

Scène n°4 : La fin de Méga-Croco !

Synopsis.

Les héros ont réussi à attirer Méga-Croco dans une zone de la forêt en construction. Ils comptent bien utiliser les réserves d'explosifs présents sur place pour atomiser ce crocodile de malheur !

Forces en présence.

Méga-Croco et jusqu'à 5 de ses rejetons sont gérés selon les règles de Hordes avec la règle « Renforts (5+) » pour les petits crocos.

L'autre joueur une équipe de 6 personnages composée de Ray, Tony, Grant, Ashlee, Dione et Ian. La règle « Chacun pour soi » est appliquée lors de cette scène.

Notez que cette composition varie énormément en fonction des scènes précédentes si vous jouez tout le film.

Terrain.

Le terrain est un carré de 90cm de côté. Il doit représenter la forêt située aux abords de la ville. Au centre de la table doit se tenir un bâtiment ou une structure servant de centre de commande. Quelque part dans celui-ci (au centre si possible) doit se trouver un endroit clairement identifié comme accueillant le dispositif de contrôle.

Les humains et les petits crocos doivent pouvoir entrer simplement dans ce bâtiment par 2 ou 3 entrées. Méga-Croco ne doit pas pouvoir y entrer et les occupants de ce bâtiment doivent donc être à l'abri de celui-ci.

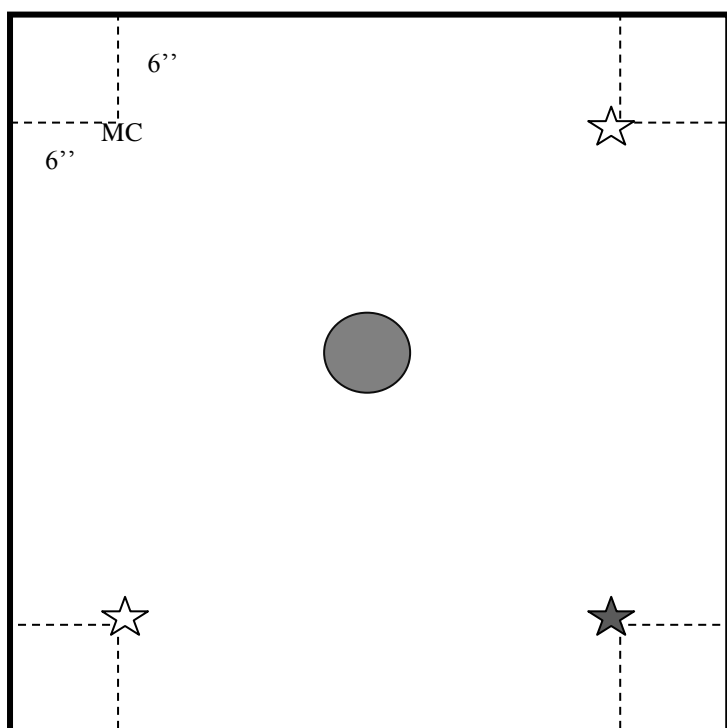
Déploiement.

Déployez Méga-Croco conformément au plan donné ci-contre.

Déployez de même 3 réserves d'explosifs aux endroits indiqués par une étoile.

Les humains sont placés à 3'' ou moins de la réserve d'explosifs située à l'opposé du Méga-Croco.

Enfin, placez 3 petits crocos en contact en 3 points aléatoires du bord de table (comme s'ils venaient de rentrer en jeu). Les 2 autres petits crocos sont placés en réserve.



Gestion des crocodiles.

Méga-Croco ne peut jamais s'attaquer à Ian (son papa) et ne le considère donc pas comme un objectif. Sur un résultat de 4 sur le tableau de comportement de la Horde, son objectif sera le personnage le plus proche du centre de commande sans être à l'intérieur. De plus, Méga-Croco ne considère jamais Ian comme un ennemi !

Les petits crocos sont gérés normalement. Sur un résultat de 4 sur le tableau de comportement de la Horde, ils se déplacent vers Ian (s'il est encore en vie) ou vers le dispositif de contrôle à l'intérieur du centre de commande (si Ian n'est plus de ce monde).

Faire sauter les explosifs.

Un personnage en contact avec le dispositif de contrôle au début de son activation peut, en sacrifiant tout son déplacement et toutes ses attaques, faire sauter l'une des 3 réserves d'explosifs, au choix.

Si c'est le cas, il jette 2d6 qu'il additionne pour déterminer la Puissance et le rayon (en pouces) de l'explosion.

Toute figurine à portée des explosifs subit donc une attaque résolue normalement comme une attaque de tir.

Fin de la partie.

La partie se termine quand l'un des cas suivants se présente :

- Méga-Croco est mort.
- Tous les humains sont morts.
- Tous les humains encore en jeu sont dans le centre de commande à la fin d'un tour (on ne veut pas de héros pleutres dans nos films !)

Victoire.

Si Méga-Croco meurt, vous obtenez une victoire bien méritée !

Dans tous les autres cas, la fin du film se solde par une victoire du reptile.

Résumé des explosifs.

- Lancer 2d6 et faites en la somme pour obtenir la valeur **P**.
- Toute figurine située à **P''** de l'explosif subit un attaque de tir de **PUI = P**. Les bonus habituels s'appliquent (n'oubliez pas les bonus dus à la TAI surtout !)