

Scénario 1 : Capture mais capture bien

Votre armée se retrouve à avoir la lourde tâche de récupérer plusieurs artefacts disséminés un peu partout. Votre adversaire aussi mais vous avez la chance de savoir lesquels valent le +, vous verrez que votre imbécile d'adversaire fera tout son possible pour récupérer des objets inutiles.

Déploiement : fer de lance. Les joueurs tirent au dé, et le vainqueur choisit s'il commence ou non. Le joueur qui commence choisit **le quart de table contenant des objectifs** dans lequel il se déploie, son bord de table sera alors la longueur de la table correspondante. Son adversaire se déploie alors dans le quart opposé.

Règles spéciales : réserves, frappes, infiltration, prendre l'initiative, durée aléatoire

Conditions de victoire : le but est de contrôler un maximum d'objectif. Pour contrôler un objectif il faut une unité opérationnelle et aucune unité ennemi dans un rayon de 3 ps autour. L'objectif du coin opposé rapporte 3 points, les deux du camp adverse rapportent 2 points chacun, les deux de votre zone rapportent 1 point chacun et celui dans votre coin rapporte 0 point. A la fin de la partie, celui qui a le plus de point remporte la partie.

Points de tournoi : chaque joueur compare son nombre de point :

égalité : 10 – 10

victoire de 1 point : victoire de type 12 – 8

victoire de 2 points : victoire de type 14 – 6

victoire de 3 points : victoire de type 15 – 5

victoire de 4 points : victoire de type 16 – 4

victoire de 5 points : victoire de type 18 – 2

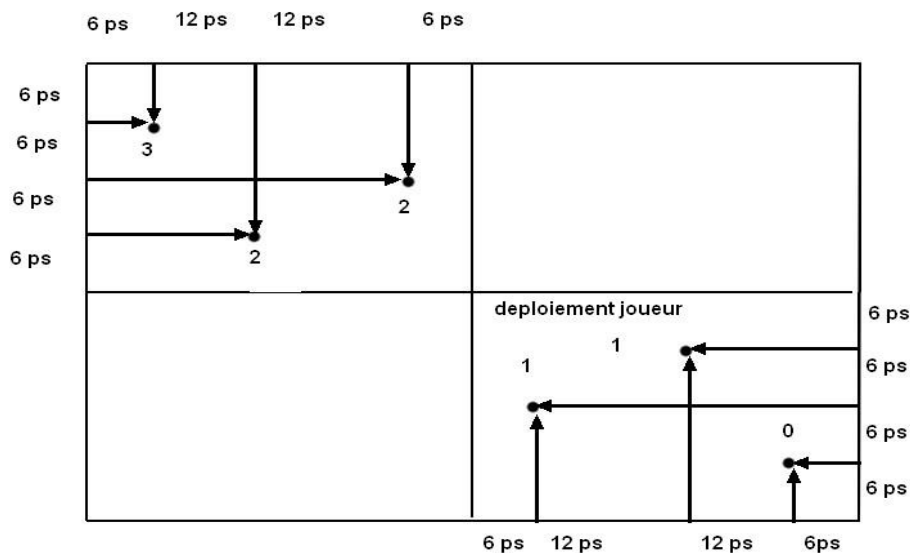
victoire de 6 points : victoire de type 19 – 1

victoire de 7 points et + : victoire de type 20 – 0

Divers :

La table ne rapporte rien, c'est l'objectif qui compte.

Une seule unité ne pas contrôler ou contester plus de 2 objectifs (un véhicule de transport est inclus dans la notion d'unité).



Scénar 2 : Conflit hiérarchique

Vos officiers supérieurs sont en rivalités. C'est à celui qui en fera le plus pour se mettre en avant. A chaque fois que l'un vous donne un ordre, l'autre vous en donne un autre... Dur, dur dans ces conditions de mener à bien une bataille.

Déploiement : bataille rangée. Les joueurs tirent au dé, et le vainqueur choisit s'il commence ou non. Le joueur qui commence choisit une des longueurs et se déploie à plus de 12 ps de la ligne médiane. Son adversaire se déploie ensuite dans la moitié opposée.

Règles spéciales : réserves, frappes, infiltration, prendre l'initiative, durée aléatoire

Conditions de victoire : mission prendre et tenir. Après avoir déterminé les zones de déploiement mais avant d'avoir déployer la moindre unité, chaque joueur, en commençant par celui qui se déploie en premier, place un pion objectif dans sa propre zone de déploiement. Pour contrôler cet objectif il faut avoir une unité opérationnelle et aucune unité ennemi dans les 3 ps.

Objectif secondaire : A chaque tour de chacun des joueurs, une mission secondaire sera à remplir. Si cette mission est remplie, le joueur marque +2 points, si elle est échouée, il perd -1 point.

Tour 1 : éliminer un choix soutien adverse (si impossible matériellement (car armée adverse en réserve, absence de soutien dans la liste, ou adversaire démon non déployé : 0 pt)

Tour 2 : éliminer un choix QG adverse (si impossible : déjà mort ou non déployé 0pt, s'il est dans un véhicule, ce n'est pas impossible).

Tour 3 : éliminer l'unité la plus chère encore présente sur la table (ça peut être un véhicule). Il s'agit de l'unité la plus chère sur la liste pas en points réels (ex : si l'unité la plus chère est une unité de 30 boys et qu'il en reste qu'un seul, ça sera cette unité là même si en points réel elle fait 6 points).

Tour 4 : éliminer l'unité la moins chère encore présente sur la table.

Tour 5 : Être seul au centre de la table (rayon de 3 pouces). A noter que les objectifs secondaires sont réalisés successivement par chaque joueur à son tour et ainsi les deux joueurs peuvent le réussir.

Tour 6 (cas échéant) : avoir une unité dans la zone de déploiement adverse.

Tour 7 (cas échéant) : avoir une figurine (pas véhicule) en vie.

Points de tournoi : le gagnant remporte 1-0 : victoire de type 13 – 07

le gagnant remporte 2 – 0 : victoire de type 16 – 04

Égalité : 10-10

A cela, on rajoute / déduit le nombre de points d'objectifs secondaires. Si le total dépasse 20 , il est ramené à 20 et s'il descend en dessous de 0, il est ramené à 0.

Scénario 3 : Le samedi soir, c'est le scénario des bourrins.

Vos ordres sont simples, il faut raser l'ennemi.

Déploiement : bataille rangée. Les joueurs tirent au dé, et le vainqueur choisit s'il commence ou non. Le joueur qui commence choisit une des longueurs et se déploie à plus de 12 ps de la ligne médiane. Son adversaire se déploie ensuite dans la moitié opposée.

Règles spéciales : réserves, frappes, infiltration, prendre l'initiative, durée aléatoire

Objectif principal : annihilation : A la fin de la bataille, chaque joueur reçoit un point d'annihilation pour chaque unité ennemie complètement détruite.

Si une différence de 0 ou 1 point : égalité de type 6-6

si différence de 2 points : victoire de type : 8-3

si différence de 3 points : victoire de type : 9-1.

si différence de 4 points ou +, ou tablerase : victoire de type 11-0

Objectif secondaire : points de victoire : A la fin de la bataille, chaque joueur compte ses points de victoires. Chaque unité détruite rapporte leur nombre de point. Chaque unité réduite à la moitié ou moins de ses effectifs rapporte la moitié des points. Chaque véhicule ayant subi un dégâts endommagé (immobilisé ou arme détruite), non réparé, rapporte la moitié de ses points et chaque véhicule ayant subi un dégât détruit rapporte la totalité de ses points.

J'ai entre 0 et 250 points de + que mon adversaire : égalité de type 6-6

j'ai entre 250 et 700 points de + que mon adversaire : victoire de type : 8-3

j'ai entre 700 et 1200 points de + que mon adversaire : victoire de type : 9-1

j'ai plus de 1200 points de + : victoire de type 11-0

On ajoute les score des deux missions et ça nous donne le total de points de tournoi. Un total supérieur à 20 sera ramené à 20.

Scénario 4 : capture à la peinture.

Votre narcissique général est impressionné par la beauté de votre adversaire. Par jalousie, il vous ordonne de l'affronter et de prouver votre force, votre habileté et votre beauté.

Mission : Capture à 4 objectifs. Chaque joueur en commençant par celui qui commence place successivement un objectif sur la table. Les objectifs ne doivent pas être à moins de 12 ps du bord de table ou d'un autre objectif.

Déploiement : bataille rangée. Les joueurs tirent au dé (avec éventuellement des bonus) , et le vainqueur choisit s'il commence ou non. Le joueur qui commence choisit une des longueurs et se déploie à plus de 12 ps de la ligne médiane. Son adversaire se déploie ensuite dans la moitié opposée.

Conditions de victoire : le but est de contrôler un maximum d'objectif. Pour contrôler un objectif il faut une unité opérationnelle et aucune unité ennemi dans un rayon de 3 ps autour.

Règles spéciales : réserves, frappes, infiltration, prendre l'initiative, durée aléatoire

Écarts de compo :

si 0-2 points : rien ne change

si 2-5 points : celui qui a le moins a un bonus de +2 à son jet pour savoir qui commence.

Si 6-12 points : celui qui a le moins gagne auto le jet pour savoir qui commence et prend l'initiative sur 5 +

Si + 12 points : celui qui a le moins choisi qui déploie en premier et qui joue en premier.

Si + 6 points : à la fin du 5e tour, celui qui a le moins peut choisir de jouer le 6e sans jeter le dé (il ne peut pas choisir d'arrêter la partie).

Si 3-6 points : au début de la partie le joueur qui a le moins de points de compo effectue une frappe orbitale. Il dispose un grand gabarit d'artillerie sur une unité adverse. Ce gabarit dévie de 2d6 sauf « hit ». Chaque figurine sous le gabarit même partiellement subit une touche de force 5 pa 5.

Si 7-10 points : au début de la partie et au début du 5e tour le joueur qui a le moins de points de compo effectue une frappe orbitale. Il dispose un grand gabarit d'artillerie sur une unité adverse. Ce gabarit dévie de 2d6 sauf « hit ». Chaque figurine sous le gabarit même partiellement subit une touche de force 5 pa 4.

Si + 11 points : au début de la partie, au début du 3e tour et au début du 5e tour, le joueur qui a le moins de points de compo effectue une frappe orbitale. Il dispose un grand gabarit d'artillerie sur une unité adverse. Ce gabarit dévie de 2d6 sauf « hit ». Chaque figurine sous le gabarit même partiellement subit une touche de force 7 pa 4.

Points de tournoi : Chaque joueur compare le nombre d'objectifs contrôlés en fin de partie :

Si 4 – 0 : victoire de type 20 – 0

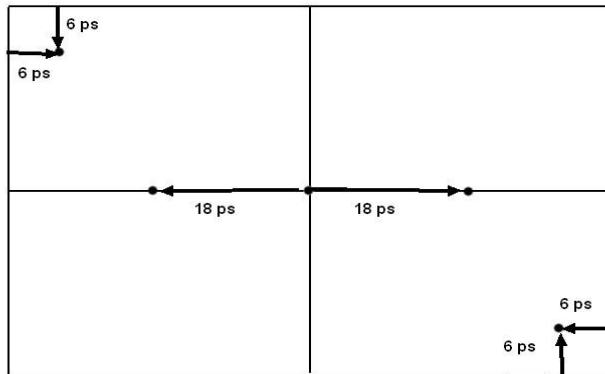
si 3 d'écart : victoire de type 16 – 4

si 2 d'écart : victoire de type 14 - 6

si 1 d'écart : victoire de type 12 – 8

si égalité : 10 – 10

Scénario 5 : guerre totale



Il s'agit d'une guerre totale contre l'armée adverse.

Missions : Il y a quatre missions différentes à exécuter en même temps !

Déploiement : fer de lance. Les joueurs tirent au dé, et le vainqueur choisit s'il commence ou non. Le joueur qui commence choisit le **quart de table contenant des objectifs** dans lequel il se déploie, son bord de table sera alors la longueur de la table correspondante. Son adversaire se déploie alors dans le quart opposé.

Règles spéciales : réserves, frappes, infiltration, prendre l'initiative, durée aléatoire

Mission 1: Prendre et tenir : Le but est de contrôler l'objectif de son coin et du coin de table opposé. Pour contrôler cet objectif il faut une unité opérationnel et aucune unité ennemi dans les 3 ps.

Score : si 2-0 : 6-0
si 1-0 : 4-2
si 1-1 ou 0-0 : 3-3

Mission 2: capture : le but est de contrôler les objectifs situés sur la ligne médiane. Pour contrôler un objectif il faut une unité opérationnelle et aucune unité ennemie dans les 3 ps.

Score : si 3-0 : 6-0
si 2-0 : 4-1
si 1-0 ou 2-1 : 4-2
si même nombre : 3-3

Mission 3: Annihilation : A la fin de la partie chaque joueur compte le nombre d'unités ennemies entièrement détruites. Les deux adversaires comparent ensuite leur nombre de points d'annihilation.

Score : si 0-1 point d'écart : 3 – 3
si 2 points d'écart : 4 – 2
si 3 points d'écart : 5 – 1
si 4 + points : 6 – 0

Mission 4: Points de victoire : A la fin de la bataille, chaque joueur compte ses points de victoires. Chaque unité détruite rapporte leur nombre de points. Chaque unité réduite à la moitié ou moins de ses effectifs rapporte la moitié des points. Chaque véhicule ayant subi un dégât endommagé (immobilisé ou arme détruite), non réparé, rapporte la moitié de ses points et chaque véhicule ayant subi un dégât détruit rapporte la totalité de ses points. Cette mission ne compare pas les points, elle ne regarde que la destruction effectuée :

si 0 à 150 points : 0 si 151 à 300 : 1 si 301 à 500 : 2 si 501 à 1000 : 3
si 1001 à 1500 : 4 si 1501 à 1750 : 5 si 1751 à 2000 : 6

A la fin de la partie, les joueurs additionnent chacun leur points de tournoi et la somme de ces points donne le résultat de la partie. Tout score qui dépasse les 20 points sera ramené à 20.

ANNEXES :

1 Règles communes à tous les scénarios :

réserves, frappes, infiltration, prendre l'initiative, durée aléatoire (répété dans chaque scénario pour plus de clarté).

Pions objectifs : Chaque fois qu'il est question d' « objectif », cet objectif est matérialisé par un socle de 40 mm de diamètre. La distance de 3 ps est mesurée depuis le bord de ce socle. Ce socle est traité comme du terrain difficile pour les infanteries, les véhicules et les règles de frappe en profondeur. Exception : Ils ne fournissent jamais de couvert aux véhicules et les véhicules (hors marcheur) même antigrav ne peuvent pas se stationner dessus.

2 feuille de relevé de score à remplir :

Scénario 1 :

Table :	Joueur :	Joueur :
Nombre de points d'objectif (entre 0 et 9)		
Nombre de points de tournoi (entre 0 et 20)		

Scénario 2 :

Table :	Joueur :	Joueur :
Nombre d'objectif (entre 0 et 2)		
Nombre de points de mission principale (entre 4 et 16)		
Points 2 nd tour 1 (-1 ou +2)		
Points 2 nd tour 2 (-1 ou +2)		
Points 2 nd tour 3 (-1 ou +2)		
Points 2 nd tour 4 (-1 ou +2)		
Points 2 nd tour 5 (-1 ou +2)		
Points 2 nd tour 6 (-1 ou +2)		
Points 2 nd tour 7 (-1 ou +2)		
Total (entre 0 et 20)		

Scénario 3 :

Table :	Joueur :	Joueur :
Nombre de points d'annihilation		
Points mission principale (entre 0 et 11)		
Nombre de points de victoire (entre 0 et 2000)		
Points mission secondaire (entre 0 et 11)		
Total (entre 0 et 20)		

Scénario 4 :

Table :	Joueur :	Joueur :
Nombre d'objectifs contrôlés (entre 0 et 4)		
Nombre de points de tournoi (entre 0 et 20)		

Scénario 5 :

Table :	Joueur :	Joueur :
M1 : nombre d'objectifs (entre 0 et 2)		
M1 : nombre de points (entre 0 et 6)		
M2 : nombre d'objectifs (entre 0 et 3)		
M2 : nombre de points (entre 0 et 6)		
M3 : nombre de points d'annihilation		
M3 : nombre de points (entre 0 et 6)		
M4 : nombre de points de victoire (entre 0 et 2000)		
M4 : nombre de points de tournoi (entre 0 et 6)		
Total (entre 0 et 20)		