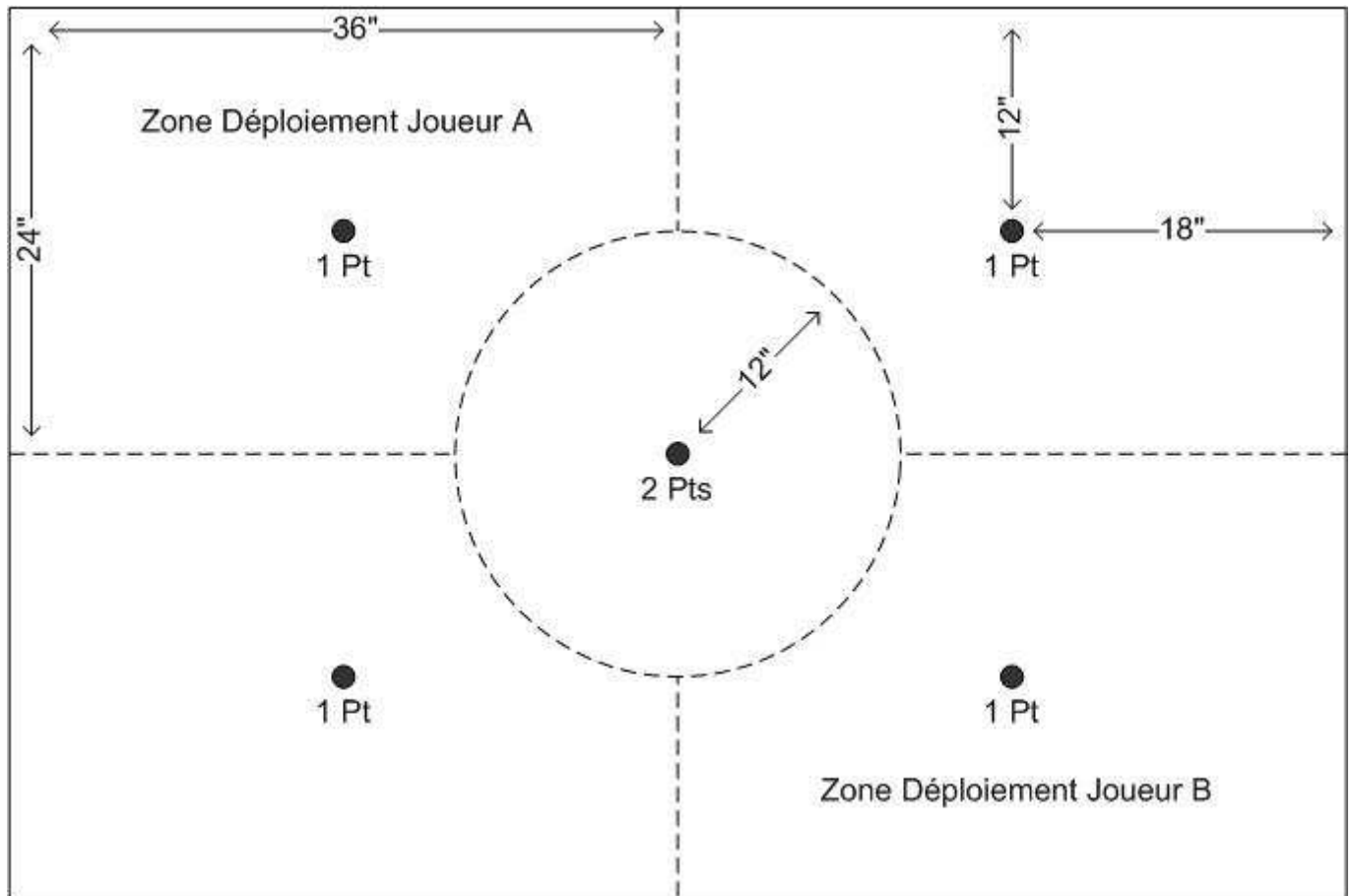


Scénario I : "Les bases"



Déploiement : Fer de Lance

Ordre de mission : Cinq objectifs vitaux se trouvent sur le champ de bataille. Capturez-les !

Les objectifs sont placés : 1 au centre + 1 au centre de chaque quart de table.

Conditions de victoire : L'objectif central rapporte 2pts de victoire, et les autres 1pts. Pour contrôler un objectif, une de vos **unités opérationnelles** doit se trouver, à la fin de la partie, à moins de 3ps de celui-ci, sans ennemi dans ce même rayon. De plus, elle ne doit pas être engagée au corps-à-corps, et ne peut en capturer qu'un. Elle peut être embarquée.

Victoire : Vous avez au minimum 2pts de victoire de plus que votre adversaire.

Egalité : Vous avez 0/1pts de victoire de différence avec votre adversaire.

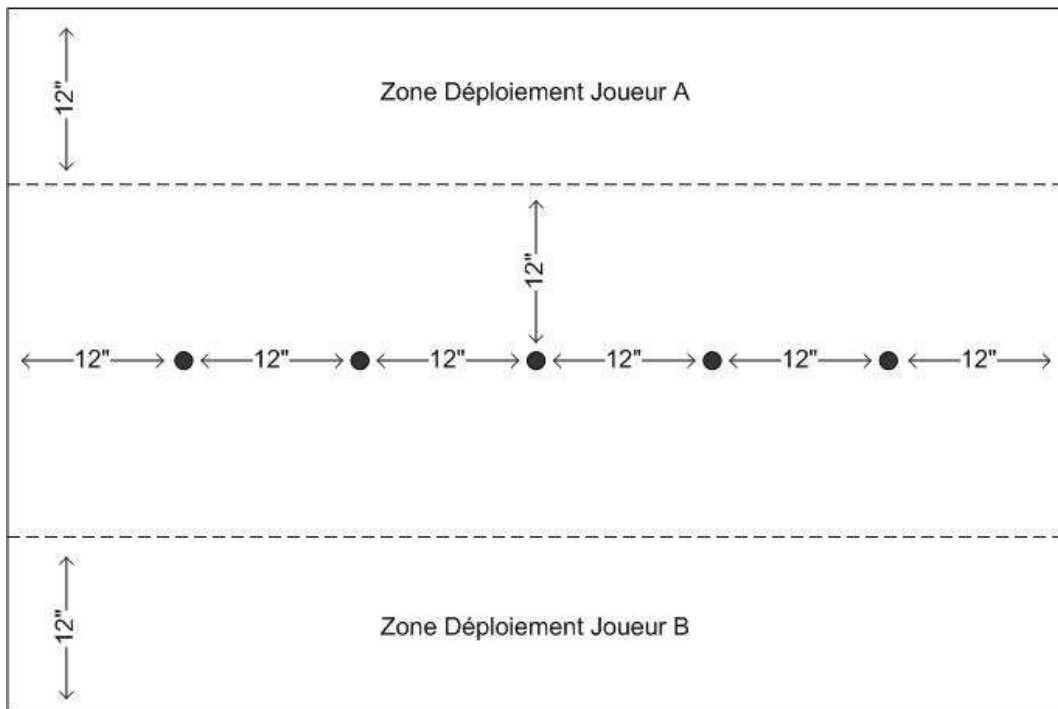
Défaite : Vous avez au minimum 2pts de victoire de moins que votre adversaire.

Durée de la partie : 5 tours, un 6ème sur 3+, un 7ème sur 4+.

Règles spéciales : Infiltrateur, Scout, Attaque de flanc, Frappe en profondeur, Prendre l'initiative.

Nota : Les objectifs sont franchissables, ne gênent pas les lignes de vue mais il est strictement interdit de s'arrêter pile dessus.

Scénario 2 : "En-avant !"



Déploiement : Bataille rangée

Ordre de mission : Vous avez cinq objectifs, à capturez, puis à faire progresser sur le champ de bataille. Portez la menace chez l'ennemi !

Les objectifs sont placés : Sur la ligne médiane, tout les 12ps.

Conditions de victoire : Pour prendre possession d'un objectif, une de vos **unités (hors véhicules et créatures monstrueuses)** doit finir une de ses phases de mouvement, sprint, ou consolidation, au contact de celui-ci. Cette unité garde l'objectif, jusqu'à ce qu'elle choisisse de le laisser au sol ou qu'elle se fasse exterminer. Si c'est au corps-à-corps, c'est l'unité victorieuse en prend possession.

Une unité qui "tient" un objectif est libre de se déplacer mais ne peut plus embarquer
A la fin de la partie, chaque objectif "tenu" rapporte 1pts de victoire ou chaque objectif "tenu" dans la zone de déploiement adverse rapporte 2pts.

Victoire : Vous avez au minimum 2pts de victoire de plus que votre adversaire.

Egalité : Vous avez 0/1pts de victoire de différence avec votre adversaire.

Défaite : Vous avez au minimum 2pts de victoire de moins que votre adversaire.

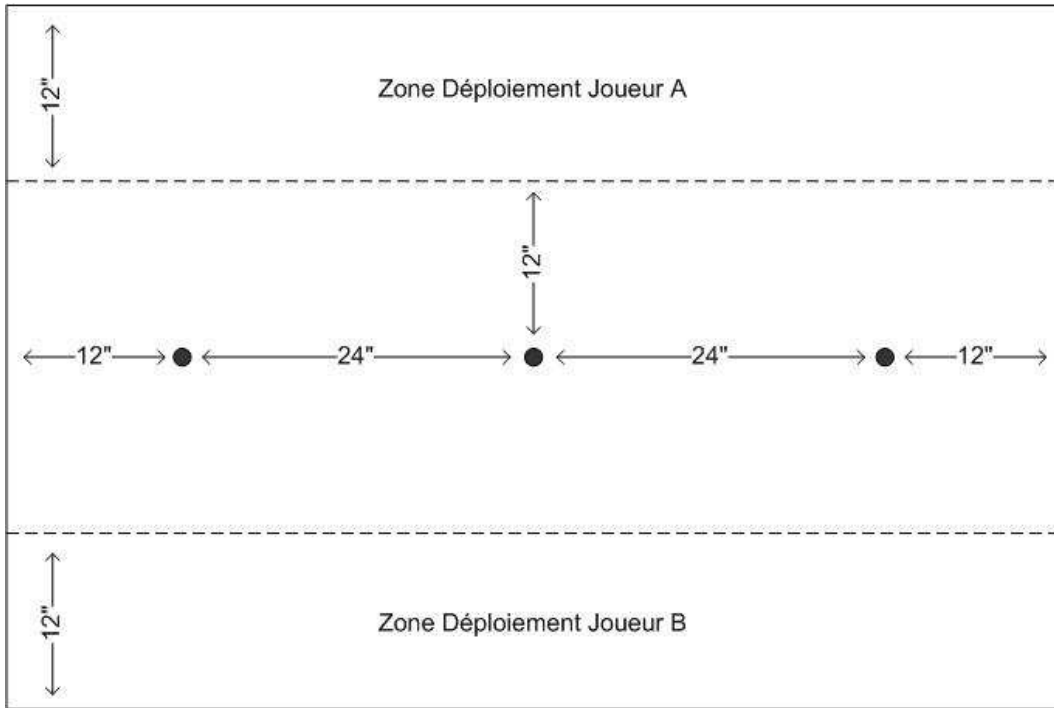
Durée de la partie : 5 tours, un 6ème sur 3+, un 7ème sur 4+.

Règles spéciales : Infiltrateur, Scout, Attaque de flanc, Frappe en profondeur, Prendre l'initiative.

Nota : Aucun objectif ne peut être capturé au tour 0.

Nota2: Les objectifs sont franchissables, ne gênent pas les lignes de vue mais il est strictement interdit de s'arrêter pile dessus.

Scénario 3 : "Balisez la route !"



Déploiement : Bataille Rangée

Ordre de mission : La flotte arrive ! Balisez le terrain, et attendez les renforts !

Les objectifs sont placés : 1 au centre + 1 à 12 pas de chaque bord de table sur la ligne médiane.

Conditions de victoire : Pour activer une balise, une de vos **unités opérationnelles** doit se trouver au contact de celle-ci à la fin de sa phase de combat, et pas d'une phase de mouvement ou de sprint.

Une balise ne peut-être activée si l'unité est embarquée, ou si un ennemi est déjà au contact.

Idem s'il s'agit d'activer pour soi une balise de l'adversaire.

Une fois une balise activée, elle reste au joueur l'ayant pris même s'il n'est plus en contact avec elle.

Si à la fin de votre tour, vous avez plus de balises actives que l'adversaire, vous gagnez 1pts de victoire.

Les balises ne peuvent être activées qu'à partir du second tour de jeu.

Victoire : Vous avez au minimum 2pts de victoire de plus que votre adversaire.

Égalité : Vous avez 0/1pts de victoire de différence avec votre adversaire.

Défaite : Vous avez au minimum 2pts de victoire de moins que votre adversaire.

Durée de la partie : 5 tours, un 6ème sur 3+, un 7ème sur 4+.

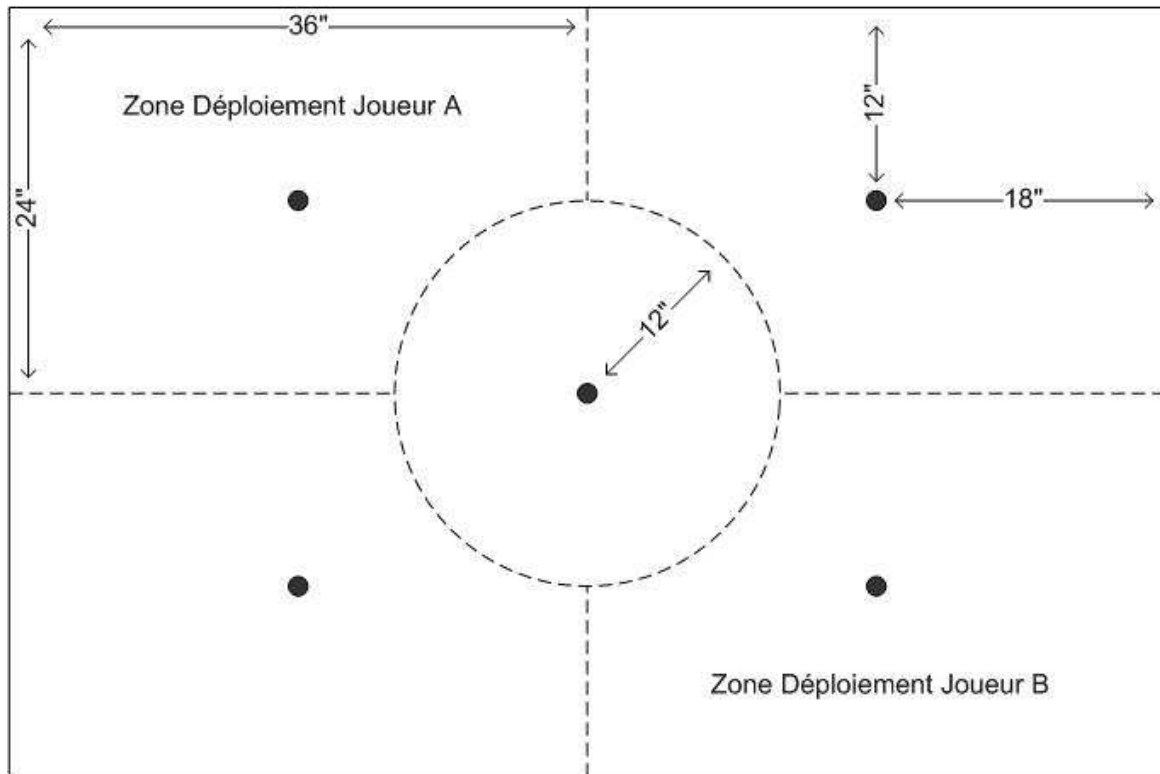
Règles spéciales : Infiltrateur, Scout, Attaque de flanc, Frappe en profondeur, Prendre l'initiative.

Nota : Les objectifs sont infranchissables et gênent les lignes de vue.

Nota2 : Il est tout à fait possible de lancer un assaut sur une unité ennemi tenant une balise, de la vaincre au combat puis de consolider sur la balise pour l'activer à son compte.

Nota3 : Notez qu'une balise ne peut appartenir qu'à un seul joueur : le dernier à l'avoir activé pour son compte.

Scénario 4 : "Attendez les ordres !"



Déploiement : Fer de lance

Ordre de mission : Vous dev...Crrr...

Les objectifs sont placés : 1 au centre + 1 au centre de chaque quart de table.

Conditions de victoire : Des ordres de mission inconnus sont disséminés sur le champ de bataille. Pour en prendre connaissance, une de vos **unités (hors véhicule et créature monstrueuse)** doit finir sa phase de mouvement, sprint, ou consolidation au contact de celui-ci.

Vous pouvez alors lire votre ordre de mission. Puis vous le remettez au même endroit face caché, afin que votre adversaire puisse lui aussi tenter de le voir.

Il est interdit de noter l'objectif (papier, dés, téléphone, etc...)

Si vous oubliez votre objectif, vous devrez répéter l'opération.

Pour chacune de ces missions remplie à la fin de la partie, vous gagnez 1pts de victoire.

Victoire : Vous avez plus de pts de victoire que votre adversaire.

Egalité : Vous avez autant de pts de victoire que votre adversaire.

Défaite : Vous avez moins de pts de victoire que votre adversaire.

Durée de la partie : 5 tours, un 6ème sur 3+, un 7ème sur 4+.

Règles spéciales : Infiltrateur, Scout, Attaque de flanc, Frappe en profondeur, Prendre l'initiative.

Nota: Les pions ordre de mission sont franchissables, ne gênent pas les lignes de vue mais il est strictement interdit de s'arrêter pile dessus.

Scénario 5 : "Bastou !!!"

Zone Déploiement Joueur A

Zone Déploiement Joueur B

Déploiement : Brouillard de guerre

Ordre de mission : Je vous fais un dessin ? Détruisez les tous !

Conditions de victoire : Une unité ennemie entièrement détruite vous rapporte 1pts de victoire.

Victoire : Vous avez plus de pts de victoire que l'adversaire.

Egalité : Vous avez autant de pts de victoire que votre adversaire.

Défaite : Vous avez moins de pts de victoire que votre adversaire.

Durée de la partie : 5 tours, un 6ème sur 3+, un 7ème sur 4+.

Règles spéciales : Infiltrateur, Scout, Attaque de flanc, Frappe en profondeur, Prendre l'initiative.