

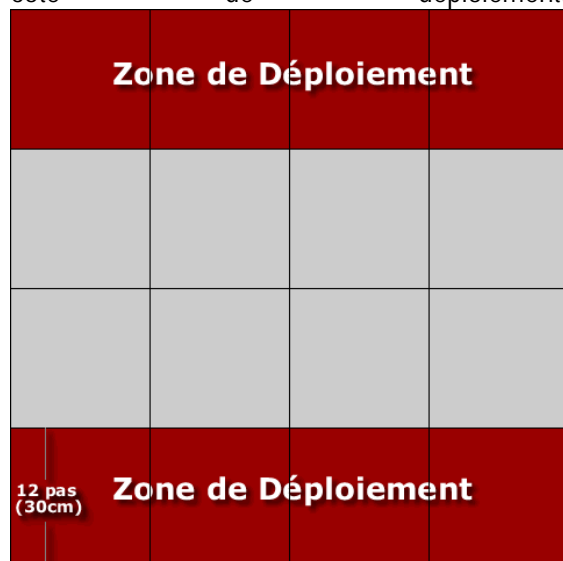
Traquer et tuer

Introduction

L'un des moyens de remporter une victoire est de casser la chaîne de commandement adverse et de faire s'effondrer l'organisation de l'armée. Ce scénario est un affrontement classique dans lequel le leader de l'armée adverse rapporte un bonus de points.

Déploiement et terrain

Chaque joueur lance 1D10, le joueur obtenant le plus haut score choisit son côté du champ de bataille. L'autre joueur se voit attribuer le côté opposé. Les unités sont alors alternativement placées sur le champ de bataille en commençant avec le joueur qui a choisi son côté de déploiement.



Règles spéciales

- Les joueurs lancent chacun 1D10. Celui qui obtient le plus haut score choisit de prendre l'initiative ou non.
- La partie dure 6 tours à moins que l'un des joueurs soit détruit ou abandonne auparavant.

Objectifs et conditions de victoire

Le but est de détruire autant d'unités ennemies que possible et principalement le leader ennemi qui est votre unité cible.

Vous gagnez autant de Points de Victoire que la valeur en points des figurines perdues par l'adversaire.

De plus, l'élimination de la figurine du leader de l'armée rajoute 250 points aux Points de Victoire rapportés.

Le gagnant est le joueur ayant le plus de Points de Victoire à la fin du combat.

Si une faction détruit l'ennemi avant la fin de la partie, elle gagne automatiquement et marque le maximum de points de tournoi.

Points de tournoi

Différence de PV	Résultat	Points gagnants	Points perdants
De 0 à 50	Match nul	20	20
De 51 à 150	Victoire mineure	24	16
De 151 à 300	Petite victoire	28	12
De 301 à 500	Victoire	32	8
De 501 à 750	Victoire majeure	36	4
De 751 à 1000	Ecrasante victoire	40	0

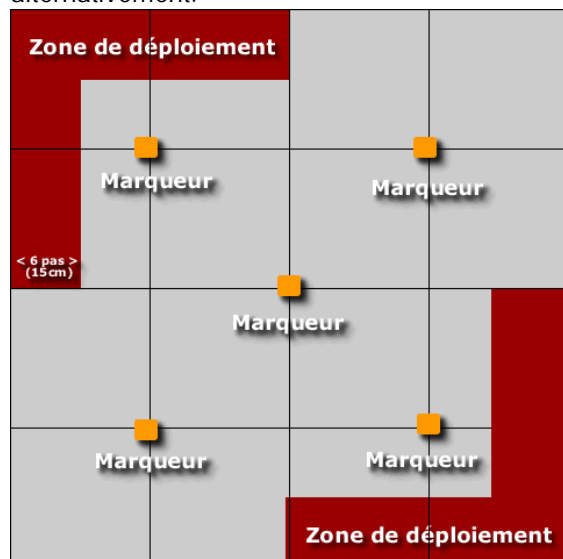
Ravitaillement

Introduction

Dans ce scénario, les deux joueurs convergent vers une zone riche en ressources et tentent d'en récupérer autant que possible.

Déploiement et terrain

Chaque joueur lance 1D10 et le gagnant choisit un quart du champ de bataille pour en faire son territoire. L'autre joueur prend le quart diamétralement opposé. En commençant avec le gagnant, les unités sont positionnées alternativement.



Règles spéciales

- Les joueurs lancent chacun 1D10. Celui qui obtient le plus haut score choisit de prendre l'initiative ou non.
- La partie dure 8 tours

- Une unité (piéton, véhicule ou autre) peut « ramasser » un marqueur de ressources en déplaçant une ou plusieurs de ses figurines au contact socle à socle avec le marqueur à n'importe quel moment de son tour - gardez le marqueur à côté du modèle qui le transporte. La figurine qui « ramasse » la ressource ne peut rien faire d'autre que se déplacer durant ses activations, mais le reste de l'escouade peut effectuer ses actions habituelles. Si un combattant qui transporte des ressources est blessé de quelque manière que ce soit ou engagé au corps à corps, il lâche son marqueur. Seuls des modèles non engagés peuvent ramasser les ressources dans le tour suivant celui où le combat a été terminé. Les combattants peuvent volontairement lâcher les ressources à n'importe quel moment, mais doivent attendre jusqu'au tour suivant pour pouvoir les ramasser à nouveau.

Objectifs et conditions de victoire

Le joueur gagne 50 Points de Victoire pour chaque marqueur de ressource qu'un modèle transporte mais n'a pas ramené dans sa zone de déploiement ; il gagne 100 Points de Victoire pour chaque marqueur de ressource dans sa propre zone de déploiement qu'un modèle transporte ou qui est posé au sol, (ceci diffère du scénario original).

Le gagnant est le joueur possédant le plus de Points de Victoire.

Si une faction détruit l'ennemi avant la fin de la partie, elle gagne automatiquement et marque le maximum de points de tournoi.

Points de tournoi

Différence de PV	Résultat	Points gagnants	Points perdants
De 0 à 25	Match nul	20	20
De 26 à 75	Victoire mineure	24	16
De 76 à 150	Petite victoire	28	12
De 151 à 250	Victoire	32	8
De 251 à 375	Victoire majeure	36	4
De 376 à 500	Ecrasante victoire	40	0

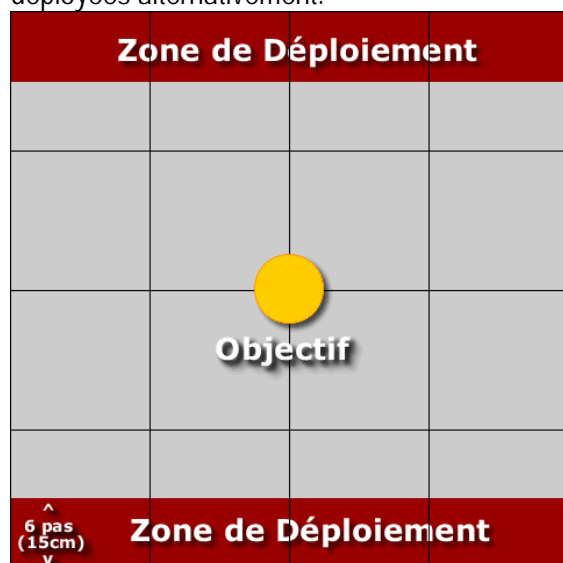
Occupation stratégique

Introduction

Dans ce scénario les joueurs se battent pour obtenir une zone centrale de terrain désignée en tant qu'objectif et doivent capturer et défendre ce terrain aussi longtemps que possible, empêchant à tout prix l'ennemi de l'obtenir.

Déploiement et terrain

Un élément de terrain est ajouté au milieu du champ de bataille, ce peut être une colline ou un bâtiment ou juste une zone marquée en son milieu (dans ce cas, c'est un disque de 6 pouces de diamètre). Chaque joueur lance 1D10 pour définir lequel choisit son côté de déploiement. La faction adverse prend le côté opposé. En commençant par le joueur ayant choisi son côté de table, les unités sont déployées alternativement.



Règles spéciales

- Les joueurs lancent chacun 1D10. Celui qui obtient le plus haut score choisit de prendre l'initiative ou non.
- La partie dure au moins 6 tours à moins qu'un des joueurs soit détruit ou ne se rende auparavant. Pour chaque tour au-delà du 6ème, lancez 1D10 au début du tour. Sur un jet de 7+, la partie est immédiatement terminée.

Objectifs et conditions de victoire

Le seul objectif de la partie est de capturer l'élément central du terrain. Les pertes ne sont pas importantes tant que la possession de l'élément est maintenue.

Le gagnant est celui qui possède le plus de points de figurines non paniquées ou non secouées à l'intérieur du périmètre de l'objectif. Le socle du modèle doit être au moins partiellement à l'intérieur de la zone de l'objectif où dans le cas de figurines sans socle (comme un Ronin) une partie du modèle doit être dans la zone.

Les cas litigieux seront gérés par l'arbitre.

Dans le cas où aucun joueur n'aurait de figurines non paniquées ou secouées sur l'objectif à la fin de la partie, le gagnant est celui qui possède l'unité non paniquée la plus proche de l'objectif.

Si une faction détruit l'ennemi avant la fin de la partie, elle gagne automatiquement et marque le maximum de points de tournoi.

Points de tournoi

Différence de PV	Résultat	Points gagnants	Points perdants
De 0 à 38	Match nul	20	20
De 39 à 113	Victoire mineure	24	16
De 114 à 225	Petite victoire	28	12
De 226 à 375	Victoire	32	8
De 276 à 563	Victoire majeure	36	4
De 564 à 750	Ecrasante victoire	40	0