carré. L'important étant que les quatre objectifs soient placés équitablement pour les deux joueurs et qu'ils soient placés à entre 6 et 8ps du centre de la table. Placez ensuite des éléments de décors comme bon vous semble (arbres, maisons, etc). Bien sûr, pour rester dans le thème, c'est un plus si vous disposez de décors à thème hivernal ;-)



☆ : Objectif annexe

Déploiement des bandes :

Les deux joueurs se déploient chacun d'un côté, en bas ou en haut, et jusqu'à 3ps de leur bord de table.

Objectifs annexes :

Lors de la **phase de Pouvoir**, piochez une carte de Pouvoir supplémentaire pour chaque objectif annexe que vous contrôlez.

Les Lutins Hargneux :

Durant ce scénario, des « Lutins Farceur » peuvent apparaître sur la table. Ce sont des Créatures s'activant selon les règles habituelles des Créatures et qui peuvent être tuées.

Les « Lutins Farceur » possèdent les caractéristiques suivantes :

Nom	Mvt	CàC	Tir	Déf	PV	CRG	Capacités
Lutin Farceur	6	-1	X	5	2	0	Insensible, Hargneux

Insensible : Cette figurine est immunisée aux états permanents et réussit automatiquement tout test de CRG qu'elle serait amenée à effectuer.

Hargneux : Cette figurine ne peut en aucun cas être repoussée suite à une attaque.

Phase de début de tour :

A partir du second tour, lancez 2d6 sur le tableau d'événements ci-dessous et appliquez le résultat obtenu :

2-3 : Blizzard Hivernal :

Toutes les portées sont divisées par deux lors de ce tour. De plus, les Tirs subissent également un malus de -1 sur leur jet d'attaque et toutes les figurines voient leur caractéristique Mvt réduite de 1.

4 : Tempête de Grêle :

Déterminez aléatoirement un quart de table. Toutes les figurines sur ce quart de table sont poussées de 1d6ps vers une même direction aléatoire (utilisez un dé de direction ou tout autre moyen en votre possession). Ce mouvement spécial peut amener les figurines à se désengager ou à engager un ennemi.

5 : Invité surprise ! :

Déterminez au hasard un objectif. Un « Lutin Farceur » est placé à 1d6ps de cet objectif vers une direction aléatoire.

6 : Feux de Cheminée :

Toutes les figurines au contact d'un objectif annexe effectuent un test de CRG à 8+. En cas d'échec elles perdent un PV.

7 : “Ho. Ho.. Ho...” :

Le « Gros Bonhomme Rouge » arrive sur la table dans un coin déterminé aléatoirement.

S'il est déjà présent sur la table, alors toutes les figurines à 3ps de lui subissent immédiatement une attaque spéciale à 2d6. Si aucune figurine n'est à 3ps de lui, alors la figurine la plus proche sans limite de portée de lui subit tout de même une attaque spéciale à 2d6+2.

8 : Distribution de Cadeaux ? :

Chaque joueur reçoit immédiatement un « Maudit Cadeau ». Commencez par le joueur ayant gagné le dernier jet d'initiative.

9 : Le Rire du Gros Bonhomme Rouge :

Durant ce tour, les figurines ont un malus de -1 sur leur caractéristique CRG.

10 : La Magie de Noël :

Les joueurs gagnent chacun immédiatement 1 jeton de Pouvoir.

11-12 : Distribution de Cadeaux ! :

Chaque joueur reçoit immédiatement un « Beau cadeau ». Commencez par le joueur ayant gagné le dernier jet d'initiative.

4a) Phase d'activation des créatures et effets de fin de tour du scénario :

Durant ce scénario, vous devrez activer les éventuels « Lutins Farceurs » présents sur la table en suivant les règles habituelles des Créatures ainsi que le « Gros Bonhomme Rouge » s'il est présent.

Le Gros Bonhomme Rouge :

Le « Gros Bonhomme Rouge » peut être représenté par une figurine avec une empreinte au sol idéalement de 4ps de diamètre (il doit être gros!). Cependant, en termes de jeu, **il ne s'agit pas d'une figurine** dans le sens où on ne peut en aucun cas l'attaquer, le cibler, le déplacer ou interagir avec lui de quelque manière que ce soit.

Lors de son apparition, si des figurines gênent son placement, alors ces figurines sont considérées comme étant sur son passage et subissent l'attaque décrite plus bas.

Pour l'activer, déplacez-le de 2d6ps en direction du coin opposé à celui où il est apparu. Lorsqu'il atteint le coin de table qu'il cherche à atteindre, alors retirez-le du jeu (attention, il pourrait très bien revenir si l'événement numéro 7 est de nouveau obtenu !).

Si un élément de décor bloque son mouvement, alors cet élément de décor est détruit. Les objectifs ne sont pas affectés par son déplacement. S'il venait à la fin d'un déplacement à chevaucher un objectif, alors déplacez le « Gros Bonhomme Rouge » de quelques ps supplémentaires pour que ce ne soit plus le cas.

Si des figurines se trouvent sur son passage, ces figurines subissent une attaque spéciale à 2d6+3 et sont repoussées par leur propriétaire dans n'importe quelle direction leur permettant de sortir du chemin du « Gros Bonhomme Rouge ».

Enfin, si un « Lutin Farceur » se trouve sur son passage, il est automatiquement détruit.

4b) Détermination du contrôle des objectifs :

Après avoir déterminé le contrôle des objectifs de la manière habituelle, en commençant par le joueur ayant eu l'initiative lors de ce tour, chaque joueur lance 1d6 :

- si le résultat est **inférieur ou égal** au nombre d'objectifs qu'il contrôle, ce joueur gagne un « **Beau Cadeau** ».
- si le résultat est **supérieur** au nombre d'objectifs qu'il contrôle, ce joueur gagne un « **Maudit Cadeau** ».

Les Cadeaux :

Lorsque vous gagnez un « **Cadeau** », lancez 2d6 sur le tableau correspondant et appliquez immédiatement l'effet obtenu.

« Beau Cadeau »

- 2,3 : Lait de poule :
Prenez en main les 5 cartes de votre réserve de Pouvoir Inaccessible. Bien sûr, si cela vous amenait à dépasser votre limite de cartes en main, vous devrez défausser les cartes en excédent.
- 4 : Chaussette bien chaude :
Choisissez un de vos Sbires. Jusqu'à la fin de la partie, celui-ci bénéficie d'un bonus de +1 sur sa caractéristique Déf. Si vous n'avez plus de Sbires, c'est votre Mage qui en bénéficie.
- 5 : Cookie de Noël :
Votre Mage récupère 1 PV perdu OU choisissez un de vos Sbires qui récupère 2 PV perdus.
- 6 : Peluche réconfortante :
Choisissez un de vos Sbires. Jusqu'à la fin de la partie, celui-ci réussira automatiquement tout test de CRG qu'il serait amené à effectuer. Si vous n'avez plus de Sbires, alors votre Mage gagne +1 CRG jusqu'à la fin de la partie.
- 7 : Petits Soldats et leur canon:
Le Mage adverse perd 1 PV.
- 8 : Boule de Noël précieuse... :
Vous gagnez un « Joker ».
- 9 : Du Pouvoir, plus de Pouvoir ! :
Vous gagnez un jeton de Pouvoir.
- 10 : Des pétards tout neufs ! :
Effectuez immédiatement une attaque spéciale à 2d6 contre le Mage adverse OU à 2d6 + 2 contre le sbire adverse de votre choix.
- 11,12 : Vin chaud :
Lors de votre prochaine attaque au Càc, au choix : au lieu de lancer les dés, considérez que vous avez fait un jet de 9.
OU obtenez un bonus de +1.

« Maudit Cadeau »

- Gueule de bois du lendemain :
Désignez aléatoirement un de vos Sbires. Celui-ci perd toutes ses capacités d'action et de réaction qu'il possède jusqu'à la fin de la partie. Si vous n'avez plus de Sbires, votre Mage voit sa caractéristique Tir devenir -1, 8ps jusqu'à la fin de la partie.
- Pull qui gratte :
Votre adversaire choisit l'un de vos Sbires. Il subit un malus de -1 sur sa caractéristique Déf jusqu'à la fin de la partie. Si vous n'avez plus de Sbires c'est votre Mage qui est affecté.
- Indigestion de chocolats :
Choisissez l'un de vos Sbires. Celui-ci perd 2 PV. Si vous n'avez plus de Sbire sur la table, alors votre Mage perd 1 PV.
- Engelures :
Votre adversaire désigne un de vos Sbires. Celui-ci verra sa caractéristique Mvt réduite à 0 pour sa prochaine activation. Si vous n'avez plus de Sbires alors c'est votre Mage qui est affecté.
- Débris de verre :
Votre Mage perd 1 PV.
- Oh une peluche... Aïe ! :
Votre adversaire place un « Lutin Farceur » au contact de l'une de vos figurines déterminée aléatoirement.
- Bisou baveux de Grand Mère :
Vous perdez un jeton de Pouvoir. Si vous n'en avez pas, vous n'en gagnerez pas lors de la prochaine phase de Pouvoir.
- Des pétards tout... BOOM !!! :
Désignez aléatoirement l'une de vos figurines. Centrez le gabarit de 4ps sur elle. Toutes les figurines touchées Subissent une attaque spéciale à 2d6.
- Épée en mousse :
Lors de votre prochaine attaque au Càc, vous aurez un malus de -2.