

Tentative de conciliation

Les différents camps essayent de se mettre d'accord sur un point important. Les chefs de chaque armée décident donc de lâcher (provisoirement) les armes pendant le bivouac et de discuter.

Malheureusement, ils ne parviennent pas à se mettre d'accord...

Objectifs :

1) Tuer ces traîtres qui ont fait échouer les négociations !

- Les joueurs doivent tuer le QG ennemi qui assistait aux conciliations. Chaque PV enlevé à un QG ennemi rapporte 100 pts de victoire. Le dernier PV enlevé rapporte 200 pts de victoire.
- Si le QG d'un joueur reste en vie à la fin de la partie, il lui rapporte :
(Nb de PV restants X 100) pts de victoire.

2) Profitons de la nuit pour aller massacrer les autres armées au bivouac.

- Si vous parvenez à contrôler la zone de déploiement d'un adversaire, vous gagnez 250 pts de victoire.

Pour contrôler une zone, il faut y posséder plus d'unités opérationnelles que l'ennemi. (En multi joueur, c'est donc l'armée possédant le plus d'unités opérationnelles dans la zone qui la contrôle.)

Règles spéciales du scénario.

1) Conciliation : Les personnages participant au concile sont désarmés. (aucune arme, armure ou bonus, artefact etc...). Ils ne retrouvent leurs armes qu'en contact avec leur escorte (ou escouade de rattachement), ou leur armée s'ils n'ont pas d'escorte.

2) Dodo : Les armées sont au bivouac et ne sont donc pas opérationnelles. A chaque tour, les unités peuvent se réveiller, en réussissant un test de « Réveil » :

4+ au premier tour (échec automatique pour les véhicules, sauf transports, et créatures monstrueuses)

3+ au second tour

2+ au second tour

automatique ensuite.

Si une unité se fait charger ou tirer dessus, elle est automatiquement réveillée.

3) Fait nuit : Les règles de combat nocturne s'appliquent pendant les 3 premiers tours.

De plus : au premier tour : les lignes de vue portent au maximum à 12 ps

au second tour : les lignes de vue portent au maximum à 24 ps

4) C'est le bazar ! : Les armées ne s'attendaient pas du tout à ce capharnaüm. Pour représenter cela, à chaque tour de jeu, une main innocente tire le nom d'un joueur dans un chapeau (les noms des joueurs présents y ayant été préalablement mis !). Si le joueur A joue en dernier et qu'au tour suivant, il est désigné pour jouer en premier, un autre joueur est tiré du chapeau et le joueur A jouera en second.

5) Durée aléatoire, infiltration, frappe en profondeur.

Déploiement.

1) Chaque joueur choisit une zone de déploiement dans l'ordre inverse déterminé par la règle **c'est le bazar**. Le déploiement se fait dans l'ordre déterminé par la règle **c'est le bazar**.

2) Le concile se déploie au centre de la table au centre d'un cercle de 12 ps de diamètre. Chaque joueur choisit un choix QG pour y participer. L'escorte ou l'escouade à laquelle est rattachée le personnage est placée en-dehors de ce cercle.

Ce lieu a été choisi car il y règne une atmosphère particulière due à la présence d'un ancien artefact. Il est impossible de tirer dans ou à travers cette zone. Aucune figurine ne peut y pénétrer avec un équipement durant le concile. Tout équipement, arme, armure est automatiquement mis hors d'état de fonctionner. Aucune FEP n'y est possible. Les corps à corps sont possibles mais avec les caractéristiques de base des figurines.

3) Le déploiement de l'armée se fait dans la zone de bivouac. Chaque zone fait 12 ps (petit côté de la table) de large sur 24 ps (grand côté de la table) de long située dans chaque angle de la table. (Pour un nombre de joueurs différents de quatre, on adaptera cette règle en conséquence).

4) Tout le reste de l'armée est inopérant au début de la partie (Cf. **Dodo**). Le déploiement se fait dans l'ordre suivant : Soutien, Troupe, Elite, QG, Attaque rapide.

5) Les réserves rentrent en jeu par les bords de table de leur zone de déploiement.