

Le club R.T.S. présente

The Uncharted Seas

OURAGAN SUR LE CAIRN

Banque de scénarios

Préambule

Aucun de ces scénarios n'est prévu pour être joué dans un contexte de tournoi.

Contexte de règles

Les règles du livre « The Uncharted Seas Hardback Edition » de juin 2012 font référence.

Les règles de moral (*Bravery*) sont toujours utilisées.

D'une manière générale, la surface de jeu doit être d'au moins 120 cm x 120 cm, mais cela peut être adapté en fonction de la place disponible ou de la taille des flottes.

Lorsque cela n'est pas précisé, les joueurs déterminent aléatoirement qui est le défenseur et qui est l'attaquant.

A tout moment et dans tous les scénarios, si un joueur remporte l'objectif 1 du rulebook (destruction de la flotte adverse à + de 70%), la partie s'arrête et les points sont comptabilisés.

Scénario 1 : L'Embuscade

Composition des flottes : Libre

Décors : Un récif (Reef). Deux montagnes (Mountain)

Déploiement : Le défenseur est déployé dans la zone verte, il déploie sa flotte **avant** l'attaquant. L'attaquant se déploie dans la zone rouge.

Durée : Au choix

Règles optionnelles du scénario :

La règle « **Weather and time of day** » est partiellement utilisée : Les conditions climatiques sont au beau fixe (aucune variation) mais la partie commence obligatoirement **de nuit** (*Night*). La direction du vent est fixée au premier tour : depuis la zone verte vers la zone rouge.

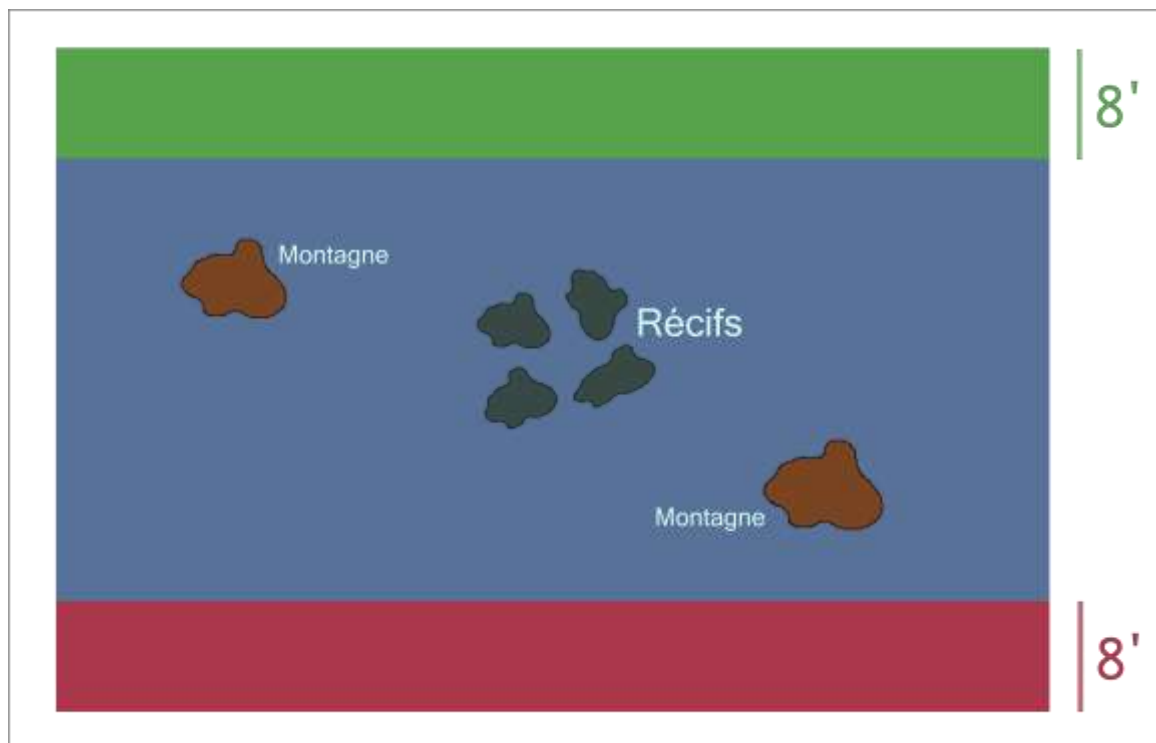
Mise en réserve : Le défenseur peut conserver jusqu'à 2 escadrons en réserve. Ceux-ci peuvent être déployés au tour 2. Ils entrent alors en jeu par le bord de table de leur zone de déploiement, au moment de leur activation, en effectuant un déplacement.

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Pour le défenseur, chaque navire **de surface** sortant de la table par le bord opposé à sa zone de déploiement lui rapporte 10 points de victoire en sus.

Pour l'attaquant, chaque navire adverse détruit voit sa valeur en point majorée de 10 points pour le décompte des points de victoire.



Scénario 2 : La Chasse au Trésor

Composition des flottes : Libre

Décors : Cinq îles (Island). Un banc de sable (Sandbar).

Déploiement : Classique.

Durée : Au choix (7 à 8 tours par exemple)

Conditions de victoire : Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Si le trésor est embarqué sur un navire en état de naviguer, son propriétaire remporte 380 points de victoire en sus si ce navire est dans sa zone de déploiement ou 180 points de victoire en sus si ce navire est hors de sa zone de déploiement.

Le joueur ayant découvert le trésor gagne 30 points de victoire en sus.

Règles optionnelles du scénario :

La règle « **Weather and time of day** » peut être utilisée dans son intégralité.

Chasse au trésor : Un marqueur Trésor est placé sur chaque île.

Si un ou plusieurs navires d'un même escadron jettent l'ancre à moins de **1" d'une île**, ils peuvent à lors de leur prochaine activation, chercher le trésor. Seuls les bateaux peuvent accoster pour chercher le trésor (interdit aux *Diving Models* et *Flying Models*).

Le joueur choisit l'un de ses navires éligible et lance un nombre de dés équivalent à la valeur de CP de celui-ci. Chaque autre navire appartenant au même escadron et ayant aussi jeté l'ancre peut aider à la manœuvre en fournissant des hommes, il apporte alors la moitié de sa valeur de CP arrondie à l'inférieur au jet de dé (cf la méthode de résolution du *Linked Fire*).

Tout résultat de 4 ou 5 est une réussite. Tout résultat de 6 est relançable et compte comme deux réussites (cf. la méthode habituelle utilisée par exemple lors des abordages).

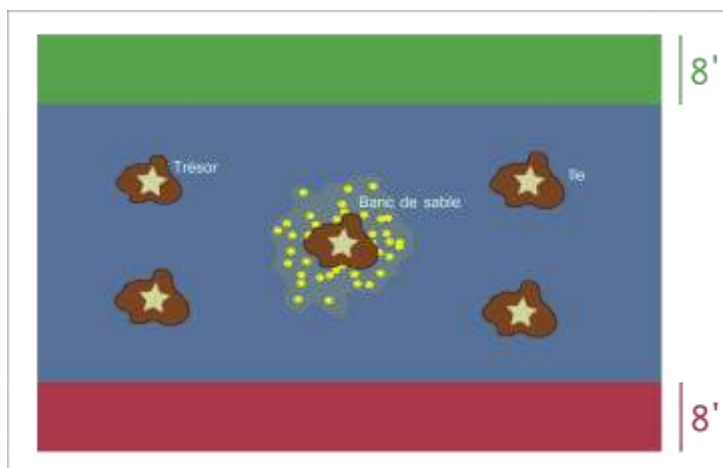
Si le joueur obtient **7 réussites ou plus**, le trésor est découvert et embarqué sur le navire à l'origine de la recherche. Dans le cas contraire, le trésor n'était pas sur cette île, le marqueur est retiré de l'île. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul marqueur trésor, le trésor est automatiquement découvert en cas de recherche (aucun jet de dé à faire).

Si le navire qui transporte le trésor est coulé, le trésor est déposé en lieu et place du navire détruit (il flotte avec les restes de l'épave). Le trésor dérive (dans le sens du vent, comme un navire Derelict). Tout navire à moins de 1" de celui-ci, peut le récupérer **au début de son activation**. Si le trésor sort de la table, il est irrémédiablement perdu.

Si le navire qui transporte le trésor subit un dégât critique de type Magazine Explosion, le trésor est irrémédiablement perdu.

Si le navire qui transporte le trésor est capturé, le trésor est transféré à bord du navire à l'origine de la capture.

Un navire qui cherche le trésor ne peut rien faire d'autre pendant son activation (pas de tir) !



Scénario 3 : Le Maelstrom Magique

Composition des flottes : Libre.

Décors : Un maelstrom placé au centre de la table (gabarit circulaire de 4" de rayon). 4 récifs (Reef) et bancs de sable (Sandbar) placés autour du maelstrom.

Déploiement : Classique

Durée : Au choix

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

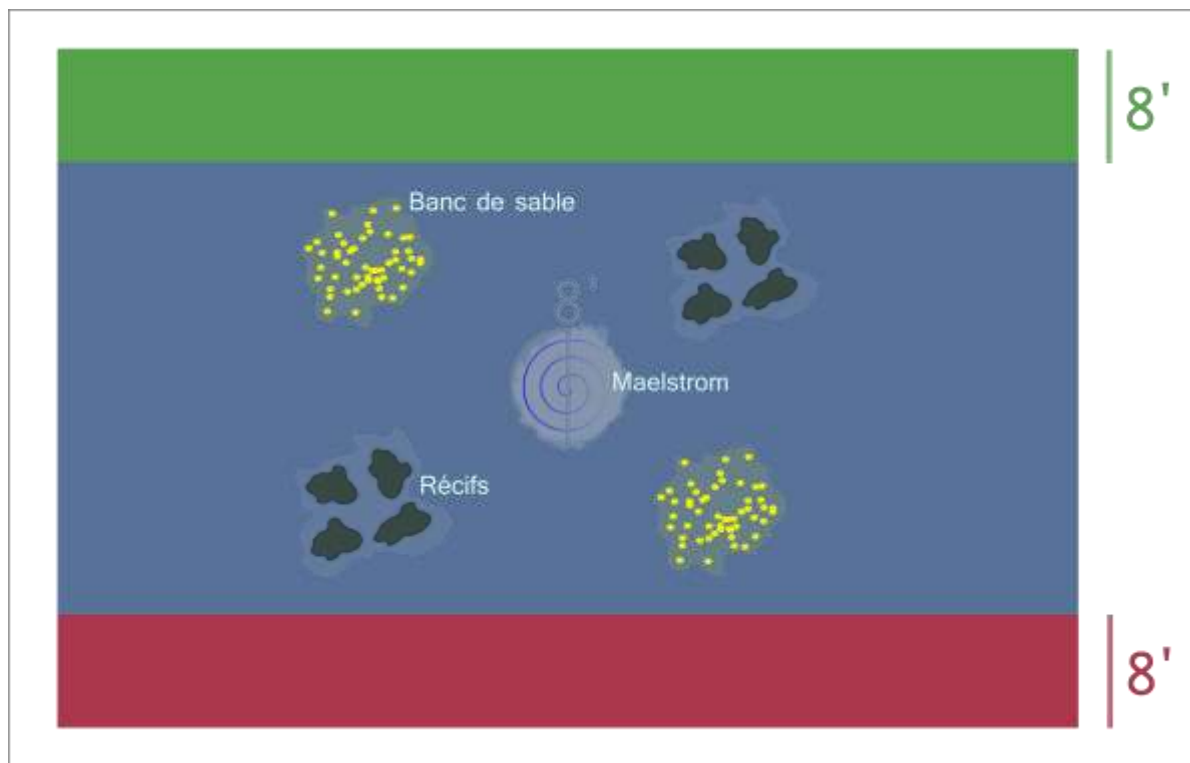
Chaque navire en état de naviguer situé à plus de 50% dans le maelstrom rapporte 30 points de victoire en sus à son propriétaire en fin de partie.

Règles optionnelles du scénario :

Gardiens du Maelstrom : Suivant la règle optionnelle correspondante (p.42), un *Small Sea Monster* peut être généré au moment de la phase d'initiative. Il ne peut y avoir qu'un seul *Small Sea Monster* de chaque type à un instant donné de la partie (le dé est relancé).

Maelstrom Magique : Tout navire situé à plus de 50% dans le maelstrom devient très difficile à toucher. Lorsqu'il subit un tir adverse, il est assimilé à un *Diving Model* en situation de plongé (*Submerged*).

Vents irrationnels : A tout instant et pour chaque navire, le vent souffle en direction du centre de la table.



Scénario 4 : Bataille navale

Composition des flottes : Au moins 750 points par joueur.

Décors : Rien !

Déploiement : Classique

Durée : Au choix

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Règles optionnelles du scénario :

La règle « **Weather and time of day** » peut être utilisée dans son intégralité.

Scénario 5 : Le Siège

Composition des flottes : Libre, l'utilisation de forteresse et de bâtiments est nécessaire pour le défenseur.

Décors : La forteresse du défenseur doit être déployée sur un côté du plateau. Aux joueurs de déterminer la meilleure organisation des décors en fonction des attentes de chacun.

Déploiement : Classique

Durée : Au choix

Règles optionnelles du scénario :

La règle « **Weather and time of day** » peut être utilisée dans son intégralité.

QG de la marine : Le défenseur doit désigner un de ses bâtiments, celui-ci est son QG.

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Si, au cours de la partie, le QG venait à être détruit ou capturé, le défenseur est déclaré perdant et l'attaquant remporte la partie.

Scénario 5 : Le Prototype

Composition des flottes : Libre, l'utilisation d'un navire de classe *spécial* est conseillée pour symboliser le prototype. De même, que les fortifications peuvent être clairement intéressantes à jouer dans ce type de scénario.

Décors : Au choix des joueurs.

Déploiement : Classique

Durée : Pas de limite

Règles optionnelles du scénario :

La règle « **Weather and time of day** » peut être utilisée dans son intégralité.

Prototype : Le défenseur désigne un de ses navires comme étant le prototype. Sauf s'il subit un dégât critique de type *magazine explosion*, le prototype ne coule jamais. Si un effet de jeu doit le détruire, à la place, il reste en jeu comme un navire *Derelict*. Il peut alors être abordé et capturé.

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Si, au cours de la partie, le Prototype venait à être capturé, le défenseur est déclaré perdant et l'attaquant remporte la partie.

Scénario 6 : Baie des noyés

Composition des flottes : 500 points maximum, les modèles de type ou de classe *Flying*, *Large* ou *Massive* sont interdits

Décors : Pleins ! Montagnes, récifs, îles, etc. La zone de jeu doit être très chargée, surtout en récifs (Reef) et bancs de sables (Sandbar).

Déploiement : Classique

Durée : Pas de limite

Règles optionnelles du scénario :

La règle « **Weather and time of day** » peut être utilisée dans son intégralité.

Et zut ! : Tout navire détruit suite à une collision avec un élément de décors ou suite à l'application de la règle *Ça frotte mais ça passe !* rapporte le double de sa valeur en point de victoire pour l'adversaire.

Courants violents : Tous les navires utilisent le gabarit immédiatement supérieur à celui qui leur est normalement imposé pour effectuer les virages.

Ça frotte mais ça passe ! : Un navire peut s'affranchir de la règle *Courants violents* lors de son mouvement si, au moment de son activation, il s'inflige un dégât de coque.

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Scénario 7 : Rencontre fâcheuse

Composition des flottes : Libre

Décors : Au choix des joueurs, mais le terrain doit rester équilibré en terme d'occupation.

Déploiement : Classique

Durée : Pas de limite

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Règles optionnelles du scénario :

Rencontre accidentelle : Dans ce scénario, les déploiements sont inversés ! Pour éviter toute situation conflictuelle : lorsqu'un joueur doit déployer un escadron adverse, il désigne un point de la zone de déploiement (à 5'' de tout autre navire ou élément de terrain) ainsi qu'un escadron adverse. Le propriétaire de cet escadron doit alors déployer tous les navires de cet escadron dans les 5'' de ce point.

La règle « **Weather and time of day** » peut être utilisée dans son intégralité.

Scénario 8 : Contrôle du Territoire

Composition des flottes : Libre

Décors : Au choix des joueurs, mais le terrain doit rester équilibré en terme d'occupation.

Déploiement : Classique

Durée : Pas de limite

Conditions de victoire :

Au terme de la partie, le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur suivant les règles habituelles.

Chaque objectif contrôlé rapporte 300 points de victoire en sus.

Règles optionnelles du scénario :

Objectifs : Chaque joueur place un objectif au centre de sa zone de déploiement. Un troisième objectif est placé au centre de la table. Les objectifs peuvent être des bouées, des trésors, des drapeaux, etc. mais ils doivent être placés en mer et sont symboliques (ils ne provoquent pas de collisions).

Contrôler un territoire : Un objectif est contrôlé par un joueur si au moins un de ses navires est à moins de 1'' de l'objectif sans qu'aucun navire adverse ne remplisse cette même condition.