

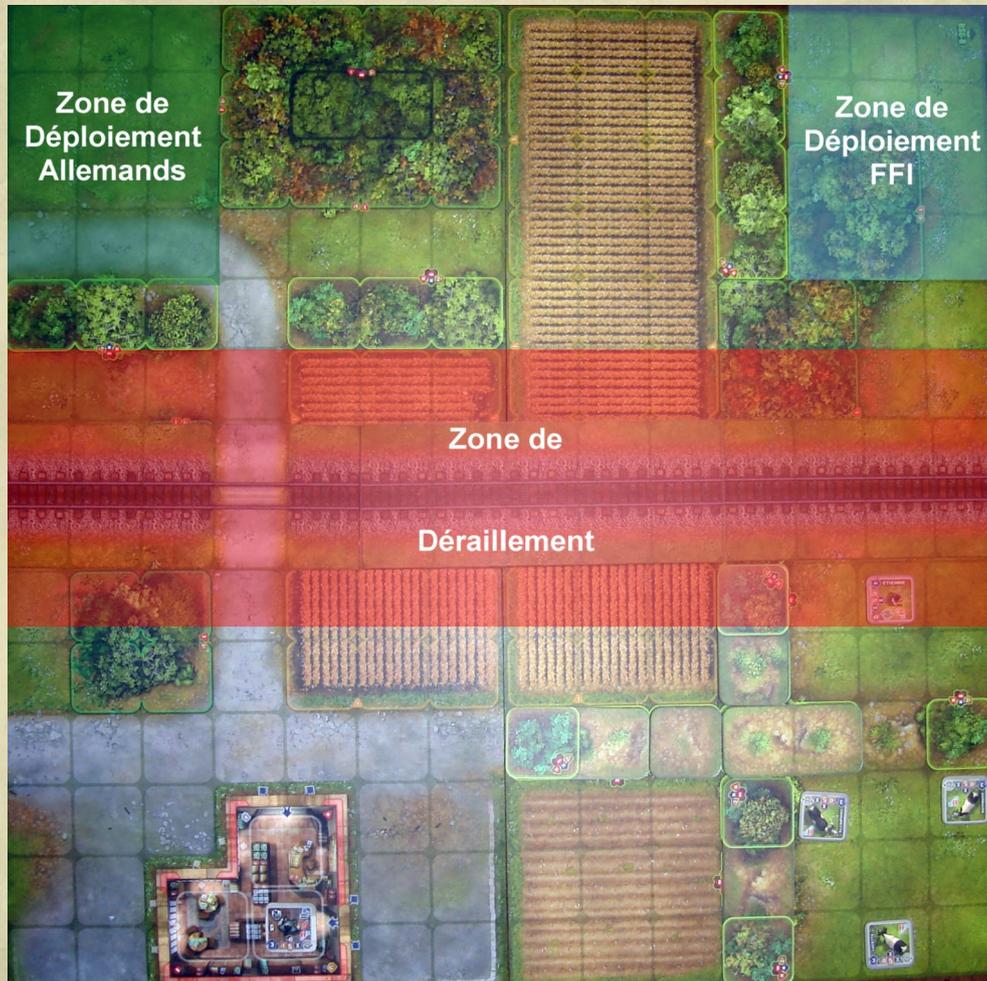
LE TRAIN SIFFLERA TROIS FOIS !

UN SCÉNARIO POUR HEROES SYSTEM TACTICAL SCALE, ÉCRIT PAR SILVERPAINT68

POUR 2 JOUEURS

Alors que le train de 11h45 roule tranquillement dans la campagne verdoyante, deux groupes ennemis se dirigent vers leurs objectifs respectifs. Les Allemands, guidés par un vil collabo veulent se ravitailler aux détriments d'Étienne. Pendant ce temps une troupe du FFI guidée par Axel se dirige vers l'échoppe de Ben.

1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES



Pour ce scénario :

- Les 3 pions Gears du FFI doivent être : Ammo, Panzerfaust, Grenade.

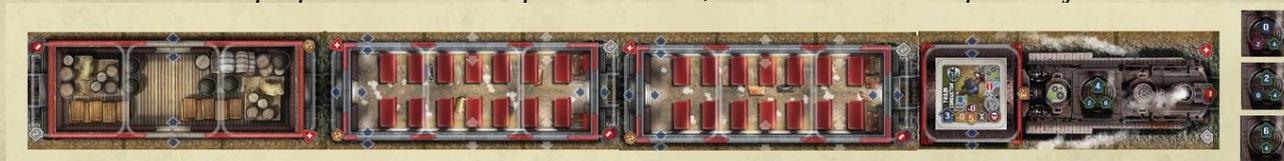
- Axel porte le détonateur.
- Remplacer le véhicule de la tuile d'Ilda par le Collabo. Le Collabo est armé d'un Luger.

3 – PRÉPARATION

Déterminez aléatoirement le joueur qui a l'Initiative. Il déploie ses unités dans sa zone, puis son adversaire fait de même.

Chaque joueur tire 3 cartes. *Si vous n'avez pas les cartes FFI, prenez celles des Américains (ou du Majestic si vous utilisez SoN). Prenez les cartes Soleil Noir pour les Allemands si vous utilisez SoN.*

Le train est préparé comme indiqué ci-dessous, en dehors de la surface de jeu :



Étienne, les vaches et Ben sont placés comme indiqué. Étienne, le conducteur du train, les vaches et Ben « Zombie » sont des unités ennemies pour les deux joueurs. Ben est une unité ennemie pour les Allemands quel que soit son état.

4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

Les règles spéciales suivantes s'appliquent :

Étienne et les Vaches :

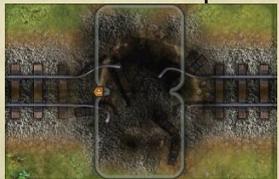
- **Déplacement :** Après la Phase d'Ordre et avant la Phase d'Activation, les vaches se déplacent en ligne droite dans une direction aléatoire : utilisez le gabarit de dispersion, le joueur ayant l'Initiative lance un dé pour chaque vache. Si Étienne est à deux cases ou moins d'une vache au début du déplacement de l'animal, le joueur qui les contrôle peut modifier le résultat du jet de dispersion de ± 1 . Étienne est déplacé librement par le joueur qui contrôle les vaches, juste après elles, mais il doit toujours être déplacé au plus proche du maximum de vaches.
 - **Obstacles :** Si au cours de son déplacement une vache ou Étienne se retrouve face à un obstacle infranchissable, il/elle cesse immédiatement son mouvement sans autre effet. Ils considèrent le train et les bords de la surface de jeu comme un obstacle infranchissable.
 - **Collisions :** Si le déplacement d'une vache la fait passer sur une case occupée par une unité, le joueur contrôlant la vache lance un dé (comme pour un assaut, mais que pour la vache) : si le résultat est supérieur ou égal à la défense de l'unité, cette dernière reçoit un marqueur *Suppressed* et est repoussée, si le résultat est inférieur, l'unité est juste repoussée. Si l'unité est repoussée sur une autre unité ou sur un obstacle, ou si le déplacement de la vache continue sur l'unité, refaites un jet, avec les mêmes conséquences (c'est l'effet domino). Une unité poussée hors de la surface de jeu est éliminée. Si Étienne est sur le chemin d'une vache, il est juste repoussé (il n'y a pas de jet de dé dans ce cas). S'il est repoussé au contact d'une unité ennemie, on effectue un jet, comme pour les vaches, mais il ne repousse l'unité que si le



résultat du dé est supérieur ou égal à la défense de la cible (sinon, ils restent en place).

- **Abattre une vache :** Si une vache est éliminée par une action de Tir ou de Combat, retournez son pion sur sa face Carcasse. Une Carcasse reste en place pour toute la durée de la partie (sauf si elle est détruite par un explosif).

Le Train :

- **Entrée en jeu du Train :** À partir du tour 2 le train peut arriver à tout moment. Le joueur ayant l'Initiative lance un dé pour déterminer si le train entre en jeu. Les chances pour que le train arrive sont de :
 - 5+ au tour 2.
 - 3+ au tour 3.
 - Automatique au tour 4. (lancez quand même un dé pour déterminer le côté d'entrée).
Si le résultat du dé est pair : Il entre du côté FFI, si le résultat est impair : il entre du côté Allemand.
- **Vitesse du Train :** Si lors de son entrée en jeu la voie est libre de tout obstacle/unité (dans ce cas, un explosif est un obstacle), sa vitesse est de 6. Sinon elle est de 4.
- **Déplacement du Train :** Le train avance automatiquement (y compris lors de son entrée en jeu) juste après le déplacement des vaches. Si un obstacle encombre la voie, le joueur qui a l'Initiative peut décider que le conducteur freine. Dans ce cas la vitesse du train est diminuée de 2. Si le conducteur est éliminé, la vitesse ne peut plus être modifiée sauf si une unité entre dans la locomotive. Une unité dans la locomotive peut modifier la vitesse du train avec un Ordre ou en Phase de Réserve si elle n'a pas d'Ordre. *Rappel : une vitesse négative permet de reculer.*
- **Entrer / Sortir une unité du Train :** Une unité peut entrer ou sortir du le train en marche par des portes, si sa valeur de Mouvement est supérieure ou égale à celle du train, mais elle reçoit alors un marqueur *Suppressed*. Une unité ne peut pas entrer et sortir du train lors d'une même action s'il se déplace. Si une autre unité occupe la case d'entrée ou de sortie, le déplacement est impossible. Si le train est à l'arrêt (vitesse 0), les unités peuvent y entrer et en sortir en une seule action si leur mouvement le permet et elles ne reçoivent pas de marqueur *Suppressed*.
- **Unités dans le train :** Les unités dans le train peuvent s'y déplacer sans restrictions particulières. Elles peuvent attaquer une unité ennemie qui se trouve également dans le train, si elle la voit. Une unité à l'intérieur ne peut pas attaquer une unité hors du train s'il est en mouvement. Toute unité dans le train ou dans une partie de celui-ci qui se trouve hors-table est considérée comme perdue et est immédiatement retirée de la partie.
- **Déraillement :**
 - **Voie détruite ou encombrée :** Si la voie est détruite par les Saboteurs FFI ou par le panzerfaust (considérez que les rails ont 2 points de structure), placez la tuile avec les rails détruits à l'emplacement voulu.
Note : une unité ou une carcasse sur une case qui explose est détruite.

Lorsque la locomotive arrive sur la zone détruite, ou si le train percute une des vaches, le train s'arrête immédiatement et déraile. Toute unité dans la Zone de Déraillement en amont de l'avant de la locomotive subit un Pas de Perte et reçoit un marqueur *Suppressed* (si elle a survécu au choc). Toute unité dans le train reçoit un marqueur *Suppressed* (mais pas de Pas de Perte). Bien entendu, le train et tous les wagons sont mis sur leur face « Détruit ». Une unité dans la locomotive lors du déraillement est éliminée.

- **Collisions** : Toute unité (vache comprise !) percutée par le train est immédiatement éliminée (on ne la met pas sur sa face Carcasse).
- **Boum !** : Si la charge d'explosif explose sous un élément du train, ce dernier subit des dégâts. S'il est détruit, il déraile, ainsi que tous les wagons suivants. La locomotive et les éventuels wagons déjà passés continuent leur route.
- **Dégâts à la locomotive** : Si la locomotive subit des dégâts (avec un panzerfaust par exemple), sa vitesse maximale est affectée comme suit :
 - 1 dégât : vitesse maximale = 4 (ou -4).
 - 2 dégâts : vitesse maximale = 2 (ou -2).
 - 3 dégâts : locomotive détruite : le train déraile.

Le Game Store (règle optionnelle SoN) :

Ben reste dans le magasin tant qu'il est en vie et ne bouge pas. S'il subit un Pas de Perte, il est retourné sur sa face « Zombie ». Dans ce cas, il agit comme une créature autonome agressive : il se déplace vers l'unité vivante la plus proche (oui, les vaches aussi!). S'il le peut, il effectue un Assaut. Si vous utilisez cette règle optionnelle, vous devez préparer le Sac de Folie lors de l'étape Préparation.

5 – FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire (PV) à la fin du tour 6 gagne la partie.

- Une unité Allemande marque 1 PV par tour entier passé sur une carcasse de vache sans unité ennemie adjacente.
- Une unité FFI (Axel compris) marque 1 PV par tour entier passé dans l'échoppe de Ben sans unité ennemie adjacente.

Matériel nécessaire :

Boîte de base (HoN ou SoN), Civilians Under Fire, Axel, Battleground set 3, Extra Terrain set 2, Game Store.

