

Song of Blades and Heroes

Chasse au yéti

Le cadre

Après avoir passé des années à étudier les récits des européens partis en expédition dans l'Himalaya, le professeur Marcus Dagget en est arrivé à la conclusion qu'il existe bien une forme de vie inconnue des scientifiques qui vit dans les coins les plus reculés de la plus haute chaîne de montagnes du monde.

Au milieu des années 30, le récit d'un géologue suisse ayant séjourné pendant plusieurs mois au cœur de l'Himalaya et qui affirme avoir rencontré le yéti, a poussé Dagget à se tourner vers de riches investisseurs pour qu'ils financent une expédition sur le toit du monde dans l'optique de ramener un spécimen (vivant si possible) du fameux yéti. Pour finir de convaincre ses commanditaires, le professeur a évoqué les fabuleuses richesses qui se trouveraient dans la vallée mystérieuse de Shangri-la où le yéti pourrait se cacher .



Après moult périlleuses aventures, Dagget et son équipe ont trouvé la piste d'un yéti, certainement un jeune. Avec obstination, le professeur et son équipe ont réussi à capturer vivant le jeune yéti en perdant au passage de nombreux porteurs. Qu'importe, cette capture est l'assurance de sa consécration et la preuve que ses théories sont justes.

Mais la famille du jeune n'est pas contente de cet odieux rapt et a décidé de libérer le jeune imprudent et inexpérimenté.

Le scénario

Il s'agit d'une variante du scénario *Terrain difficile*. L'un des joueurs joue le rôle du défenseur avec ses explorateurs humains voleurs de yétis tandis que son adversaire assume le fait de diriger l'attaque d'une famille de yétis en colère.

Le défenseur met en place le terrain et peut positionner jusqu'à 8 éléments de décor représentant un **terrain difficile** (collines de glace, rochers acérés, neige profonde, crevasse pouvant être sautée, etc.) sur la table de jeu. Aucun élément de décor ne peut être plus grand qu'une distance *longue*, plus petit qu'une distance *courte*. Les éléments de décor peuvent être adjacents aux bords de table et doivent être de formes irrégulières.

L'attaquant choisit le bord de table par lequel il va entrer. Le défenseur entrera par le bord opposé. Le défenseur positionne ses combattants à une distance *courte* de son bord de table puis l'attaquant fait de même. Une fois le déploiement effectué, le défenseur prend la figurine représentant le jeune yéti et le positionne à une distance *courte* de l'une de ses figurines (il serait adéquat que le joueur humain dispose d'une cage pour y mettre le yéti).

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs concède la victoire ou que tous les combattants soient en fuite, à *terre* ou mort.

Conditions de victoire : 1 point de victoire par 20 points d'ennemis tués.



Règles spéciales

Terrain difficile. Quand un combattant pénètre dans un élément de décor, on lance un dé. Sur 5+ pour un explorateur humain et sur 6+ pour un yéti, la figurine doit effectuer un jet de Qualité ou bien être retirée de la partie.















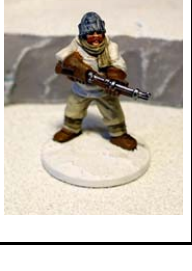
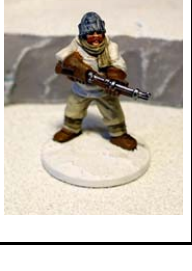

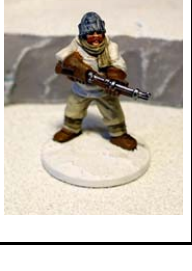






Fusil. Les explorateurs sont équipés de fusils. Ces armes tirent à une distance longue mais avec malus de -1 à distance x 2 et -2 à distance x 3. Les fusils rajoutent +1 au Combat lors d'une attaque à distance. Le coût est de 14

Encagé. Le jeune yéti dans la cage est considéré comme immobilisé. La présence de ses congénères lui redonne de l'espoir et il peut essayer à nouveau de se libérer. A partir du moment où un yéti se trouve à portée longue du jeune, le joueur pourra essayer de l'activer lors de son prochain tour de jeu. Il devra dépenser 3 actions pour briser la cage et sortir de cet état d'immobilisation. Une figurine de yéti adjacente à la cage peut aussi essayer d'ouvrir par la force la cage en dépensant 3 actions.



Song of Blades and Heros est un jeu de [Ganesha Games](#).
Les références au jeu utilisées dans ce document le sont avec avec l'accord de l'auteur.

EXEMPLE DE LISTES D'ARMEES

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Yéti, Chef</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 4</td> </tr> <tr> <td>Points 77</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage, Chef</td> </tr> </tbody> </table>	Yéti, Chef			Qualité 4+	Combat 4	Points 77	Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage, Chef	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Marcus Dagget</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 3+</td> </tr> <tr> <td>Combat 3</td> </tr> <tr> <td>Points 88</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Tireur (Fusil), Héros</td> </tr> </tbody> </table>	Marcus Dagget			Qualité 3+	Combat 3	Points 88	Règles spéciales Tireur (Fusil), Héros
Yéti, Chef															
	Qualité 4+														
	Combat 4														
	Points 77														
	Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage, Chef														
Marcus Dagget															
	Qualité 3+														
	Combat 3														
	Points 88														
	Règles spéciales Tireur (Fusil), Héros														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Yéti, Adulte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 4</td> </tr> <tr> <td>Points 54</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage</td> </tr> </tbody> </table>	Yéti, Adulte			Qualité 4+	Combat 4	Points 54	Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Chasseur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 2</td> </tr> <tr> <td>Points 36</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Tireur (Fusil)</td> </tr> </tbody> </table>	Chasseur			Qualité 4+	Combat 2	Points 36	Règles spéciales Tireur (Fusil)
Yéti, Adulte															
	Qualité 4+														
	Combat 4														
	Points 54														
	Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage														
Chasseur															
	Qualité 4+														
	Combat 2														
	Points 36														
	Règles spéciales Tireur (Fusil)														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Yéti, Adulte</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 4</td> </tr> <tr> <td>Points 54</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage</td> </tr> </tbody> </table>	Yéti, Adulte			Qualité 4+	Combat 4	Points 54	Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Chasseur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 2</td> </tr> <tr> <td>Points 36</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Tireur (Fusil)</td> </tr> </tbody> </table>	Chasseur			Qualité 4+	Combat 2	Points 36	Règles spéciales Tireur (Fusil)
Yéti, Adulte															
	Qualité 4+														
	Combat 4														
	Points 54														
	Règles spéciales Grand, Déplacement long, Sauvage														
Chasseur															
	Qualité 4+														
	Combat 2														
	Points 36														
	Règles spéciales Tireur (Fusil)														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Yéti, Jeune</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 3</td> </tr> <tr> <td>Points 42</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Grand, Déplacement long</td> </tr> </tbody> </table>	Yéti, Jeune			Qualité 4+	Combat 3	Points 42	Règles spéciales Grand, Déplacement long	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #e0e0e0;">Chasseur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;"></td> <td>Qualité 4+</td> </tr> <tr> <td>Combat 2</td> </tr> <tr> <td>Points 36</td> </tr> <tr> <td>Règles spéciales Tireur (Fusil)</td> </tr> </tbody> </table>	Chasseur			Qualité 4+	Combat 2	Points 36	Règles spéciales Tireur (Fusil)
Yéti, Jeune															
	Qualité 4+														
	Combat 3														
	Points 42														
	Règles spéciales Grand, Déplacement long														
Chasseur															
	Qualité 4+														
	Combat 2														
	Points 36														
	Règles spéciales Tireur (Fusil)														

Total des points 227

Total des points 196

Notes sur les points et les figurines. Les joueurs peuvent monter bien entendu à 300 points qui est le format standard du jeu. Ils peuvent compléter les listes avec des tigres à dents de sabre ou d'autres yétis pour l'attaquant et par sherpas ou d'autres chasseurs pour le défenseur.