

Scénario numéro 1 : prise de position / quart de table

Vous devez prendre un maximum de quart de table, tout en infligeant un maximum de dégât à votre ennemi !

Déploiement :

Divisez la table **en quatre**. Chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le **meilleur résultat** choisit le quart de table où il **se déploie**. L'**adversaire** se déploie dans le **quart de table opposé**.

Le joueur qui a obtenu le plus bas résultat déploie en premier un de ses choix issu du schéma de structure d'armée. Son adversaire fait de même dans sa propre zone de déploiement. Chaque joueur doit déployer à son tour un choix issu du schéma de structure de son armée dans l'ordre suivant : **Soutien, Troupes, Elite, QG et attaque rapide**.

Toutes les unités doivent être déployées à **plus de 18 ps** de l'ennemi et à plus de **6 ps du centre** de la table. Chaque joueur lance un dé. Le plus haut résultat choisit s'il joue en premier ou non.

Règles spéciales :

Infiltration, Frappe en profondeur, Combat nocturne tour 1.

Conditions de victoire :

Points de victoire + points d'objectifs

Suivant la différence : +400 pts : victoire.

Points d'objectifs :

Objectif principal :

Prendre et tenir le maximum de quarts possible (voir **page 81 du GBN** encadré « *Objectif quarts de table* ») :

- Tenir **son quart** de table : **+300 pts** d'objectifs.
- Tenir **un quart** adjacent : **+150 pts** d'objectifs par quart.
- Tenir le **quart adverse** : **+400 pts** d'objectifs.

- Le joueur **possédant le plus de points d'objectifs** (uniquement les quarts de table) gagne **3 points de tournoi** supplémentaires.
- En cas d'**égalité** : **Chaque joueur** remporte **1 pts de tournoi**.
- Si aucun quart dans les 2 camps : +0 pts de tournoi

Objectifs secondaires :

- Tuer le QG adverse le plus cher (1)** :
 - rapporte son coût en points objectifs
 - +1 pt de tournoi
- Votre QG le plus cher a survécu (1)**
 - rapporte son coût en points objectifs
 - +1 pt de tournoi

NOTE (1) : si un joueur utilise un personnage spécial comme QG, celui-ci sera automatiquement le QG objectif, même si ce n'est pas le QG le plus cher en points.

Pour le colonel **Schaeffer** et le Seigneur **Creed** :

-**Schaeffer** sera considéré comme détruit si lui et son acolyte **Kage** sont **détruits**, quelque soit le nombre de tête brûlée présente au début et à la fin de la partie.

-**Creed** sera compté comme perte si lui et son Sergent major **Jarran Kell** sont **détruits** tous les deux.

Scénario numéro 2 : Asseoir sa position

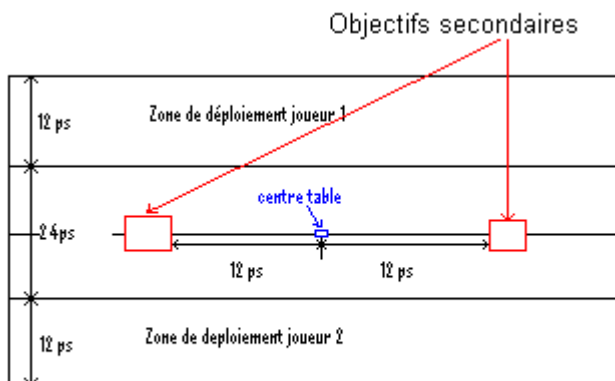
Il vous faudra affaiblir votre adversaire en lui coupant tout son soutien, ce qui vous permettra peut être de prendre les points stratégiques pour faire avancer votre ligne de bataille au plus près de l'ennemi.

Déploiement :

Les deux joueurs lancent un dé, celui qui obtient le résultat le plus bas choisit une longueur de table où se déployer. Son adversaire disposera ses troupes dans la zone de déploiement opposé.

En commençant par le joueur qui a obtenu le plus haut résultat, ils déploient tour à tour un choix de leur schéma de structure d'armée, jusqu'à ce que toutes les figurines disponibles ont été placées. Les unités ne peuvent être déployées à plus de 12 ps de leur bord de table et doivent l'être dans l'ordre suivant : Soutien, Troupes, Elite, QG, Attaque rapide.

Les joueurs lancent chacun un dé. Le plus haut résultat choisit s'il joue en premier ou non.



Règles spéciales :

Infiltration, Frappe en profondeur.

Conditions de victoire :

Points de victoire + points d'objectifs

Suivant la différence : +400 pts : victoire.

Objectif principal :

Détruire 3 choix parmi (dans l'ordre) : **Soutien, Attaque rapide, Elite, QG**

Ex 1 : votre adversaire a 3 soutiens : vous devrez donc tous les détruire.

Ex 2 : votre adversaire a 1 soutien et 3 attaque rapide : vous devrez détruire son soutien, et 2 attaque rapide de votre choix (à déterminer avant le début de la bataille, avant le déploiement).

Chaque objectif principal détruit rapporte 300 pts d'objectifs et 1 point de tournoi.

N.B : Toute **unité non présente** sur la table à la fin de la partie est **considérée comme détruite**.

Objectifs secondaires :

Placez 2 objectifs (pions objectifs fournis) sur la ligne médiane, ceci à 12 ps du point central de la table (voir graphique).

-**Chaque objectif** secondaire contrôlé vous **rapporte 300 pts** de victoire et **1 point de tournoi** supplémentaire.

Scénario numéro 3 : A l'assaut

L'attaquant devra amener un maximum de troupe dans le retranchement ennemi tout en essayant d'infliger un maximum de pertes à celui-ci. Le défenseur devra infliger le maximum de perte à l'ennemi tout en l'empêchant de s'approcher de ses lignes, perdre un minimum d'unités en défense sera indispensable pour arriver à remplir ses objectifs.

Déploiement :

Sur 12 ps de longueur (en déploiement standard). Le **défenseur choisit son côté de table.**

Le **défenseur déploie** toute son armée en **premier**, **l'attaquant déploie** son armée entièrement **par la suite.**

L'attaquant commence à jouer en premier.

Conditions de victoire :

Points de victoire + points d'objectifs

Suivant la différence : +400 pts : victoire.

Règles spéciales :

Combat Nocturne tour 1.

Un attaquant/ un défenseur :

Les deux joueurs se mettent d'accord, si aucun accord possible entre les deux joueurs, chacun des joueurs jette un dé, le plus fort choisi qui joue le défenseur et donc qui joue l'attaquant.

Objectifs principaux :

Défenseur : détruire un maximum d'unité. Chaque unité de l'attaquant détruite entièrement **rapporte son coût** en points d'objectifs (en plus des points de victoire), vous gagnez **1 point de tournoi par tranche de 500 pts** gagnés ainsi jusqu'à **un maximum de 3 points** de tournoi (de 0 à 500 : 1 pts de tournoi, de 501 à 1000 : 2 points, supérieur à 1001 : 3 points).

Attaquant : placer un maximum d'unité opérationnelle dans la **zone de déploiement ennemie. Chaque unité opérationnelle** se trouvant dans la zone de déploiement ennemie à la fin de la **partie rapporte son coût** en points d'objectifs ; vous gagnez **1 point de tournoi par tranche de 500 pts** gagnés ainsi jusqu'à un **maximum de 3 points** de tournoi (de 0 à 500 : 1 pts de tournoi, de 501 à 1000 : 2 points, supérieur à 1001 : 3 points).

Objectifs secondaires :

Défenseur : perdre moins de 50% de ses unités opérationnelles (arrondie à l'inférieur, ex : 13 unités opérationnelles au debout de la partie, il vous faudra perdre 6 unités ou moins pour gagner l'objectif) : **rapporte 300 pts d'objectifs et 2 points de tournoi.**

Attaquant : infliger plus de 50% de perte en unités opérationnelles à l'adversaire (arrondi au supérieur, ex : défenseur avec 13 unités opérationnelles en début de partie, il vous faudra en détruire 7 pour remporter l'objectif) : **rapporte 300 pts d'objectifs et 2 points de tournoi.**

Scénario numéro 4 : Balisage

L'activation des balises de guidage est impératif, les vaisseaux en orbite auront besoin des informations de localisation précise, le brouillage radar ennemi empêchant les outils standards de fonctionner. Nos généraux devront toutefois rester hors de danger pour pouvoir mettre en place la planification de la fin de la mission en toute sécurité.

Déploiement :

Les deux joueurs lancent un dé, celui qui obtient le résultat le plus bas choisit une longueur de table où se déployer. Son adversaire disposera ses troupes dans la zone de déploiement opposé.

En commençant par le joueur qui a obtenu le plus haut résultat, ils déploient tour à tour un choix de leur schéma de structure d'armée, jusqu'à ce que toutes les figurines disponibles ont été placées. Les unités ne peuvent être déployées à plus de 12 ps de leur bord de table et doivent l'être dans l'ordre suivant : Soutien, Troupes, Elite, QG, Attaque rapide.

Les joueurs lancent chacun un dé. Le plus haut résultat choisit s'il joue en premier ou non.

Règles spéciales :

Frappe en profondeur, Activation de balise

Conditions de victoire :

Points de victoire + points d'objectifs

Suivant la différence : +400 pts : victoire.

Objectif principal : Activation des 3 balises.

Placement des balises : *sur la ligne médiane, une au centre de la table, les autres de part et d'autre sur la ligne médiane à 18 ps du centre de la table.*

Pour **activer/désactiver une balise** il faut remplir les conditions suivantes :

- Avoir une unité à moins de 6 ps d'une balise (au moins 50% de cette unité doit se trouver dans le rayon de 6 ps autour de la balise).
- Aucune unité ennemie ne doit se trouver dans le rayon de 6 PS autour de la balise à activer/désactiver.
- Les unités mécanisées ne peuvent pas activer/désactiver la balise, seul l'infanterie le peut. (toute figurine comprenant une valeur de blindage ne peut pas activer/désactiver de balise, les unités embarquées devront débarquer à coté de la balise pour l'activer/désactiver).
- Les unités non opérationnelles ainsi que les personnages ou les créatures monstrueuses peuvent activer/désactiver les balises.

Une balise activée par votre adversaire devra d'abord être désactivée par une de vos unités avant d'être réactivée.

Un joueur peut **sacrifier** la **phase de mouvement** OU la **phase de tir** d'une de ses unités pour **activer/désactiver** une balise (dans le respect des règles précédentes). Une unité peut tout à fait désactiver une balise déjà activée par son adversaire, en sacrifiant sa phase de mouvement, puis activer la balise pour lui en sacrifiant sa phase de tir lors du même tour.

Il n'y a pas d'obligation d'activer/désactiver une balise, **les joueurs doivent l'annoncer** à leur adversaire et vérifier que les conditions d'activation sont effectives.

Chaque balise active à la fin de la partie **rapporte 400 pts d'objectif** et 1 point de tournoi au camp qui l'a activée.

Objectifs secondaires :

- Ne pas perdre de QG : si TOUS vos QG sont vivants à la fin de la partie vous gagnez 300 points d'objectifs et 2 points de tournoi.

Scénario numéro 5 : Poutrage en règle

L'ennemi est défait, mais le gros de ses troupes se trouvent encore en face de vous, il vous faudra les réduire à néant pour vaincre définitivement !

Déploiement :

sur 12 ps de longueur (en déploiement standard).

Règles spéciales :

Frappe en profondeur, Infiltration

Conditions de victoire :

Points de victoire + points d'objectifs

Suivant la différence : +400 pts : victoire.

Objectif principal : détruire l'ennemi.

Vous devez **détruire un maximum d'unités ennemies** : toute unité ennemie (qu'elle soit opérationnelle ou non) vous **rapporte son nombre de point en point d'objectifs**. Seules les unités entièrement détruites comptent. Les personnages, figurines etc.. qui normalement ne comptent pas comme unité opérationnelle rapportent pour leur destruction leur coût en points d'objectifs.

Vous ne gagnez aucun point de tournoi supplémentaire pour la réalisation de ses objectifs.

Objectifs secondaires : détruire l'unité « **cible** » ennemie la plus chère en point, et ne pas perdre la votre.

Avant le début de la bataille : *déterminer qu'elle est l'unité OPERATIONNELLE la plus chère de votre armée et communiquer là clairement à votre adversaire : elle devient l'unité « **Cible** ».*

- Vous devrez **détruire** complètement la « **cible** » ainsi identifiée : pour cela vous gagnez **200 pts d'objectifs** (en plus du gain obtenu par l'objectif principal), et **1 point de tournoi**.
- Vous devez faire en sorte de **ne pas perdre** votre unité « **cible** » : si votre unité « **cible** » est **vivante** à la fin de la partie, vous gagnez **200 pts d'objectifs** et **1 point de tournoi**.

ANNEXE AU TOURNOI

Calcul des points de victoire pour chaque fin de partie :

- 1°) Calculer les pertes infligées à votre adversaire : ce qui vous donne un résultat allant de 0 à 2000 pts de victoire.
- 2°) Calculer le nombre de points d'objectifs total cumulés (principaux et secondaires) : de 0 à X pts en fonction du scénario.
- 3°) Faire le total des deux résultats précédemment obtenus.
- 4°) Faire la différence entre les 2 totaux obtenus de chacun des joueurs pour obtenir le résultat final.

Résultat partie =

(Pts victoires joueur 1 + pts objectifs joueur 1) – (Pts victoires joueur 2 + pts objectifs joueur 2)

Suivant la différence de points :

> 400 = **Victoire** du joueur ayant le plus de points et Défaite de l'autre joueur.

< 400 = **Egalité**

Vous gagnez alors :

VICTOIRE : 20 points de tournoi

EGALITE : 15 points de tournoi

DEFAITE : 10 points de tournoi

Vous rajoutez à cela les points de tournoi des objectifs que vous avez remportés pour un maximum supplémentaire de 5 points.

Exemple : les deux joueurs sont à égalité aux points, chacun remporte donc 15 points de tournoi (égalité), mais un des joueurs a rempli tous les objectifs, il gagne donc 5 points de tournoi supplémentaire, soit l'équivalent d'une victoire.

Ses résultats seront à reporter sur la feuille de match jointe avec votre liste d'armée en début de tournoi.

Prise d'objectif

La règle suivante sera utilisée tout au long du tournoi concernant la prise d'objectif :

Seules les unités (véhicule ou infanterie) effectuant un mouvement de 12 ps ou moins pourront prétendre à la prise d'un objectif durant le tour où ils effectuent ce mouvement.

A noter que cette règle ne tient pas compte de la charge/course ou d'autres déplacements qui se font en dehors de la phase de mouvement.

En conséquence un véhicule rapide par exemple qui pendant un tour effectue un mouvement de 20 ps, devra attendre le tour suivant, et faire un mouvement de 12 ps ou moins pour pouvoir prétendre à la prise d'un objectif quelconque (quart de table, pions objectifs etc..).