

Pack de scénarios Confrontation. Saison 2007.

Ce document reprend des portions des règles de Confrontation avec l'aimable accord de Rackham. Il reprend aussi une partie du travail effectué lors des saisons précédentes. Merci à tous ceux qui ont contribué à la rédaction de l'ensemble.

Sommaire.

Règles génériques.	2	Scénarios.	6
I. Situation.	2	Ames noires (les)	26
A. Eléments de décors.	2	Amulette d'effroi (l')	30
Types de décors.	2	Bombes (les)	20
Placement des décors.	2	Brûlez-les tous !	23
B. Gestion des décors.	2	Champs de gemmes	29
Charger / engager.	2	Combat des chefs	13
Dégâts infligés.	2	Comptage de touches	24
Séparation des mêlées.	2	Divine comédie	18
Attaques.	2	Enlèvement	14
Mouvements de poursuite.	3	Escarmouches frontalières	28
Tirs.	3	Escorte	22
II. Déploiement.	3	Fontaines mystiques	9
III. Objectifs.	3	Fontaine de vie (la)	10
IV. Conditions de victoire.	3	Fragments de Lune	15
A. Commandeur.	3	Gardiens de pouvoir (les)	25
B. Prise.	3	Par ici la monnaie !	11
Ramasser un marqueur.	3	Partie de pêche	21
Porter un marqueur.	3	Pigeon d'Aarklash (le)	8
Poser un marqueur.	4	Piliers de magie (les)	16
C. Compteurs.	4	Portails (les)	19
D. Contrôle des objectifs.	4	Prise de position	6
E. Combattants neutres.	5	Razzia sur le bétail	27
F. Invocation de combattants.	5	Tarot du Diable (le)	12
V. Bonus.	5	Téléporteurs (les)	17
		Tour sombre (la)	31
		Trois ponts (les)	7
		Village (le)	33

Règles génériques.

Paramètres de scénarios.

Chaque scénario est défini par les 5 critères suivants.

I. SITUATION.

La section situation définit l'état du champ de bataille avant le début du combat, le placement des éléments de scénario & des marqueurs qui sont présents sur la table de jeu ainsi que n'importe quelle condition spécifique au scénario.

A. Eléments de décors.

• Type de décors.

Il y a 3 types de décors différents :

- Les décors de scénario, représentant les objectifs ou les éléments cruciaux requis par le scénario. Généralement ces éléments sont placés à des endroits spécifiques de la table.
- Les décors standards placés par les joueurs. Généralement ces éléments sont immobiles & indestructibles.
- Les éléments mobiles, comme les marqueurs.

• Placement des décors.

Chaque partie se déroule avec un minimum de 4 éléments de décors, sauf si le contraire est précisé par le scénario. Il n'y a pas de limite au nombre de décors que vous pouvez utiliser (sauf si le contraire est précisé par le scénario), à part la taille de la table & les restrictions détaillées ci-dessous. L'organisateur du tournoi doit déterminer combien de décors seront utilisés lors de chaque ronde. Néanmoins chaque table d'un tournoi doit avoir un nombre de décors équivalent. Aucun élément de décor ne peut pas dépasser 30x30cm. Les effets de chaque élément doivent être clairement définis avant le début de la partie. Sauf précision contraire, les décors sont placés dans l'ordre suivant :

- En premier sont placés les éléments fixes imposés par le scénario.
- Ensuite les éléments de décors standards, chaque joueur en plaçant un à tour de rôle. Chaque joueur lance 1d6 & le plus haut résultat place le premier élément.
- Ensuite, placez les éléments mobiles & les combattants neutres spécifiés par le scénario.
- Finalement, lancez 1d6 pour choisir les zones de déploiement.

Attention ! Tous les éléments de décors doivent être placés au minimum à 6cm les uns des autres ainsi qu'à 6cm ou plus d'un bord de table.

B. Gestion des décors.

• Charger/engager un décor.

A moins de charger un décor avec des points de structure, tous les assauts contre des décors sont considérés comme des engagements. Les bonus des compétences comme « Charge bestiale » ou des capacités telles que le serment de Kylaë ne s'appliquent donc pas.

• Dégâts infligés aux éléments de décors.

Sauf mention contraire dans le scénario, tous les décors sont « Inaltérables ».

Lorsqu'un élément de décor possédant des points de structure subit un jet de Blessure ou une Blessure directe, la perte de points de structure est gérée de la façon suivante :

- SONNE : aucun effet.
- BLESSURE LEGERE : l'élément de décor perd 1 PS.
- BLESSURE GRAVE : l'élément de décor perd 2 PS.
- BLESSURE CRITIQUE : l'élément de décor perd 3 PS.
- TUE NET : l'élément de décor perd 4 PS.

Les doubles ne sont pas considérés comme des Blessures exceptionnelles, même un double 6 ne cause pas automatiquement la perte de 4 PS. De la même façon, les effets ciblant une localisation spécifique ne s'appliquent pas contre des éléments de décor.

• Séparation des mêlées impliquant des éléments de décors.

Lors de la séparation des mêlées, les éléments de décors ne sont pas pris en compte. Un combattant a toujours la possibilité d'attaquer un élément de décor au contact duquel il se trouve, même si des attaques ont déjà été portées contre cet élément de décor plus tôt durant la phase de combat.

• Attaques contre des éléments de décors.

Un combattant engage contre un élément de décor sans être au contact d'un ennemi reçoit un nombre de dés de combat égal à celui d'un combat contre un seul combattant ennemi. Néanmoins, un combattant au contact d'un élément de décor & d'un/plusieurs combattant ennemi ne reçoit pas de dé de combat supplémentaire pour l'élément de décor.

Les compétences telles que « Furie guerrière », « Charge bestiale », « Tueur né » ou autres s'appliquent normalement.

Exemple : un Conscrit du Griffon au contact d'un élément de décor disposera de deux dés de combat. Le même Conscrit au contact d'un élément de décor & d'un adversaire aura toujours deux dés de combat.

Un combattant qui se trouve à la fois au contact d'un élément de décor & d'un ou plusieurs adversaires n'est pas obligé d'attaquer l'élément de décor pendant la

phase de combat. Il peut concentrer toutes ses attaques contre son ou ses ennemis. Par contre, s'il veut attaquer l'élément de décor, il est tout de même obligé de répartir ses attaques entre celui-ci & ses adversaires.

Sauf cas exceptionnel mentionné par le scénario, un élément de décor ne peut pas se défendre. L'attaquant doit cependant effectuer ses jets d'attaque, car un résultat de « 1 » demeure un échec automatique.

• **Eléments de décors & mouvements de poursuite.**

Un combattant ne peut pas attaquer un élément de décor suite à un mouvement de poursuite. Il doit se trouver au contact de l'élément de décor au début de la phase de combat pour pouvoir l'attaquer.

La destruction d'un élément de décor pendant la phase de combat ne donne pas droit à un mouvement de poursuite.

• **Tirs contre les éléments de décors.**

Les éléments de décors ne sont jamais pris en compte pour la répartition des tirs. Le tireur choisi s'il tire sur le combattant ou sur l'élément de décor.

II. DEPLOIEMENT.

La section déploiement indique la façon dont les armées sont placées sur le champ de bataille durant la phase d'approche.

Les armées se déploient en Ligne de bataille, sauf si le contraire est spécifié dans le scénario.

Sauf précision contraire, les « Eclaireurs » se déploient selon leur règle spécifique, mais ne peuvent pas l'utiliser pour être déployés à MOU ou moins d'un objectif ou d'un décor de scénario.

Les combattants bénéficiant d'un déploiement spécial (chasse sacrée du Chêne rouge par exemple) sont aussi soumis à cette restriction.

Aucun combattant ou Nexus ne peut être déployé sur ou dans un décor de scénario, ni dans un élément de décor inaccessible ou impassable.

III. OBJECTIFS.

Les objectifs sont le but ou les buts que doivent atteindre les joueurs.

IV. CONDITIONS de VICTOIRE.

Les conditions de victoire indiquent qui va gagner ou perdre le scénario.

A. Commandeur.

Certains scénarios nécessitent que l'un des combattants de l'armée soit désigné comme étant le Commandeur. Le Commandeur est obligatoirement le Personnage le plus cher de l'armée en PA (inclus les artefacts, solos...). Si 2 Personnages ou plus ont le coût le plus élevé en PA, le joueur doit choisir lequel sera le Commandeur. Le Commandeur doit être noté sur la première ligne de la feuille d'armée & doit être le même pour tout le tournoi.

B. Prise.

Certains scénarios utilisent des marqueurs sur le champ de bataille que les joueurs doivent collecter.

• **Ramasser un marqueur.**

Pour ramasser un marqueur, un combattant doit terminer un mouvement (pendant son activation ou suite à un mouvement de poursuite) dessus. Le marqueur est alors placé sur le socle du combattant.

Un combattant en déroute ne peut jamais ramasser de marqueur. Un combattant invoqué ne peut ramasser de marqueurs que s'il appartient au même peuple que l'armée.

Un combattant ne peut pas continuer son mouvement après avoir ramassé un marqueur, il pourra cependant effectuer des mouvements de poursuite dans les conditions normales.

• **Porter un marqueur.**

Tous les marqueurs ont la compétence « Prise/X ». Un combattant peut donc porter X marqueurs au maximum. La valeur de X est définie pour chaque scénario.

Un combattant portant un marqueur ne peut jamais ;

- quitter le palier 0, volontairement ou non, quel que soit l'effet de jeu (compétence « Vol », rejet...).
- bouger plus vite que MOUx2, quel que soit l'effet de jeu (sort, compétence « Rapidité »...).
- augmenter son MOU, quel que soit l'effet de jeu (miracle, compétence « Mutagène/X »...).
- être affecté par un effet de jeu (quel qu'il soit) permettant ou requérant qu'il bouge plus d'une fois par phase (marche forcée, compétence « Implacable/X »...).
- bénéficier de la compétence « Eclaireur » & rester dissimulé, il est donc considéré comme ayant été révélé.

Un combattant qui n'est pas au même palier qu'un marqueur ne peut jamais terminer son mouvement dessus. Un combattant peut terminer son mouvement sur un marqueur s'il ne peut/veut pas le ramasser, le marqueur est alors déplacé sur un côté du socle pour permettre à un autre combattant de le ramasser. Un marqueur ne peut jamais être déplacé par un autre moyen que le mouvement du combattant qui le porte.

• **Poser un marqueur.**

Un combattant peut volontairement poser un ou plusieurs marqueurs durant la phase d'entretien. Les marqueurs sont posés sur le sol en contact avec le combattant (ou le plus près si ce n'est pas possible au contact) par le joueur qui le contrôle.

Un combattant en déroute pose ses marqueurs aussitôt après raté son test de courage, de la même façon.

Quand un combattant est retiré du jeu, quitte la table (volontairement ou non) ou s'il est retiré après un quelconque effet de jeu, ses éventuels marqueurs sont posés à l'endroit où le combattant a quitté la table.

Si plus d'un marqueur est posé en même temps, ils sont empilés les uns sur les autres.

Un marqueur ainsi déposé peut être ramassé à nouveau, à moins que le scénario ne précise le contraire.

C. Compteurs.

Certains scénarios utilisent des compteurs pour gérer certains effets (comme les incendies). Ce ne sont pas des marqueurs. Les compteurs ne peuvent pas être portés, bougés ou bloqués : ils ne représentent pas des objets physiques.

Un combattant peut ajouter/soustraire des compteurs pendant la phase d'entretien sur un objectif/élément de scénario s'il en contact socle à socle.

Un combattant peut ajouter/soustraire (suivre les instructions du scénario) autant de compteurs que sa Puissance (1 compteur pour les petites et moyennes tailles, 2 pour les grandes tailles et 3 pour les très grandes tailles / « Enorme »,...). Les règles de Puissance sont décrites dans le livre de Règle C3, pg19.

Les combattants invoqués ne peuvent ajouter/soustraire des compteurs que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Les combattants en déroute ne peuvent pas ajouter/soustraire des compteurs.

D. Contrôle des objectifs.

Les scénarios précisent si un combattant doit, pour le contrôler, être en contact (au moins la moitié de son socle) d'un objectif ou dans une zone (l'intégralité de son socle) définie autour de celui-ci.

Dans les 2 cas un joueur ne contrôle un objectif que s'il est supérieur à son adversaire en PA et en Puissance.

Rappel : la valeur en PA inclue les artefacts, traitements, solos... & tient compte du niveau de blessure (-5PA en Grave & -10PA en Critique).

Un combattant en déroute ou au palier 1 (ou plus) n'est jamais pris en compte pour le contrôle d'un objectif. Les combattants invoqués ne sont comptabilisés pour le contrôle que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Les règles de Contrôle sont décrites dans le livre de Règle C3, pg125.

Rappel : aucun combattant invoqué ou revenu en jeu lors du dernier tour de la partie n'est comptabilisé pour les règles de contrôle.

Les combattants cachés (à l'aide de la compétence « Eclaireur » par exemple) & les combattants qui ne sont pas au palier 0 ne sont pas pris en compte pour le contrôle d'un objectif.

E. Combattants neutres.

Certains scénarios utilisent des combattants neutres. Tous obéissent aux règles ci-dessous, sauf précision contraire dans le scénario.

Les combattants neutres :

- sont activés avant tout autre combattant s'ils sont libres de tout adversaire, & après tous les autres combattants s'ils sont en contact socle à socle au début du tour.
- lancent toujours un assaut sur le combattant le plus proche (ignorer les autres combattants neutres), chargeant si c'est possible. Si plusieurs cibles sont à égale distance, voir ci-dessous. Doubler la distance en cas de terrain Encombré.
- ignorent les combattants situés à un palier qu'ils ne peuvent pas atteindre.
- lancent l'Initiative séparément lors des combats.
- placent tous leurs dés de combat en attaque, sauf si un effet de jeu les force à faire autrement. Si un combattant neutre n'a pas assez de dés pour attaquer tous ses adversaires restants, voir ci-dessous.
- défendent les attaques avec 1 dé de défense sur chaque, dans l'ordre où elles sont portées.
- utilisent obligatoirement leurs compétences actives.
- relancent obligatoirement leurs 6 sur n'importe quel test de caractéristique.
- poursuivent vers le combattant le plus proche (ignorer les autres combattants neutres).

Si plusieurs combattants peuvent être la cible d'un mouvement ou d'une attaque, déterminez laquelle sera ciblée en suivant l'ordre ci-dessous :

- le combattant le moins cher en PA est ciblé prioritairement.
- en cas d'égalité, le combattant avec le niveau de Blessures le plus important.
- en cas d'égalité, jetez 1d6 pour choisir la cible.

Même si un combattant neutre a un coût nominal en PA, il n'est jamais compté comme perte ou tué en ce qui concerne le Goal-average, sauf en cas de mention précise dans les bonus.

F. Invocation de combattants.

Les combattants invoqués sont ceux qui sont amenés sur la table à l'aide d'un sort, d'un miracle, d'un artefact ou d'un quelconque effet de jeu & dont le nombre est limité par le rang de l'invocateur (voir pg79 du livre de Confrontation 3).

Les combattants invoqués pendant la partie ne comptent pas pour ce qui concerne les conditions de victoire (porter un marqueur, contrôler un objectif, compteurs...) sauf s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Exemples : un Pantin morbide invoqué porte la mention "Régulier d'Achéron" dans son rang, il peut donc compter pour les conditions de victoire dans une armée d'Achéron mais pas dans une autre armée.

Une Ira tenebrae invoquée ne mentionne pas de peuple spécifique dans son rang & ne comptera donc jamais pour les conditions de victoire.

Attention, les combattants non invoqués comptent normalement pour les conditions de victoire. Si une armée compte en même temps des versions invoquées & non invoquées du même combattant, elles doivent être clairement identifiées pour pouvoir les distinguer.

Exemple : un Élémentaire d'Air non invoqué peut tout à fait contrôler un objectif ou ajouter/soustraire des compteurs.

Un combattant ne peut jamais être invoqué, revenir en jeu (par exemple grâce à la compétence « Renfort ») ou apparaître sur la table au contact d'un décor de scénario, d'un marqueur ou d'un autre combattant.

Lorsque cela est nécessaire, la valeur d'un combattant invoqué est égale au coût en PA indiqué sur sa carte de référence.

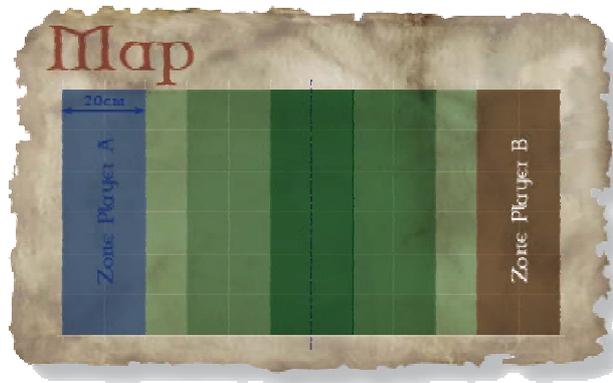
V. BONUS.

Le bonus indique les possibles bonus qui peuvent être réclamés par les joueurs à la fin de la partie. Le bonus maximal est de 100PA. Même si un joueur peut réclamer plus de 100PA, il ne peut pas marquer plus de 100PA.

Prise de position.

Idée originale de la GDR.

Le Rag'Narok arrive & d'immenses armées se mettent difficilement en place. Le fracas des armes résonnera bientôt & chacun cherche sa place sur cet échiquier. De petits groupes de combattants courageux peuvent changer le cours des batailles à venir. Après avoir harcelé l'adversaire pour tester sa résistance, ils tentent d'ouvrir une brèche dans ses premières lignes.



Situation.

Règles spéciales : 3 zones centrales (60x20cm) barrent le terrain. La première est à cheval sur la ligne médiane, les 2 autres sont situées de part & d'autre.

Les joueurs peuvent délimiter ces zones avant le début de la partie.

Rappel : Un combattant doit avoir son socle intégralement dans une zone pour en revendiquer le contrôle, les combattants à cheval sur 2 zones ne sont donc comptabilisés dans aucune d'entre elles.

Déploiement.

20cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de zones centrales.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque zone centrale contrôlée (zone matérialisée en début de partie).

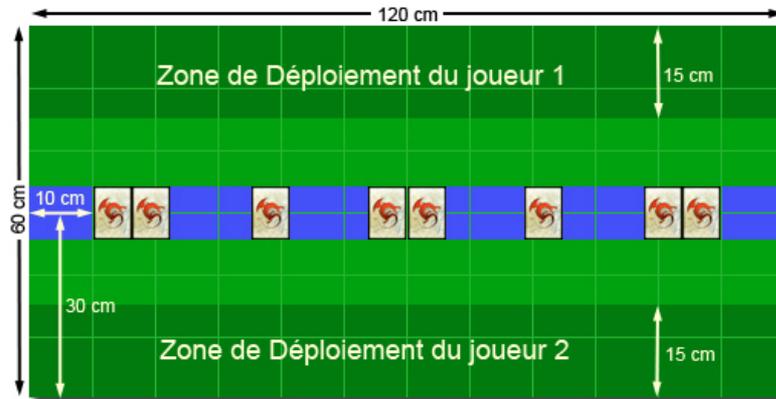
Bonus (max = 100).

100PA pour avoir tué le Commandeur adverse.

Les trois ponts.

Idée originale de Nicolas Cuny (GDR).

Lorsque la bataille s'annonce, les points clés liés à la stratégie sont souvent l'objet d'escarmouches, si les collines sont de lieux d'importance capitale pour surplomber les champs de bataille, les rivières & les points de passages sur celles-ci sont vitales pour ravitailler les lignes avancées.



Situation.

Décor de scénario : Une rivière (8,6cm de large) est placée sur la ligne médiane. Elle est infranchissable.

3 ponts permettent de traverser la rivière. Ils sont représentés par une paire de carte Confrontation accolées (chacun). L'un d'eux est placé au centre de la table, les 2 autres à 10cm de chaque bord de table.

2 gués permettent de traverser la rivière. Ils sont représentés par une carte Confrontation (chacun) & considérés comme du terrain Encombré. Ils sont situés entre les ponts, au centre l'espace vacant.

Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

Les Eclaireurs ne peuvent pas se déployer sur les ponts (pas d'autre restriction).

Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de ponts.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque pont contrôlé (zone représentée par les cartes constituant le pont).

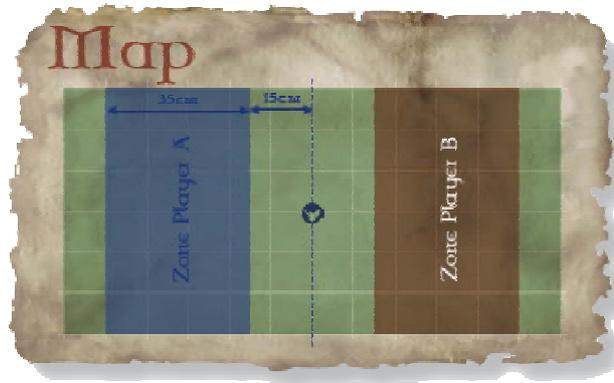
Bonus (max = 100).

50PA pour chaque gué contrôlé (zone représentée par la carte constituant le gué).

Le pigeon d'Aarklash.

Idée originale de Paul Deaville (UKCORD).

Des rumeurs se répandent sur un pigeon messager blessé et portant d'importantes informations. Les deux forces en présence ont localisé le pigeon mais aucune ne connaît le contenu du message. Aux vainqueurs les honneurs.



Situation.

Élément mobile : Un marqueur pigeon est placé au centre de la table.

Règles spéciales : Le pigeon suit les règles de prise (« Prise/1 »).

Le porteur du pigeon subit un malus de -1 à ses tests d'INI, ATT, DEF et TIR.

Si le pigeon est lâché ou si le porteur est tué, l'oiseau fuit immédiatement de 4d6cm dans une direction aléatoire, en survolant tout les obstacles (décors ou figurines) sur son chemin. Si le mouvement fait sortir le pigeon de la table, il s'arrête au bord de celle-ci. Si, pour n'importe quelle raison, le pigeon ne peut atterrir sur la position désignée (terrain infranchissable, figurine...), reculez le vers sa position initiale jusqu'à ce qu'il puisse atterrir.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit capturer le pigeon, le garder aussi longtemps que possible & passer au travers des lignes adverses.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui porte le pigeon à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui a porté le pigeon pendant le plus grand nombre de phases d'entretien.

1 PV si le combattant qui porte le pigeon est dans la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.

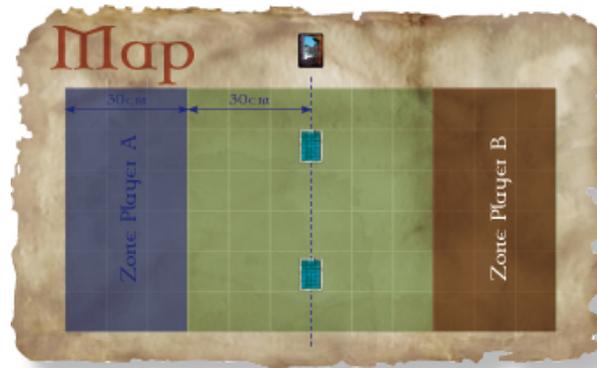
Bonus (max = 100).

50PA pour chaque combattant ennemi tué alors qu'il portait le pigeon.

Fontaines mystiques.

Idee originale de Gast (NCORD).

En certains endroits où d'anciens artefacts ont été enterrés puis oubliés, l'eau recèle des aptitudes magiques & les donne à quiconque est assez fou pour s'aventurer assez près...



Situation.

Décor de scénario : Deux fontaines sont placées sur la ligne médiane, à 10cm du petit bord de table. Elles sont représentées par 1 carte de Confrontation (chacune), sont infranchissables & ne bloquent pas les lignes de vue.

Règle spéciale : Durant la phase d'entretien, tout combattant blessé en contact avec une fontaine peut tenter de se soigner en buvant son eau. Le joueur lance alors 1d6 :

- 1 : le niveau de Blessure du combattant est aggravé d'un cran (cela peut le tuer).
- 2 à 4 : rien ne se passe.
- 5 & 6 : le niveau de Blessure du combattant est diminué d'un cran.

Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le maximum de fontaines & tuer le Commandeur adverse.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV par fontaine contrôlée (contact).

1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie **et** que votre propre Commandeur est vivant (& pas en déroute) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

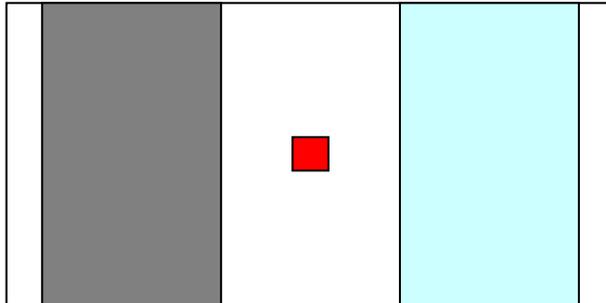
20PA chaque fois qu'un combattant se soigne d'un cran de blessure en buvant à l'eau d'une fontaine.

La fontaine de vie.

Idee originale de Marcus Pohlmann (DECORD).

La nuit précédente, les anciens ennemis avaient célébré la signature d'un traité de paix & avaient bu ensemble jusqu'à l'aube. A peine quelques heures plus tard, les chefs étaient en train d'agoniser dans leurs campements. Pas le moindre doute possible : le festin avait été empoisonné & seule l'eau magique d'une ancienne fontaine pourrait sauver leurs vies. A peine capable de tenir debout, les chefs rassemblaient leurs hommes pour les mener à la fontaine. A l'instant précis où ils atteignaient leur objectif, les troupes ennemies débouchaient à leur tour dans la clairière.

Alliés la nuit précédente, presque amis, aujourd'hui ennemis mortels pour la possession de la fontaine.



Situation.

Décors de scénario : Une fontaine est placée au centre de la table, elle est représentée par 2 cartes de Confrontation & est considérée comme ayant 5cm de haut (grande taille). La fontaine est infranchissable.

Règles spéciales : Les 2 Commandeurs gagnent la compétence « Ephémère / 4 ». Les blessures des Commandeurs ne peuvent soignées que par l'intermédiaire de la fontaine, par aucun autre effet de jeu (quel qu'il soit).

Tout combattant au contact de la fontaine gagne la compétence « Soin / 3 », il ne peut cependant l'utiliser que sur lui-même, pas sur un combattant adjacent.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit protéger son Commandeur, le mener jusqu'à la fontaine & tuer le Commandeur adverse.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur dont le Commandeur est au contact de la fontaine (sans être en déroute) à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs sont en vie (sans être en déroute) & au contact de la fontaine.

1 PV pour le joueur qui contrôle la fontaine (contact).

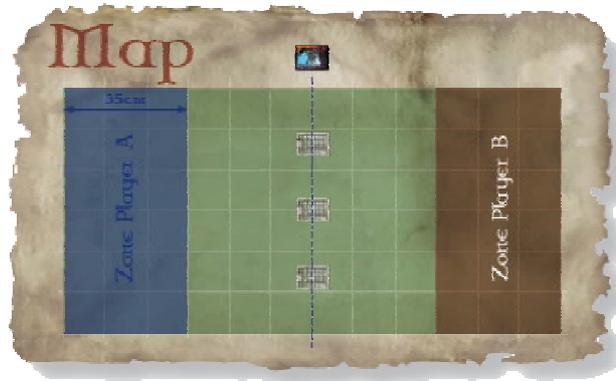
Bonus (max = 100).

20PA chaque fois que votre Commandeur se soigne d'un cran de blessure.

Par ici la monnaie !

Idée originale de Kenton Sheppard (UKCORD).

Les deux factions se rencontrent dans un cimetière. Il s'agissait sûrement d'une riche contrée et les gens ont dû être enterrés avec de véritables trésors.



Situation.

Décors de scénario : 3 tombes sont représentées par une carte de Confrontation (chacune). Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont infranchissables. L'une d'elles est placée au centre de la table, les 2 autres sont sur la ligne médiane à 10cm de chaque bord de table.

Éléments mobiles : Plusieurs compteurs (une couleur par joueur) sont nécessaires.

Règle spéciale : Les combattants peuvent ajouter des Compteurs de leur propre couleur sur les tombes (mais pas en soustraire).

Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit fouiller chaque tombe plus profondément que son adversaire.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque tombe sur laquelle vous avez plus de compteurs que votre adversaire.

Bonus (max = 100).

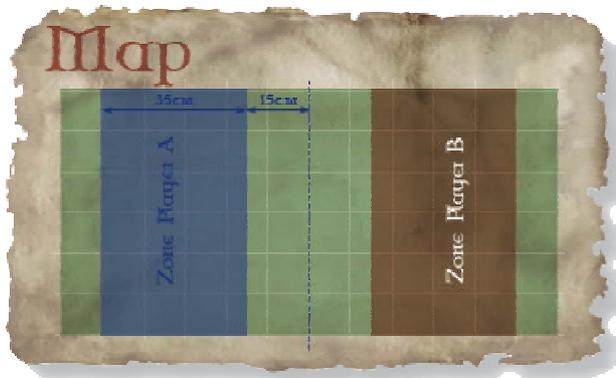
50PA pour avoir tué le Commandeur adverse.

50PA pour le joueur avec le plus grand nombre de compteurs sur une seule tombe.

Le tarot du Diable.

Idée originale de Mark Edwards (NACORD).

Depuis que les cartes originales du Tarot ont été trouvées à Cadwallon, des contrefaçons ont été fabriquées et diffusées afin d'essayer de garder secrètes les véritables identités de certains individus apparaissant dessus. Beaucoup d'affrontements ont eu lieu et de nombreux soldats innocents ont été tués car ils ressemblaient à la personne apparaissant sur l'une de ces cartes contrefaites.



Situation.

Règles spéciales :

Tarot : Avant le déploiement, les 3 cartes du tarot de chaque joueur doivent être déterminées.

L'Empereur est un ou plusieurs combattants (sur la même carte) choisis par le joueur les contrôlant. Le joueur note alors secrètement quel(s) combattant(s) représente(nt) l'Empereur. La carte de l'Empereur est alors retiré du pack de carte du joueur et mise de côté.

Le Diable est sélectionné au hasard par l'adversaire. L'adversaire note alors secrètement quel(s) combattant(s) représente(nt) le Diable. La carte du Diable est retiré du pack de carte et mise de côté.

Le Fou est sélectionné au hasard par l'adversaire et révélé aux deux joueurs. Les joueurs notent alors quel(s) combattant(s) représente(nt) le Fou.

Les cartes du Tarot de chaque joueur sont alors mélangées pour sauver l'anonymat du Diable & les joueurs font alors leurs séquences d'activation pour le déploiement.

Attention ! Si un combattant d'un tarot revient un jeu après avoir été éliminé (par quelque effet de jeu que ce soit), il compte comme ayant été tué & n'appartient plus au tarot.

La vérité révélée : au début de la phase stratégique du tour 2, chaque joueur doit révéler lequel des combattants adverses est le Diable. Au début de la phase stratégique du tour 4, chaque joueur doit révéler lequel de ses combattants est l'Empereur.

A chaque fois qu'un combattant d'un Tarot est éliminé, son identité doit être révélée si cela n'a pas été le cas avant. De plus, si le combattant qui porte le coup fatal est lui aussi un Tarot, alors son identité doit être révélée aussi si cela n'a pas été le cas avant.

Les tarots associés : Chaque carte du tarot est associée à une ou plusieurs cartes adverses.

L'Empereur est associé à l'Empereur & au Fou.

Le Diable est associé au Diable & au Fou.

Le Fou est associé à l'Empereur, au Diable & au Fou.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit éliminer les combattants du Tarot adverse tout en protégeant les siens.

Conditions de victoire (3 PV).

1PV pour le joueur qui élimine le dernier combattant de l'Empereur adverse avec un combattant d'un tarot associé.

Personne ne remporte ce PV si les 2 cartes des Empereurs sont éliminées.

1PV pour le joueur qui élimine le dernier combattant du Diable adverse avec un combattant d'un tarot associé. Personne ne remporte ce PV si les 2 cartes des Diabiles sont éliminées.

1PV pour le joueur qui élimine le dernier combattant du Fou adverse avec un combattant d'un tarot associé. Personne ne remporte ce PV si les 2 cartes des Fous sont éliminées.

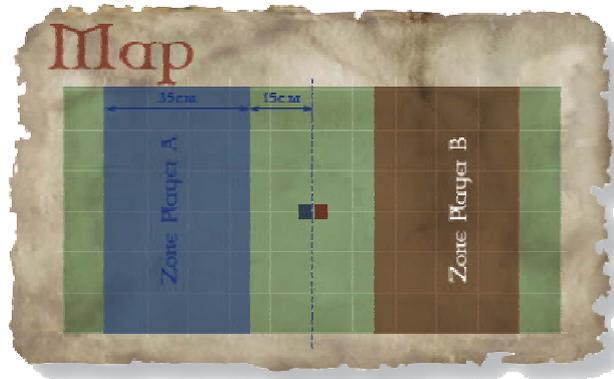
Bonus (max = 100).

20PA pour chaque combattant d'un tarot adverse éliminé par un combattant d'un tarot associé.

Combat des chefs.

Idée originale de Nicolas Tissier (CDRF).

Lançant à ses compagnons une dernière plaisanterie graveleuse, Brognir quitta les rangs des nains des plaines pour se diriger vers la grande silhouette qui l'attendait au centre de la vaste prairie. Il s'efforçait d'afficher une sérénité qu'il était loin d'éprouver, à cause de l'arbalète de poing qui pendouillait bien en évidence à la ceinture du Syhar. « Il n'osera pas. Se serait une grave erreur de se montrer aussi lâche devant ses propres troupes. » Ces clones savent quand même ce que c'est que l'honneur... Plus il se rapprochait plus il lui semblait difficile de s'en convaincre.



Situation.

Règles spéciales : Un Commandeur est considéré comme ayant « reculé » s'il effectue l'une des actions suivantes :

- Un combattant ami (autre que le Commandeur) cible ou affecte le Commandeur adverse avec un tir (incluant les tirs d'artillerie), un assaut, un sort, un miracle ou un quelconque effet de jeu tant que son propre Commandeur est en vie.
- Le Commandeur effectue un mouvement volontaire qui n'est pas un assaut ou qui ne le rapproche pas de la zone de déploiement adverse.
- Le Commandeur effectue un mouvement de fuite.
- Le Commandeur quitte volontairement le palier 0 (ceci inclus le sort rejet).

Déploiement.

Ligne de bataille.

Les 2 Commandeurs sont déployés, avant tout autre combattant, au centre de la table de jeu & en contact socle à socle (chacun dans sa moitié de terrain). Tout combattant activé sur la même carte que le Commandeur peut être déployé entre 5cm & 10cm de ce dernier (dans sa moitié de terrain).

Les autres combattants sont alors déployés selon les règles normales.

Finalement, effectuer l'éventuel test de peur requis. Pour ce test (& celui-ci uniquement), un 1 n'est pas considéré comme un échec automatique).

Objectif.

Le joueur doit éliminer le Commandeur adverse, protéger son propre Commandeur & préserver son honneur face à l'ennemi.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV si le Commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.

1 PV si le Commandeur du joueur est vivant, sur la table & pas en déroute à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs sont en vie (& pas en déroute) à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur dont le Commandeur a reculé en dernier. Cependant, un camp qui 'table-rase' le camp adverse sans « reculer » et sans perdre son Commandeur remporte ce PV. L'héroïsme est inutile si personne ne survit pour en témoigner...

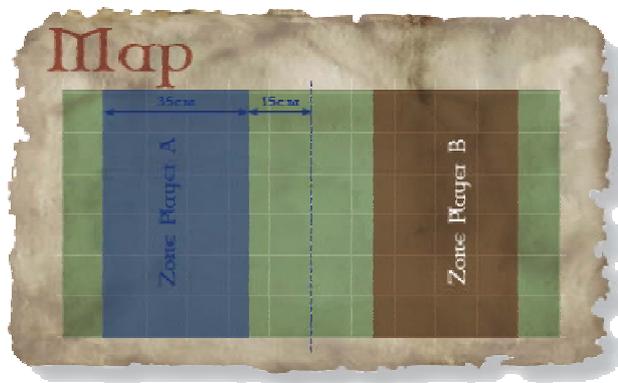
Bonus (max = 100).

100PA si votre Commandeur élimine personnellement le Commandeur adverse ou le fait fuir personnellement hors de la table.

Enlèvement.

Idee originale de ??? (CDRB).

Que ce soit pour s'en servir comme otage, comme source de renseignement, source de revenu, de données génétique ou tout simplement pour garder de la viande fraîche pour les petits loups, il est parfois meilleur d'enlever un ennemi plutôt que de le tuer tout de suite.



Situation.

Règles spéciales : Après le déploiement, chaque joueur choisit 3 combattants adverses qu'il va essayer d'enlever & les note secrètement. Les titans, les machines de guerre immobiles & les personnages de rang 3 ou plus ne peuvent pas être choisis.

Pour enlever un combattant, un joueur doit l'avoir désignée au début de la partie (on ne peut pas enlever d'autres combattants que les 3 "victimes") et avoir en contact socle à socle avec elle à la fin du tour un effectif et une puissance supérieurs ou égaux à ceux du combattant concerné. Les combattants en contact avec un autre combattant adverse ne sont pas comptés dans ces valeurs. Quand un combattant est enlevé, il est immédiatement transformé en marqueur "prisonnier".

En tant que marqueur, le combattant est "hors-jeu" pour tous les effets de jeu (foi, commandement, sorts...). Ce marqueur suit les règles de prise (« Prise/puissance »). Si c'est le seul combattant sur sa carte, alors celle-ci est retirée de la pile stratégique.

Lorsqu'un combattant ami s'empare d'un marqueur prisonnier, il libère son camarade. Le combattant ainsi libéré ne peut pas être activé durant ce tour. Le combattant libéré est placé en contact avec son libérateur, mais il ne peut en aucun cas être placé au contact d'un combattant adverse. S'il est impossible de le placer, alors il faut le placer aussi proche que possible (au choix du propriétaire en cas de possibilité multiple). Un mystique libéré ainsi revient avec le même nombre de PF/man qu'au moment de sa capture.

Attention ! Un marqueur laissé au sol n'est pas libéré.

A la fin de la partie, les combattants capturés (y compris si le marqueur est au sol) sont comptés comme perte.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit capturer certains combattants adverses.

Conditions de victoire (3 PV).

1PV pour le joueur qui possède le plus de marqueurs "prisonnier".

1PV pour le joueur qui a le plus grand total de PA de combattants prisonniers en sa possession.

1PV pour avoir en vie (à la fin de la partie) tous les combattants désignés comme "victimes" (au début de la partie).

Personne ne remporte ce PV si toutes les "victimes" sont en vie.

Bonus (max = 100).

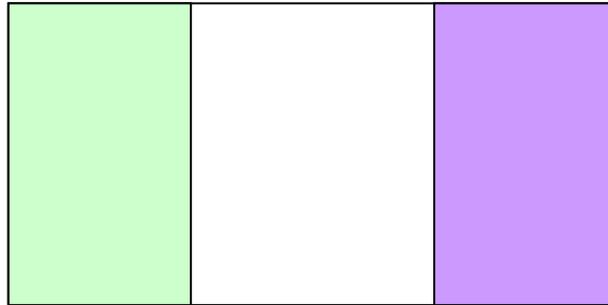
100PA pour le premier joueur qui capture un combattant adverse.

Si les 2 joueurs capturent leur première victime lors du même tour, personne ne remporte ce bonus.

Fragments de Lune.

Idée originale de ??? (CDRI).

Tous les yeux se tournent vers le ciel lorsqu'Yllia pleure & qu'une pluie céleste tombe sur Aarklash. Deux armées se sont ruées sur un site ayant reçu une telle pluie & vont se battre pour entrer en possession de ces puissants mais dangereux fragments de Lune.



Situation.

Éléments mobiles :

Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.

Les fragments de Lune sont représentés par 3 marqueurs par tranche (même incomplète) de 100PA.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 12 fragments de Lune.

Les fragments de Lune sont placés alternativement par chaque joueur dans la zone centrale à 5cm ou plus de tout autre fragment de Lune & à n'importe quelle distance des autres décors.

S'il est impossible de placer tous les fragments, alors les joueurs doivent recommencer l'intégralité du placement des décors.

Règles spéciales : Les fragments de Lune suivent les règles de prise (« Prise/Puissance+5 »).

Tant qu'un combattant ne porte pas plus de marqueurs que sa Puissance, il ne subit aucun malus.

Lorsqu'un combattant porte plus de marqueurs que sa Puissance, il gagne la compétence « Ephémère/7-X », X est égal au nombre de marqueurs en supplément par rapport à sa puissance.

Exemple : Un esclave ophidien est de taille normale, sa Puissance est donc de 1. Il peut porter 1 fragment de Lune sans souci. S'il en porte 2, il gagne « Ephémère/6 ». S'il en porte 4, il gagne « Ephémère/4 ». Il peut en porter au maximum 6, il gagne alors « Ephémère/2 ».

Rappel : Un combattant qui gagne « Ephémère/X » ne peut en aucun cas bénéficier des effets de « Régénération/X ».

Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de fragments de Lune.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque groupe complet de fragments de Lune portés à la fin de la partie. Un groupe complet est défini comme le format initial des armées divisé par 100.

Exemple : Dans une partie en 400PA, un groupe complet compte 4 fragments de Lune.

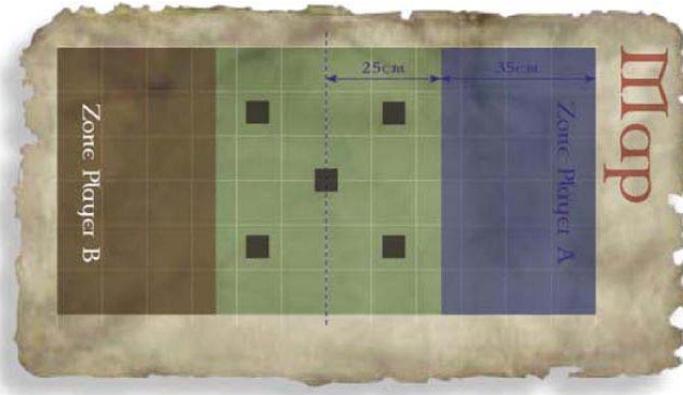
Bonus (max = 100).

100PA si le Commandeur adverse est mort, a fuit hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.

Les piliers de magie.

Idée originale de Sokrana (ALPCORD).

Situés dans une forêt oubliée depuis longtemps, les antiques ruines d'un temple, construit il y a des éons pour adorer un Dieu depuis longtemps oublié, continuent d'attirer les convoitises. Des rois et des leaders de tout Aarklash qui ont entendu parlé de ce temple ont envoyé des groupes de combattants afin de retrouver ses ruines. Mais les ravages du temps n'ont laissé des anciens murs du temple que quelques piliers, vibrant et irradiant d'une étrange manière. Celui qui les contrôlera sera capable d'appeler l'antique divinité et d'utiliser son pouvoir contre ses adversaires.



Situation.

Décors de scénario : 5 piliers sont représentés par un socle de créature (3,75 x 3,75cm). Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille).

Chaque pilier possède 3PS & une RES=8 pour une partie en 500PA ou moins.

Chaque pilier possède 3PS & une RES=8 pour une partie en 600PA ou plus.

Règles spéciales : Les 5 piliers sont considérés comme neutres au début de la partie.

Un pilier doit avoir perdu tous ses PS pour pouvoir être contrôlé.

Pour prendre le contrôle d'un pilier, il faut lui ôter tous ses PS & le contrôler (contact).

Lorsqu'aucun combattant adverse n'est en contact avec un pilier lors de la phase d'entretien, ce dernier regagne 1PS. Cet effet affecte aussi les piliers neutres. Aucun pilier ne peut dépasser 6PS, par quelque effet de jeu que ce soit.

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit contrôler autant de piliers que possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1PV pour le joueur qui contrôle (contact) le pilier central.

1PV pour le joueur qui contrôle (contact) les 2 piliers de sa zone de déploiement.

1PV pour le joueur qui contrôle (contact) les 2 piliers de la zone de déploiement adverse.

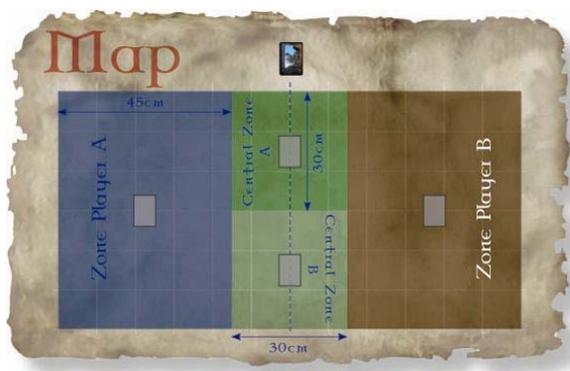
Bonus (max = 100).

10PA pour chaque PS d'un pilier contrôlé la fin de la partie.

Les téléporteurs.

Idee originale de ??? (CDRB).

...



Situation.

Décor de scénario : 4 zones sont définies avant le début de la partie.

Les 2 zones de déploiement sont à 45cm du petit bord de table (60x45cm en 400PA).

La partie centrale est divisée en 2 zones de taille égale (30x30cm en 400PA).

Ces 4 zones sont indépendantes les unes des autres, aucun effet de jeu (tir, foi, sort, état-major, ...) ne peut passer de l'une à l'autre. Le seul moyen de bouger d'une zone à l'autre est d'emprunter un téléporteur.

Au centre de chaque zone se trouve un téléporteur. Ils sont représentés par une carte de Confrontation (chacun). Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille).

Éléments mobiles : Avant le début de la partie, chaque joueur choisit 3 de ses combattants pour porter une Clef mystique. Un combattant en possession d'une telle clef peut choisir sa destination comme un mystique. Les Clefs mystiques suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Règles spéciales : Lorsqu'un combattant entre dans le téléporteur qui se trouve dans une zone de déploiement, le joueur lance un 1d6 :

- sur un résultat de 1,2 ou 3, le combattant est placé dans la zone centrale A.
- sur un résultat de 4,5 ou 6, le combattant est placé dans la zone centrale B.

Lorsqu'un combattant entre dans le téléporteur qui se trouve dans une zone centrale, le joueur lance 1d6 :

- sur un résultat de 1,2 ou 3, le combattant est placé dans sa zone de déploiement.
- sur un résultat de 4,5 ou 6, le combattant est placé dans la zone de déploiement adverse.

Un combattant qui sort d'un téléporteur doit être placé (entièrement) à 10cm ou moins de celui-ci, son activation est immédiatement terminée, en aucun cas il ne peut être placé au contact d'un combattant adverse.

S'il n'y pas assez d'espace pour le déployer, il est alors transporté vers l'autre zone accessible depuis son téléporteur initial. S'il n'y pas d'espace non plus, il est alors transporté vers son téléporteur initial.

Grâce à leurs savoirs surnaturels, les combattants mystiques n'ont pas besoin de lancer le d6 pour connaître leur zone d'arrivée, ils peuvent la choisir librement parmi les 2 zones accessibles. Idem pour un combattant qui porte une Clef mystique.

Déploiement.

45cm ou moins du petit bord de table.

Les éclaireurs ne peuvent pas être déployés dans les zones centrales.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus grand nombre de zones possible.

Conditions de victoire (3 PV).

- 1PV pour le joueur qui contrôle la zone centrale A (zone).
- 1PV pour le joueur qui contrôle la zone centrale B (zone).
- 1PV pour le joueur qui contrôle la zone de déploiement adverse (zone). Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs occupent la zone de déploiement adverse à la fin de la partie.

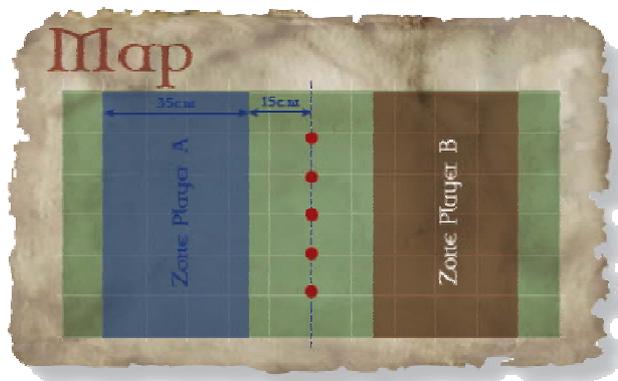
Bonus (max = 100).

100PA si le Commandeur adverse est mort, a fuit hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.

Divine comédie.

Idée originale de Stefan Karlsson (NCORD).

Les dieux communiquent de façon étrange & les visions qu'ils envoient sont parfois... difficiles à interpréter. Deux armées pensent avoir reçu l'ordre divin d'honorer les dieux en érigeant une statue sur un lieu sacré. Probablement...



Situation.

Décor de scénario : 2 sites de construction sont représentés par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm). Leur hauteur dépend du nombre de marqueurs construction qui sont posés dessus :

- 0 à 3 : Hauteur de 2cm (petite taille).
- 4 à 6 : Hauteur de 4cm (taille normale).
- 7 à 11 : Hauteur de 6cm (grande taille).

Ces sites sont infranchissables & bloquent les lignes de vue.

Éléments mobiles : 11 marqueurs représentent les matériaux de construction.

5 d'entre eux sont placés sur la ligne médiane à 10cm les uns des autres (le premier au centre de la table).

3 autres sont placés sur chaque site de construction.

Règles spéciales : Les matériaux de construction suivent les règles de prise (« Prise/2 »).

Les combattants au contact de leur site de construction lors de la phase d'entretien peuvent y déposer un marqueur (à condition d'en porter au moins un).

Les combattants au contact du site de construction adverse lors de la phase d'entretien peuvent y voler un marqueur (à condition de pouvoir en porter au moins un).

Déploiement.

Ligne de bataille.

Juste avant le jet de tactique de la phase de déploiement, les joueurs doivent placer les sites de construction. Ces sites obéissent aux règles normales de placement des décors.

Objectif.

Le joueur doit accumuler un maximum de matériaux sur son site de construction.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque groupe complet de 3 matériaux de construction posés sur votre propre site de construction à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

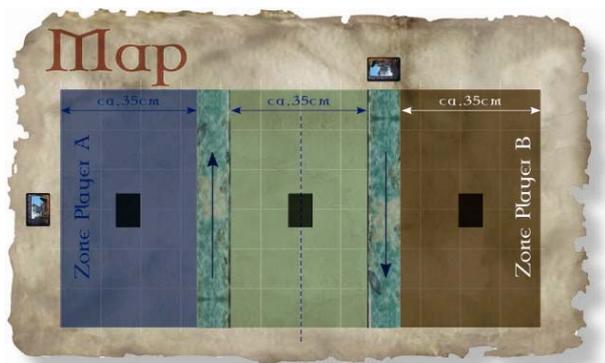
50PA pour le premier joueur qui vole un matériau de construction sur le site de construction adverse sans que son adversaire n'en fasse autant lors du même tour de jeu.

50PA pour le premier joueur qui dépose un matériau de construction sur son propre site de construction sans que son adversaire n'en fasse autant lors du même tour de jeu.

Les portails.

Idée originale de ??? (CDRF).

Cela fait quelques temps maintenant, que vous errez dans ce delta à la recherche de la nécropole. Cet endroit est vraiment particulier car pour passer les différents bras du fleuve, des portails dimensionnels ont été placés là par une antique civilisation et cela vous aide grandement dans vos recherches. Mais brusquement, alors que vous sentez que vous approchez de votre but, un groupe ennemi apparaît en face de vous, nul doute qu'ils sont à la recherche de la même chose que vous !



Situation.

Décor de scénario : 2 rivières sont placées, traversant la table dans sa largeur. Chaque rivière est placée à 35cm du petit bord de table. Elles sont considérées comme du Terrain Encombré. Elles font 9,6cm de large (longueur d'une carte Confrontation). Chaque rivière coule dans une direction opposée, indiquée sur le plan.

3 portails (représentés par une carte de Confrontation chacun) sont placés au centre de chacune des zones définies par les rivières & les bords de table. Ils sont considérés comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont indestructibles.

Règles spéciales :

Traverser la rivière : Un combattant qui tente de traverser la rivière doit effectuer un test de RES ou de FOR (au choix) de difficulté 10 pour résister au courant. Les combattants immunisés aux effets des terrains (éthéré, bond, vol ou tout autre effet de jeu) n'ont pas à effectuer ce test et peuvent traverser librement.

Ce test doit être effectué dans deux cas :

- au moment où un combattant commence à pénétrer dans une rivière.
- quand un combattant débute son activation avec au moins une partie de son socle dans une rivière.

Si ce test est un échec le combattant cesse son mouvement et est déplacé de 20cm dans le sens du courant en ignorant la présence éventuelle d'autres combattants sur son chemin (s'il était engagé en combat, le désengagement est automatique, ce mouvement ne permet en aucun cas d'engager un adversaire). S'il sort de la table, il est considéré comme une perte.

Emprunter les portails : Au début ou à la fin d'un mouvement (poursuite, course ou marche sans action cumulative), un combattant ayant un bord de socle entièrement au contact du grand bord d'un portail peut s'y engouffrer s'il n'est pas au contact d'un adversaire. Le combattant est alors temporairement écarté de la table de jeu. Pendant ce transit, il est considéré comme complètement hors-jeu : il n'est soumis à aucun effet de jeu, quel qu'il soit (foi temporaire, commandement, régénération, sorts...).

Lors de son activation suivante, le combattant réapparaît au contact d'un des deux autres portails tirés au hasard de la manière suivante :

- s'il a emprunté un portail situé dans une des zones de déploiement : sur 1, 2, 3 ou 4, il arrive dans la zone centrale ; sur 5 ou 6 il arrive dans la zone à l'opposé de la table.
- s'il a emprunté le portail central, sur 1, 2 ou 3 il revient dans sa zone de déploiement ; sur 4, 5 ou 6 il arrive dans la zone de déploiement adverse.

Le combattant peut apparaître par le grand côté de son choix du portail de destination. Il peut « pousser » un combattant adverse dont le socle bloque un accès du portail, ce combattant est alors automatiquement engagé. Un test de peur raté n'empêche pas cet engagement automatique mais l'assaillant est tout de même en déroute.

Cette apparition n'est pas un mouvement, le combattant peut ensuite être activé normalement (assaut, course, tir, magie).

S'il n'y a plus de possibilité pour passer par le portail tiré au sort, le combattant reste 'en transit' hors de la table.

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table (derrière la rivière).

Objectif.

Le joueur doit contrôler les 3 zones.

Conditions de victoire (3 PV).

1PV par zone contrôlée (zone), les combattants dans la rivière (même partiellement) ne comptent pour aucune zone.

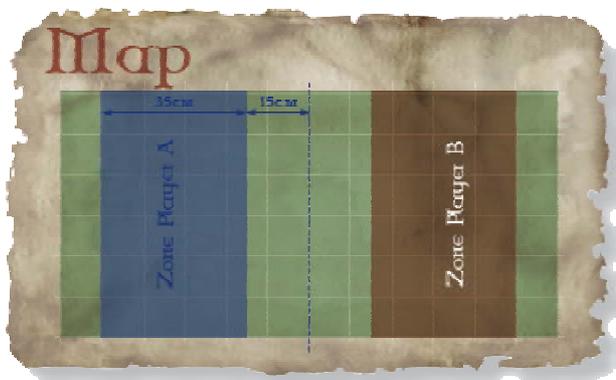
Bonus (max = 100).

10PA pour chaque combattant qui réussit à traverser une rivière.

Les bombes.

Idée originale de Stefan Karlsson (NCORD).

Les anciennes races utilisaient parfois des technologies inconnues des actuels habitants d'Aarklash. La rumeur prétend que d'anciennes armes & d'anciens pièges peuvent être trouvés dans des régions inhospitalières. Deux bandes armées ont trouvées une zone recelant de nombreux artefacts d'une technologie explosive & tentent d'en ramener dans leurs foyers pour les examiner.



Situation.

Décor de scénario : 6 bombes sont représentées par des pions & sont placées alternativement par chaque joueur. 2 doivent être placées dans la zone neutre (entre les 2 zones de déploiement) & 2 dans chaque zone de déploiement. Aucune bombe ne peut être placée à moins de 20cm d'une autre bombe.

Attention ! S'il arrive qu'une ou plusieurs bombes ne puissent pas être placées, recommencer le placement intégralement.

Règles spéciales : À la fin des tours 1, 2 & 3, une bombe va exploser. Au début du tour 4 il ne doit donc rester que 3 bombes en jeu.

Chaque bombe a une zone de contrôle de 10cm de rayon.

Pour déterminer quelle bombe explose, calculer la Puissance totale des combattants présents dans sa zone de contrôle (utiliser les règles de Contrôle). La bombe contenant la plus grande Puissance est celle qui explose.

En cas d'égalité, c'est la bombe qui contient le plus grand total de RES dans sa zone de contrôle qui explose. En cas de nouvelle égalité, déterminez aléatoirement la bombe qui explose.

Quand une bombe explose, tous les combattants présents dans sa zone de contrôle (même partiellement) subissent un jet de blessures dont la FOR est égale à $10-X$, où X est la distance (arrondie à l'inférieur) séparant la bombe du combattant.

Attention ! S'il reste plus de 3 bombes en jeu à la fin de la partie, alors il faut faire exploser autant de bombes que nécessaire (une par une) jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 3 en jeu.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus nombre de bombes restantes.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque bombe contrôlée (zone de 10cm de rayon).

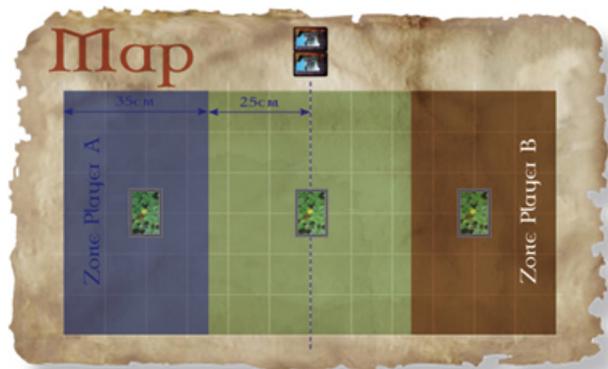
Bonus (max = 100).

20PA pour chaque combattant ayant subi un jet de blessures lors de l'explosion d'une bombe & qui est toujours vivant à l'issue de la partie.

Partie de pêche.

Idee originale de ??? (UKCORD).

La bataille se déroule dans un lieu inhabituel. En effet la mare au milieu de ce champ est jonchée de diamants. Personne ne sait pourquoi ils sont là mais franchement tout le monde s'en fout : mieux faut les ramasser le plus vite possible ! Naturellement la rumeur s'est propagée et vous n'êtes pas les seuls à vouloir ces diamants.



Situation.

Décor de scénario : Une mare (représentée par une paire de cartes Confrontation accolées) est placée au centre de la table.

2 autres mares identiques sont placées dans moitié de terrain, sur la ligne médiane, à 15,7cm du petit bord de table.

Les mares sont considérées comme du terrain Encombré mais ne gênent pas les lignes de vue.

Les mares possèdent la compétence « Rempart / 0 ».

Éléments mobiles : 18 marqueurs diamants (maximum) sont nécessaires, ils sont placés sur le terrain lorsqu'un diamant est trouvé.

Règles spéciales : Les combattants peuvent chercher des diamants dans les mares lors de la phase d'entretien.

Le joueur qui a remporté le jet de Tactique ce tour commence (dans chaque mare où il est présent) & lance 1d6 (quelque soit le nombre de combattants présents dans la mare), si le résultat est inférieur ou égal à la Puissance cumulée des combattants amis présents dans la mare, un diamant est trouvé.

Le joueur peut choisir le combattant qui le reçoit.

Cas particulier : les combattants invoqués ne comptent que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Un seul diamant peut être ramassé à chaque tour dans une mare.

Les diamants suivent les règles de prise (« Prise/2 »).

Exemple : Un joueur Griffon combat un joueur Dirz, le Griffon a remporté le jet de Tactique pour ce tour. Dans la première mare se trouvent 2 arbalétriers de Dirz ainsi que 2 Ira tenebrae invoquées & 1 thallion du Griffon ; le joueur Griffon lance son dé & obtient 3, il ne trouve donc pas de diamant (il lui aurait fallu faire 1) ; le joueur Dirz lance son dé à son tour & obtient 4, il ne trouve donc pas de diamant (il lui aurait fallu faire 2 ou moins, car les Ira tenebrae ne sont pas prises en compte).

Dans la seconde mare se trouvent 5 clones vétérans de Dirz & 2 cavaliers thallions du Griffon ; le joueur Griffon lance son dé & obtient 1, il trouve donc 1 diamant (il lui fallait faire 4 ou moins) ; le joueur Dirz n'est pas autorisé à chercher car un diamant a déjà été trouvé dans cette mare ce tour (il lui aurait fallu faire 5 ou moins).

Dans la dernière mare se trouvent 2 tigres Dirz & 3 fusiliers du Griffon ; le joueur Griffon lance son dé & obtient 4, il ne trouve donc pas de diamant (il lui aurait fallu faire 3 ou moins) ; le joueur Dirz lance son dé à son tour & obtient 2, il trouve donc 1 diamant (il lui fallait faire 4 ou moins).

Déploiement.

35cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit récolter un maximum de diamants.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui trouve un diamant dans la mare située dans la zone de déploiement adverse. Personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs le font lors du même tour.

1 PV pour le joueur qui porte le plus de diamants à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui contrôle le plus de mares (zone représentée par les cartes constituant la mare) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

40PA pour avoir tué le Commandeur adverse.

20PA pour chaque mare contrôlée (zone représentée par les cartes constituant la mare).

Escorte.

Idée originale de la GDR.

Peu de créatures peuvent se vanter d'avoir subit un interrogatoire & d'avoir gardé le silence. Les méthodes diffèrent selon les peuples d'Aarklash, mais la torture est devenue un art et un moyen bien plus rapide & bien moins onéreux que les espions grassement payés. Un simple prisonnier peut devenir une menace, & de nombreux chefs ordonnent à leurs troupes de se supprimer plutôt que d'être capturées.



Situation.

Éléments mobiles : Chaque joueur a besoin de 2 figurines sur socle d'infanterie pour représenter les otages.

Règles spéciales : Chaque joueur contrôle 2 otages. Leur carte de référence n'est pas utilisée dans la séquence d'activation. Ils ne comptent pas dans le nombre maximum de figurines de l'armée. Avant le déploiement, chaque joueur choisit 2 cartes qui seront les Escortes. Chaque Otage est associé à une carte d'Escorte. La valeur stratégique totale des escortes doit être au minimum de 60PA. Les Personnages ne peuvent pas faire partie de l'Escorte (sauf si aucun autre non-Personnage n'est disponible). Les membres de l'Escorte ne peuvent pas quitter volontairement le palier 0.

Otage :

10
2
1-3
3-4
-
6
*

Bravoure, Instinct de survie, Mercenaire, Cible/+2.
Régulier. Indépendant.

Taille normale. Socle d'infanterie. 10PA.

* : Meilleure DIS de l'armée -1.

Attention ! Les seuls sorts/miracles/effets de jeu... pouvant affecter un Otage sont ceux occasionnant une blessure ou un jet de Blessures, tout autre effet de jeu est inefficace sur un Otage.

Les Escortes doivent rester en groupe. A chaque tour de parole elles doivent respecter les règles suivantes :

-1. L'Otage est activé avant l'Escorte. Il ne peut pas déclarer d'assaut. S'il réussit à atteindre le grand bord de table opposé à sa zone de déploiement, il peut quitter la table.

Note : L'Otage appartient à la même carte que son Escorte & peut donc de ce fait traverser les membres de l'Escorte lorsqu'il se déplace.

-2. Tant que l'Otage est sur la table, les membres de son Escorte sont soumis aux restrictions suivantes :

- Ils ne peuvent déclarer un assaut que sur combattant situé à 10cm ou moins de l'Otage. Une fois l'assaut déclaré, il est annulé & transformé en course si on constate que la cible est à plus de 10cm de l'Otage.

- S'ils sont engagés au corps à corps & à plus de 10cm de l'Otage, ils doivent tenter un désengagement.

- S'ils ne font pas d'assaut, ils doivent terminer leur mouvement à 10cm ou moins de l'Otage.

- S'ils sont trop loin pour se placer à 10cm ou moins de l'Otage, ils doivent s'en rapprocher au maximum (ce qui peut les amener à changer le type de mouvement déclaré).

Exemple : Un combattant qui déclare une marche & qui se retrouve à plus de 10cm de l'Otage doit la transformer en course.

-3. Un membre d'Escorte en déroute n'est pas soumis à ces restrictions, mais il le redevient dès qu'il a réussi son test de ralliement. Si l'Otage est mort ou a quitté la table, les membres de son Escorte ne subissent plus aucune de ces restrictions de mouvement.

Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

Objectif.

Le joueur doit faire sortir ses otages par le bord de table opposé tout en affaiblissant l'escorte adverse.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le premier joueur qui fait sortir un de ses Otages sans que son adversaire le fasse lors du même tour (un Otage qui fuit en dehors de la table n'est pas pris en compte pour ce PV).

1 PV pour le joueur qui a fait sortir le plus d'Otages.

1 PV pour le joueur qui possède le plus de PA d'Escorte à la fin de la partie (les combattants en déroute ne sont pas pris en compte).

Bonus (max = 100).

50PA pour chaque Otage adverse tué ou en déroute à la fin de la partie.

Brûlez-les tous !

Idée originale de Davide Michelotti (CDRI).

Rares sont les bonnes terres. Quand deux peuples se retrouvent à coloniser la même région il ne faut pas longtemps avant les étincelles éparses ne se muent en un mortel brasier.



Situation.

Décor de scénario : Une tour est placée au centre de la table, elle est représentée par une carte de Confrontation & est considérée comme ayant 10cm de haut (très grande taille). La tour est infranchissable.

2 maisons sont placées dans 2 coins opposés de la table (10cm du grand bord & 20cm du petit bord). Elles sont représentées par une carte de Confrontation (chacune) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille). Elles sont infranchissables.

Éléments mobiles : Un marqueur feu pour chaque joueur. Quelques compteurs sont nécessaires.

Règles spéciales : Avant le déploiement, chaque joueur choisit un combattant pour porter la torche (« Prise/1 ») & le noter sur sa feuille de ronde.

Ce porteur n'est pas révélé au début de la partie mais dans les situations suivantes :

- s'il meurt ou s'il est retiré du jeu.
- s'il met le feu à la maison adverse.
- à la fin du second tour.

Il est impossible de ramasser la torche adverse.

Quand le porteur d'une torche termine un mouvement (normal ou de poursuite) au contact de la maison adverse, il peut l'incendier (mettre un compteur Feu sur la maison). L'incendie est ensuite géré à l'aide des règles de Compteurs, avec l'exception suivante : s'il y a au minimum 1 compteur Feu sur une maison, ajouter un compteur avant de comptabiliser les Puissances.

Si tous les compteurs sont retirés, alors la maison n'est plus considérée comme étant incendiée (mais elle peut l'être à nouveau si on y remet le feu à l'aide de la torche).

Les maisons brûlent sans jamais s'effondrer.

Déploiement.

10cm ou moins du grand bord de table.

Objectif.

Le joueur doit brûler la maison adverse, protéger la sienne & tenter de contrôler la tour.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui contrôle la tour (zone de 10cm autour du centre de la tour).

1 PV si la maison adverse a au moins 1 compteur Feu à la fin de la partie.

1 PV si votre propre maison n'a pas de compteur Feu à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si aucune maison n'a de compteur Feu à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

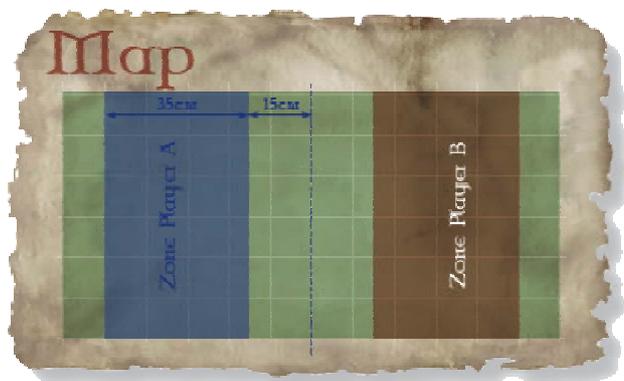
50PA pour porter sa propre torche à la fin de la partie.

50PA si la torche de votre adversaire est au sol à la fin de la partie.

Comptage de touches.

Idée originale de Michael Carter (NACORD).

Qu'est ce qu'un guerrier sans honneur? A l'heure du Rag'narok, garder leur honneur est primordial pour les vôtres. Le véritable test d'honneur n'est pas de tuer un adversaire, cela est beaucoup trop facile. Mais montrer vos compétences supérieures en le touchant puis en partant : c'est ça le véritable test d'honneur d'un guerrier.



Situation.

Éléments mobiles : 2 jeux de 20 pions d'honneur sont nécessaires, une couleur pour chaque (que nous nommerons A & B pour la suite).

Règles spéciales : Une fois tous les combattants déployés, chaque joueur commence avec 20 pions d'honneurs d'une unique couleur. Après le déploiement, ils sont assignés à chaque combattant sur la table. Si il y a plus de marqueurs que de combattants, alors chaque combattant en reçoit un deuxième, en commençant par le combattant possédant la plus forte valeur en PA. Un combattant peut seulement avoir un second marqueur si tous les autres combattants en ont déjà un. Cela continue jusqu'à ce que tous les marqueurs soient attribués.

Tout est dans l'honneur : Dans une mêlée, un combattant peut choisir de porter une touche au lieu d'attaquer normalement. Pour se faire, il doit sacrifier deux dés d'attaques, et effectuer un seul test d'attaque (comme s'il réalisait un coup de maître). L'attaque doit toucher l'ennemi et ne pas être parée ; elle ne cause aucun jet de Blessures mais l'attaquant peut alors prendre un pion d'honneur au combattant ennemi (si ce dernier en possède au moins un) pour le donner à son combattant. Cela peut être un pion de n'importe quelle couleur.

Un combattant ne peut pas reprendre un pion qui lui a été pris dans la même mêlée mais il peut en récupérer un autre du même adversaire.

Les combattants invoqués ne peuvent prendre des pions d'honneur que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

C'est un beau jour pour mourir : Si un combattant est retiré de la table pour n'importe quelle autre raison qu'une fuite hors de la table (tué net, sacrifice, etc...), tous les pions d'honneurs qu'il avait sont retirés de la table, mais comptent pour les conditions de victoires. Si un combattant fuit hors de la table, tous les pions d'honneurs qu'il avait sont retirés de la table, mais ne comptent pas pour les conditions de victoires.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit infliger le plus de touches à son adversaire & l'empêcher d'en faire autant.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui possède le plus de pions d'honneur de couleur A à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui possède le plus de pions d'honneur de couleur B à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui possède le plus de pions d'honneur (couleur A & B) à la fin de la partie.

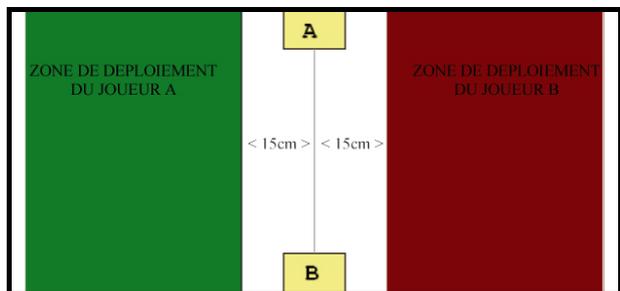
Bonus (max = 100).

50PA pour le contrôle de chaque zone de déploiement.

Les gardiens de pouvoir.

Idee originale de ??? (CDRB).

...



Situation.

Décor de scénario : 2 piliers (représentés par une carte Confrontation) sont placés à chaque extrémité de la ligne médiane.

Éléments mobiles : 3 marqueurs gemmes de pouvoir sont nécessaires. Le premier est placé au centre de la table, les autres sont placés sur le terrain lorsque les Gardiens les lâchent.

1 figurines sur socle d'infanterie pour représenter le Spectre protecteur.

1 figurines sur socle de créature pour représenter le Golem de terre.

Règles spéciales : Les sommets des piliers se trouvent au palier 1. A ce sommet, se trouve une zone de pouvoir formant un écran opaque qui bloque les lignes de vues de l'extérieur vers l'intérieur. Lorsque le gardien d'un pilier meurt, la zone de pouvoir disparaît avec lui. À l'intérieur de chaque zone de pouvoir se trouve un gardien possédant une gemme de pouvoir. Le gardien lâche la gemme quand il meurt ou quand il subit une blessure exceptionnelle (un double). La gemme est posée à la place du gardien quand celui-ci meurt. En cas de blessure exceptionnelle, la gemme est posée du côté opposé au combattant qui a blessé le gardien (si ce côté est occupé, elle est posée aussi près que possible).

Entre les deux piliers se trouve une gemme de pouvoir en stase au palier 1. Cette gemme tombe au sol dès qu'un des deux gardiens perd sa gemme. Si un combattant se trouve à l'endroit de la chute de la gemme à ce moment, il encaisse un jet de Blessures (FOR = 6). S'il survit, il attrape la gemme.

Les combattants ayant accès au palier 1 (volants, Echahims...) peuvent s'emparer de la gemme quand elle se trouve au palier 1. Si c'est le cas, un volant atterrit directement au palier 0 au plus près du point de chute théorique de la gemme (hors de contact de tout autre combattant).

Les gemmes de pouvoir suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Accéder au sommet d'un pilier : Un pilier est accessible par ses trois côtés libres. Afin de grimper au sommet d'un pilier, un combattant doit lancer 1d6 & faire 3 ou plus. Les combattants sur socle de cavalerie & les combattants montés sur Brontops ne peuvent pas grimper au sommet d'un pilier.

Escalader/descendre se fait selon les mêmes règles que le Vol (voir pg38 du livre de règles), sauf que la pénalité de MOU n'est que 2,5cm (contre 5cm pour un vol "normal"). Les combattants au palier 1 ne peuvent pas atterrir sur un pilier.

Gardiens : Les gardiens suivent les règles des combattants neutres, avec les exceptions suivantes :

- un gardien ne bouge pas tant qu'aucun combattant n'a atteint le sommet de son pilier.
- aussitôt qu'un combattant atteint le sommet de son pilier, le gardien fait un assaut (avant que le combattant ne puisse finir son mouvement).
- un gardien sans sa gemme & libre de tout adversaire doit déclarer un assaut sur le combattant qui porte sa gemme, qu'il soit à portée ou non.
- un gardien sans sa gemme & engagé au corps à corps doit tenter de se désengager (choisir le mode demandant le résultat le moins élevé) pour déclarer un assaut sur le combattant qui porte sa gemme.

Spectre protecteur

10

3

4 / 9

3 / 6

-

-6

-

Ethéré, Juste, Mort-vivant.

Spécial. Indépendant.

Taille normale. Socle d'infanterie. 50PA.

Golem de Terre

10

2

3 / 7

4 / 10

-

6

-

Dur à cuire, Immunité / Peur.

Spécial. Indépendant.

Grande taille. Socle de créature. 50PA.

Attention ! Les Gardiens de pouvoir ne sont pas des Personnages.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit récupérer un maximum de gemmes de pouvoir.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque gemme de pouvoir portée à la fin de la partie.

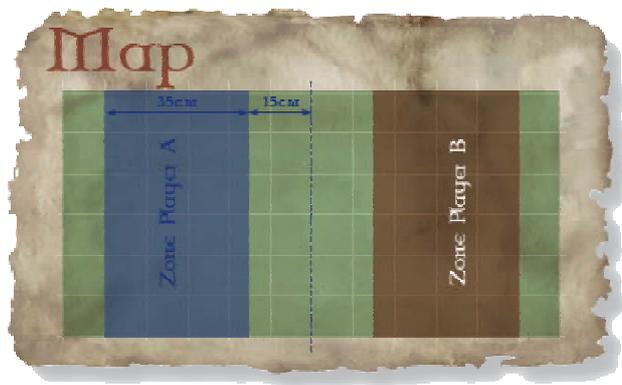
Bonus (max = 100).

50PA pour chaque gardien de pouvoir tué.

Les âmes noires.

Idée originale de Jean-Patrick Arnaud (CDRF).

Les âmes noires sont l'accumulation de la haine de toutes les âmes passées au fil de l'épée des plus redoutables combattants. Une âme noire a fait un pacte avec vous afin de se nourrir de l'âme du chef adverse. Pour ce faire, elle va se loger dans l'un de vos soldats et en sortir au dernier moment pour dévorer sa proie.



Situation.

Règles spéciales : Chaque joueur doit choisir un combattant pour porter l'Âme noire avant le début de la partie. Ce choix est secret & doit être noté sur la feuille de ronde. Le Commandeur ne peut en aucun cas être le porteur de l'Âme noire.

Le porteur ne peut pas bénéficier des effets des compétences « Vol » & « Eclaireur », bien qu'il les possède toujours.

Le Commandeur ne peut jamais atteindre le palier 2, par quelque effet de jeu que ce soit.

Libérer l'Âme noire : La libération de l'Âme noire peut se faire à l'activation du porteur, avant l'annonce des actions exclusives. Le porteur est immédiatement retiré du jeu mais n'est pas considéré comme une perte ou un tué net (les compétences comme « Acharné », « Renfort »... ne fonctionnent donc pas) & ne peut en aucun cas revenir en jeu.

L'Âme noire arrive en jeu à l'endroit où se trouvait le porteur, elle a un socle identique à celui du porteur & la même orientation, cependant elle est considérée comme ayant une taille normale (3cm de haut) quelque soit la taille de ce socle.

Au moment où l'Âme noire arrive en jeu, les combattants adverses au contact doivent tester leur courage contre la peur de l'Âme noire, les combattants adverses qui n'ont pas été activés ce tour-ci fuient immédiatement en cas d'échec à ce jet de courage, le jet d'évasion est automatiquement réussi.

L'Âme noire peut être jouée le tour où elle a été révélée. Il s'agit d'un combattant différent du porteur et peut donc se déplacer librement même si le porteur a subi un assaut ce tour-ci.

L'Âme noire est activée avec la carte du porteur pour le restant de la partie.

Si le porteur est Tué net lors d'une phase d'activation avant que le joueur choisisse de libérer l'Âme noire, l'Âme noire est immédiatement libérée selon les règles ci-dessus.

Si le porteur est Tué net lors d'une phase de combat avant que le joueur choisisse de libérer l'Âme noire, l'Âme noire est immédiatement libérée & est considérée comme un nouveau combattant. Les combattants qui le peuvent pourront poursuivre sur elle & engager un nouveau corps à corps selon les règles normales.

L'Âme noire subit un malus de -2 aux jets d'INIT, ATT et DEF jusqu'à la fin de la partie si son porteur est tué avant qu'elle ne soit révélée.

Attention ! Le profil de l'Âme noire varie en fonction de la taille des armées. Celui donné ci-dessous correspond à une partie en 200PA. L'Âme noire gagne +1 en INI, ATT, FOR, DEF, RES, PEUR & +15PA pour chaque tranche supplémentaire (même incomplète) de 200PA.

Âme noire :

10
2⁺
5⁺ - 8⁺
1⁺ - 5⁺
-
-7⁺
-

Mort-vivant, Fléau/Personnage, Ethéré, **, ***.
Spécial. Indépendant.
Taille normale. Socle variable. 50PA.

Attention ! L'Âme noire n'est pas un Personnage.

** : Pour les parties en 800PA ou plus, l'Âme noire gagne la compétence « Tueur-né ».

*** : Si le Commandeur adverse quitte le palier 0 (par quelque moyen que ce soit), votre Âme noire gagne immédiatement la compétence « Vol » (MOU = 10/20) jusqu'à la fin de la partie.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit tuer le Commandeur adverse, de préférence avec l'Âme noire, tout en préservant le sien.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV si le Commandeur adverse est mort ou en déroute à la fin de la partie.

1 PV pour le premier joueur qui tue le Commandeur adverse avec son Âme noire (personne ne remporte ce PV si les 2 joueurs le font lors du même tour), un Commandeur qui fuit en dehors de la table n'est pas considéré comme tué en ce qui concerne ce PV.

1 PV pour le joueur dont le Commandeur est toujours en vie (sauf s'il est en déroute) à la fin de la partie. Personne ne remporte ce PV si les 2 Commandeurs sont en vie (& pas en déroute) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

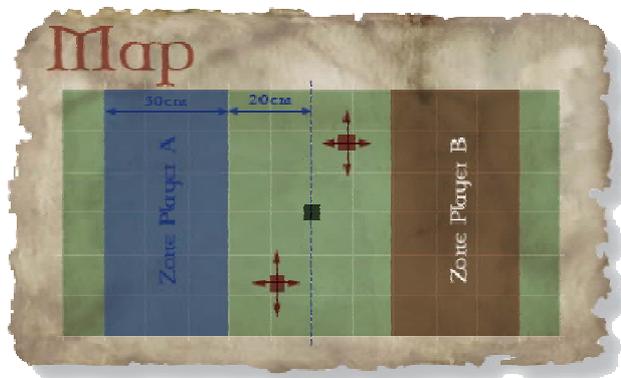
50PA pour le joueur qui révèle volontairement son Âme noire en premier.

50PA si votre Âme noire est toujours "en vie" à la fin de la partie.

Razzia sur le bétail.

Idee originale de Torbjörn Gullo & Mattias Thörnkvist (NCORD).

Il n'y a pas que des glorieuses batailles dans l'art de la guerre. Un vieil adage dit qu'une armée marche avec son estomac, mais il est fréquent que les fourrageurs déclenchent le combat entre deux armées.



Situation.

Éléments mobiles : 3 moutons sont représentés par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm). Ils sont considérés comme ayant 2cm de haut (grande taille). Le premier mouton est déployé au centre de la table. Le second mouton est déployé sur la ligne médiane à 2d6cm d'un des grands bords de table. Le troisième mouton est déployé sur la ligne médiane à 2d6cm de l'autre grand bord de table. Le second mouton est alors déplacé de 5cm vers l'un des petits bords de table (choisit aléatoirement), le troisième mouton est déplacé de 5cm vers l'autre petit bord de table.

3 pions sont nécessaires pour identifier les bergers. Ils sont placés au départ sur chaque mouton.

Règles spéciales : Les moutons ne sont affectés par aucun effet de jeu, à l'exception de ceux décrits ci-dessous.

Un mouton peut être libre (il a alors son pion berger sur lui) ou capturé (le pion de berger est sur un autre combattant). Un combattant portant un/plusieurs pions berger est considéré comme un Berger.

Les moutons sont trouillards : Lorsqu'un combattant commence un mouvement à plus de 10cm d'un mouton libre & le termine à 10cm ou moins de celui-ci (& au palier 0), ce dernier va s'enfuir immédiatement après le mouvement du combattant. Un combattant invoqué à 10cm ou moins d'un mouton libre le fait fuir de la même manière.

Le mouton effrayé est bougé dans la direction opposée à la position finale du combattant jusqu'à être à 12,5cm de lui. Ce mouvement obéit aux règles normales des mouvements de fuite (voir pg62 du livre de règles). Un mouton n'est pas limité dans le nombre de mouvements de fuites qu'il peut faire durant un tour.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des petits bords de la table, il s'arrête immédiatement mais ne quitte pas la table.

Si le mouvement de fuite amène un mouton au contact d'un des grands bords de la table, il quitte la table & réapparaît immédiatement au même endroit, mais sur le bord de table opposé (il s'agit en fait d'un autre mouton,

l'escarmouche se déroulant au milieu d'un vaste troupeau).

J'aurais aimé être un berger (à chanter sur l'air bien connu) :

Lorsqu'un combattant commence un mouvement à 10cm ou moins d'un mouton libre & le termine au contact de celui-ci, il peut prendre le pion berger & devenir le Berger de ce mouton. Un combattant en déroute ne peut pas capturer de mouton.

Un mouton capturé ne fait jamais de mouvements de fuite. Un Berger peut guider autant de moutons que sa Puissance. Un Berger peut bouger au maximum de 10cm & tous ses assauts sont considérés comme des engagements. Lorsqu'un Berger effectue un mouvement, tous les moutons qu'il guide doivent pouvoir être placés en contact socle à socle avec lui à la fin du mouvement, si ce n'est pas possible alors il faut reculer le berger jusqu'à ce que ça le soit.

Rappel : voir pg24 du livre de règles la notion de contact.

En ce qui concerne le désengagement, un Berger est considéré comme étant au contact de tous les adversaires au contact du/des mouton(s) qu'il guide. De plus un Berger n'a le droit qu'aux désengagements en force & uniquement si son camp a une Puissance totale supérieure à celle de son adversaire au contact des moutons (les moutons ne sont inclus dans la Puissance d'aucun des 2 camps).

Un Berger peut libérer son mouton en suivant les règles de Marqueurs. Un Berger en déroute perd automatiquement son pion berger. Lorsqu'un Berger perd/pose son pion, le mouton fait immédiatement un mouvement de fuite à l'opposé du pion & récupère son pion berger dès la fin de ce mouvement.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit contrôler le plus de moutons possible.

Conditions de victoire (3 PV),

1 PV pour chaque mouton contrôlé (contact) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

34PA pour être le premier berger de chaque mouton.

Escarmouches frontalières.

Idee originale de Alexander Gernjak (ALPCORD).

Suite aux combats continuels dans tout Aarklash, les frontières des différents royaumes changent chaque jour. Ces changements peuvent parfois avoir des conséquences graves, c'est pourquoi des compagnies de tailles variées sont dispersées pour contrôler les emplacements stratégiques aux alentours de ces frontières. De nombreuses frontières sont définies par des obstacles naturels comme des montagnes, des rivières ou même des forêts. Mais parfois ces obstacles naturels ne sont pas présents, le fracas des armes peut alors être entendu quotidiennement.



Situation.

Décors de scénario :

Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.

Des décors de scénario représentant 7 pierres frontalières, plus 2 pour chaque tranche (même incomplète) de 200PA.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 11 pierres frontalières.

Note : 4 de ces pierres seront enlevées après le déploiement.

Les pierres frontalières sont représentées par des socles de créatures (3,75 x 3,75cm) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille). Elles ne peuvent jamais être endommagées & ne peuvent être affectées par aucun effet de jeu à l'exception de celui détaillé plus loin.

Les pierres frontalières sont placées sur la ligne médiane, avec la même distance entre 2 pierres consécutives.

Note : Aucune pierre ne peut être placée à moins de 6cm d'un bord de table. Cela peut amener les pierres à être espacées de moins de 6cm les unes des autres.

Règles spéciales : Lors de la phase d'entretien, chaque pierre peut être bougée de 5cm vers la zone de déploiement adverse par le joueur qui la pousse. Pour pousser une pierre, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Les combattants doivent être en contact socle à socle avec la pierre qu'ils veulent pousser.
- Au moins un de ces combattants doit être libre de tout contact avec un adversaire (& au palier 0). De plus ce combattant ne doit être soumis à aucun effet de jeu lui interdisant de bouger.
- Il ne doit y avoir aucun combattant adverse en contact avec la pierre.

Cas particulier : Les combattants invoqués ne peuvent pousser une pierre que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Quand ces conditions sont remplies, une pierre peut être bougée de 5cm vers le bord de table adverse. Si il n'y a pas d'obstacle, elle doit être bougée d'exactly 5cm, ni plus ni moins. Si un obstacle (une figurine, un effet magique, un décor, etc..) empêche la pierre d'achever son mouvement, alors celle-ci doit s'arrêter au contact de l'obstacle.

Si une pierre est bougée, le combattant qui la pousse est bougée également. Il conserve la même position par rapport à la pierre, y compris son orientation. Si plus d'un combattant pousse la pierre, le joueur qui la contrôle choisit s'il bouge un seul ou plusieurs de ces combattants avec la pierre.

Note : La pierre bouge de 5cm quel que soit le nombre de combattants qui la pousse. Seuls les combattants qui remplissent les conditions pour pousser la pierre sont susceptibles d'être bougés avec elle.

Si le chemin d'un des combattants est bloqué par un obstacle, ce combattant doit être placé au contact complet avec le côté de la pierre qui est le plus près de la zone de déploiement du joueur la contrôlant. Si plus d'un combattant doit être bougée de la sorte, seulement un de ceux-ci est autorisé à le faire, les autres combattants ne peuvent pas bouger avec la pierre.

Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table.

Une fois tous les combattants déployés, il faut retirer aléatoirement 4 pierres frontalières.

Objectif.

Le joueur doit bouger autant de pierre que possible dans la moitié de terrain adverse, bouger l'une d'entre elles le plus loin que possible & contrôler le terrain ennemi.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui a le moins de pierres frontalières dans sa moitié de terrain.

1 PV si la pierre frontalière la plus éloignée de la ligne médiane est dans la moitié de terrain de votre adversaire.

1 PV pour le joueur possédant le plus grand total de combattants (en PA) dans la moitié de terrain adverse. Les combattants chevauchant la ligne centrale ne sont pas comptabilisés.

Cas particulier : Les combattants invoqués ne sont comptabilisés que s'ils appartiennent au même peuple que l'armée.

Bonus (max = 100).

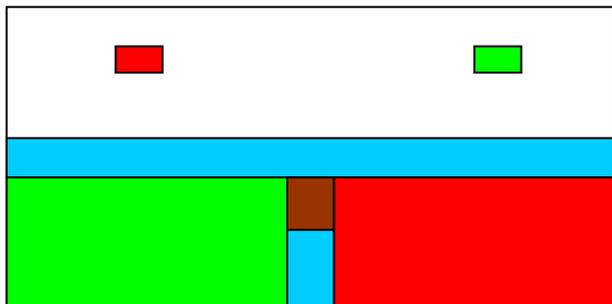
50PA si la pierre la plus à gauche est dans la moitié de terrain adverse à la fin de la partie.

50PA si la pierre la plus à droite est dans la moitié de terrain adverse à la fin de la partie.

Champs de gemmes.

Idée originale de ??? (CDRI).

Les armées ont besoin d'eau & de nourriture pour le Rag'Narok. Mais l'argent reste le nerf de la guerre ! Pour récupérer un maximum d'or, des groupes de pillards sont envoyés vers ces lieux vulnérables pour récolter la précieuse moisson. Des gemmes peuvent être ramassées à la pelle dans ce vaste canyon désertique...



Situation.

Décors de scénario : Une rivière (8,6cm de large) est placée sur la ligne médiane. Elle est infranchissable. Un affluent (8,6cm de large) est placé sur la moitié de l'autre ligne médiane.

2 champs de gemmes sont placés dans 2 coins de la table opposés à l'affluent (15cm du grand bord & 35cm du petit bord). Ils sont représentés par une carte de Confrontation (chacun) & sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille). Ils sont infranchissables.

Un pont est placé sur l'affluent, entre les 2 zones de déploiement, juste au bord du confluent.

Éléments mobiles : 2 marqueurs gemmes sont placés sur chaque champ (une couleur par champ).

Chaque joueur dispose de 2 marqueurs pont, il les assigne à 2 combattants de son armée lors de la phase de déploiement.

Règles spéciales : Un combattant qui termine son activation au contact du champ de sa propre couleur peut en récupérer une gemme (s'il en reste). Un combattant ne peut pas prendre de gemmes dans le champ de l'autre couleur, mais peut les ramasser si elles sont au sol. Les gemmes suivent les règles de prise (« Prise/1 »).

Les ponts suivent les règles de prise (« Prise/1 »). Un combattant au contact de la rivière ou de l'affluent à la fin de son activation peut déclarer qu'il construit un pont (s'il portait un marqueur pont). Si le combattant n'a pas bougé entre temps, un pont est placé au contact du combattant au début du tour suivant. Il n'est pas possible d'avoir plus de 3 ponts en même temps sur la table. Un joueur ne peut construire qu'un pont par tour.

Un pont (RES=6, 4 PS, « Immunité/tir ») est représenté par une paire de cartes Confrontation accolées. C'est un terrain Normal qui permet de franchir la rivière. Un pont ne peut être attaqué qu'au corps à corps. Un combattant entièrement sur le pont lorsqu'il est détruit est retiré du jeu comme perte, sauf s'il possède la compétence « Vol » auquel cas il est immédiatement placé au palier 1.

Déploiement.

Chaque joueur se déploie dans sa zone. Les éclaireurs ne peuvent pas se déployer de l'autre côté de la rivière (pas d'autre restriction).

Objectif.

Le joueur doit récolter un maximum de gemmes.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui possède les 2 gemmes de sa propre couleur dans sa zone de déploiement (qu'elles soient au sol ou portées par un combattant ami).

1 PV pour le joueur qui porte le plus de gemmes (quelle que soit la couleur).

1 PV pour le joueur dont l'adversaire ne porte aucune gemme. Personne ne remporte ce PV si aucun joueur ne porte de gemmes.

Bonus (max = 100).

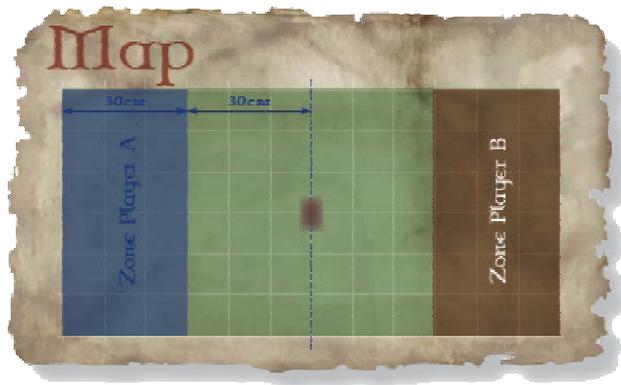
20PA pour chaque pont construit.
20PA pour chaque pont détruit.

L'amulette d'effroi.

Idée originale de l'association RTS (CDRF).

Un petit cimetière lugubre & délabré dans un recoin perdu & oublié d'Aarklash. Le mausolée du héros maudit d'une époque révolue. Un inestimable trésor qui ne demande qu'à être volé.

Mais les morts n'ont pas encore trouvé le repos sur cette terre maudite & le trésor est jalousement gardé...



Situation.

Décor de scénario :

Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.

Des décors de scénario représentant 2 tombes, plus 2 pour chaque tranche (même incomplète) de 200PA.

Un nombre égal de figurines sur socle d'infanterie pour représenter les Zombies antiques.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 6 tombes & 6 Zombies antiques.

Un décor de scénario représentant la tombe du Héros oublié.

Une figurine sur socle d'infanterie pour représenter le Héros oublié.

La tombe du Héros oublié est placée au centre de la table. Les autres tombes sont placées alternativement par chaque joueur.

La tombe du Héros oublié (RES=6, 4 PS, « Immunité/tir ») est représentée par une carte de Confrontation. Le seul moyen de la casser est donc le corps à corps. Elle est considérée comme ayant 5cm de haut (grande taille) & est infranchissable tant qu'elle n'a pas été détruite (elle devient alors du terrain Encombré). Elle ne peut pas être attaquée (de quelque façon que ce soit) tant que les autres tombes n'ont pas été détruites.

Les autres tombes (RES=3, 4 PS, « Immunité/tir ») sont aussi représentées par une carte de Confrontation (chacune). Le seul moyen de casser une tombe est donc le corps à corps. Elle sont considérées comme ayant 2cm de haut (petite taille) & sont infranchissables tant qu'elles n'ont pas été détruites (elles deviennent alors du terrain Encombré).

Élément mobile : Un marqueur amulette est placé à la mort du Héros oublié.

Règles spéciales : Quand une tombe est détruite, un Zombie antique est immédiatement placé sur la tombe au contact du combattant qui a cassé la tombe et de façon

à n'engager qu'un seul adversaire. Effectuer les éventuels tests de peur nécessaires puis le corps à corps est résolu immédiatement, malgré le fait que le combattant ait combattu un élément de décor. Seul le Zombie antique peut poursuivre (éventuellement) après ce combat.

Une fois la dernière tombe annexe ouverte, on peut alors casser la tombe centrale. Le Héros oublié sort selon la même procédure que les Zombies antiques.

Les Zombies antiques & le Héros oublié sont des combattants neutres (voir les règles génériques). Quand le Héros oublié meurt, il laisse une amulette qui suit les règles de prise (« Prise/1 »).

Zombie antique :

7,5

1

4-7

3-8

-

-5

-

Mort-vivant, Régénération/5, Acharné.

Spécial. Indépendant.

Taille normale. Socle d'infanterie. 25PA.

Héros oublié :

10

4

7-12

5-10

-

-8

-

Mort-vivant, Régénération/5, Dur à cuire, Acharné.

Champion Spécial. Indépendant.

Taille normale. Socle d'infanterie. 90PA.

Attention ! Bien qu'étant un Personnage, le Héros oublié ne peut pas utiliser les compétences « Enchaînement/1 » & « Coup de maître/0 ». S'il est contraint à placer des dés en défense par un quelconque effet de jeu, il utilisera par contre la contre-attaque obligatoirement.

Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit détruire un maximum de tombes, tuer le Héros oublié et s'emparer de l'amulette cachée sur sa dépouille.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui a détruit le plus de tombes (y compris la tombe centrale).

1 PV pour le joueur qui a tué le Héros oublié.

1 PV pour le joueur qui porte l'amulette à la fin de la partie.

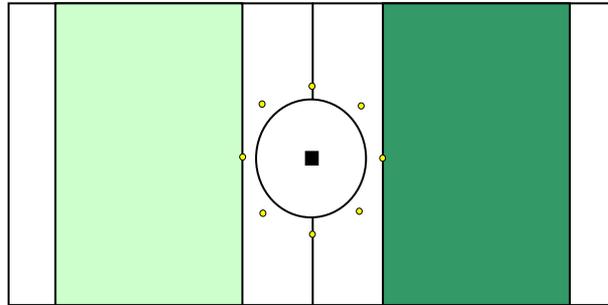
Bonus (max = 100).

25PA pour chaque Zombie antique tué (le Héros oublié n'est pas un Zombie antique).

La tour sombre.

Idée originale de Rich Baker (UKCORD).

Les ruines d'une tour de sorcier surplombent le champ de batailles tandis que les corbeaux croassent. Peu se risqueraient à entrer dans une telle place, mais la rumeur fait mention de trésors ainsi que d'artefacts magiques à gagner, et maintenant deux bandes se font face sur ces ruines.



Situation.

Décor de scénario : Une tour en ruine (représentée par un cercle de 10cm de rayon) est placée au centre de la table. Elle est considérée comme un terrain Encombré. Les lignes de vue allant vers l'intérieur de la tour ou passant au travers de celle-ci sont bloquées, au palier 0 comme au pallier 1.

Le cercueil de Ghon-Zho est placé au centre de la table (& donc de la tour), il est représenté par un socle de créature (3,75 x 3,75cm). Il est considéré comme ayant 2cm de haut (petite taille) & est infranchissable.

Éléments mobiles : Un marqueur nez doré est placé à la mort du Golem doré.
1 figurine sur socle de créature pour représenter le Golem doré.

Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.

4 marqueurs représentant les trésors, plus 2 par tranche (même incomplète) de 200PA.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 8 trésors.

Les trésors sont placés à 5cm à l'extérieur de la tour, répartis équitablement sur le pourtour.

Règles spéciales : Les trésors suivent les règles de prise (« Prise/2+ »).

Quand un trésor est ramassé pour la première fois, lancez 1d6 :

-1 à 3 : Le trésor explose. Le marqueur est retiré définitivement du jeu & le combattant subit une touche de Fzaap !

-4 à 6 : Le trésor est stable & le combattant le porte normalement.

Cas particulier : lors de l'ouverture du dernier trésor, si tous les trésors précédents ont explosés, celui-ci est stable sans qu'aucun jet de d6 ne soit nécessaire.

Un combattant n'est pas limité dans le nombre de trésors qu'il peut porter. Cependant, s'il en porte plus que 2 lors de la phase d'entretien, il subit une touche de Fzaap !

Touche Fzaap ! Lorsqu'un combattant subit une touche Fzaap !, lancez 1d6 :

-1 : Aucun effet.

-2 & 3 : Le combattant est Sonné.

-4 à 6 : Le combattant subit une Blessure légère.

Cercueil de Ghon-Zho : Quand un combattant (ou plus) termine son activation au contact du cercueil, le Golem doré apparaît à la fin du tour de parole en cours. Le Golem doré est placé sur le cercueil & charge tous les combattants au contact.

Les combattants activés plus tard lors du tour peuvent cibler le Golem doré normalement (assaut, tirs, sorts, miracles & tout autre effet de jeu...).

Attention ! Les seuls sorts/miracles/effets de jeu... pouvant affecter le Golem sont ceux occasionnant une blessure ou un jet de Blessures, tout autre effet de jeu est inefficace sur le Golem.

Durant la phase d'entretien, le Golem doré retourne dans le cercueil s'il est libre de tout adversaire. Dans ce cas, il est soigné de toutes ses blessures.

Tant qu'il est dans le cercueil, le Golem doré est immunisé à tous les effets de jeu.

Lorsque le Golem doré est détruit, aucun combattant ne peut poursuivre. Si le Golem doré a été tué au corps à corps, le combattant qui l'a tué récupère le nez doré ; sinon le nez doré est placé sur l'espace libre le plus proche du cercueil, dans la direction du combattant qui a tué le Golem doré.

Le nez doré suit les règles de prise (« Prise/1 »).

Attention ! Le profil du Golem doré varie en fonction de la taille des armées. Celui donné ci-dessous correspond à une partie en 200PA. Le Golem doré gagne +1 en INI, ATT, RES & +15PA pour chaque tranche supplémentaire (même incomplète) de 200PA.

Golem doré de Ghon-Zho :

0
1+ **
4+ - 0***
0 - 9+
-
-
-

Construct, Vivacité, Armure sacrée, Inébranlable, Brutal.

Spécial. Indépendant.

Grande taille. Socle de créature. 50PA.

Attention ! Le Golem doré n'est pas un Personnage.

** : Le Golem doré gagne +1 en INI par adversaire au contact.

*** : Lorsque le Golem doré inflige un jet de Blessures, la RES de l'adversaire est considérée comme étant égale à 0. Les effets de jeu tels que Armure sacrée, Instinct de survie ou Dur à cuire s'appliquent normalement. La FOR de ces jets de Blessures n'est pas affectée par le niveau de blessure du Golem doré.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit récupérer un maximum de trésors, contrôler le cercueil de Ghon-Zho & mettre la main sur le fabuleux nez doré du Golem doré.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui porte le plus de trésors.

1 PV pour le joueur qui contrôle le cercueil (contact) à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui porte le nez doré à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

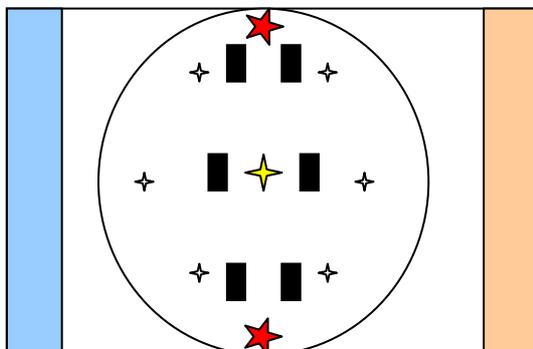
40PA pour le joueur qui a tué le Golem doré.

10PA pour chaque trésor que le joueur a été le premier à ramassé (qu'il ait explosé ou non).

Le village.

Idee originale de ??? (DECORD).

Le village est attaqué par des Revenants. Votre tâche est de secourir les villageois, de les mener en lieu sûr & de les protéger de ce fléau.



Situation.

Décors de scénario : Un village est placé au centre de la table. C'est un cercle de 30cm de rayon.

6 maisons sont placées comme indiqué sur le plan. Elles sont représentées par une carte de Confrontation (chacune). Elles sont considérées comme ayant 5cm de haut (grande taille) & sont infranchissables. Aucun autre décor ne peut être déployé dans le village.

Élément mobile : L'Ancien du village (socle d'infanterie) est placé au centre de la table.

6 Villageois (socle d'infanterie) sont placés dans le village comme indiqué sur le plan.

2 Revenants (socle d'infanterie) sont placés sur la ligne médiane, chacun sur un des 2 grands côtés, les 2 regardant vers le centre de la table.

Règles spéciales : Les Revenants sont des créatures neutres. Petite exception : en cas d'égalité, un Revenant ne va jamais lancer d'assaut/frapper un villageois plutôt qu'un autre combattant.

Revenant :

12,5

2

5-10

0-10

-

-9

-

Mort-vivant, Régénération/4, Acharné, Féroce, Insensible/5, Transformation/0.

Spécial. Indépendant. 100PA.

Taille Normale (ou la même taille que le combattant tué).

Socle d'infanterie (ou le même socle que le combattant tué).

Attention ! Les Revenants ne sont pas des Personnages.

Transformation/X : La compétence « Transformation/X » fonctionne comme « Toxique/X », mais sans la limite des dés.

Elle fonctionne donc sur chaque attaque de chaque combattant qui en est dotée & sur chaque combattant ciblé (même ceux qui bénéficient de « Immunité/Toxique ») à l'exception des villageois.

Tout combattant tué par le jet de Transformation d'un Revenant est retiré immédiatement du jeu (quelles que soient les effets de jeu qui pourraient le maintenir sur la table) & est remplacé lors de la phase d'entretien par un nouveau Revenant (indemne, bien entendu !). Les Villageois sont automatiquement transformés de cette façon.

Le nouveau Revenant est placé aussi près que possible de la position du combattant qu'il "remplace", mais en aucun cas en contact avec un autre combattant ; il fait face au combattant libre de tout adversaire le plus proche (qui n'est pas un Revenant...).

Un combattant transformé en Revenant ne peut pas revenir en jeu, quel que soit l'effet de jeu qui le ferait revenir (« Renfort », résurrection...).

Villageois : A part pour le déploiement & les PV, l'Ancien est un Villageois comme les autres.

Les Villageois n'ont pas de caractéristiques, hormis un MOU de 10cm & les crans de blessures normaux. Seuls les Revenants peuvent les blesser, ils sont complètement immunisés à tous les autres effets de jeu (incluant les sorts/miracles...). Lors d'un tir dans une mêlée impliquant un Villageois, la répartition se fait normalement ; si le Villageois est touché, le tir est alors sans effet. Les Villageois n'ont pas de dé de combat.

Les Villageois sont paralysés par la peur & ne bougent pas (même pas pour fuir les Revenants), à moins d'être guidés par un autre combattant.

Les corps à corps entre un Villageois & un Revenant est résolu très simplement, chaque attaque du Revenant cause une Blessure Grave, aucun dé n'est lancé. Les Villageois ne subissent pas le dé de transformation, ils sont par contre transformés automatiquement en Revenant lorsqu'ils sont tués.

Lorsqu'un combattant entre en contact avec un Villageois non guidé, ce dernier est alors guidé par le combattant, ils vont désormais bouger ensemble. Un combattant ne peut guider qu'un seul Villageois à la fois. Aussi longtemps qu'un combattant guide un Villageois, il ne peut plus entreprendre d'actions exclusives ; s'il veut faire une action exclusive, il doit d'abord abandonner le Villageois, ce qui ne peut se faire qu'au début d'une activation, avant que les actions ne soient déclarées. Le villageois reste alors à sa place & le combattant est activé normalement & sans la moindre restriction. Sinon les 2 figurines sont activées en même temps & doivent bouger ensemble de sorte à rester en contact l'une de l'autre à la fin du déplacement, sans que le Villageois ne se retrouve en contact avec un autre combattant. De plus, le combattant ne peut pas être placé de sorte que le Villageois bloque le seul accès à ce combattant (qui protège qui ?).

Un Villageois est mis en sécurité par un joueur si l'une des conditions suivantes est remplie :

- le Villageois est guidé hors de la table par l'un des bords de table de la zone de déploiement du joueur.
- le Villageois est hors du village à la fin de la partie & guidé par un combattant libre de tout autre contact.

Déploiement.

20cm ou moins du petit bord de table.

Les éclaireurs ne peuvent pas être déployés dans le village.

Objectif.

Le joueur doit mettre en sécurité un maximum de Villageois & se débarrasser d'autant de Revenants que possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui a tué le plus de Revenants.

1 PV pour le joueur qui a mis en sécurité l'ancien du village à la fin de la partie.

1 PV pour le joueur qui a mis en sécurité le plus de villageois (l'ancien ne compte pas) à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

100PA pour le premier joueur qui réussit à tuer un Revenant.

