Scénario 01 : Le convois

Limitation aucune : 1800 points

Table de 48x48.
Deploiement “aube de guerre” = le long d'un des côté.
Defenseur 6” de son bord de table
Attaquant du convoi à 12” de son bord de table.

Objectif du Defenseur :
Faire passer le convoi sur les rail de chemins de fer :
Réprésenter par ligne droite de 4 pouces de large sur 48 de long passant au centre de la table.
Le convois part du bord du défenseur vers celui de l'attaquant .
Le convoi commence à 6” du bord de table du défenseur .

Si le convoi arrive de l'autre côté de la carte à la fin du tour 5 ou avant, le défenseur est victorieux sinon l'attaquant est victorieux. (une table rase n'entraine donc pas la victoire auto).

L'attaquant à automatiquement le premier tour sans reprise d'initiative possible.

Régles additionelles :

Convoi
il a le mot clef vehicule à un coût fixe de 350 points dans la création de liste et rapporte 3 Pc à l'armée du défenseur.

Le convois est considéré comme une unité faisant partie intégrante de l'armée ainsi il bénéficie des “traits de chapire”, “craftwolrd”, “doctrine réglementaire” etc... de son armées.
Si l'armée comprend plusieurs régiments ou est issue de différent codex le train bénéficie du codex puis du régiment comprenant le plus de points à la création de liste.

Profil :
Endurance 6 : Pv : illimités Svg 5+

Mouvement maximum du convoi:

Full Pv	16”
- 40 pv	14”
- 70 pv	12”
- 90 pv	10”
- 110 pv	8”

Le convoi ne peut pas ajouter de jès d'avance à son mouvment ni bénéficier d'aucun bonus ou malus à son mouvement autre que ceux listés dans les régles du convoi.

Le convoi ne peut pas être ciblé par des stratagéme amis ou ennemis, bénéficier d'aura, être la cible de pouvoir spychique amis ou ennemis ainsi que d'ordres etc...

Mouvement et mortelles du convois:
Au début de la phase du mouvement du défenseu et avant le mouvement du convois toutes les unitées (ennemis et amis) au coprs à corps avec le convois ou sur la trajectoire du mouvement maximum du convoi à ce tour (dans le zone des 4 pouces des rails) subissent des blessures mortelles qui ne peuvent en aucun cas être annulées par une facultée quelle qu'elle soit (ex : feel no pain, pouvoir spy, ordre, etc...).

Si les figurines placées sur la trajectoire du convoi l'empêche de faire son mouvemenent finale les figurines sont placées le long des rail et au plus près des rails. Si une figurine n'a pas la place pour être ainsi déplacée elle est détruite et explose automatiquement si elle à la regle explosion.
Cette explosion affecte uniquement 1 unités embarquée dans le convoi et cette unitée est déterminée aléatoirement.

Blessures mortelles générées par le convoi :

Monstre =/+10pv /vehicules : 3D3 Blessures mortelles.
Infanterie/moto/monstre (-10pv) : 2D3 Blessures mortelles
Toute unité de plus de 20 PV : 4D3 Blessures mortelles.
Infanterie/moto + de 10 figurines : 3D3 Blessures mortelles …
Et ajouter 2D3 supplémentaires par tranche de 20 figurines d'infanterie/moto supplémentaires
Exemple :
Infanterie de 30 figurines ou plus : 5D3 Blessures mortelles.
Etc …

En retour chaque unités affectée par ces blessures mortelles reduits de x" le mouvement du convois pour ce tour.

Monstre =/+10pv /vehicules : - 2"
Infanterie/moto/monstre (-10pv) : - 1"
Toute unité de plus de 20 PV : - 3"
Infanterie/moto + de 10 figurines : - 2"
et la vitesse du convoi est réduite de 1" supplémentaire par tranche de 20 figurines supplémentaires (au 10 de bases).
Exemple :
Infanterie de 30 figurines ou plus : - 4"

De plus au début de la phase de mouvement du convois **par tranche de <u>10 pv perdues</u> aux la phases précédente de tir et de corps à corps** de l'attaquant le convois **voit son mouvement <u>réduits de 1"</u> pour ce tour.**

<u>Corps à corps convois :</u>
Les unités de l'attaquant à 1" ou moins du convois sont considéré comme étant au corps à corps avec le convois. Les unités au corps à corps avec le convois peuvent desengager et tirer librement mais sont aussi ciblabes lors de la phase de tir enemis. Les unités au corps à corps peuvent cibler toutes les unités embarquée dans le convois mais pour chaque jet de touche réussi un jés de dès **doit être fait** sur un 3+ les touches sont redirigées sur le convoi (le jets pour blesser doit alors être fait avec l'endurance du convoi). Les unités embarquées dans le convoi, ciblées ou non ciblées, ne peuvent ni combattre ni charger.
Les unités de l'attaquant au corps à corps avec le convoi ne peuvent combattre le convoi et leurs occupants qu'à leur propre phase de combat.

<u>Contre-charge :</u>
Lorsque le convoi est déclaré comme étant la cible d'une charge 2 unitées à sont bord sont tirées au hasard pour effectuer des tirs de contre charge. Les unités ayant tirées une fois ne peuvent plus être tirées au sort pour les prochains tirs de contre charge à cette phase de charge tant que toutes les unités embarquée n'ont pas toutes tirer une fois.
Les unités n'ayant pas d'arme de tir restent elligibes au tirage au sort.

Transport :
Le véhicules est un transport qui peut contenir des unités **sans limites de point**. Les unités non elligibles au transport sont les unités avec le key word : moto, vehicule, monstre (+10Pv), titanesque, montures.

Les unités embarquées peuvent tirer depuis le convoi et compte au sens des regle comme ne s'etant pas déplacer lorsque le convoi avance. Les distances pour tirer depuis le convoi sont mesurées depuis n'importe quel point de la coque du convoi.

Les unités embarquées compte comme étant sur le champs de bataille au point de vue des régles. Elles peuvent par exemple donner des ordre, lancer des pouvoirs spychique etc...

Toutes les unités embarquées sont ciblabent au tir, les distances pour les toucher sont mesurées depuis n'importe quel point de la coque du convoi. Les personnages ne peuvent jamais être considérés comme étént les unité les plus proches. Les unités embarquées compte comme étant à couvert.

Au début d'une phase de mouvement les unités à bord du convoi peuvent en débarquer et se déplacer comme elles le feraient en débarquant d'un transport.
Contrairement au régles classique à la fin du mouvement de convois les unités peuvent choisir d'en débarquer, elles ne pourront cependant pas effectuer leur mouvement normale (mais pourront charger) après débarquement. Les unités peuvent débarquer de tout les points de la coque du convoi et jusqu'a 4” de lui.
Lors du débarquement elles peuvent ainsi arriver à 1” ou moins d'une unité ennemis même s'il elle n'ont pas déclarer de charge (donc sans subir de tire de contre-charge).
Cependant quand une unité débarque elle subit (1D3 -1) blesures mortelles ou (1D6 -1) si l'unité compte plus de 10 figurines. Les unités débarquées ne peuvent en aucun cas rentrer à nouveau dans le convoi une fois débarquer.

Aura :
Les auras des personnages/unités s'appliquent sur l'intégralité du convoi mais uniquement pour les unités embarquée. A l'inverse un personnage à l'extérieur du convoi qui génére une aura, meme si le convoi est dans la zone d'aura le convoi et les unités à l'intérieur n'en bénéficie pas.

Moral :
Les unités dans le convoi qui ratent un test de morale ne fuient pas. En revanche elle saute du convoi en son mileu (18” de convoi sur la table elle saute donc à 9” au milieu) et à maximum 4” du convois et au plus proche de celui-ci. Le choix du côté de fuite et laissé au joueur qui a fait le test de morale sauf si un côté permet d'être au plus près du centre et au plus près du convois.
De plus en sautant chaque unité subis 1D3 blesures mortelles ou 1D6 si l'unité compte plus de 10 figurines.

Temps et limitation.

Chaque joueur posséde 2.5h de jeux (hors placement des unités) si un des joueurs arrive à la fin du temps la partie continue de se dérouler sans qu'il fasse aucune action (ni mouvement,ni psy, ni tirs, ni corps à corps,ni stratagème) il fait cependant ses sauvegardes et “feel no pain”.

Scénario 02 : Guerre urbaine

Limitation:
Obligation d'avoir un QG personnage (pas obligé que ce soir le seigneur de guerre). Ce QG peut etre un monstre, moto,un vehicule. Seul restriction pas plus de 14 PV.
Si le QG obligatoire est un “personnage nommé” l'armée reçoit alors un bonus de 2 PC.
Toute les autres entrées doivent avoir le mot clef “infanterie”.

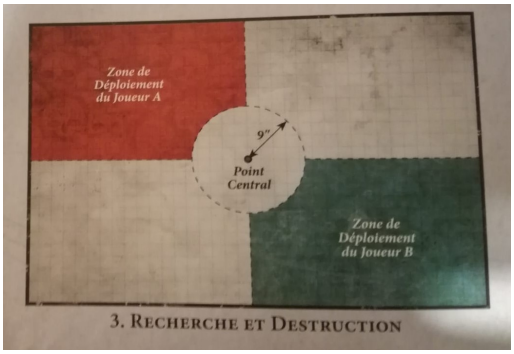
Armée de 1500 points. Au minimum 1000 points d'armée doivent être mise en reserve.
Contrairement à la faq il n'y a pas de limitation du nombre de points et d'unité pouvant être mise en FEP sauf le QG nommé qui doit être deployer. Les régles de FEP de cette partie ou equivalent connaissent des régles variante listée plus bas.

Toutes les unités peuvent être mise en reserve et arriver en frappe en profondeur sauf le QG nommé qui doit être deployé.
Frappe ne profondeur : A la fin d'une phase de mouvement cette unité peut arriver n'importe ou sur le champs de bataille à 9” ou plus d'une unité ennemis.

Carte :
Le terrain sera un terrain urbain dense avec plusieur niveaux, beaucoup de décors coupants les lignes de vue et des zones de couverts. 48 x48

Le points objectif numéro 1 sera placé automatiquement au centre de la carte sur ce qui sera “la place du village” et un peux plus degagé. Le placement de terrain sera fait de tel sorte que les unités etants sur l'objectif 1 ne benefiecierons pas de couverts de décors.
Il represente un emetteur radio,une zone synapse, un portail warp,etc...
Les autres pionts objectifs representent des relais d'energie pour l'alimenter.

Deploiement : “recherche et destruction” modifié points centrale de 20”.
Les unités choissent le bord de table et se déploie avant de poser les objectif.



3. Recherche et Destruction

Objectif :
L'obejctif 1 est placé automatiquement au centre de la carte le joueur n'ayant pas choisis sa zone de déploiement posera en alternance les objectif 2&4&6 et l'autre joueur les objectif 3&5.

Les objectif doivent être placés en dehors de la zone deploiement des joueurs être à 12” les uns des autres.
Le points objectif au centre représente “la place du village” et un peux plus degagé. Le placement de terrain sera fait de tel sorte que les unités etants sur l'objectif 1 ne benefiecierons pas de couverts de décors.
Il represente un emetteur radio,une zone synapse, un portail warp,etc...

Les autres pionts objectifs representent des relais d'energie pour l'alimenter.

Frappe en profondeur régles additionnelles :
Rappel FAQ aucune unité ne peut arriver en FEP avant le tour 2.
Pour cette partie les unité peuvent arriver en frappe en profondeur après le tour 3.
Aucune unité ne peux arriver en FEP à 9" ou moins de l'objectif 1.

Dans cette partie une seule unité peut arriver par tour en frappe en profondeur.
Une unité supplémentaire peut arriver si l'armée tient 1 pionts objectif.
Une unité supplémentaire peut arriver si l'armée tient 2 pionts objectifs plus l'objectif 1 (ce qui fait trois pionts objectif au total).

Les unité étant mise ne réserve mais devant être déployée depuis un bord de table ne ne subissent pas pas la limitation du nombre d'arrivé par tout des "frappe en profondeur". Cependant les unités arrivant par un bord de table sont limitées au bord de table dans la zone de déploiement.

A partir du tours 3 le joueur peut faire arriver des reserves une unité supplémentaire par tour mais à 9" du bord de table et dans sa zone déploiement.

Stratégème spécific à la partie:
Des renforts! 2PC "Nous somme trop peux parachutez des troupes"
Utilisez ce stratégème au début de votre tour.
Une unité supplémentaire peut arriver en frappe en profondeur à ce tour.

Black Out! 2PC "Nous coupons tout contacte. Lancez l'EMP"
Ce stratagème ne peut être lancé que 2 fois par armée .
Utilisez ce stratégème au début de votre tour.
Toute les unités qui arrivent en frappe en profondeur à votre tour et au prochain tour de votre adversaire doivent faire un "**Test Black Out**" sauf si toutes les figurines qui la compose arrivent à 3" ou moins d'un objectif tenus par le joueur. (Cet objectif ne peux pas être l'objectif 1).
Test Black Out: lancer un dès par figurine sur un 1 une figurine n'atteint jamais le champs de bataille et est retirée comme perte.

Victoire

Maelstrom :
Le nombre d'objectif tactique au début du round doit etre égale au round de bataille en cours.
1 Objetif peut être librement défaussé à la fin de chaque tour et pour 2 PC vous pouvez défausser un objectif supplémentaire.

Eternal :
- 2 pts vict par objectifs **2.3.4.5.6** tenus à la fin de la partie.
- 8 pts de victoire pour l'objectif 1 mais -1 par autres objectifs tenu par l'adversaire.
- 1 pts de victoire par personnage tué, 4 si le personnage est le personnage nommé obligatoire (avec un maximum de 6 points d'écars).
- 1 pts de victoire par unité tuées (avec un maximum de 6 points d'écars).
- 1 pts victoire pour le premier sang alternatif (=plus de kill que l'autre team sur le round).

Temps et limitation.
Chaque joueur posséde 2h de jeux (hors placement des unités) si un des joueurs arrive à la fin du

temps il continue à joueur mais aura 2 points de penalité par tranche de 10 minutes. Au 4ème dépassement la partie continue de se dérouler pour le joueur mais il ne peut plus effectuer d'action (ni mouvement, ni psy, ni tirs, ni corps à corps, ni stratagèlmes) il fait cependant ses sauvegardes et “feel no pain”. et son VIP perdu. (soit à 2h31 minutes).

Scénario 03 : Sky Fall

Aucune limitation. 1800 points Carte 48x76

Deploiement : Tiré au dés sur le tableau du livre de régle après avoir placé les objectifs. Une fois le côté choisis chaque jueur dispose son Qg dans sa zone de déploiement dans l'ordre des poses d'unités.

Carte:
Le décors sera dégagé avec des barricades/tranchés. Deux batiments (8" par 6" maximum) seront situés dans chaque zones de deploiement il représentent les QG.

Barricade regles :
Offre un couvert pour les unités n'ayant pas le mot clef vol et uniquement si la barricade se trouve entre le tireur et la cible.

Régles additionelles :

Toutes les unités avec le mot clef vol :
- Peuvent se deplacer et tirer avec des armes lourdes sans malus.
- Peuvent avancer et charger au même tour.
- Meme si l'unité est dans un couvert elle ne bénéficie pas de sa sauvegarde de couvert.

Toutes les unités avec le mots clef aeronef :
- Ont un malus de -1 pour être touchée tir&cac.

Toutes les unités sans le mots clef vol :
- Voient tous leurs mouvements divisés par 2 arrondis a l'inférieur : mouvement, avance, charge. Pour tout les mouvements qu'elles effectuent hors de leur zone deploiement. Si une unité commence sont mouvement dans sa zone de deploiement pour la finir en dehors seul les pouces fait en dehors de sa zone sont divisés par 2.
- Ont un bonus de +1 pour toucher les aeronef lorsqu'elles sont dans ou que toutes les figurines sont à 1" de leur QG.
- Les unités avec le mot clef infanterie bénéficie du couvert sur tout la carte.
- Les vehicules/motos/monstres ne peuvent jamais bénéficier du couvert face à des unités avec le mot clef vol.

Objectif :
Toute les unités ayant le mot clef vol controlent en priorité les pionts objectif. Pour départager les unités volantes entres elles suivent les régles normal.

Stratégème spécific à la partie:
Cible prioritaire 1PC "le QG nous désigne une cible à abattre"
Lorsque vous tirez avec une unité qui n'a pas le mot clef vol, au moment de désigner les cibles des tirs utilisez ce stratagème. Designez une unité ennemis avec le mot clef vol vous pouvez relancer tous les jets de touches raté avec cette unité. Les jès de cette relance ne peuvent pas générer de touche additionnelle (type "dakadakadaka").

Place de tir 2PC "Une place forte antiaerienne arrive par le ciel"
Au début de votre tour et une fois par bataille vous pouvez placer un décor permanent (de 6" de diamètre maximum) sur le champs de bataille à 1" de toute unité. Les unités etant à 50% dans ce décors peuvent tirer sur les aeronef avec un bonus de +1. Deplus pour le tour ou ce décors arrive sur

le champs de bataille les unités équipé d'arme loure et étant à 50% dans ce décor peuvent tirer sans malus mette après s'être déplacé.

Victoire

Maelstrom :
Le nombre d'objectif tactique doit toujours être egal à 3 à la fin du tour les objectif non réalisés sont défaussé. Au début du prochain tours 3 nouveaux objectif sont générés.
Pour 2 Pc on peut conserver un objectif normalement défaussé (le joueur aura donc 4 objectifs dans sa main au debut de son prochain tour).

Eternal :
- 1 pts vict par objectifs tenus à la fin de son tour.

- 1 pts de victoire par unité tuées + 1 si l'unité à le mot clef vol (avec un maximum de 6 points d'écars).
- 5 points si à la fin de la partie il n'y a plus d'unité dans ou à 2” du QG ennemis.
- 1 pts victoire pour le premier sang alternatif (=plus de kill que l'autre team sur le round).
- 1 points pour brisseur de ligne = avoir une unité en territoire ennemis à la fin de la partie.

Temps et limitation.

Chaque joueur posséde 2h de jeux (hors placement des unités) si un des joueurs arrive à la fin du temps il continue à joueur mais aura 2 points de penalité par tranche de 10 minutesAu 4ème dépassement la partie continue de se dérouler pour le joueur mais il ne peut plus effectuer d'action (ni mouvement, ni psy, ni tirs, ni corps à corps, ni stratagèlmes) il fait cependant ses sauvegardes et “feel no pain”.

Scénario 04: Hunt in the jungle

Aucune limitation. 1800 points Carte (48x76)

Carte : Toute la carte est sujet à la régle "**La jungle est dense" .** Des petites zones éparsses de couverts seront delimités sur la carte avant le déploiement et ne doivent en aucun cas dépassé + 25% de la table de jeux total.

Deploiement : Tiré au dés sur le tableau du livre de régle après avoir placé les objectifs.

La jungle est dense :
- à plus de 12" -1 pour toucher les unités
- à plus de 24" -2 pour toucher les unités
- à plus de 36" -3 pour toucher les unités
- à plus de 48" -3 pour toucher les unités et les unités sont hors de ligne de vue.
- Les aeronef (en plus des malus de distances) ont un malus de -1 pour toucher au tir.

Frappe en profondeur :
Frappe en profondeur interdite dans la zone de deploiement ennemis.
Toutes les limations pour les distance d'arrivées des frappes sont réduite de 2" avec toujours un minimum de 1" (exemple frappe en profondeur qui permet d'arriver à 9" de l'ennemis passe donc à 7").

Limitation de mouvement:
- Toutes les unités véhicules capablent de transporter des troupes voient leur vitesse total réduite de 5" dès qu'ils ont des unités embarquées.
- Toute les unités avec les mots clef vol/véhicules/motos/monstres(10pv ou +) ne peuvent pas avancer à leur tour.
- Les unités infanterie ne peuvent *avancer* que de la moitié de leur mouvement. Donc ajouter que la moitié du jets d'avance au mouvement total.

VIP :
Une figurine avec le mot clef "infanterie" avec un marqueur sous son socle est le vip.
Si cette figurine est dans une unité elle doit avoir le meme nombre de pv, la meme endurance et meme sauvegarde que les figurines de l'unité.
Par exemple : Elle ne peut pas etre de type exarch, nobs,heavyweapon mais elle peut cependant être un spacemairne en arme lourde ou un sergent d'escouade car meme Pv/Endurance/Sauvegarde.

Quand la figurine marquée est retirée comme perte sa véritalbe identitée est révélée et la figurine nommée "vip original" est révélé et apparait sur la table au plus près de la figurine retirée.
Une unité qui abrite le Vip ne peut pas rentré dans un vehicule si sa fiche de figurine du vip original ne peut normalement pas rentré dans ce véhicule.

L'unité ou le personnage contenant/etant le vip ne peut pas être mise en fep.

Si une armée globale est constitué à ses début de deux armées il ne peut y avoir qu'un seul vip pour l'armée globale.

<u>Le Vip original doit avoir :</u>
Le mot clef personnage
Être de type "QG"
Avoir le mot clef infanterie ou bien avoir le mots clef monstre mais tout en ayant un profil de moins

de 10 PV.

Le Vip ne compte pas en points lors de la création de liste mais sa fiche et son matériel, sa faction ses pouvoirs psy doit etre inscrit secretement avant la bataille. Le vip ne peut pas avoir de relic, ni de trait de seigneur de guerre et n'apporte aucun point de commandement et ne compte pas dans les schéma de liste et de création d'armée. Le Vip doit être tiré du codex principale de l'armée.

Si à la fin de la bataille le Vip est dans la zone de déploiement ennemis à 9 pas du bord de table et sans avoir été révélé la figurines sera alors révélée lors du début de la bataille finale et ne comptera pas dans le total de points lors de la création de liste de cette bataille.

Pertes :
Pour chaque phase et par unité où une figurine doit être retirée comme perte. Une figurine sur deux est retirée par le joueur ayant occasionée ces pertes en commençant toujours par le joueur en question. Les figurines ayant des valeur de PV/E/Sv différente de l'unité (type exarq, nobs,heavyweapon) ne peuvent pas être choisie comme perte par l'attaquant.
Exemple :
Si l'attaquant fait trois pertes au defenseur en phase de tir il choisira la 1ère et 3ème figurine à retirer. S'il fait à nouveau trois pertes sur une autre unité il retirera la aussi 1ère et 3ème fig.
En phase de cac comme c'est une autre phase et meme si c'est la meme unité ayant subis des pertes en phase de tir il choisira la 1ère fig à retirer et ainsi de suite.

Exception! Si le joueur qui subis les pertes décide lors de la phase de sauvegarde d'attibuer les blessures (jeter les dès un par un) sur une figurine ayant une valeur de save différente (type exarq, nobs).

Stratégème spécific à la partie:
Marguerite 2**PC** “une grosse bombe arrive pour déblayer le terrain”
Au début de votre phase de tir vous devez cibler une unité ennemis.L'unité ennemis ne bénéficie plus des modificateur de touches ou de ligne de vue donnée par “la jungle est dense”.
Si vous depensez 1 PC supplémentaire ajoutez l'effet suivant:
Pour chaque figurines de l'unité ciblée jetez un dès sur un 6+ l'unité subis une blessure mortelle.

Les plantes sont nos ennemis **2PC** “Le végétal c'est mal... et ça pique”
Au déploiement un joueur peut dépenser 2PC pour placer sur le champ de bataille, en dehors des zones de deploiement et à 3” des bojectif 3 zones de 3” de diamètres. Si les deux joueurs souhaitent utiliser cette compétences il doivent tirer au dès et le gagnant décide qui fait sa premièr pose ensuite les poses sont alternées.
Elles represente du terrain dangeureux et hostile envers tous les joueurs plantes carnivores, buisson empoisonnés, liannes toxiques.
Toutes unités qui traversent ou s'arretent sur ce type de zone (en y rentrant) subis :
2D6 touche auto F 3 Pa -2 Dmg 1.
Si une unité perd un point de vie elle doit alors effectué un test de moral et si ce test est un echec l'unité devra lors de sa prochaine phase de mouvement divisée sont mouvement total 2 en arrondissant à la valeur supérieur.

Victoire

Maelstrom :
Le nombre d'objectif tactique doit toujours être egal à 3 à la fin du tour les objectif non réalisés sont

défaussé. Au début du prochain tours 3 nouveaux obkectif sont générés.
Pour 2 Pc on peut conserver un objectif normalement défaussé (le joueur aura donc 4 objectifs dans sa main au debut de son prochain tour).

Eternal :
- 1 pts vict par objectifs tenus à la fin de son tour.
- 1 pts vitoire pour le premier sang alternatif (=plus de kill que l'autre team sur le round).
- 1 pts de victoire par unité tuées (avec un maximum de 6 points d'écars).
- 3 points si le Vip est révélé et 5 points supplémentaires s'il décède.
- 1 pts victoire pour le premier sang alternatif (=plus de kill que l'autre team sur le round).
- 1 points pour brisseur de ligne = avoir une unité en territoire ennemis à la fin de la partie.

Temps et limitation.

Chaque joueur posséde 2h de jeux (hors placement des unités) si un des joueurs arrive à la fin du temps il continue à joueur mais aura 2 points de penalité par tranche de 10 minutes. Au 4ème dépassement la partie continue de se dérouler pour le joueur mais il ne peut plus effectuer d'action (ni mouvement, ni psy, ni tirs, ni corps à corps, ni stratagèlmes) il fait cependant ses sauvegardes et “feel no pain”.

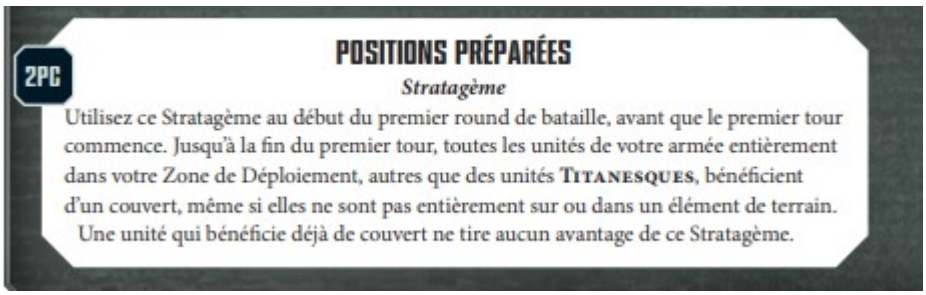
Game finale et Bonus

Table à définir. Mais surement 48 x 96.

Aucune limitation. On applique toutes les faq et chapter approved.

Points 4000 à se repartir sur 3 armées.

Armées :
3 seigneurs de guerre avec un trait / 3 reliques / 3 bonus de 3PC.
Les 3 armées créeront un pool de PC utilisablent par chacune des 3 armées.



Farm à PC :
Si une ou plusieur armé à une facultée pour récupérer des points de commandement, toutes des facultée peuvent être tentées mais conformément aux régles de la faq dès qu'un Pc est récupéré (même s'il y a une double réussite) aucun autre Pc ne pourra être récupéré pour ce round de bataille.

Deploiement : Tiré au dés sur le tableau du livre de régle après avoir placé les objectifs.

Bonus :
Les gagnants des scénarios obtiennent des bonus liés à ce scénario.
Meme si une équipe à gagnée tous les scénario elle ne peut selectionner que 2 bonus, l'autre équipe devra choisir 2 bonus dans les bonus restants.

Si une équipe à gagné deux fois le meme scénario elle débloque alors le bonus “double win”.

Si les deux équipe on chacune gagnée le scénario 1 chaque équipe peut bénéficier du bonus car les bonus sont différent pour l'attaque et la défense.

Pour le scénario 4 si les deux équipe ont gagnée ce scénario on fait le total des poitns marqué sur els deux partie pour savoir qui peut avoir la priorité sur le bonus. Si là encore il y a une egalité on tire au dè.

Scénario 01 :
Attaquant : “O*n a voyagé tranquille en première classe on arrive tout frais*”
Chaque armée (3 au total) peut lors de sa création de liste avoir gratuitement un transport avec l'équipement de base de sa fiche. (l'équipement supplémentaire sera payant).
Bonus si “double win” :
Chaque armée peut avoir un transport avec l'équipement de son choix et ressoit par armée 1 Pc bonus soit trois au total.
Defenseur : “*On a pillé le train et on a récupérer la masse de matos et de protection”*
Round 1 les 3 armées ont un “feel no pain” à 6+ sur l'infanterie à la palce l'armée Drukhari considérera l'ensemble de son infanterie comme étant à couvers pour le tours 1.

Bonus si “double win” :
le feel no pain passe à 5+ et pour les drukhari infanterie & moto&monstre sera considéré comme étant à couvert le tour 1.

Scénario 02 : “*Les ordres seront bien reçu*”
6 Pc supplémentaires au début de la bataille.

Scénario 03 : “*L'aviation arrive à la rescousse*”
A choisir lors de la création de liste, **une unité par armée (3 au total) peut obtenir une des capacitées suivante :**

- **Mot clef vol : peut se deplacer et tirer avec des armes lourdes sans malus**
- **Mot clef vol : peut avancer et charger au même tour**
- **Mot clef aeronef : malus de -1 pour être touchée**

Scénario 04 : “E*n mode Furtif*”
A choisir lors de la création de liste, **une unité par armée (3 au total) peut pour tout le long de la partie choisir soit d'être considéré à couvert, soit d'ignorer les couverts en phase de tir.**
Bonus si “double win” :
Une unité par armée (3 au total) peut pour tout le long de la partie être considérée à couvert, deplus une autre unité par armée (3 au total)peut pour tout le long de la partie être considérée comme étant à couvert en phase de tir.

Le bonus Vip ne compte pas dans la limitation de 2 bonus et est débloqué si la condition Vip du scénario 4 a été remplie.

Victoire

Maelstrom :
Une seule des 3 armées génére des objectifs maelstrom mais l'armée globale peut validé l'ensemble des ces objectif.
Le nombre d'objectifs tactique doit toujours être egal à 4 à la fin du tour les objectif non réalisés sont défaussés. Au début du prochain tours 4 nouveaux objectifs sont générés.
Pour 2 Pc on peut conserver un objectif normalement défaussé (le joueur aura donc 5 objectifs dans sa main au debut de son prochain tour).

Eternal :
- 1 pts vict par objectifs tenus à la fin de son tour.
- 1 pts vitoire pour le premier sang alternatif (=plus de kill que l'autre team sur le round).
- 1 pts de victoire par unité tuées (avec un maximum de 6 points d'écars).
- 1 points pour tuer le seigneur de guerre
- 1 points pour brisseur de ligne = avoir une unité en territoire ennemis à la fin de la partie.

Temps et limitation.
Aucune limitation de temps ne s'applique.