



les studios du dragon rose

# SCENARI

## EXTENSION POUR MONCON'F

Par Jugger

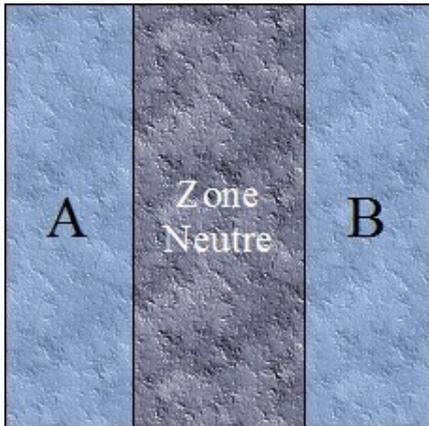
## Sommaire

Règles génériques.....	3
1/Le terrain de jeu.....	3
2/Paramètres de scénarios.....	3
3/Synopsis.....	3
4/Mise en place du jeu.....	3
5/Déploiement.....	4
6/Règles spécifiques.....	4
7/Conditions de victoire.....	4
Les Gemmes de Puissance.....	5
1/Synopsis.....	5
2/Mise en place du jeu.....	5
3/Déploiement.....	5
4/Règles spécifiques.....	5
5/Conditions de victoire.....	5
Escorte.....	5
1/Synopsis.....	5
2/Mise en place du jeu.....	5
3/Déploiement.....	5
4/Règles spécifiques.....	5
5/Conditions de victoire.....	5
Statuettes impies.....	6
1/Synopsis.....	6
2/Mise en place du jeu.....	6
3/Déploiement.....	6
4/Règles spécifiques.....	6
5/Conditions de victoire.....	6

# Règles génériques

## 1/Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est essentiel au bon déroulement d'une partie de MonCon'F. L'idéal est de disposer d'une table de jeu de 75 cm par 75 cm. Cette table est alors découpée (virtuellement bien sur) en trois zones, deux de 20 cm et une, au centre, de 35 cm comme suit :



Chaque joueur dispose de sa zone de déploiement (soit la zone A soit la zone B).

## 2/Paramètres de scénarios.

Chaque scénario est défini par les 5 critères suivants.

1. SYNOPSIS
2. SITUATION
3. DEPLOIEMENT
4. REGLES SPECIFIQUES
5. CONDITIONS de VICTOIRE

## 3/Synopsis

Le synopsis introduit le contexte du scénario. Un peu de BG ça fait pas de mal de temps en temps...

## 4/Mise en place du jeu

La section « Situation » définit l'état du champ de bataille avant le début du combat, le placement des éléments de scénario & des marqueurs qui sont présents sur la table de jeu ainsi que n'importe quelle condition spécifique au scénario.

Il y a 3 types de décors différents :

- Les décors de scénario, représentant les objectifs ou les éléments cruciaux requis par le scénario. Généralement ces éléments sont placés à des endroits spécifiques de la table.

- Les décors standards placés par les joueurs. Généralement ces éléments sont immobiles & indestructibles.

- Les éléments mobiles, comme les marqueurs.

Chaque partie se déroule avec environ 4 éléments de décors standards, sauf quand cela est précisé par le scénario. Il n'y a pas de limite au nombre de décors que vous pouvez utiliser (sauf si le contraire est précisé par le scénario), à part la taille de la table & les restrictions détaillées ci-dessous. Sauf précision contraire, les décors sont placés dans l'ordre suivant :

- En premier sont placés les décors de scénario.

• Ensuite les éléments de décors standards, chaque joueur en plaçant un à tour de rôle. Chaque joueur lance 1d6 et le plus haut résultat place le premier élément.

- Ensuite, placez les éléments mobiles et les combattants neutres spécifiés par le scénario.

- Finalement, lancez 1d6 pour déterminer les zones de déploiement de chaque joueur.

**A**ttention ! Tous les éléments de décors doivent être placés au minimum à 6 cm les uns des autres ainsi qu'à 6 cm ou plus d'un bord de table.

Sauf mention contraire dans le scénario, les décors ne peuvent subir de blessures.

Lorsqu'un élément de décor possédant des points de structure (PS) subit une Blessure, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- Sonné : aucun effet.
- 1 blessure : l'élément de décor perd 1 PS.
- 2 blessure : l'élément de décor perd 2 PS.

Etc...

Lors de la séparation des mêlées, les éléments de décors ne sont pas pris en compte. Un combattant ne peut pas attaquer un élément de décors au contact duquel il se trouve si un combattant ennemi est en contact avec ce combattant. Le combattant doit d'abord éliminer ses ennemis avant de pouvoir attaquer un décors.

Un combattant engagé contre un élément de décors sans être au contact d'un ennemi reçoit un nombre de dés de combat égal à celui d'un combat contre un seul combattant ennemi.

Sauf cas exceptionnel mentionné par le scénario, un élément de décors ne peut pas se défendre. L'attaquant n'a pas à effectuer ses attaques, le seuil d'attaque est égal à l'ATT du combattant. Le seuil de blessure est égal à la différence entre la FOR du combattant et la RES de l'élément de décors.

Les éléments de décors ne sont jamais pris en compte pour la répartition des tirs. Le tireur choisi s'il tire sur le combattant ou sur l'élément de décor. S'il choisit l'élément de décors on considère que le décors a une caractéristique d'INI égale à 0 pour ce tir.

## 5/Déploiement

La section déploiement indique la façon dont les armées sont placées sur le champ de bataille durant la phase d'approche.

Les armées se déploient dans la zone de déploiement du joueur, sauf si le contraire est spécifié dans le scénario.

Sauf précision contraire, les « Éclaireurs » se déploient selon leur règle spécifique, mais ne peuvent pas l'utiliser pour être déployés à MOU cm ou moins d'un objectif ou d'un décors de scénario.

## 6/Règles spécifiques

Dans ce paragraphe sont décrites les règles spécifiques du scénario qui peuvent prendre le pas sur les règles générales de MonCon'F.

## 7/Conditions de victoire

Les conditions de victoire indiquent qui va gagner ou perdre le scénario.

### Marqueurs

Certains scénarios utilisent des marqueurs sur le champ de bataille que les joueurs doivent collecter.

Pour ramasser un marqueur, un combattant doit terminer un mouvement (pendant son activation, suite à une marche ou une course, ou suite à un mouvement de poursuite qui n'implique pas de combat de poursuite) dessus. Le marqueur est alors placé sur le socle du combattant.

Un combattant qui subit les effets de la peur ne peut jamais ramasser de marqueur.

Un combattant peut porter X marqueurs au maximum. La valeur de X est égal à la puissance du combattant.

Un combattant portant un ou plusieurs marqueurs ne peut jamais :

- s'envoler, volontairement ou non, quel que soit l'effet de jeu (compétence « Vol »...).
- se déplacer de plus de MOUx2 durant le tour, quel que soit l'effet de jeu.
- bénéficier de la compétence « Éclaireur » et rester dissimulé, il est donc considéré comme ayant été détecté.

Un combattant peut terminer son mouvement sur un marqueur. S'il ne peut/veut pas le ramasser, le

marqueur est alors déplacé sur un côté du socle pour permettre à un autre combattant de le ramasser.

Un combattant peut volontairement poser un ou plusieurs marqueurs à n'importe quel moment. Les marqueurs sont posés sur le sol en contact avec le combattant (ou le plus près si ce n'est pas possible au contact) par le joueur qui le contrôle.

Un combattant en déroute pose ses marqueurs aussitôt après raté son test de courage, de la même façon.

Quand un combattant quitte le terrain (volontairement ou non) ou s'il est retiré après un quelconque effet de jeu, ses éventuels marqueurs sont posés à l'endroit où le combattant a quitté le terrain.

Si plus d'un marqueur est posé en même temps, ils sont empilés les uns sur les autres.

Un marqueur ainsi déposé peut être ramassé à nouveau, à moins que le scénario ne précise le contraire.

### Contrôle des objectifs

Les scénarios précisent si un combattant doit, pour le contrôler, être au contact d'un objectif ou dans une zone (l'intégralité de son socle) définie autour de celui-ci.

Dans les 2 cas un joueur ne contrôle un objectif que s'il est supérieur à son adversaire en PA et en Puissance.

La valeur en PA inclue les artefacts, traitements, solos... et tient compte du niveau de blessure (-5PA par blessure).

Un combattant en déroute ou en vol n'est jamais pris en compte pour le contrôle d'un objectif.

Aucun combattant invoqué ou revenu en jeu lors du dernier tour de la partie n'est comptabilisé pour les règles de contrôle.

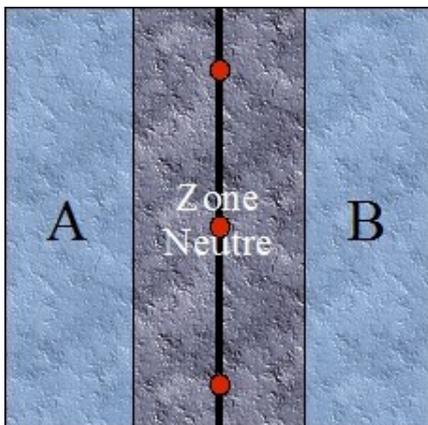
# Les Gemmes de Puissance

## 1/Synopsis

Des gemmes d'une puissance incroyable ont été repérées il y a peu. Une escouade a été détachée pour les récupérer. Bien sûr vous n'êtes pas seul à convoiter leurs pouvoirs...

## 2/Mise en place du jeu

3 gemmes sont placées sur le terrain. Elles sont disposées sur la ligne médiane qui traverse la zone centrale dans le sens de la largeur. Une gemme est placée au milieu de cette ligne, une autre à 10 cm du bord gauche et l'autre à 10 cm du bord droit, comme suit (les gemmes sont représentées en rouge):



Puis les joueurs peuvent disposer des décors sur le terrain. Les gemmes doivent rester accessibles aux combattants après la disposition des décors.

## 3/Déploiement

Les joueurs se déploient suivant les règles habituelles dans leurs zones respectives de déploiement.

## 4/Règles spécifiques

Les gemmes sont des marqueurs (voir règles sur les marqueurs, page 4). Un combattant qui porte une gemme gagne la compétence conscience, sauf s'il possède déjà cette compétence.

## 5/Conditions de victoire

A la fin de chaque tour chaque gemme présente dans la zone de déploiement d'un joueur rapporte 1 point à ce joueur. Le joueur qui arrive, le premier, à 5 points ou plus gagne la partie. Si les deux joueurs arrivent à 5 points en même temps c'est le joueur qui a le plus de points de victoire qui gagne. Sinon il y a égalité.

# Escorte

## 1/Synopsis

Vous avez pour mission d'escorter des personnages importants. Il doivent arriver sain et sauf...

## 2/Mise en place du jeu

Mise en place classique.

## 3/Déploiement

A la fin du déploiement les joueurs choisissent chacun leurs tour deux combattants alliés. Ces combattants sont les escorteurs. Les joueurs déploient alors une figurine d'escorté au contact du socle de chaque escorteur.

## 4/Règles spécifiques

Les escortés sont activés en même temps que leurs escorteurs. Les escortés ne peuvent pas effectuer d'autres actions que « Course », « Marche » et « Retraite ». De plus l'escorteur doit terminer son activation à moins de 10 cm de son escorté. S'il ne le fait pas sa prochaine action devra obligatoirement être une action de « Course » ou de « Retraite » et il devra se rapprocher le plus possible de son escorté. Si l'escorté est retiré du terrain l'escorteur n'est plus obligé de suivre cette règle.

Escorté						0 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	1/4	3/6	5	2	
<i>Rang:</i> 1.						
<i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

## 5/Conditions de victoire

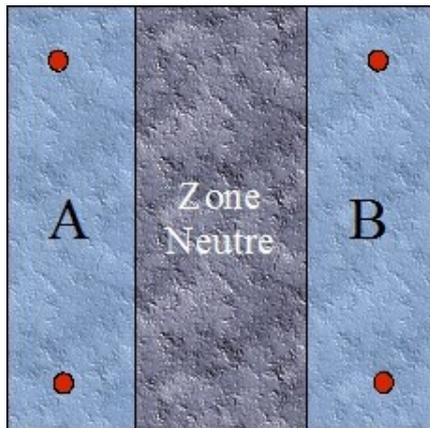
Dès qu'un Escorté atteint le bord opposé à sa zone de déploiement le joueur qui le contrôle gagne 2 points de victoire. L'escorté est alors retiré du terrain. La partie s'arrête lorsque tous les escortés ont été retirés du terrain. A ce moment là si un joueur possède plus de combattant d'escorteur encore sur le terrain que son adversaire (et qui ne compte pas comme une perte) il gagne 1 point de victoire. C'est le joueur qui a le plus de points de victoire qui gagne. Sinon il y a égalité.

# Statuettes impies

## 1/Synopsis

Votre peuple viens de dresser des statuettes à l'effigie de vos dieux dans la grande plaine. Vos ennemis ont eu la même idée. Ils vont payer cet affront fait à vos dieux...

## 2/Mise en place du jeu



Une statuette est placée dans chaque coin du terrain de jeu. Une statuette est placée à 10 cm de chacun des bord de table du coin. Elles peuvent être représentées par des jetons.

## 3/Déploiement

Le déploiement se fait de manière habituelle. Suite au déploiement les joueurs choisissent chacun secrètement deux figurines de leurs. Il deviennent alors des gardiens. Ces gardiens doivent être des figurines de rang 1 ou 2 et ne pas être un personnage. Ils conservent tous leurs attributs.

## 4/Règles spécifiques

Les statuettes sont des éléments de décors destructibles. Elles disposent de 5 points de structure et ont une RES de 6. Ce sont des éléments de décors du scénario.

## 5/Conditions de victoire

A chaque fois qu'une statuette est détruite dans la zone de déploiement adverse le joueur marque 2 points de victoire. La partie s'arrête lorsque toutes les statuettes d'une même zone de déploiement ont été détruites. Chaque joueurs révèlent alors l'identité de ses gardiens. Pour chaque gardien adverse comptabilisé comme une perte le joueur marque 1 point de victoire. C'est le joueur qui a le plus de points de victoire qui gagne. Sinon il y a égalité.