

SCÉNARIOS GÉNÉRIQUES



ATTAQUE SURPRISE

Chaque joueur lance 1D6 et y ajoute sa valeur d'attaque. Celui qui obtient le score le plus élevé est l'attaquant. Il va se déployer en embuscade afin d'attaquer son adversaire par surprise et d'infliger le maximum de pertes à son adversaire. L'autre joueur, le défenseur va essayer de sortir le maximum d'unités de cette situation.

Format Découverte : Traquenard

Budget de l'Attaquant : 1 Capitaine + 60pts de troupes obligatoires. 1 seul corps d'armée. Aucune autre restriction.

Budget du Défenseur : 1 Capitaine + 100pts de troupes obligatoires. 1 seul corps d'armée. Aucune autre restriction.

Format Bataille : Embuscade

Budget de l'Attaquant : Armée au Format « Standard »

Budget du Défenseur : Armée au Format « Epique »

Règles Spéciales

Dimensions de la zone de jeu : identique partie « Standard »

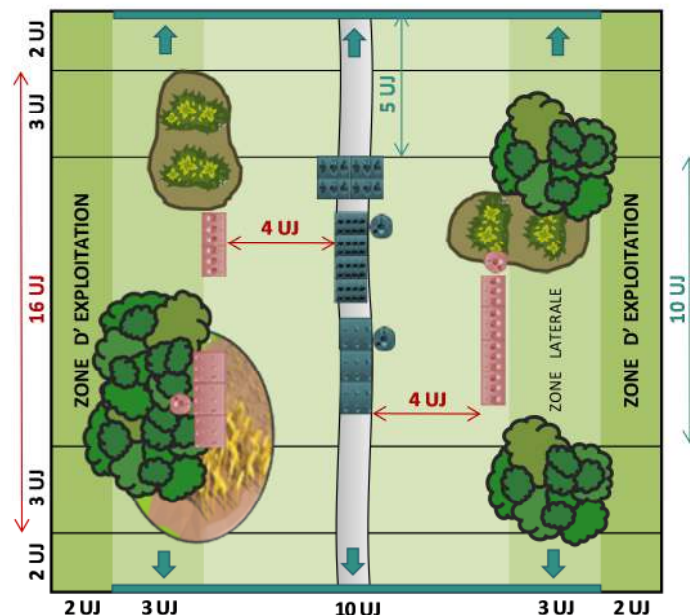
Nombre de tours : 6 tours. Seuls les points de victoire sont pris en compte pour déterminer le vainqueur ; le seuil de déroute n'est pas joué. L'attaquant commence à jouer.

Point de victoire Attaquant : 1 point pour chaque unité ennemie blessée et 2pts pour chaque unité ennemie détruite.

Point de victoire Défenseur : 2 points pour chaque unité amie sortie par 1 des 2 extrémités de la table. Les zones de sorties sont indiquées par les flèches et les zones bleues.

Déploiement Spécial : L'attaquant se déploie en premier et en une seule fois à l'intérieur de la zone de 16UJ, et pas à moins 4UJ de la route. Ensuite le défenseur se déploie au centre dans les 10 UJ en formant une colonne (voir schéma). La première unité est positionnée en contact de la ligne à 5UJ (voir schéma). La colonne peut avoir un maximum de 2 unités de front. Pour le format Bataille, la colonne est déployée selon l'Ordre de Marche de l'armée. Les règles spéciales des corps d'armée ne sont pas appliquées. Aucun campement n'est placé. L'attaquant est représenté en rouge et le défenseur en bleu.

Paysage de Bataille : 3 Forêts, 2 Broussailles, 1 Champ, 1 Route



RÉBELLION



Choisissez le joueur qui jouera rebelle. Par exemple, celui dont l'armée a le moins de commandement. Ce dernier mène une armée de révoltés contre ses seigneurs et les territoires voisins. Le joueur rebelle est l'attaquant.

Format Découverte : Emeute

Budget de l'Attaquant : 1 Chef + 100pts de troupes non obligatoires sans aucune autre restriction. Etendard et musicien non autorisés. Toutes les troupes possèdent les règles « Furie » et « Féroce » ; l'Avance spontanée se fera en direction du campement ennemi. Aucune autre restriction. Pas de campement pour le joueur rebelle.

Budget du Défenseur : 1 Capitaine + 60pts de troupes obligatoires. 1 seul corps d'armée. Toutes les troupes possèdent la règle « Tenace ». Aucune autre restriction. Prenez 1 Campement ordinaire mais il ne peut pas être capturé par des troupes légères (résistance 2 ou moins).

Format Bataille : Révolte

Budget de l'Attaquant : 2 Chefs et 1 Capitaine + 200pts de troupes non obligatoires sans restriction de maximum. Les troupes non obligatoires ne doivent pas être déblocables par une chaîne issue de troupes obligatoires. Le joueur rebelle ajoute à son armée 3 éléments de chaque troupe « Non Fiable » ou CLAN. Etendard et musicien non autorisés. Toutes les troupes possèdent les règles « Furie » et « Féroce » ; l'Avance spontanée se fera en direction du campement ennemi. Aucune autre restriction. Pas de campement pour le joueur rebelle.

Budget du Défenseur : Armée format « Standard ». Toutes les troupes possèdent la règle « Tenace ». Prenez 1 Campement fortifié.

Règles Spéciales

Dimensions de la zone de jeu : identique partie « Standard »

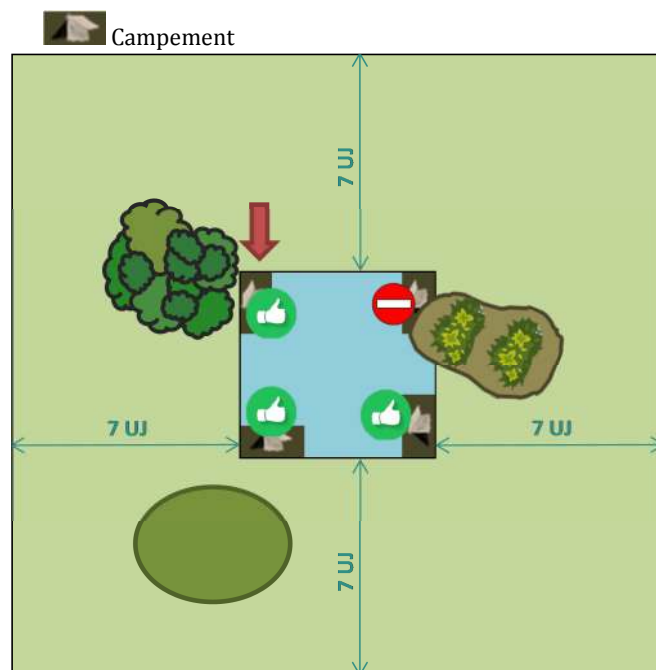
Durée de Jeu : 6 tours. Le seuil de déroute n'est joué que pour l'attaquant (joueur Rebelle). Ce dernier commence à jouer.

Victoire Attaquant : Prendre le campement ennemi sans perdre son général en chef, ni sans que son armée soit démoralisée.

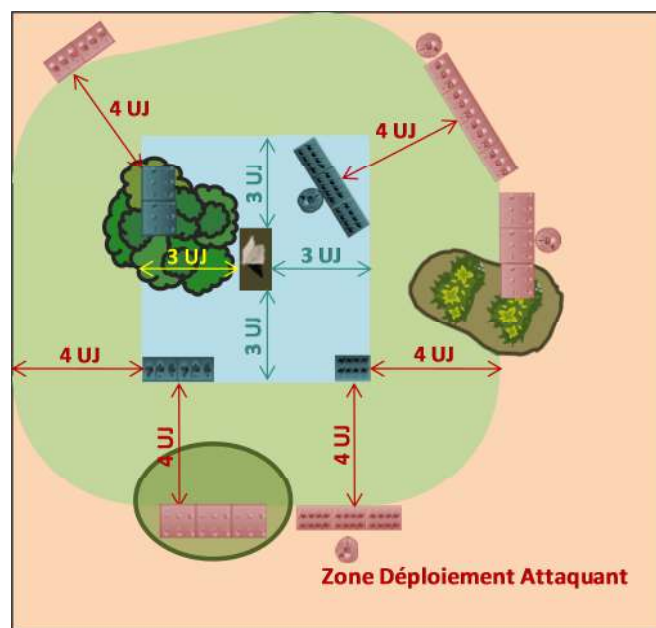
Victoire Défenseur : Démoraliser l'armée adverse sans perdre son camp ni son général en chef.

Paysage de Bataille : Identique au format « Standard »

Déploiement Spécial : Après le placement des décors, le campement du défenseur doit être placé à 7UJ de deux bords adjacents et en dehors d'un élément de terrain (sur 1 des 4 positions possibles).



Ensuite, le défenseur se déploie en premier en une seule fois dans la zone rectangulaire formée de 3UJ autour du campement.



L'attaquant se déploie alors tout autour à sa guise mais jamais à moins de 4UJ du campement ou d'une unité ennemie. Les règles spéciales des corps d'armée ainsi que les embuscades ne sont pas appliquées. Les placements se font sans obligation de respecter l'ordre de marche.

PILLAGE



Pillage est un scénario plus complet avec des objectifs diversifiés et asymétriques. Chaque joueur lance 1D6 et y ajoute sa valeur de défense. Celui qui obtient le score le plus élevé défend le village. Durant sa campagne de pillage l'attaquant va essayer d'amasser le plus grand butin mais également de récupérer de la nourriture afin d'entretenir ses troupes.

Campagne de pillage

Dimensions de la zone de jeu : identique partie « Epique »

Budget de l'Attaquant : Armée au Format « Epique »

Budget du Défenseur : Armée au Format « Standard »

Règles Spéciales

Durée de Jeu : 7 Tours. Il n'y a pas de démoralisation.

L'attaquant commencera à jouer.

Victoire Attaquant : Il doit récupérer 2 jetons Butin 🟡 + 2 jetons Nourritures 🟠 + 2 autres jetons au choix sans perdre son camp.

Le campement de l'Attaquant ne peut pas être fortifié.

Victoire Défenseur : Il doit empêcher l'Attaquant de remplir sa mission en défendant les objectifs. Il peut aussi gagner la partie en pillant le camp de l'Attaquant.

Le Défenseur ne possède pas de campement.

Bâtiments : Les bâtiments de la Zone Défenseur sont à 1.5UJ à l'intérieur de la limite de cette zone sauf le lieu de culte qui est au centre de la zone. Positionner des pions *Nourriture* et *Butin* proches des bâtiments associés.

1 Auberge (Jaune) : 2 jetons de Nourriture

3 Habitations (Beige) : 1 jeton Butin pour chacune

1 Grenier ou Moulin (Jaune) : 3 jetons de Nourriture

1 Capitainerie (Marron) : 2 jetons Butin + 1 jeton Nourriture

1 Lieu de Culte (Violet) : 3 jetons Butin

Déploiement Spécial : Le Défenseur se déploie en 1 seule fois et en premier dans la Zone Défenseur sans autre restriction. Il bénéficie de 4 Barricades gratuites à déployer dans la Zone Défenseur hors route. Ensuite l'Attaquant se déploie dans la Zone Attaquant en respectant les conditions de déploiement des corps. Les règles spéciales des corps d'avant-garde et d'embuscade ne sont pas appliquées. Le déploiement selon l'ordre de marche est conservé.

Prise d'objectif : Pour récupérer un objectif, une unité non légère du joueur attaquant doit passer 1 tour entier de joueur au contact d'un bâtiment sans être engagé au combat ou par une escarmouche. Si le bâtiment contenant l'objectif est également au contact d'une unité du joueur défenseur non engagée au combat ou par une escarmouche, la prise d'objectif ne réussit que sur un résultat de 4+ sur un jet de 1D6.

Paysage de Bataille : Attaquant en rouge et Défenseur en bleu. Terrains : selon les règles de création de paysage sauf que les terrains non obligatoires ne seront ajoutés que sur un résultat de 5+. La seule route à placer traverse le village comme sur le schéma ci-dessous.



RETRAITE



Retraite est un scénario un peu spécial car il commence à la fin d'une bataille normale lorsqu'une des 2 armées est en déroute (ou démoralisée). Le joueur avec l'armée en déroute sera défini comme le défenseur. Son objectif est de sortir de la table le maximum de troupes avant qu'elles soient rattrapées et détruites.

Dimensions de la zone de jeu : Zone de la bataille en cours sans changement.

Paysage de Bataille : Zone de la bataille en cours sans changement.

Règles Spéciales

Durée de Jeu : 5 tours. L'attaquant commence à jouer.

Armée de l'Attaquant : l'armée de l'attaquant est constituée des Unités, Personnages et Généraux non détruits et encore en jeu. Toutes les unités de l'attaquant gagnent « Furie » si elles ne reçoivent pas d'ordre pendant leur tour.

Armée du Défenseur : l'armée du défenseur est constituée des Unités, Personnages et Généraux non détruits et encore en jeu. Les unités du défenseur ne bénéficient plus de la règle « Charge Spontanée » ni « Furie ». De plus, toutes ses unités non commandées lors du précédent tour sont affligées de la règle « Fuite » et d'un malus de -1 sur toutes leurs caractéristiques de combat, de -1D6 en tir et de -1 en *Protection* et *Ardeur*. En outre, leur caractéristique de manœuvre est remplacée par 2 manœuvres à 0 et elles ne possèdent plus de manœuvres de groupe (formation de colonne & Extension de Front). Marquez-les d'un pion pour les repérer.

Victoire Attaquant : 2 points pour chaque unité ennemie capturée (détruite) et autant de points que le niveau des généraux ennemis capturés. Les généraux ennemis sont capturés par simple contact de plaquette ennemie s'ils ne sont pas inclus sinon par destruction de leur unité.

Victoire Défenseur :

Le défenseur marque des points en sortant ses unités de la zone de jeu. Pour sortir une unité, il suffit qu'un des bords du socle de l'unité touche un bord de zone de jeu.

Le défenseur marque alors :

- 1 point de victoire pour chaque unité légère,
- 3 points de victoire pour chaque unité de plus de 15 points ou possédant dans leur dénomination ou leurs règles spéciales « Elite », « Garde », « Gardien », « Vétéran » ou « Aguerri »,
- 2 points de victoire pour les autres unités.

Déploiement Spécial : les unités commencent là où elles sont positionnées.