

## Comment bien rédiger un scénario ?

Loin de vouloir apporter la science même sur la création des scénarios les plus géniaux, ce petit récapitulatif vous permettra sûrement de créer des petits scénarios à jouer entre amis.

Du scénario *Bataille Rangée* légèrement modifié pour représenter un combat dans le Grand Nord où en Khemri jusqu'au scénario monté de toutes pièces, voilà qui devrait vous éclairer un peu sur la création de batailles originales et amusantes !

### 1. L'idée

Il vous faut une idée, une trame, un lieu, une histoire, bref, un thème sur lequel votre scénario va s'appuyer. Ça peut être n'importe quoi, que ce soit une histoire à transcrire où juste un début de règle à greffer sur un scénario existant.

*Prenons par exemple le cas suivant (que nous utiliserons tout au long de cet explicatif) : je dois créer un scénario pour des Hauts-Elfes et leurs ennemis éventuels, je pense donc aux pierres gardiennes et ainsi me vient l'idée d'un scénario de désacralisation.*

### 2. La base.

Il faut, en règle générale, partir d'un scénario modèle, ou plutôt d'un type de scénario, pour « travailler » l'affaire. Voici quelques exemples de types de scénario « basiques » dont vous pourrez vous inspirer pour créer vous-même votre propre scénario.

- La ligne de bataille : rien de plus classique, chacun se déploie sur chaque côté, et on y va ! Généralement, les points sont les mêmes dans les deux (ou plus) armées. *Sang et gloire* et *Bataille à l'aube* en sont des variantes. *Rencontre fortuite* et *la Bataille du col* en sont eux aussi d'autres, mais sont plus poussés.
- La prise d'objectifs : tout est dans le titre : investir des bâtiments, tuer un ennemi, récupérer un artefact, désacraliser ou protéger des monuments, etc etc, les variantes sont innombrables. *La tour de garde* en est l'exemple le plus classique.
- Bataille déséquilibrée : l'un des deux adversaires peut avoir beaucoup plus de points d'armée que l'autre. Généralement, le but est, pour le joueur en sous nombre, de tenir le plus longtemps où de fuir hors de la table. *Dernier carré héroïque* est un classique de cette catégorie.

Note : Il est conseillé dans un tel cas de jouer un aller-retour ou chaque joueur incarnera une fois l'attaquant et une autre fois le défenseur, pour que personne n'en ressorte trop amer. De même, le joueur avec le moins de point peut recevoir des petits bonus, comme des barricades ou des bâtiments (page 398 livre, le scénario des ruines par exemple) ce qui donne pas mal de piment au jeu.



- Traversée de table : l'un des deux adversaires doit « s'enfuir » de la table et l'autre tente de le bloquer. *Retraite stratégique* (de la campagne de Karak-au-huit-pics d'un des White Dwarf) en est un scénario emblématique.
- Les aléatoires : des scénarios auxquels sont « greffés » des éléments aléatoires, tels que des apparitions de monstres, des renforts, des déchainements de vents de magies, etc. Le scénario joué dans le White Dwarf pour la sortie du Livre d'Armée Ogre, avec ces jets de laves sortant d'un des six puits de lave désigné au hasard et frappant avec déviation dans une distance et direction déterminée aux dés en est un exemple plutôt abouti.

NOTE : cette liste n'est pas exhaustive, et il est fort probable que j'ai oublié pas mal de types de scénarios, n'hésitez pas à me contacter si jamais vous en connaissez d'autres.

Il est bien sûr évident que ces « bases » sont combinables, par exemple avec le scénario *Bataille à l'aube*, qui est à la fois une ligne de bataille et aléatoire.

*Moi, par exemple, j'ai choisi les pierres gardiennes. Mais bon, après je ne peux pas en faire grand-chose... À moins de penser à Grom la Panse, avec les pierres gardiennes souillées : une désacralisation. Donc, y en a qui protègent et d'autres qui désacralisent : une prise d'objectif s'impose. La base est là, maintenant, il faut passer*

### 3. Au boulot !

Bon, vous avez la base, vous avez le thème, alors mettez votre imagination et votre connaissance au travail pour créer des règles qui vont coller à cette idée de départ. N'oubliez pas que vous pouvez reprendre des règles déjà existantes pour d'autres scénarii, c'est loin d'être interdit !

Ce qu'il faut déterminer :

- Le but de la partie.
- Les règles spéciales éventuelles.
- Le déroulement de la partie (décors, déploiement, fin, etc.).
- Bonus-malus de points d'armée éventuels.

**Faites attention !** Si vous n'êtes pas dans le cas d'un scénario qui se doit déséquilibré, faites bien attention à ce que chaque camp ait plus ou moins les mêmes chances de remporter la victoire.

*Alors, continuons avec notre exemple car ça sera plus parlant.*

*Déjà, l'objectif principal : désacraliser les pierres... Allez, il faut en conserver/détruire plus de la moitié (en fonction du défenseur/attaquant) pour remporter la victoire, sinon en cas d'égalité celui qui a fait perdre le plus de pts à son adversaire gagne.*

*Ensuite les règles... Des pierres gardiennes à désacraliser, ça se passe comment ? Pourquoi ne pas en faire des décors avec PV et E qui peuvent être « détruits » ? Pas bête ! Tiens, dans un des scénarii de la campagne de Barak Var, on parle de détruire des piliers avec E10 et PV5... Hop, on reprend l'idée ! Après, on va limiter le nombre de pierres gardiennes par partie, sinon ça va devenir un sacré bordel sur le champ de bataille... Ensuite, y a souvent un sorcier HE pour garder tout ça, alors lui il est indémoralisable car il ne peut faillir à son devoir. Après, on ne nous dit pas que les pierres gardiennes attirent les vents de magie ? Alors hop on transcrit ça par des bonus aux lancements/dissip', et puis comme les HE ont plus l'habitude, ils auront un bonus plus élevé.*

*Le déroulement de la partie... Bah ici rien de bien compliquer à faire alors on en met un classique comme dans le livre de règles.*

*Bonus et malus ? Non, pas de ça ici, faut pas pousser non plus !*

### 4. Rédaction et mise au propre.

Bon, c'est bon, tout est prêt, vous avez les règles et tout le reste au « brouillon », alors maintenant il faut vous mettre tout ça au propre, nommer les règles, et cætera. Il faut qu'on est envie de le jouer, ce scénario, et que tout soit bien clair pour le type qui va regarder votre scénario sans rien y connaître ! Donc le d'ordre est : **clarté**. On doit tout bien comprendre (ou presque), lorsque l'on lit votre scénario, alors ne lésinez pas sur la relecture !

*Bon, je ne vais pas vous décrire toute la démarche qui m'a amené aux noms de mes règles, alors regardez juste à quoi ça doit (en gros) ressembler :*

### Désacralisation.

#### Un scénario pour des Hauts-Elfes et leurs adversaires

Une fois de plus, les ennemis des Asurs tentent d'investir leur île sacrée, en commençant par en détruire les monuments les plus sacrés : les pierres gardiennes. Mais les fiers guerriers elfiques ne se laisseront pas faire, car le mage à qui appartient la garde de ces pierres a appelé à l'aide, et on lui a répondu.

#### **BUT DE LA PARTIE :**

**Hauts-Elfes :** conserver le plus de pierres gardiennes possible.

**L'adversaire :** en désacraliser le plus possible.

#### **NOMBRE DE PIERRES GARDIENNES :**

999 ou moins = 2

1000-1999 = 4

2000-2999 = 6

3000 ou plus = 8

#### **LE CHAMP DE BATAILLE :**

Aucun bâtiment ne peut être placé dans le no-man's-land central, mais vous pouvez y placer des éléments de terrain dégagés, par exemple des collines, des ruisseaux, voire des forêts.

**Placer les pierres gardiennes :** chaque joueur en place une tour à tour dans le no-man's-land central (pas dans les zones de déploiement !). Chaque pierre gardienne doit être espacée de plus de 6ps d'une autre pierre et/ou des bords du no-man's-land (pas seulement les bords de la table).

#### **DÉPLOIEMENT :**

Comme stipulé dans le livre de règle.

#### **DÉROULEMENT DE LA PARTIE :**

La partie dure six tours, ou jusqu'à ce qu'une des armées se fassent annihiler, ou jusqu'à ce que toutes les pierres gardiennes soient désacralisées (si cela arrive !).

#### **RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO :**

**Je suis le gardien de ce lieu :** l'armée des Hauts-Elfes doit obligatoirement inclure un mage ou un archimage minimum : il est le gardien du lieu. De plus, ce mage (ou archimage) est indémodalisable car il ne saurait faillir à son devoir.

**Confluence magique :** les énergies magiques sont attirées par les pierres gardiennes, mais ici, en présence d'un tel nombre de pierres gardiennes, les vents soufflent beaucoup plus fort qu'à l'habitude. En plus de suivre les règles de la section décors du livre de règle (tout sorcier à moins de 6ps d'une pierre magique ajoute +1 à ses tentatives de canalisation), ajoutez ceci : tant qu'au moins une pierre gardienne n'est pas désacralisée, tous les sorciers ajoutent +1 à leurs tentatives de lancement des sorts. Ce bonus passe à +2 pour les mages Hauts-Elfes.

**Désacraliser :** le but de l'adversaire et de désacraliser les pierres. Vous pouvez le faire des manières suivantes :

- **Au tir :** vous pouvez tenter de détruire les pierres gardiennes. Elles comptent comme ayant une Endurance de 10 et 5PV.

- **Au corps à corps :** toute unité non-engagée peut « attaquer » la pierre (lors de la phase de corps-à-corps), en essayant de la souiller. Pour chaque figurine qui tente de désacraliser la pierre, lancez 1D6, sur un 6, le monument est souillé et perd un PV.

Toute pierre ayant perdu ses 5PV est désacralisée et retirée du jeu.

#### **DÉTERMINER LES POINTS DE VICTOIRE :**

L'adversaire marque 2PV pour chaque pierre désacralisée à la fin de la partie.

Le joueur Haut-Elfe marque 2PV pour chaque pierre non-désacralisée à la fin de la partie.

Le joueur ayant marqué le plus de PV remporte la victoire.

En cas d'égalité, déterminez les points de victoire comme à l'habitude (en calculant la différence de pertes dans les deux camps).

## 5. Le test.

La partie décisive et finale avant la validation de tout bon scénario qui se doit d'être ! En effet, il vaut mieux tester son scénario sur le champ de bataille, comme ça on peut se rendre compte des d'un éventuel manque de clarifications, de l'oubli d'un point de règle important, et d'autres mauvaises surprises du genre.

---

Et voilà, vous avez créé votre scénario qui, si vous avez bien tout suivi, doit être irréprochable ! (ou alors c'est que je me suis foiré dans cette explication)

Si vous avez des questions, remarques, encouragements et menaces de mort, n'hésitez pas ! (euh, quoique, pour les menaces de mort, si vous pouviez garder ça pour vous...)