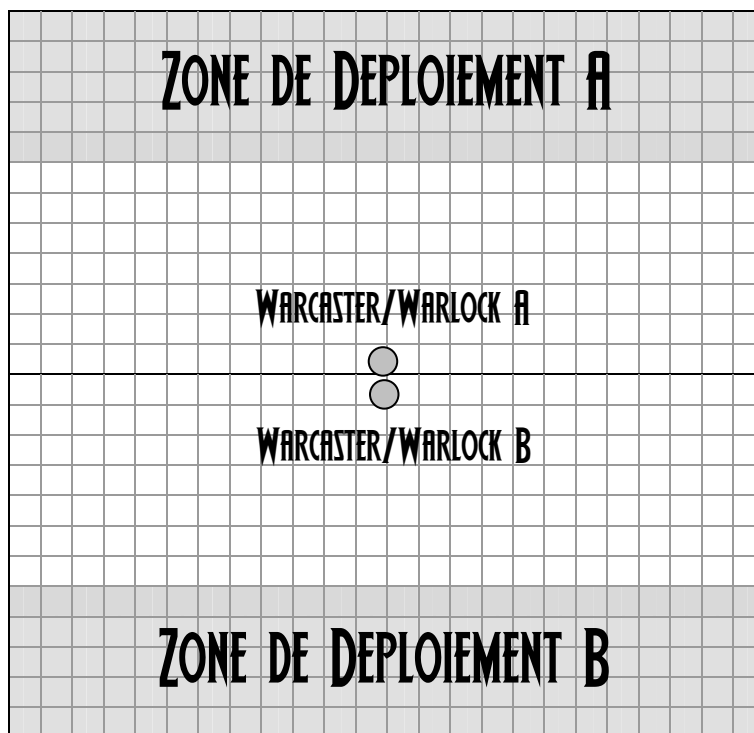


Scénario 1 : Drapeau blanc

Conditions Climatiques : Autorité Chancelante – Les troupes n’ont guère confiance en les manigances de leurs officiers. Pendant cette ronde, les figurines de troupiers ne peuvent recevoir d’ordres que de leur Chef.

Description

Les généraux adverses se rencontrent dans le no man’s land pour discuter des termes de la bataille. Le combat commence une fois ces négociations achevées.



Règles Spéciales

Avant le début de la partie, divisez la table en deux parties égales à l’aide d’une ligne s’étendant d’est en ouest et passant par le centre. Le premier joueur doit déployer son warcaster/warlock de son côté de la table, orienté dans la direction exacte de la zone de déploiement adverse, aussi près du centre de la table que possible, son socle touchant la ligne centrale. Le second joueur doit se déployer de la même façon, son warcaster/warlock en contact socle-à-socle avec le warcaster/warlock ennemi.

Un joueur ne peut ni effectuer d’attaques, ni lancer de sorts offensifs, ni utiliser d’actions spéciales ou de pouvoirs lors du premier tour, et jusqu’à ce son warcaster/warlock soit entièrement situé dans sa zone de déploiement. Durant le premier tour, aucune figurine autre que les warcasters et warlocks ne peut courir ou franchir la ligne centrale.

Conditions de victoire

À partir de la troisième séquence de jeu du premier joueur, un joueur qui termine sa séquence de jeu en ayant le contrôle de la ligne centrale remporte la partie.

Pour contrôler la ligne centrale, un joueur doit avoir au moins une figurine *entièrement située* à moins de 3 pouces de la ligne centrale, sans qu’aucune figurine de son adversaire ne soit *située* à moins de 3 pouces de la ligne centrale. Pour qu’une unité puisse contrôler la ligne centrale, toutes les figurines de l’unité qui sont encore en jeu doivent être entièrement situées à moins de 3 pouces de la ligne centrale. Pour contrôler la ligne centrale, une figurine de guerrier doit avoir un CMD supérieur à 1. Ignorez les warjacks inertes, les épaves de warjack, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite pour déterminer le contrôle de la ligne centrale.

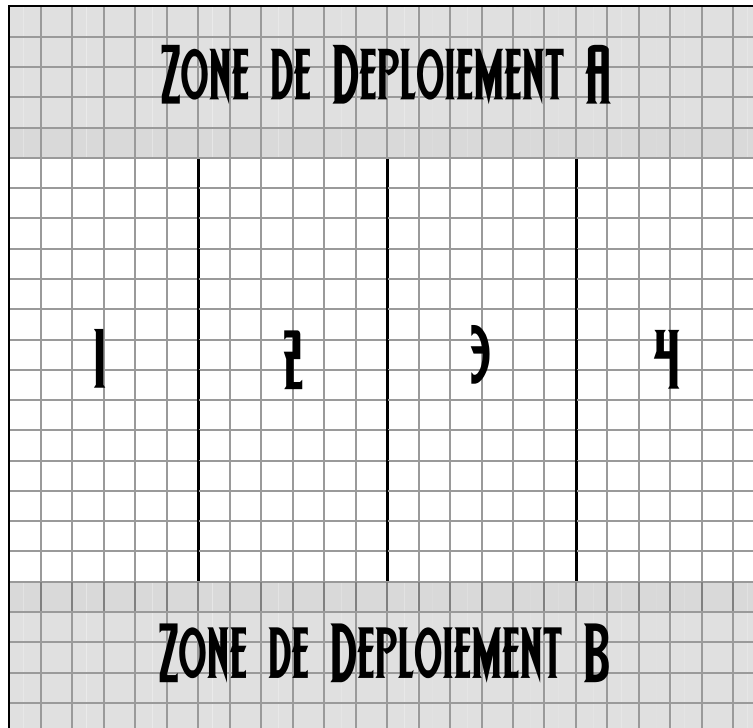
Si le temps réglementaire est écoulé avant la victoire de l’un des joueurs, c’est celui qui possède le plus de PV entièrement situés à moins de 3 pouces de la ligne centrale qui est déclaré vainqueur.

Scénario 2 : Territoire Contesté

Conditions Climatiques : La Fête des Lumières – Les armées se battent dans une semi-obscurité, attendant que les villages alentours allument des milliers de chandelles pour célébrer la Fête des Lumières. Les lignes de vue sont réduites à 16 pouces au premier tour, 8 pouces au second et 4 pouces au troisième. Au quatrième tour, les Lumières sont allumées et les LDV redeviennent illimitées.

Description

Parfois, l'occupation d'une colline ou d'un pont ne suffit pas. La victoire ne peut être acquise qu'en maîtrisant la totalité du champ de bataille.



Règles Spéciales

Divisez le champ de bataille entre les zones de déploiement en quatre Territoires de 12 pouces de large s'étendant du nord au sud (voir carte).

Pour contrôler un Territoire, un joueur doit avoir au moins une figurine *entièrement située* dans le Territoire, sans qu'aucune figurine de son adversaire ne soit *entièrement située* dans le Territoire. Pour qu'une unité puisse contrôler un Territoire, toutes les figurines de l'unité qui sont encore en jeu doivent être entièrement situées dans le Territoire. Pour contrôler un Territoire, une figurine de guerrier doit avoir un CMD supérieur à 1. Ignorez les warjacks inertes, les épaves de warjack, les warbeasts sauvages et les figurines en fuite pour déterminer le contrôle d'un Territoire.

Un joueur marque un Point de Contrôle pour chacun des Territoires qu'il contrôle à la fin de chacune de ses séquences de jeu.

Les joueurs ne peuvent pas marquer de Points de Contrôle pendant le premier tour de la partie.

Conditions de victoire

Le premier joueur qui marque 5 Points de Contrôle est déclaré vainqueur.

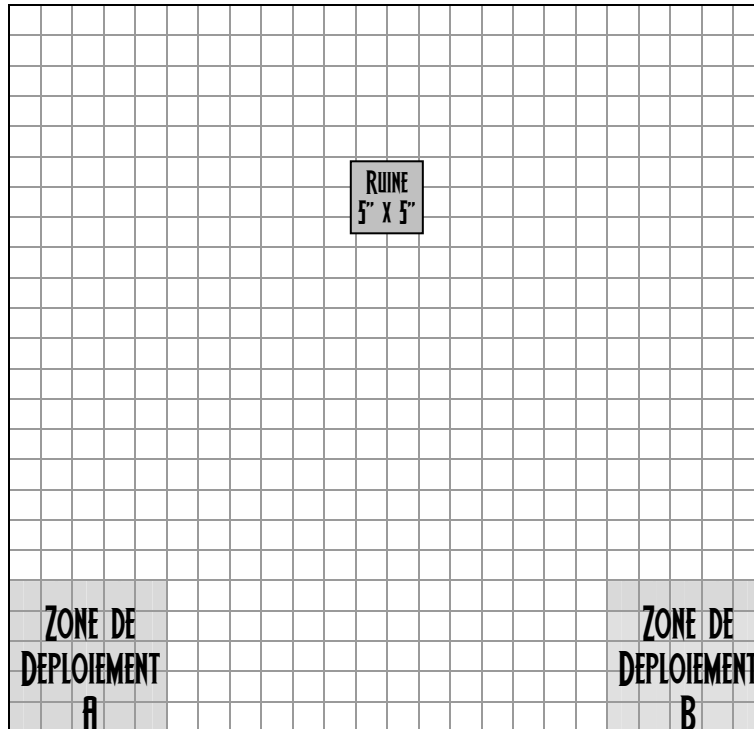
Si le temps réglementaire est écoulé avant qu'un vainqueur ne soit désigné, c'est le joueur qui contrôle le plus de Territoires à la fin de la partie qui est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre de Territoires, c'est alors le joueur qui possède le plus de Points de Contrôle qui est déclaré vainqueur.

Scénario 3 : La Chasse au Beaujo

Conditions Climatiques : La Malédiction du Beaujolais Nouveau – Peu de gens savent que des rituels impies et du sang humain entrent dans la composition du beaujolais nouveau. Jusqu'à ce que la Malédiction soit rompue, tous les sorts et animi coûtent un point de focus/furie supplémentaire à lancer et aucune figurine vivante ne fournit de marqueur de quelque nature que ce soit. La Malédiction est rompue dès que neuf (9) figurines vivantes ont été détruites ou retirées du jeu.

Description

Une course-poursuite s'engage entre deux factions pour le contrôle d'une cave de beaujolais nouveau, alors que franchement, y a pas de quoi.



Règles Spéciales

Avant le début de la partie, placez une ruine de 5 x 5 pouces à 10 pouces du bord de table nord, centrée sur la ligne est-ouest. Elle représente la cave maudite. Tout(e) warjack/warbeast lourd(e) non engagé(e) entièrement situé(e) dans la cave peut fouiller au titre d'une action spéciale. Chaque action de fouille rapporte un (1) Point de Contrôle.

Rappel : une Ruine a les mêmes règles qu'une forêt mais confère le Couvert au lieu de la Dissimulation.

Déploiement

Les zones de déploiement sont des carrés de 10 pouces de côté dans les coins sud-est et sud-ouest.

Conditions de victoire

Le premier joueur qui marque 3 Points de Contrôle est déclaré vainqueur.

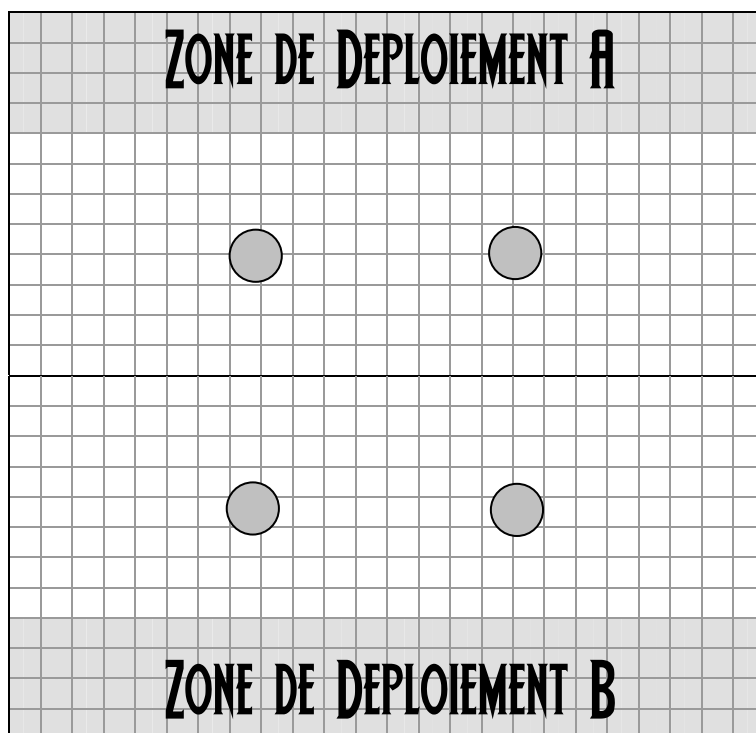
Si le temps réglementaire est écoulé avant qu'un vainqueur ne soit désigné, c'est le joueur qui possède le plus de Points de Contrôle qui est déclaré vainqueur.

Scénario 4 : Destruction

Conditions Climatiques : La Gueule de Bois – Le beaujo, ça attaque ! Tout le monde est encore bourré de la veille ce matin. A l'exception des warcasters/warlocks, toutes les figurines de guerrier sont Saoules. Toute figurine Saoule commence la partie avec un malus de -4 en ACC, ATD, FOR, DEF et CMD. Le malus est de -3 au second tour, -2 au troisième, -1 au quatrième. Toute figurine Saoule gagne Intrépidité et ne peut ni donner, ni recevoir d'ordres. Toute figurine de guerrier/unité Saoule peut tenter de Dessoûler en réussissant un jet de 5+ sur un d6 pendant la Phase de Maintenance du joueur qui la dirige : en cas de réussite, tous les effets de Saoule prennent fin. Les effets de Saoule prennent automatiquement fin au début du cinquième tour.

Description

Deux forces s'affrontent pour se priver mutuellement d'avantages stratégiques précieux, tout en protégeant leurs propres ressources.



Règles Spéciales

Chaque joueur possède deux objectifs de 2 pouces de haut montés sur grand socle. Les objectifs sont placés à 14 pouces de leur bord de table respectif, l'un à 14 pouces du bord de table est et l'autre à 14 pouces du bord de table ouest. Les objectifs sont des figurines de leur faction non vivantes amies. Chaque objectif a une **DEF de 10, une ARM de 20 et 35 cases de dégâts**. Les objectifs ont de plus les caractéristiques suivantes :

- Arc avant de 360 degrés.
- Pas d'activation.
- Ne peuvent ni se déplacer, ni être déplacés, ni être placés.
- Ne souffrent pas des effets continus.
- Ne peuvent ni être mis au tapis, ni devenir stationnaires.
- Ne peuvent pas être chargés.
- Toute figurine dotée d'une taille de socle égale ou supérieure peut écranter et bloquer les lignes de vue sur les objectifs.
- Les objectifs ne peuvent ni être ciblés par des attaques, ni endommagés dans le premier tour.

Scénario 5 : Blitz

Conditions Climatiques : C'est la fin du week-end – Rien du tout !

Description

Les généraux tentent une ultime percée des lignes ennemies à l'aide d'une petite force composée de leurs éléments lourds. Un seul objectif : éliminer toute opposition.

Règles Spéciales

Après le déploiement et avant le début de la partie, tous les warjacks/warbeasts qui ne se sont pas déployés en Déploiement Avancé peuvent se déplacer d'une distance maximale égale à leur VTS en pouces. Ces déplacements sont effectués dans l'ordre de jeu.

Conditions de victoire

Un joueur est déclaré vainqueur lorsque la dernière figurine de son adversaire est détruite ou retirée du jeu. Si le temps réglementaire est écoulé avant qu'un vainqueur ne soit désigné, c'est le joueur qui a obtenu le plus de PV qui est déclaré vainqueur.