

# LA COURSE DU VAL PLAINTIF

« Il y a longtemps de cela, la Vallée de la Licorne était source de bien légende et le sujet de nombreuses gestes Bretonnienne. Située à mi chemin entre Brionne et la cité de Bree, la vallée était baignée par le Nibe, une rivière qui serpentait entre ses vallons verdoyants depuis le majestueux pic de la Rhun. L'on raconte que c'est sur les rives étincelantes du Nibe que Sir Godefroy de Monfort a déclaré sa flamme à Dame Eléanor d'Aquitanie et que leur premier baiser prit à témoin la licorne de la vallée.

Mais en 1428 une horde d'homme bête descendit des montagnes pour ravager les plaines de Bretonnie. Sir Godefroy le Preux leva une grande armée et se porta à la rencontre des envahisseurs. La bataille se déroula dans la Vallée de la Licorne sous un soleil de plomb mais la vaillance de Godefroy ne suffit pas à lui sauver la vie. La horde fut mise en déroute mais au prix de la vie de nombreux nobles chevaliers. La Vallée elle-même fut changée à jamais, le sang impur des hommes bêtes du chaos coula dans le Nibe et transforma ses rivages d'argent en fange putride, la terre souillée donna naissance à des arbres tourmentés et les dernières bêtes quittèrent prestement la vallée. Autrefois majestueuses, la vallée était devenu un théâtre de carnage et de désolation. Dame Eléanor vient pleurer sur la tombe de son mari et son chant mélancolique peut encore être ... »

« ... entendu, porté par le vent et bla et bla et bla. J'en ai plus qu'assez de cette histoire, elle m'ennuie ! » S'emporta la Comtesse assise sur le trône.

« Heuuu... Peut qu'une autre coupe de sang égayera votre nuit ou peut être désirez vous boire directement à la source d'une jeune gorge ma Dame ? » S'excusa piteusement le jeune troubadour à la mine pale.

« Je suis las de tout cela, j'ai envie de nouveauté, de fraîcheur. Trouve moi quelque chose de distrayant avant que je ne trouve amusant de jouer avec ta tête ! »

Sentant la fin de la nuit arrivée, la Comtesse se leva pour aller rejoindre son cercueil laissant derrière elle le troubadour tremblant de peur.

« Qu... qu... quelque chose de distrayant... gloups »

----

Oyez Oyez Damoiselle et Damoiseaux, sa très gracieuse Comtesse de Drakendorf invite les plus grands cavaliers des environs à venir s'affronter lors d'une course hippique en nocturne se déroulant sur ses terres du Val Plaintif. La course est ouverte à tous les participants désireux de prouver leurs prouesses équestres et martiales.

Le vainqueur de la course recevra une importante récompense ainsi que le prestigieux titre de Champion du Val.

## CHOIX DU PARTICIPANT A LA COURSE

### Figurine

N'importe quelle figurine de type **Cavalerie**, **Cavalerie Monstrueuse** ou **Char** et **n'étant pas un choix Héros ou Seigneur** peut participer à la course. Ca peut être un champion d'unité.

Les figurines disposant de la capacité **Vol** ou **Planeur** sont interdite.

Une figurine de cavalerie ou de cavalerie monstrueuse doit couter **100 pts ou moins**.

Une figurine de char doit couter **150 pts ou moins**.

Bien qu'un Char soit largement plus fort qu'un Cavalier en combat, cet avantage sera fortement équilibré par la vitesse de déplacement des cavaliers lors de la course comme indiqué plus bas.

### Amélioration

Chaque participant à la course gagne un nombre de point égal à **la différence entre son coût et la valeur maximal de sa catégorie** pour acheter des améliorations pour la course. Chaque amélioration ne peut être achetée qu'une seule foi.

Par exemple, un Chevalier du Royaume Bretonnien coutant 23 points aura le droit de prendre 78 points d'amélioration. Un char de Chrace coutant 140 pts il n'aura le droit qu'a 10 points d'amélioration.

### Liste des améliorations

Selle allégée : +1 en Initiative	10 points
Caparaçon renforcé : +1 Sauvegarde	10 points
Carotte magique : +1 en Mouvement	20 points
Potion de Force : +1 en Force	20 points
Potion d'Endurance : +1 en Endurance	30 points
Potion de Vitalité : +1 Blessure	30 points
Sabot magique : Gagne la règle spéciale Guide des Forêts	30 points

# MISE EN PLACE DE LA COURSE

## Table de jeu

La course se déroulera sur une **table de 180 cm sur 120 cm** dans le sens de la longueur. La table est ensuite partagée en 4 couloirs de 30 cm dans le sens de la longueur et chaque couloir est fragmenté en 3 zones de terrain de 60 cm.

Départ                                  Sens de la course →  
   ← 180cm →

Couloir A	Zone 1A	Zone 2A	Zone 3A
Couloir B	Zone 1B	Zone 2B	Zone 3B
Couloir C	Zone 1C	Zone 2C	Zone 3C
Couloir D	Zone 1D	Zone 2D	Zone 3D

← 120cm →

## Décors de départ

A l'exception de la zone 1 lors du déploiement, les joueurs lancent 2d6 chacun leur tour pour chaque zone dans le tableau des obstacles pour déterminer le type de décor à placer dans chacune d'entre elle. Un joueur peut placer un décor où il le souhaite **dans la limite de la zone et à plus de 20 cm d'un autre décor**. Les forêts, bâtiments et marais sont normaux.

## Tableau des obstacles

2d6	Décors	2d6	Décors
2	Monstre en maraude	7-8	Aucun
3	Marais	9	Obstacles
4	Bâtiment	10	Forêt
5	Forêt	11	Bâtiment
6	Obstacles	12	Monstre en maraude

**Monstre en maraude** : Tirez au dé le type de monstre (1-3 Horreur des Cryptes, 4-5 Värghest, 6 Varghulf). Le monstre joue toujours en dernier et doit automatique déclarer une charge contre le participant le plus proche. Si aucun participant n'est à portée de charge, le monstre se déplace de 2d6ps dans une direction aléatoire.

**Obstacle** : Une figurine de cavalerie peut essayer de sauter par-dessus un obstacle pour éviter de faire le test de terrain dangereux. Pour cela elle doit réussir un test d'Initiative avec un malus de -1 si elle possède une sauvegarde d'armure meilleure que 5+.

## Déploiement

Chaque participant lance **2d6 et ajoute leur valeur de Commandement**. Dans l'ordre du plus grand au plus petit, ils se déploient à 10 cm dans la première zone de terrain de l'un des couloirs de leur choix à plus de 15cm d'un autre participant.

## Premier Tour

Chaque participant lance **1d6 + Initiative**, le plus grand commence à jouer et ainsi de suite.

## Tour suivant

Chaque tour suivant, **le premier joueur à jouer est celui qui a la figurine la plus proche du bord opposé de la table** (le premier de la course en quelque sorte) et ainsi de suite.

Si deux figurines sont à égalité de place, tirez 1d6 + Initiative pour déterminer qui va jouer avant l'autre.

## Condition de Victoire

Le premier joueur réussissant à traverser 3 fois la table gagne la course.

## DEROULEMENT D'UN TOUR

### Séquence d'événement aléatoire

1 – Déplacement

2 – Tir

3 – Combat

### Événement aléatoire

Hormis le premier tour, à chaque tour de jeu commence par un événement aléatoire. **Le joueur en dernière position tire dans le tableau ci-dessous.**

Si deux figurines sont en dernière position, tirez 2d6 + Commandement pour déterminer qui va tirer dans la table.

### Tableau des événements aléatoires

#### 2d6 Événement

- 2 **Vent magique dominant** : Lancer 1d8 pour déterminer le vent magique et consulter le tableau ci-dessous.
- 3 **Pluie diluvienne** : Choisissez deux couloirs adjacents. Toutes les figurines commençant leur tour dans l'un d'eux réduisent leur Mouvement de moitié et lance 1d6 de moins pour déterminer leur déplacement jusqu'à la fin de leurs tours.
- 4 **Piège à goule** : L'un des participants de votre choix tombe dans un piège à goule. Celui-ci devra réussir un test de Force au début de son tour sous peine de devoir passer celui-ci à se débarrasser de son entrave.
- 5 **Lamentation de la Banshee** : L'un des participants de votre choix entend le chant funeste d'une banshee porté par le vent. Celui-ci devra réussir un test de Cd au début de son tour sous peine de devoir passer celui-ci à reprendre ses esprits.
- 6 **Attaque de goule**: Une goule attaque l'un des participants en lui jetant un énorme os et inflige 1 touche F3 à la figurine de votre choix.
- 7 Rien
- 8 **Bourbier** : La figurine de votre choix s'enfonce dans un borbier, sa valeur de Mouvement est réduite de -2 jusqu'à la fin de son tour.
- 9 **Terrain fantôme** : Déplacez un décor de 20cm ou vous voulez mais à plus de 10cm d'un autre décor ou participant, vous pouvez le changer de zone si vous voulez.
- 10 **Cimetière** : L'un des participants de votre choix approche d'un cimetière occupée par des goules en train de festoyer. Une horreur des cryptes lui lance une pierre tombale pour l'éloigner et lui inflige 1 touche F5.
- 11 **Fosse commune** : Choisissez 2 zones adjacentes, des zombies fraîchement déterrés essaient d'agripper les participants qui s'y trouvent. Ceux-ci devront réussir un test de Force au début de leur tour sous peine de devoir passer celui-ci à chasser les zombies.
- 12 **Vent magique dominant** : Lancer 1d8 pour déterminer le vent magique et consulter le tableau ci-dessous.

#### 1d8 Vent magique

- 1 **Azyr (Cieux)** : Un éclair de foudre s'abat sur la figurine de votre choix lui infligeant 1d3 touche F5
- 2 **Hyst (Lumière)** : Vous commencez à jouer et votre valeur de Mouvement est triplée pour ce tour.
- 3 **Chamon (Métal)** : Les participants de votre choix doivent effectuer une Sauvegarde. En cas de réussite, ils subissent 1 Blessure sans sauvegarde.
- 4 **Ghyran (Vie)** : Déplacez tous les décors de forêt et de marais de 20cm dans la direction que vous voulez. De plus tous les terrains sont considéré comme dangereux durant ce tour.
- 5 **Ulqu (Ombre)** : Echangez votre position avec le participant de votre choix.
- 6 **Shyish (Mort)** : Des zombies fraîchement déterrés essaient d'agripper les participants de votre choix. Ceux-ci devront réussir un test de Force au début de leur tour sous peine de devoir passer celui-ci à chasser les zombies.
- 7 **Ghur (Bête)** : Les participants de votre choix doivent effectuer un test de Commandement pour garder le contrôle de leurs bêtes. Si le test est raté, ils ne peuvent pas se déplacer durant leur tour.
- 8 **Aqshy (Feu)** : Une boule de feu s'abat sur la figurine de votre choix lui infligeant 1d6 touche F4 enflammée.

## Déplacement

Les figurines se déplacent au maximum de leur **valeur de Mouvement + 2d6**. Il n'y a pas de marche forcée.

Les figurines de **cavalerie ou de cavalerie monstrueuse lance 1d6 de plus et conserve les deux plus grand**.

Toutes les figurines sont soumises aux règles de manœuvre (même la cavalerie légère).

### Arrivé en bord de table

Lorsque le premier de la course arrive au bout de la table, enlevez tous les décors qui se trouvent dans les zones 1. Les participants se trouvant dans celle-ci sont éliminée.

Lancez ensuite dans la table des obstacles pour déterminer les nouveaux décors. Le joueur en dernière position place ensuite les décors où il le souhaite dans la limite de la zone et à plus de 20 cm d'un autre décor.

S'il restait du Mouvement au premier de la course, celui-ci fini son tour dans la nouvelle zone.

### Arrivé en bord de zone

Part la suite, lorsque le premier de la course arrive au bout d'une zone, enlevez tous les décors qui se trouvent dans les zones suivantes. Les participants se trouvant dans celle-ci sont éliminée.

Lancez ensuite dans la table des obstacles pour déterminer les nouveaux décors. Le joueur en dernière position place ensuite les décors où il le souhaite dans la limite de la zone et à plus de 20 cm d'un autre décor.

S'il restait du Mouvement au premier de la course, celui-ci fini son tour dans la nouvelle zone.

## Tir

Afin de représenter la concentration et la vitesse à laquelle se déroule la course, toutes les attaques de tir subissent un malus de -1.

## Combat

Une figurine terminant son mouvement en contact avec une autre déclenche un tour de corps à corps immédiat. La figurine dont c'est le tour est considérée comme ayant chargée. Le combat est résolu normalement. Les deux figurines ne sont pas verrouillées et peuvent se désengager librement lors de leur prochain tour. Si, lors de sa prochaine activation, le mouvement de la figurine est bloquée par une autre figurine (car celle-ci se trouve socle à socle devant elle par exemple), déplacer là latéralement pour sortir de la figurine et avancez normalement.

Il n'y a pas de résolution de combat et pas de test de moral pour perdant.

## Montures

Les montures sont trop occupées à galoper pour attaquer, n'effectuez jamais les attaques des montures (y compris les attaques de souffles, piétinements etc).

## Touche d'impact

Les figurines pouvant effectuer des touches d'impact n'infligent au mieux qu'1d3 touches. Cela représente le fait que les figurines se déplacent toutes dans le même sens.

Un char équipé de faux inflige 1d3+1 touche d'impact.

## Blessure

Une figurine perdant son dernier point de vie n'est pas morte. L'on considère qu'elle est tombée de cheval ou qu'une roue de son char est cassée. Elle perd son prochain tour à se remettre en selle/réparer et ne peut pas se déplacer (mais elle peut combattre normalement si elle est attaquée) de plus, elle récupère 1 PV.

Les figurines possédant plusieurs PV peuvent perdre autant de tour qu'elle le désire sans bouger, chacun d'entre eux lui redonne 1PV.