

SCENARIOS ORC WARS

Traduction française : Alain Delattre

[Scénario 1] Les Prisonniers (*The Prisoners*)

Une escouade d'orques a été capturée par un paladin solitaire, et retenue prisonnière dans un enchevêtrement d'arbre au plus profond de la forêt. Le roi orque doit délivrer ses troupes.

L'intention de ce scénario est d'introduire le jeu, surtout pour le joueur orque. Les orques se jouent de manière différente des autres personnages du système HeroCard. Mais maîtriser les orques donne au joueur l'occasion de découvrir des tactiques uniques et existantes. Ce scénario est prévu pour seulement 2 joueurs. Dans ce scénario le joueur n'a ni phase d'escouade, ni de bonus de pioche. Les trésors et les cartes de coups vicieux ne seront pas utilisées non plus. Ces règles rendent le jeu plus compliqué et sont donc écartées pour ce scénario d'introduction

Mise en place :

Préparez la carte en suivant le dessin page 23.

Le joueur orque assemble 5 figurines du clan White Tusk, une brute, 2 tacticiens et 2 shamans, il prend aussi la figurine du roi orque, et le place sur n'importe quelle case d'entrée.

Le joueur elfe prend la figurine du paladin et la place sur n'importe quelle case de la tuile centrale du plateau de jeu.

Règles spéciales :

Le roi orque se joue comme un héro normal HeroCard, utilisez ses cartes attributs Body, Mind et X fournies avec le jeu, et jouez les cartes exactement comme vous le feriez dans un duel HeroCard normal. Dès que le roi subit une blessure il est éliminé du jeu.

L'escouade White Tusk est prisonnière au début du jeu, et ne peut donc effectuer aucune action, ni se déplacer tant qu'elle est emprisonnée, de plus elle ne peut être la cible d'aucune attaque. Tant qu'elle est prisonnière vous n'avez pas besoin d'utiliser la carte de clan White Tusk.

Pour délivrer l'escouade il y'a 2 possibilités, soit le roi meurt, soit il termine son mouvement adjacent à une figurine emprisonnée et donc délivre l'escouade.

Délivre l'escouade est une action restreinte, ce qui signifie que le roi Orque ne peut l'effectuer que durant son tour, mais il pourra effectuer toutes les autres actions qu'il souhaite, cette action ne coûte pas de point attribut.

Dans le tour où le roi délivre l'escouade (par l'action du roi et non par sa mort), cette dernière obtient dans immédiatement une phase d'action.

Le jouer elfe commence à jouer

Conditions de victoire :

L'Elfe gagne quand tous les orques sont morts.

L'Orque gagne quand il tue le paladin.

[Scénario 2] Le Campement Orque (*Orc Camp*)

Les orques ont installé leur campement dans la forêt, pour se préparer à envahir le royaume elfe. Les elfes doivent infiltrer le campement et tuer le Roi Orque.

Mise en place

Le joueur elfe prépare le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma page 25. Pendant ce temps le joueur orque mélange les pions trésor, ensuite chaque joueur elfe choisit un pion sans le regarder et le donne au joueur orque. Le joueur orque place les pions trésor face caché à l'emplacement indiqué par le schéma, les pions inutilisés sont remis dans la boîte sans les regarder. Le joueur orque place sa figurine de Roi à l'emplacement prévu sur la carte.

Les Elfes placent leurs figurines sur un des emplacements colorés en bleu sur la carte.

Le joueur orque choisit ses pions escouades ce qui détermine le nombre d'orque au début du jeu, en fonction du nombre de joueurs elfes présent.

1 elfe (2 joueurs)	5 orques
2 elfe (3 joueurs)	9 orques
3 elfe (4 joueurs)	13 orques

Le joueur orque place ses pions escouades face cachée sur la carte, pas plus d'un pion par tuile de terrain, ces pions ne peuvent pas être placés à cheval sur 2 tuiles ni sur une case d'entrée de la carte.

Règles Spéciales du scénario

Les règles normales de renfort s'appliquent ici, mais il faut, pour qu'un orque d'un clan donné, puisse être posé en renfort sur une case d'entrée d'une tuile, qu'un orque du même clan se trouve déjà sur cette tuile.

Ce scénario utilise la figurine du roi Orque, il agit exactement comme un personnage normal du système HéroCard, en utilisant les 3 cartes attributs fournies avec le jeu. Quand le Roi joue des cartes actions, elles sont placées à côté de ces cartes attributs et non à côté d'une carte clan.

Le Roi bénéficie de sa propre phase d'action qui s'ajoute aux actions de chaque clan, durant la phase d'action Orque. Le Roi peut se déplacer jusqu'à 3 cases durant sa phase d'action. Quand une attaque est réussie sur le Roi Orque, il meurt, le Roi est immunisé contre l'effet du bâton de mort (wand of slaying)

Le joueur elfe situé à gauche du joueur Orque commence le premier tour ensuite suivez le sens des aiguilles d'une montre.

Conditions de victoire :

Les Elfes gagnent lorsqu'ils tuent le Roi orque et que le dernier Elfe sur la carte parvient à s'enfuir par une zone d'entrée marquée en bleue sur la carte. S'enfuir veut dire, se déplacer sur une case d'entrée et bouger d'une case supplémentaire pour quitter la carte. Un elfe ne peut revenir dans le jeu quand il quitte la carte.

L'Orque gagne lorsqu'il tue le dernier Elfe présent sur la carte.

[Scénario 3] Les Reliques (*The Relics*)

Les orques ont découvert une ancienne tombe elfe. Les joueurs elfes doivent pénétrer dans la tombe et reprendre les reliques des mains profanatrices Orques.

Mise en place :

Le joueur orque prépare le donjon en suivant le diagramme de la page 27 du livre de règles, pendant qu'un des joueurs Elfe mélange les pions trésors. Le joueur orque en prend 3 sans les regarder, et les places faces cachés sur les emplacements indiqués par le schéma.

En même temps le joueur orque sélectionne ses pions escouades. Le nombre de pion à choisir, donnant le nombre d'Orque présent au début du jeu, dépend du nombre de joueurs Elfe.

1 elfe (2 joueurs)	7 orques
2 elfe (3 joueurs)	10 orques
3 elfe (4 joueurs)	13 orques

Le joueur Orque place ses pions escouades face cachée sur la carte, il ne peut mettre qu'un pion par tuile. Un pion escouade ne peut être placé sur une case d'entrée ou bien sur une case appartenant à 2 tuiles. Les Elfes placent leur figurines sur n'importe qu'elle case d'entrée inoccupée.

Le joueur Elfe placé à gauche de l'Orque commence à jouer, ensuite le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Conditions de victoire :

Les Elfes gagnent s'ils récupèrent les 3 reliques et parviennent à s'enfuir. S'enfuir veut dire, se déplacer sur une case d'entrée et bouger d'une case supplémentaire pour quitter la carte. Un elfe ne peut revenir dans le jeu quand il quitte la carte.

L'Orque gagne s'il tue le dernier Elfe présent sur la carte même si toutes les reliques sont déjà hors de la caverne.

[Scénario 4] Les Chasseurs de Primes (*Bounty Hunters*)

Plusieurs bandes d'orques dévastent le pays. La Reine Elfe demande qu'on leurs donnent une bonne leçon.

Mise en place :

Le joueur orque crée la carte en suivant le diagramme de la page 29 du livre de règle, Le joueur elfe mélange les pions trésors, sans les regarder le joueur Orque en choisit 3 et les place comme indiqué sur la carte face cachée. Les pions trésor restant sont remis dans la boîte de jeu face cachée.

A 2 joueurs, retirez un clan orque de la partie, le joueur Orque place une et une seule figurine de chaque clan où il veut sur la carte. En fonction du nombre de joueurs Elfe, le joueur Orque sélectionne un nombre de pions escouade afin d'obtenir des figurines additionnelles :

1 elfe (2 joueurs)	0 orques additionnels
2 elfe (3 joueurs)	4 orques additionnels
3 elfe (4 joueurs)	8 orques additionnels

Les pions escouades et les figurines Orques actives peuvent partager la même tuile au début du jeu, n'oubliez pas qu'il ne peut y avoir qu'un pion escouade par tuile.

Chaque joueur Elfe place sa figurine sur n'importe qu'elle case d'entrée inoccupée.

Le joueur placé à gauche de l'Orque commence, ensuite le jeu se poursuit dans le sens horaire.

Règles spéciales du scénario :

La première fois qu'un joueur elfe tue une figurine appartenant a un clan, il garde la base de la figurine, les figurines du même clan tuées plus tard seront rendues au joueur Orque.

Conditions de victoire :

Les Elfes gagnent quand ils ont tué une figurine de chaque clan, ils n'ont pas besoin de s'enfuir.

Les Orques gagnent quand ils ont tué tous les Elfes.

[Scénario 5] La Grande Chasse (*The Great Hunt*)

Les elfes ont découvert un bosquet caché qui nourrit les sangliers sacrés des Orques, tuer les Sangliers permettra de démoraliser les Orques.

Mise en place :

Un joueur Elfe met en place la carte en respectant le diagramme. Pendant que le joueur Orque sélectionne ses pions escouades, en fonction du nombre de joueurs Elfe

1 elfe (2 joueurs)	5 orques additionnels
2 elfe (3 joueurs)	9 orques additionnels
3 elfe (4 joueurs)	13 orques additionnels

Le joueur Orque place ses pions escouades faces cachées sur la carte, il ne peut mettre qu'un pion par tuile. Un pion escouade ne peut être placé sur une case d'entrée ou bien sur une case appartenant à 2 tuiles. Le joueur Orque dispose ses pions sangliers comme montré sur le diagramme.

Les Elfes placent leur figurines sur n'importe qu'elle case d'entrée inoccupée.

Règles Spéciales du scénario :

Les règles normales de renfort s'appliquent ici, mais il faut, pour qu'un orque d'un clan donné, puisse être posé en renfort sur une case d'entrée d'une tuile, qu'un orque du même clan se trouve déjà sur cette tuile.

Les sangliers comptent comme une figurine, aucune autre figurine ne peut occuper le même espace, un sanglier n'est pas un orque et n'appartient à aucun clan, quand il est attaqué il dispose automatiquement d'une valeur de défense (base block) de 1. Seuls les elfes peuvent attaquer un sanglier, attaquer un sanglier n'est pas considéré comme une attaque sur le joueur orque, une attaque réussie tue le sanglier, une fois tué le sanglier compte dans les point de victoire du jouer Elfe

A chaque fois qu'un clan commence sa phase d'action le joueur orque peut déplacer une figurine sanglier de 3 cases, même à travers les buissons (underbrush), ce déplacement peut s'effectuer avant ou après que le clan ai accompli ses actions.

Le joueur à la gauche de l'Orque commence à jouer puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conditions de victoire :

Les Elfes gagnent quand ils ont tué un nombre de sangliers qui dépend du nombre de joueurs Elfe.

1 elfe (2 joueurs)	2 sangliers
2 elfe (3 joueurs)	4 sangliers
3 elfe (4 joueurs)	6 sangliers

Une fois le dernier sanglier nécessaire éliminé, Les elfes doivent s'enfuir. S'enfuir veut dire, se déplacer sur une case d'entrée et bouger d'une case supplémentaire pour quitter la carte. Un elfe ne peut revenir dans le jeu quand il quitte la carte.

L'Orque gagne si il tue le dernier Elfe présent sur la carte.

[Scénario Bonus 1] Raid sur les Reliques (*Relic Raid*)

Ce scénario est fait pour avantager les elfes, afin que des joueurs débutant puissent découvrir et apprécier le jeu, de même qu'il est fait pour ne pas durer plus d'une heure. Ce scénario était fourni au dos d'un poster pour les démonstrateurs du jeu dans diverses conventions U.S.

Il est en téléchargement sur le site de tablestargame : www.tablestargames.com

Mise en place :

Le joueur orque crée la carte en suivant le diagramme disponible sur le site, il fabrique un clan composé d'une figurine shaman, d'une figurine brute et enfin d'une figurine tacticien.

Il place ses figurines comme indiqué sur le schéma.

Il place les pions escouades, face cachée, comme indiqué en respectant les indications du nombre de joueur.

Il place aussi les pions trésors (les trésors sont indiqués sur le diagramme) face cachée.

Les joueurs Elfes commencent à l'endroit indiqué par les flèches bleues.

Règles spéciales du scénario :

Ce scénario n'utilise pas le Roi Orque, les Dirty trick;

Les renforts et les pioches bonus se passe normalement.

Les elfes peuvent s'enfuir de n'importe quel coté de la carte, pas seulement celui par lequel ils sont rentré.

Conditions de victoire :

Les joueurs Elfes gagnent s'ils récupèrent les 3 trésors et parviennent à s'enfuir. S'enfuir veut dire, se déplacer sur une case d'entrée et bouger d'une case supplémentaire pour quitter la carte. Un elfe ne peut revenir dans le jeu quand il quitte la carte.

Le joueur Orque gagne s'il tue le dernier Elfe présent sur la carte même si toutes les Trésor sont déjà hors de la caverne.