

# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS

TOURNAMENT SCENARIOS

## LISTES D'ARMÉE

La force que vous amenez sur le champ de bataille est choisie en utilisant une Liste d'Armée. Pour vous assurer que vous jouez une partie juste et équilibrée, ces listes d'armées sont choisies de manière à avoir des valeurs en points égales.

## VALEURS EN POINTS

Chaque Stand dans une partie de Conquest a une valeur en points, représentant sa valeur globale sur le Champ de Bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont généralement de meilleurs combattants ou des combattants plus flexibles, tandis que ceux qui ont une valeur en points plus faible sont moins efficaces ou ne sont utiles que dans un nombre restreint de circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la valeur totale en points de tous les Stands de votre Armée, plus celle des améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus l'Armée que vous avez choisie est meurtrière. En choisissant des Armées dont les valeurs de points sont égales, vous et votre adversaire vous assurez d'une bataille équitable et stimulante.

## TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2 000 points - cela donne généralement assez de carnage pour une soirée de jeu. Cependant, rien ne vous empêche de choisir une taille supérieure ou inférieure pour votre affrontement. En effet, les petites parties de 1 000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

## CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée se compose de deux types d'entités : les Stands de Personnage et les Régiments, qui sont tous sélectionnés à partir d'une Liste d'Armée d'une seule Faction. Vous pouvez inclure n'importe quel nombre d'entre eux dans votre Armée, sous réserve des règles suivantes :

## LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez sélectionner un Stand de Personnage pour être votre Seigneur de Guerre - votre avatar sur le champ de bataille.

## BATAILLONS

Chaque Stand de Personnage dans votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon de Régiments. Vous aurez normalement le choix entre plusieurs Régiments, mais vous devez toujours inclure au moins un Régiment du même type - c'est-à-dire Infanterie, Cavalerie ou Brute - que votre Stand de Personnage afin de vous assurer qu'il ait un Régiment à rejoindre au début de la bataille. Chaque Régiment est choisi dans la section des Régiments de la Liste d'armée. Il comptera également, en fonction du Stand de Personnage pour lequel il est choisi, comme un Régiment de Base ou Restreint. Le Bataillon de chaque Stand de Personnage a une capacité de 4 régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments de Base que votre Bataillon le permet. Les Régiments Restreints sont plus limités, comme leur nom l'indique. Chaque Bataillon ne peut inclure que deux Régiments Restreints parmi toutes les options présentées. Il peut s'agir de deux Régiments identiques ou de deux Régiments différents de la liste. Autre restriction, vous devez inclure un Régiment de Base pour chaque Régiment Restreint de votre armée. Par conséquent, un Bataillon qui comprend deux Régiments Restreints aura toujours au moins deux Régiments de Base aussi. Notez qu'un Régiment peut être un Régiment de Base pour un type de personnage, et un Régiment Restreint pour un autre - vérifiez la composition de la Liste d'Armée du Personnage pour en être sûr.

## AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stands de Personnage et Régiments disposent d'options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Formes de Commandement ou même des Stands supplémentaires (dans le cas des Régiments). Si vous achetez l'une de ces améliorations, il suffit d'ajouter le coût en points au Stand du Personnage ou au Régiment pour lequel l'amélioration a été achetée.

## RÈGLES ADDITIONNELLES DE CONSTRUCTION DE LISTE

Les joueurs doivent construire leur Armée en se basant sur les règles figurant dans le livret de règles de Conquest : TLAOK et les Listes d'Armée respectives de chaque faction, avec les modifications et ajouts suivants :

- Les Listes d'Armées ne peuvent pas contenir la même entrée de Stand de Personnage plus de 2 fois.
- Les Stands de Personnage qui ont l'option d'être à pied, montés ou d'appartenir à un Ordre différent sont toujours considérés comme la même Entrée.
- Les Listes d'armées ne peuvent pas contenir la même entrée de Régiments plus de 8 fois.

## PRÉPARER LE CHAMP DE BATAILLE

Nous vous recommandons de jouer au Dernier Argument des Rois sur un Champ de Bataille de 6' par 4'. Cependant, si vous décidez d'utiliser des forces plus importantes et souhaitez jouer une bataille beaucoup plus grande, vous pouvez convenir avec votre adversaire d'une taille de champ de bataille différente.

Chaque diagramme de scénario présente le champ de bataille de 72" par 48" divisé en une grille composée de carrés plus petits de 12 "x12". Pour déterminer l'emplacement d'un Marqueur d'Objectif ou d'une Zone, il suffit d'additionner les côtés de chaque carré pour trouver les coordonnées exactes.

Les points d'intérêt ne peuvent être trouvés qu'au centre d'un des carrés de 12 "x12", au centre d'un des côtés du carré de 12 "x12" ou sur un coin du carré. Lorsque vous placez les Zones Objectifs, mesurez à partir du point central de chaque Zone.

Le terrain est un élément important de Conquest : TLAOK, car vos forces interagissent avec leur environnement en se mettant à l'abri dans des forêts denses ou en occupant des points d'observation. Les éléments de Terrain de chaque table doivent être disposés au préalable par l'Organisateur du Tournoi et la disposition ne changera pas au cours de l'événement. Dans le cas où le placement du Terrain est en conflit avec une règle, par exemple si un élément du Terrain

est placé sur un Marqueur de Zone d'Objectif, alors les joueurs appellent le O.T. ou un arbitre et ils réajustent le placement du Terrain.

Le Terrain suit toutes les règles normales que l'on trouve dans le chapitre du livre de règles Conquest TLAOK, avec les modifications et ajouts suivants :

- **Aucun élément de Terrain de Garnison ou Infranchissable** n'est placé par-dessus un Marqueur ou une Zone d'objectif.
- Aucun élément de Terrain ne se trouve à moins de 9" d'un autre élément de Terrain.
- Aucun élément de Terrain ne doit avoir une surface au sol supérieure à 9 "x6".
- Des éléments de Terrain plus petits peuvent être regroupés pour former un seul élément de Terrain. Cette combinaison d'éléments de Terrain ne doit pas créer une surface au sol supérieure à 9 "x6". Par exemple, un hameau en ruine peut être combiné avec quelques morceaux de mur brisé pour créer une structure en ruine plus grande.
- Ne peuvent être inclus que 2 éléments de Garnison au maximum sur chaque Champ de Bataille.
- Doit inclure au moins 2 éléments de Terrain avec la règle spéciale **Occultant**.
- Doit inclure au moins 2 éléments de terrain avec la règle spéciale **Obstruant** (voir ci-dessous).
- Lorsque le O.T. met en place les éléments de Terrain, il est important de garder les deux côtés de la table assez symétriques pour assurer un jeu équitable.
- Le champ de bataille doit contenir environ 6 éléments de Terrain, mais pas plus de 9.

## RÈGLES ADDITIONNELLES TLAOK POUR LES TERRAINS

### REGLES DE TERRAIN ZONAL : OBSTRUANT

Un Terrain Zonal avec cette Règle Spéciale ne permet pas de tracer une Ligne de Vue à travers celui-ci. Les Stands qui sont sur un élément de Terrain Zonal Obstruant peuvent tracer une Ligne de Vue vers les Régiments Ennemis et vice versa.



## MOTS CLÉS DE TERRAIN ET TAILLE SUGGÉRÉS

Voici nos recommandations pour aider les joueurs à mettre en place rapidement des tables pour des événements à l'aide des éléments de terrain couramment disponibles. N'hésitez pas à expérimenter en choisissant différents mots-clés et différentes configurations !

### Forêt

(2 - 4 éléments conseillés)

Elevation (3), Hindering, Obscuring, Franchissable.

*(Environ la surface de Stands en formation 3x2 - peut d'être de forme atypique)*

### Bâtiments/Formations Rocheuses

(2 éléments recommandés selon n'importe quelle combinaison)

Infranchissable, Obstruant.

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2 ou 3x2)*

**Nous suggérons 1-4 des éléments suivants selon n'importe quelle combinaison :**

### Eau

Gênant, Franchissable, Eau.

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2 ou 3x2)*

### Brouillard

Élévation (2), Occultant, Franchissable, Eau.

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2)*

### Colline

Elevation 2, Obstruant.

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2 ou 3x2)*

### Champs

Terrain Accidenté, Occultant, Franchissable.

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2)*

### Marais/Débris

Terrain Dangereux, Gênant, Franchissable.

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2)*

### Etang gelé

Terrain Dangereux, Gênant, Franchissable, Eau

*(Environ la surface de Stands en formation 2x2)*

### Terrain de Garnison

Capacité entre 4 et 6, Élévation (3), Défense (1), Garnison, Obstruant

*(Environ la surface de Stands en formation 3x2 - proche de 2x2 si vous représentez une petite toute avec une petite capacité.)*



## EXEMPLES DE CONFIGURATIONS DE TERRAIN

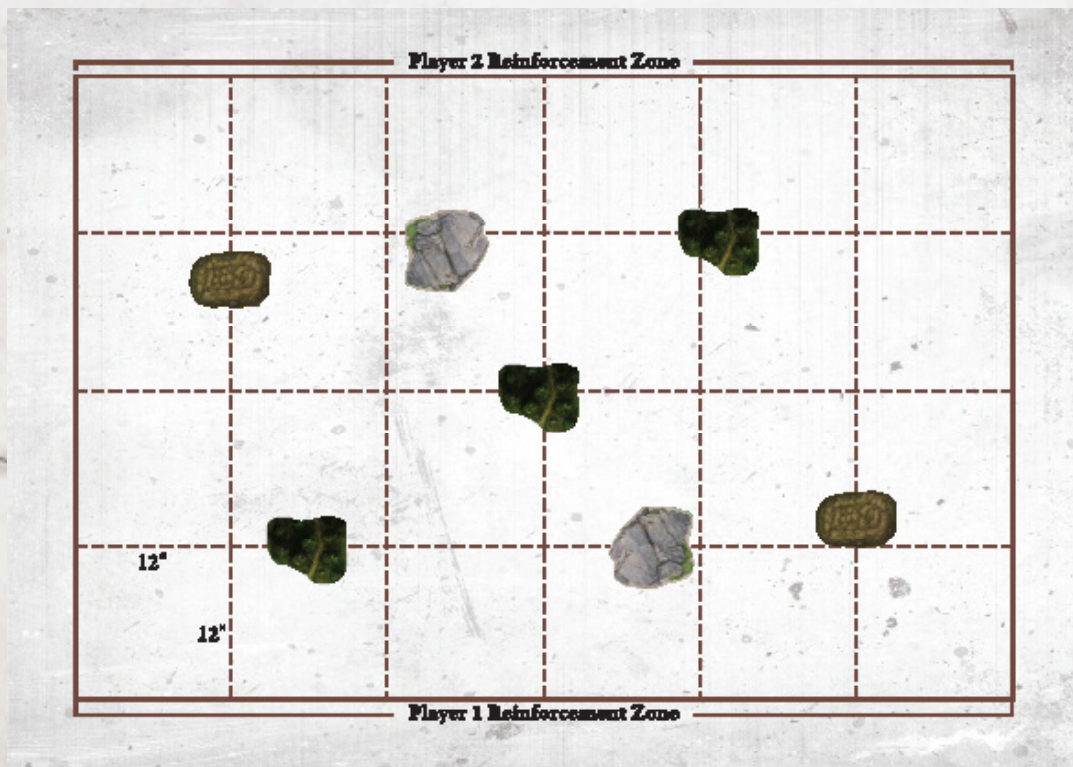
Voici nos recommandations pour la mise en place du champ de bataille, basées sur les mots-clés suggérés pour le terrain. Comme les scénarios varient et qu'il en va de même pour le placement des zones d'objectifs et des marqueurs, si vous rencontrez un scénario où placer un terrain de la manière recommandée est interdit, déplacez la pièce de terrain concernée de la distance minimale requise pour qu'elle ne soit plus dans une position interdite, en vous assurant de maintenir une distance appropriée par rapport aux autres éléments de terrain. Si cela n'est pas possible, les joueurs doivent appeler l'Arbitre de l'événement qui replacera l'élément de terrain. L'ajustement d'un arbitre est considéré comme définitif. Le terrain est remis à sa position d'origine avant le début de la manche suivante.

### EXEMPLE DE DISPOSITION #1

3 Forêts

2 Champs

2 Formations Rocheuses

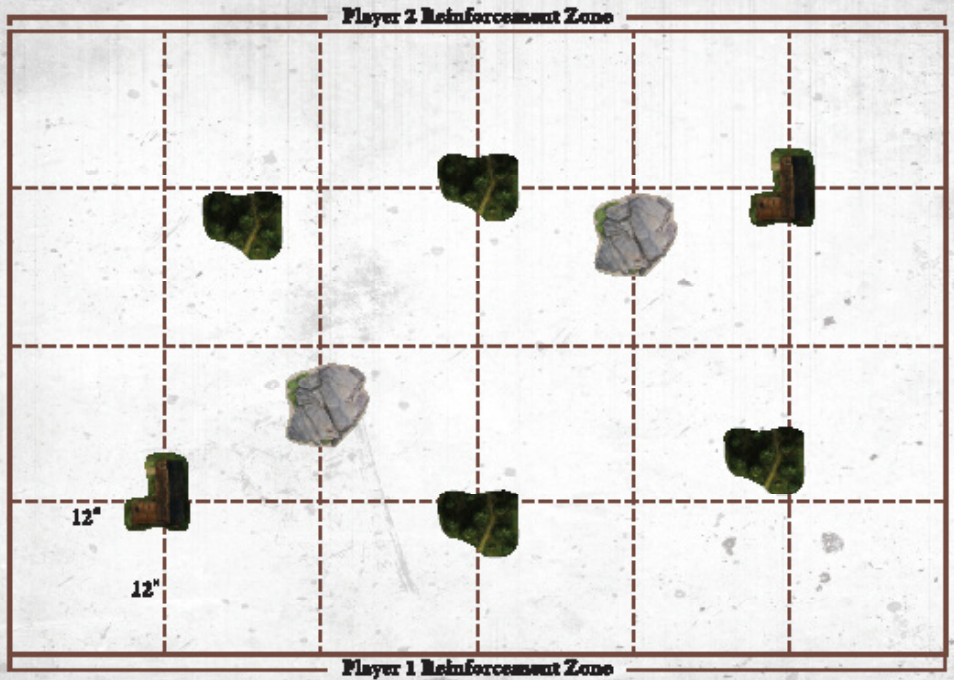


## EXEMPLE DE DISPOSITION #2

4 Forêts

2 Bâtiments (Garrisonable Optional)

2 Formations Rocheuses



12"



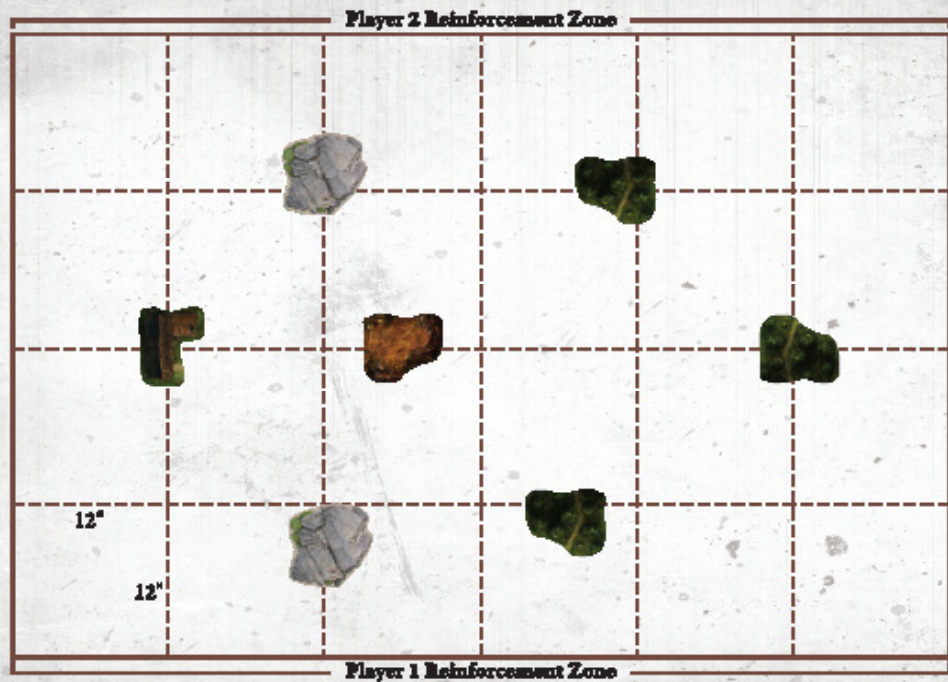
### EXEMPLE DE DISPOSITION #3

3 Forêts

1 Bâtiment (Garrisonable Optional)

2 Formations Rocheuses

1 Colline



## ASSIGNER LES STANDS DE PERSONNAGE

Chaque Stand de Personnage de votre Armée doit rejoindre un Régiment avant le début de la première Phase de Renforts. La meilleure façon de procéder est de placer toute votre Armée à côté du Champ de Bataille, avec vos Personnages déjà dans les Régiments de leurs Bataillons avec lesquels ils combattront au début de la bataille.

## RENFORTS

Les Régiments ne sont pas déployés au début de la Bataille. Ils sont placés sur le côté, et arrivent plus tard dans la bataille, comme décrit dans les règles de base. Notez que si un Régiment est maintenu en renfort, il en est de même pour le Stand de Personnage qui lui est attaché. Le Stand de Personnage ne peut pas changer de Régiment tant que son Régiment initial n'est pas entré sur le Champ de Bataille, en utilisant l'Action Chercher une Nouvelle Escorte. La Classe du Stand de Personnage n'a aucun effet sur le Jet de Renfort du Régiment qu'il a rejoint.

## UNE FIN HÉROÏQUE !

Il y a de rares occasions où l'un des deux joueurs voit sa force complètement détruite au cours d'une bataille. Lorsqu'un joueur n'a plus de Régiments sous son commandement sur le champ de bataille ou en attente de Renforts, son armée est considérée comme ayant connu une Fin Héroïque !

Une Fin Héroïque ne déclenche pas automatiquement une défaite. Au lieu de cela, le joueur qui a encore des Régiments à sa disposition continue de jouer chaque Round restant en effectuant ses Activations et en gagnant des Points de Victoire comme il le ferait normalement. A la fin de la partie, les joueurs comparent leurs PV et le joueur qui en a le plus gagne la bataille comme d'habitude.

## COMBATTRE DANS LA BATAILLE

Chaque bataille de Conquest TLAOK se joue pendant un nombre déterminé de Rounds, ou jusqu'à ce qu'un seuil spécifique de points de victoire (PV) soit atteint. Chaque scénario spécifie le seuil de PV, les objectifs spéciaux et les Zones de Renforts.

## MARQUEURS & ZONES D'OBJECTIFS

De nombreux Scénarios demandent à un joueur de capturer un territoire - quartiers du champ de bataille, centre du champ de bataille, zones d'objectifs, destruction de marqueurs d'objectifs, etc. Lorsque c'est le cas, les Figurines gagnent les PV du joueur correspondant.

## ZONES D'OBJECTIF

Une Zone Objectif est une zone circulaire sur le Champ de Bataille, généralement de 6" ou 9" de diamètre, utilisée pour indiquer les zones d'intérêt. Lorsqu'un Stand chevauche une Zone d'Objectif, on considère que ce Stand est à portée d'une Zone d'Objectif. Certains scénarios font référence à certaines Zones d'Objectifs comme étant amies d'un joueur ou de l'autre. Les zones amies ne peuvent pas être Capturées par le joueur dont elles sont amies.

Les Zones d'Objectifs ne peuvent pas être revendiquées avant le début du deuxième Round.

## CONTRÔLER LES ZONES D'OBJECTIF

Les Stands d'un régiment peuvent capturer des Zones d'Objectifs selon les règles suivantes :

Le joueur avec le plus de Stands, à portée d'une Zone Objectif, revendique cet Objectif.

- Les Stands Légers comptent comme 0 Stands pour la capture des Objectifs. Cependant, ils comptent dans le nombre total de Stands à portée d'une Zone d'Objectif. Si une règle fait qu'un Léger compte comme ayant X Stands additionnels, alors ils comptent dans le total de Stands pouvant Capturer.
- Les Stands Moyens et Lourds comptent pour un Stand pour la Capture des Objectifs.
- Les Stands de Monstre comptent pour trois Stands dans le cadre de la Capture des Objectifs.



Si les Stands perdent leur capacité à Contrôler des Zones d'Objectif, ils comptent tout de même dans le nombre total de Stands à portée d'une Zone d'Objectif.

Par ailleurs, quand un Stand est sous les effets d'une capacité permettant de "Toujours Contrôler une Zone d'Objectif" ou "un Régiment compte comme Contrôlant" une Zone d'Objectif à portée, alors le Joueur ayant le contrôle de ce régiment compte comme Contrôlant cette Zone d'Objectif sans prendre en compte les autres Stands à portée de la Zone. Seulement un Joueur peut Contrôler une même Zone d'Objectif à tout moment.

## MARQUEURS D'OBJECTIF

Contrairement aux Zones, les Marqueurs d'Objectif font référence aux Figurines sur le champ de bataille, utilisés pour indiquer des éléments d'intérêt.

Les Marqueurs d'Objectif sont des Figurines basées sur des Stands de Brute/Cavalerie, sont de Taille 2 et sont considérés comme des entités ennemies sur le champ de bataille selon le Scénario. Ces Marqueurs ne sont utilisés que dans les Scénarios qui les incluent et placés selon le diagramme de chaque Scénario. Ces Marqueurs ne s'activent pas, n'effectuent pas d'Actions, et ne comptent pas pour la Capture d'Objectifs. De plus, ils ne peuvent être Soignés, Restaurés ou déplacés.

Un Régiment peut marcher à moins d'1" de n'importe quel Marqueur d'Objectif ainsi que marcher au travers, du moment que le régiment ne finit pas superposé sur lui et qu'il finit son Activation dans une position légale.

Dans certains Scénarios, certains Marqueurs d'Objectifs sont considérés comme amis d'un joueur ou de l'autre. Les Marqueurs d'Objectifs amis ne peuvent pas être détruits ou attaqués par le joueur avec lequel ils sont amis.

Lorsqu'un Marqueur d'Objectif ami se trouve dans une Zone d'Objectif, cette Zone est contestée et ne peut pas être capturée par des Stands ennemis. Cependant, un joueur doit avoir plus de Stands que son adversaire sur une Zone d'Objectif pour la capturer normalement, même si les Stands ennemis ne peuvent pas capturer une Zone du fait qu'elle est Contestée.

*Par exemple : un Marqueur d'Objectif, ami du Joueur 1, est à portée d'une Zone d'Objectif de 9". Le joueur 2 a plus*

*de Stands à portée de la Zone d'Objectif que le joueur 1 mais ne peut pas la Capturer car elle est "Contestée". Le joueur 1 devra cependant amener plus de Stands à portée de la Zone d'Objectif que le joueur 2 s'il souhaite la Capturer.*

## DÉTRUIRE LES MARQUEURS D'OBJECTIF

Les Marqueurs d'Objectif peuvent être détruits ou endommagés à partir du début du deuxième Round de la partie. Pour endommager un Marqueur d'Objectif, les Régiments doivent l'attaquer de la même manière qu'ils attaquaient un Régiment Ennemi, comme suit :

- Les Régiments peuvent sélectionner un Marqueur d'Objectif comme cible pour leurs Actions de Charge et de Clash.
- Les Stands infligent des Touches d'Impact aux Marqueurs d'Objectif comme d'habitude.
- Une Reformation ou une Retraite en étant Engagé qu'avec un Marqueur d'Objectif n'inflige pas de Blessure et de Test de Moral.
- Les Régiments ne peuvent sélectionner un Marqueur Objectif comme cible d'une Action de Volée que si le Marqueur se trouve à **Portée Optimale**.
- Les Marqueurs Objectifs ne peuvent pas être ciblés par n'importe quelle Règle Spéciale/Évènement de Tirage/Action ou Capacité avant le début du Round 2.
- Les Marqueurs Objectifs ne peuvent être ciblés par des Sorts.
- Les Marqueurs Objectifs ne peuvent être ciblés par des Touches ou Règles Spéciales qui implique un test de Caractéristique de Résolution de la Cible.
- Les Marqueurs Objectifs ne peuvent pas subir plus d'une Blessure par Action de Volée/Sorts/Évènement de Tirage/Règles Spéciales ou autres capacités.
- Les Marqueurs Objectifs ne sont pas affectés par les Tirs ou les Sorts qui utilisent la Caractéristique de résolution de la Cible.
- Les Marqueurs Objectifs ont 3 Blessures et une valeur de Défense de 3.
- Les Marqueurs d'Objectif n'ont pas de Caractéristique de Résolution et sont toujours considérés comme ayant réussi tout Test de Moral ou de Résolution.
- Les Marqueurs Objectifs ne peuvent pas subir plus d'une Blessure par Actions de Clash/Charge de Régiments Légers et Moyens.

- Les Marqueurs Objectifs ne peuvent pas subir plus de deux Blessure par Actions de Clash/Charge de Régiments Lourds.
- Les Jets de Défense des Marqueurs d'Objectif sont lancés par le joueur non actif.
- Lorsqu'un Marqueur d'Objectif perd toutes ses Blessures, il est retiré du jeu.

De plus, les dégâts infligés à un Marqueur d'Objectif par chaque joueur sont comptabilisés séparément. Cela signifie qu'un Marqueur d'Objectif n'est détruit que lorsque le nombre de Blessures causées par le même joueur est suffisant pour détruire le Marqueur d'Objectif.

*Par exemple, le joueur 1 a causé 1 Blessure à un Marqueur d'Objectif, tandis que le joueur 2 a causé 2 Blessures au même Marqueur d'Objectif. Le marqueur n'est pas encore détruit car aucun joueur n'a infligé 3 Blessures. Lors des activations suivantes, le joueur 1 a réussi à infliger 2 Blessures supplémentaires au Marqueur d'Objectif, entraînant sa destruction.*

## RÉGIMENTS EN RENFORT

Les Régiments ne sont pas déployés au début de la partie. Ils sont tenus à l'écart, et arrivent plus tard dans la bataille, comme décrit dans les règles de base.

## OBJECTIFS SECONDAIRES

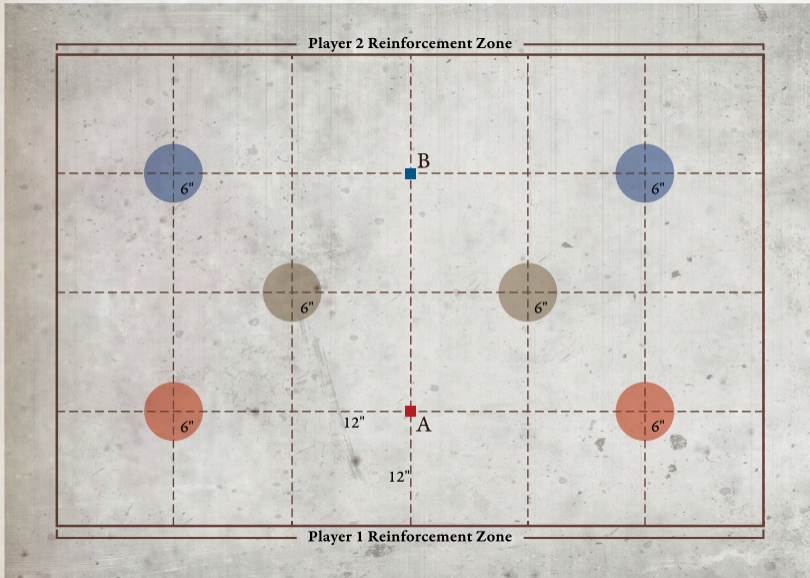
Les scénarios contenus dans ce pack de scénarios TLAOK sont équilibrés sans tenir compte des Objectifs Secondaires. Les joueurs sont libres de les inclure s'ils souhaitent ajouter un niveau supplémentaire de score d'objectifs dans le jeu.





# SCÉNARIO UN

## DIVISER ET CONQUERIR



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez six Zones Objectif de 6" et deux Marqueurs d'Objectif comme indiqué sur le schéma. Le Marqueur d'Objectif "A" et les Zones d'Objectif rouges sont considérés comme amis du joueur 1, tandis que le Marqueur d'Objectif "B" et les Zones d'Objectif bleues sont considérés comme amis du joueur 2.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 3 PV pour chaque Marqueur d'Objectif ennemi qu'ils ont détruit durant le Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils Contrôlent trois Zones d'Objectifs ou plus.

- Les joueurs gagnent 1 PV supplémentaires s'ils Contrôlent plus de Zones d'Objectifs que leur adversaire.
- Les joueurs gagnent 2 PV s'ils ont tué le Seigneur de Guerre de l'Ennemi ce Round. Ne peut être scoré plus d'une fois par partie.

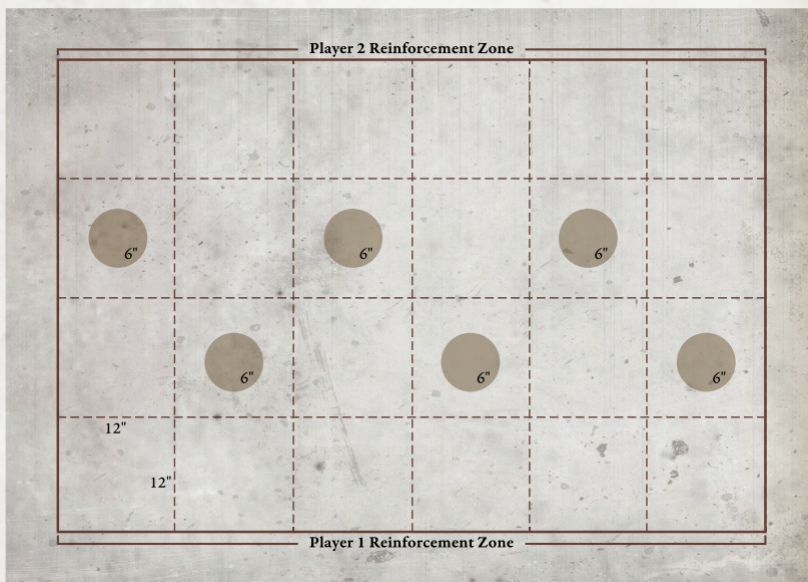
### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.



## SCÉNARIO DEUX

# DERNIER CARRÉ



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez six Zones d'Objectif de 6" comme indiqué sur le schéma.

### RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

A la fin de chaque Phase de Suprémie, le Premier Joueur choisit une des 6 Zones d'Objectif. Le Second Joueur fait ensuite de même, mais ne peut pas prendre le même que le Premier Joueur.

Jusqu'à la fin du Round, les Joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire avec ces Zones d'Objectif.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

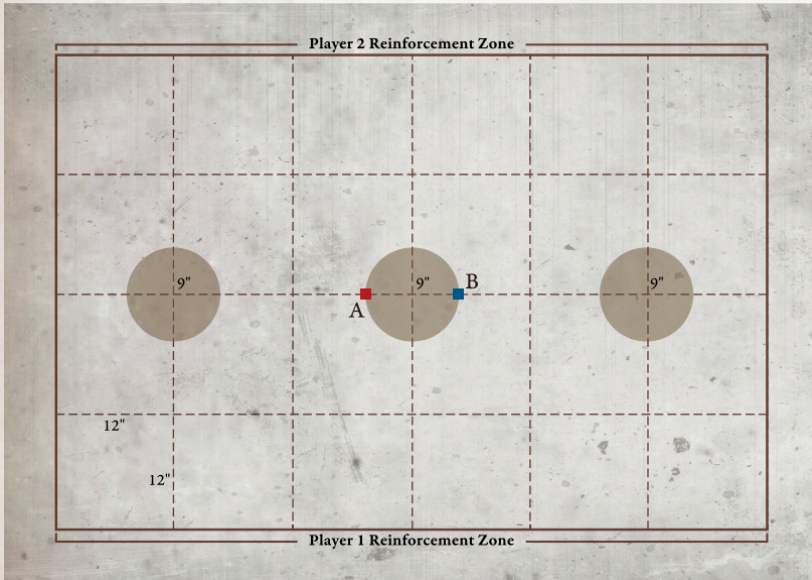
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils Contrôlent trois Zones d'Objectif.
- Les joueurs gagnent 1 PV s'ils Contrôlent toutes les Zones d'Objectif.

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.

## SCÉNARIO TROIS

# DÉCHAINEMENT



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez trois Zones Objectif de 9" et deux Marqueurs d'Objectif comme indiqué sur le schéma. Les Marqueurs d'Objectif "A" sont considérés comme amis du joueur 1, tandis que les Marqueurs d'Objectif "B" sont considérés comme amis du joueur 2.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 3 PV pour chaque Marqueur d'Objectif ennemi qu'ils ont détruit durant le Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.

- Les joueurs gagnent 1 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectifs.
- Les joueurs gagnent 2 PV s'ils ont tué le Seigneur de Guerre de l'Ennemi ce Round. Ne peut être scoré plus d'une fois par partie.

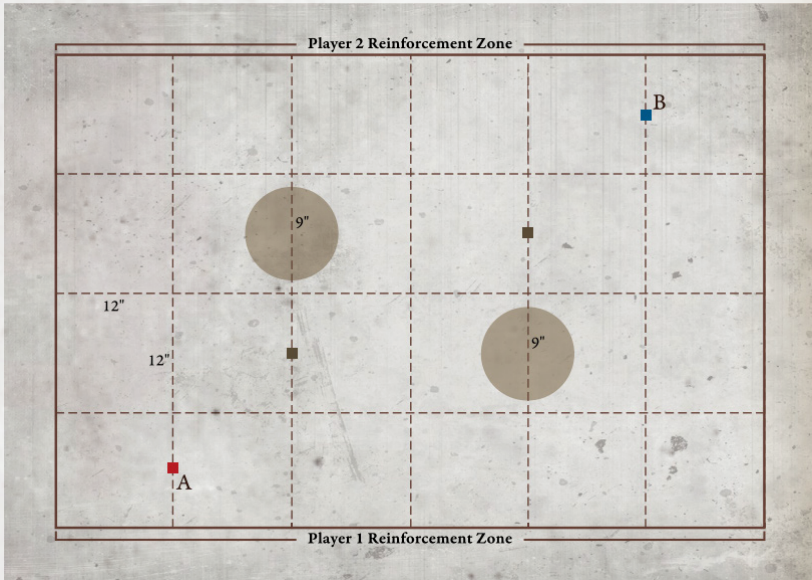
A la fin des Rounds 1-4 ou 9-10, les Joueurs gagnent 1 PV supplémentaire pour contrôler les Zones d'Objectif proches des bords du Champs de Bataille. A la fin des Rounds 5-8, les Joueurs gagnent 2 PV supplémentaires pour contrôler la Zone d'Objectif central.

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.

## SCENARIO QUATRE

# ÉCHELON



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez deux Zones Objectif de 9" et quatre Marqueurs d'Objectif comme indiqué sur le schéma. Les Marqueurs d'Objectif "A" sont considérés comme amis du joueur 1, tandis que les Marqueurs d'Objectif "B" sont considérés comme amis du joueur 2.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 3 PV pour chaque Marqueur d'Objectif qu'ils ont détruit durant le Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils ont détruit deux Marqueurs d'Objectif ou plus durant le même Round.

- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectifs.

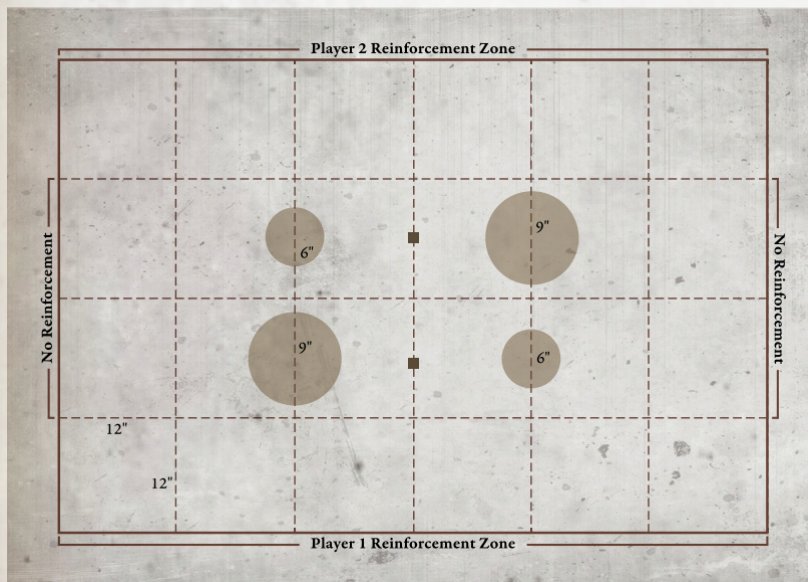
### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.



## SCÉNARIO CINQ

# DERNIER ESPOIR



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez deux Zones Objectif de 9", deux Zones Objectif de 6" et deux Marqueurs d'Objectif comme indiqué sur le schéma. Aucun Régiment ne peut venir des Renforts dans la portion de table marquée « Pas de Renfort » (No Reinforcement).

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 3 PV pour chaque Marqueur d'Objectif qu'ils ont détruit durant le Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.

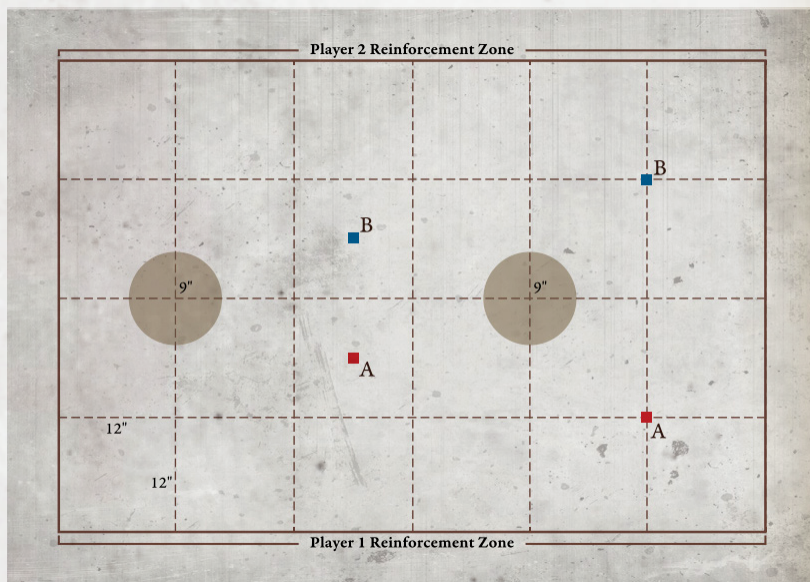
- Les joueurs gagnent 3 PV supplémentaires s'ils Contrôlent trois Zones d'Objectifs ou plus.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Stand de Personnage Ennemi détruit durant ce Round.

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.

## SCÉNARIO SIX

# DÉSÉQUILIBRE



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez deux Zones Objectif de 9" et quatre Marqueurs d'Objectif comme indiqué sur le schéma. Les Marqueurs d'Objectif "A" sont considérés comme amis du joueur 1, tandis que les Marqueurs d'Objectif "B" sont considérés comme amis du joueur 2.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 4 PV pour chaque Marqueur d'Objectif qu'ils ont détruit durant le Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.

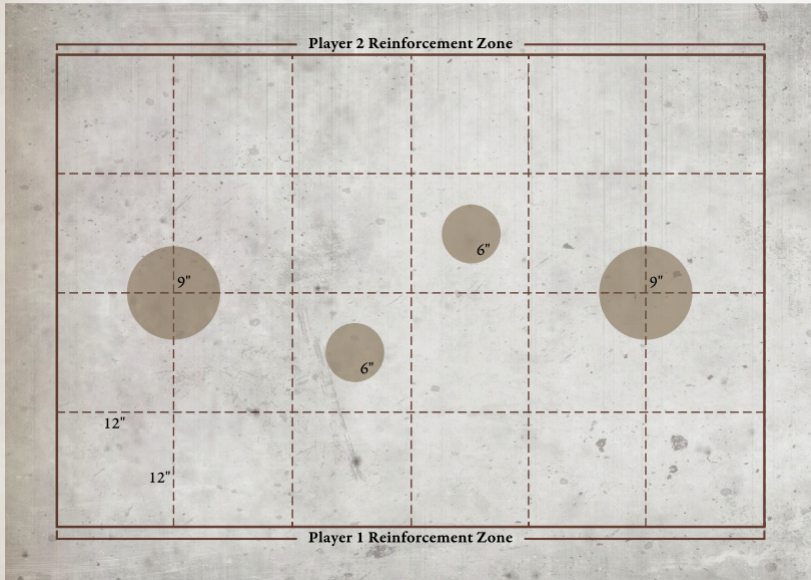
- Les joueurs gagnent 1 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectifs.
- Les joueurs gagnent 2 PV s'ils ont tué le Seigneur de Guerre de l'Ennemi ce Round. Ne peut être scoré plus d'une fois par partie.

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.

## SCÉNARIO SEPT

# MÊLÉE



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez deux Zones Objectif de 9" et deux Zones Objectif de 6".

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif de 6" qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 3 PV pour chaque Zone d'Objectif de 9" qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectifs ou plus.
- Les joueurs gagnent 2 PV s'ils ont tué le Seigneur de Guerre de l'Ennemi ce Round.

- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Stand de Personnage Ennemi détruit durant ce Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Régiment Ennemi détruit durant ce Round.

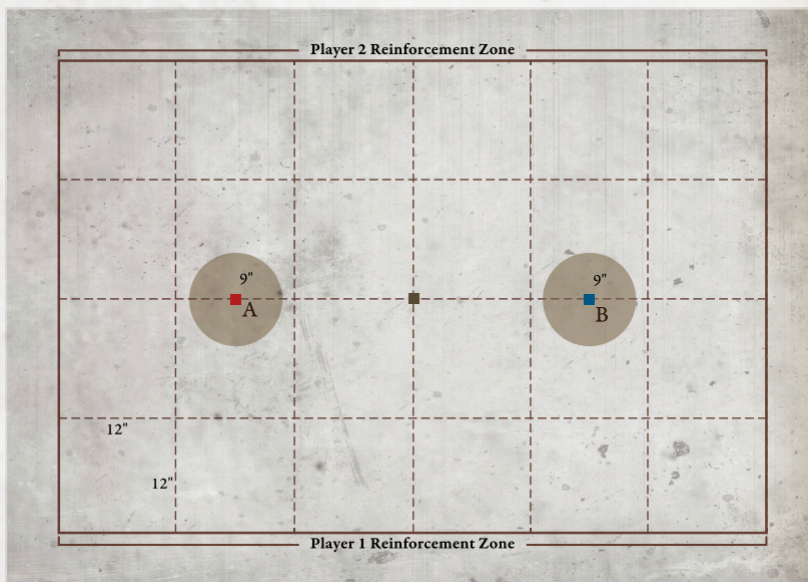
### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.



## SCÉNARIO HUIT

### REMPART



#### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez deux Zones Objectif de 9" et trois Marqueurs d'Objectif comme indiqué sur le schéma. Les Marqueurs d'Objectif "A" sont considérés comme amis du joueur 1, tandis que les Marqueurs d'Objectif "B" sont considérés comme amis du joueur 2.

#### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 3 PV pour chaque Marqueur d'Objectif Ennemi qu'ils ont détruit durant le Round.
- Les joueurs gagnent 3 PV pour avoir détruit le Marqueur d'Objectif central durant le Round.

- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 1 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectifs ou plus.
- Les joueurs gagnent 2 PV s'ils ont tué le Seigneur de Guerre de l'Ennemi ce Round. Ne peut être scoré plus d'une fois par partie.

A la fin des Rounds 3-5-7-9, les Joueurs gagnent 2 PV supplémentaires pour contrôler la Zone d'Objectif gauche.

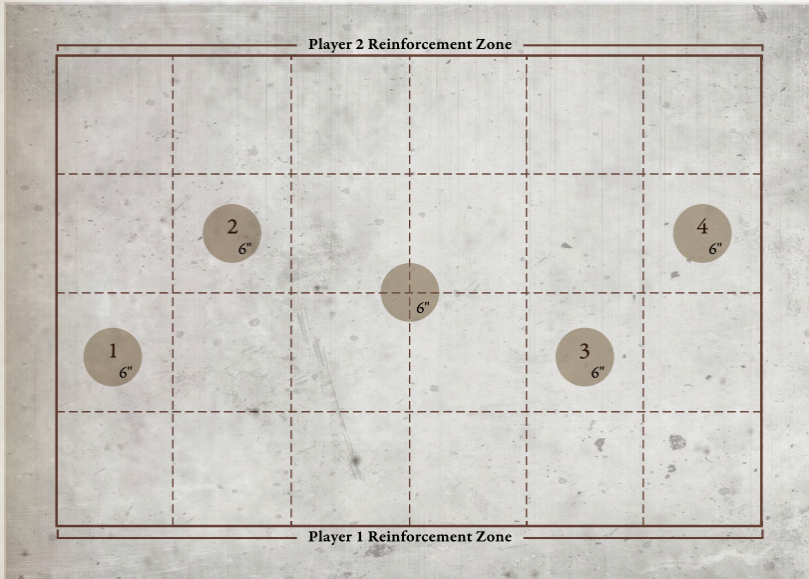
A la fin des Rounds 2-4-6-8, les Joueurs gagnent 2 PV supplémentaires pour contrôler la Zone d'Objectif droite.

#### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.

## SCÉNARIO NEUF

# GOULOT D'ÉTRANGLEMENT



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez cinq Zones d'Objectif de 6" comme indiqué sur le schéma.

### RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

A la fin de chaque Phase de Suprémie, le Premier Joueur choisit **secrètement** une Zone d'Objectif, autre que le central. Le Second Joueur fait ensuite de même (sachant que ce peut être la même Zone d'Objectif).

Pour s'assurer que leur choix reste secret, les joueurs peuvent écrire leur choix sur un morceau de papier plié ou cacher un nombre de Dés/Cartes de Commandement/marqueurs égal au numéro de la Zone Objectif qu'ils ont choisie.

Au début de la Phase de Victoire, les deux joueurs révèlent la Zone d'Objectif qu'ils ont choisie. Jusqu'à la fin du Round, les Joueurs ne gagnent pas de Points de Victoire pour s'emparer de ces Zones d'Objectif. Si

les deux joueurs ont choisi la même Zone d'Objectif, alors cette Zone d'Objectif rapporte le double de Points de Victoire.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Zone d'Objectif qu'ils Contrôlent.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectif, **sans prendre en compte la Zone d'Objectif central.**
- Les joueurs gagnent 1 PV supplémentaire s'ils Contrôlent la Zone d'Objectif central.

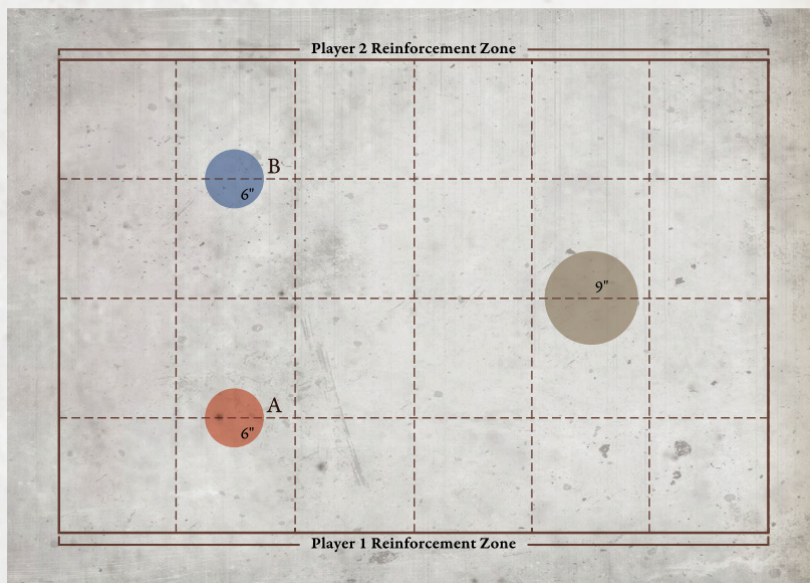
### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.



## SCÉNARIO DIX

# TÊTE-À-TÊTE



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez une Zone Objectif de 9" et deux Zones Objectif de 6" comme indiqué sur le schéma. La Zone d'Objectif rouge est considérée comme amie du joueur 1, tandis que la Zone d'Objectif bleue est considéré comme amie du joueur 2.

- Les joueurs gagnent 2 PV s'ils ont tué le Seigneur de Guerre de l'Ennemi ce Round. Ces points ne peuvent être gagnés plus d'une fois par partie.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Stand de Personnage Ennemi détruit durant ce Round.
- Les joueurs gagnent 2 PV pour chaque Régiment Ennemi détruit durant ce Round.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 3 PV pour Contrôler la Zone d'Objectif de 9".
- Le joueur 1 gagne 4 PV pour Contrôler la Zone d'Objectif notée "B".
- Le joueur 2 gagne 4 PV pour Contrôler la Zone d'Objectif notée "A".

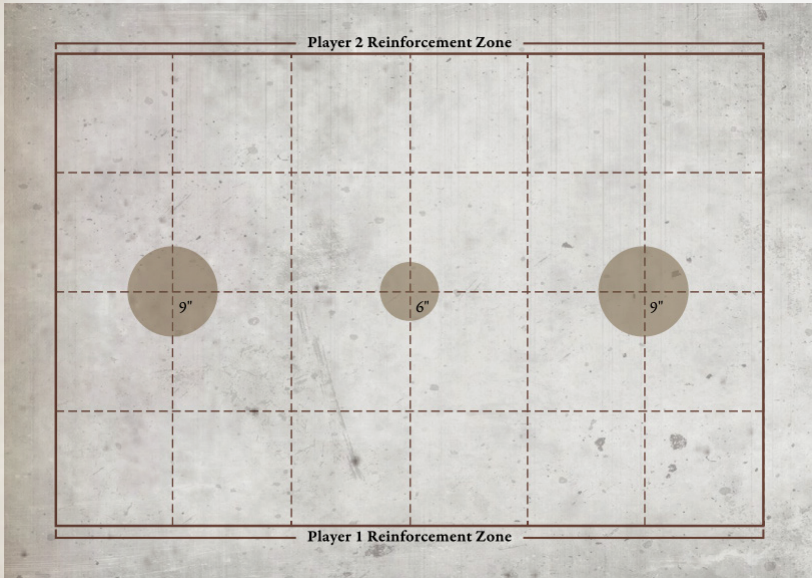
### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.



## SCÉNARIO ONZE

# MAËLSTORM



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez deux Zones Objectif de 9" et une Zone d'Objectif de 6" comme indiqué sur le schéma.

### POINTS DE VICTOIRE

Dans ce Scénario, les Zones d'Objectif peuvent être Contrôlées et les Points de Victoire scorés à partir du 1er Round. A la fin des Rounds 1-4 et 9-10, les Joueurs gagnent autant de PV comme suit:

- Les joueurs gagnent 2 PV pour Contrôler la Zone d'Objectif de 6".
- Les joueurs gagnent 1 PV pour Contrôler une Zone d'Objectif de 9".

A la fin des Rounds 5-8, les Joueurs gagnent autant de PV comme suit:

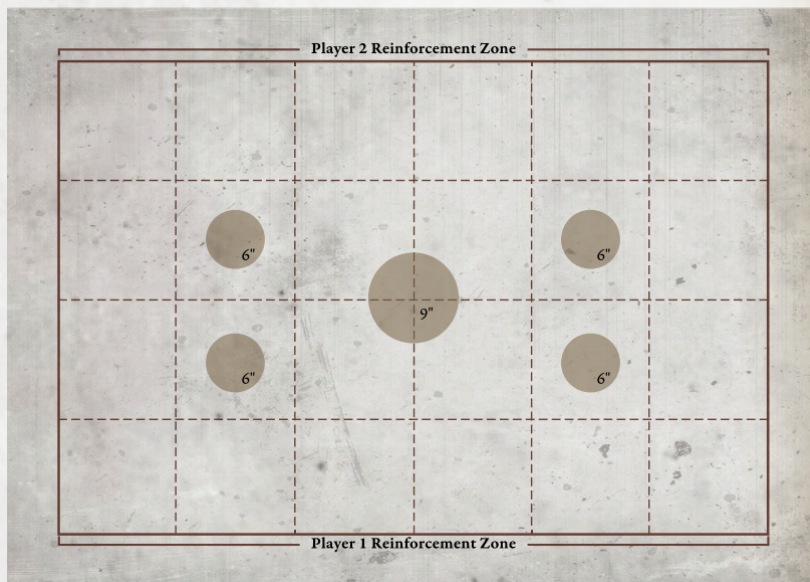
- Les joueurs gagnent 1 PV pour Contrôler la Zone d'Objectif de 6".
- Les joueurs gagnent 2 PV pour Contrôler la Zone d'Objectif de 9".

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.

## SCÉNARIO DOUZE

# ÉCRASEZ-LES !



### PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

Placez une Zone Objectif de 9" et quatre Zones d'Objectif de 6" comme indiqué sur le schéma.

### RÈGLES SPÉCIALES DE SCÉNARIO

A la fin de chaque Phase de Suprémie, le Premier Joueur choisit une Zone d'Objectif de 6" n'ayant pas de Régiments Amis à portée. Le Second Joueur fait ensuite de même, sachant que le choix peut être identique au Premier Joueur.

Les Joueurs gagnent 3 PV supplémentaires s'ils Contrôlent la Zone d'Objectif qu'ils ont choisie à la fin de la Phase de **Victoire**.

### POINTS DE VICTOIRE

Durant la Phase de Victoire de chaque Round, les Joueurs gagnent autant de Points de Victoire comme suit :

- Les joueurs gagnent 1 PV pour Contrôler une Zone d'Objectif.
- Les joueurs gagnent 2 PV supplémentaires s'ils Contrôlent deux Zones d'Objectifs ou plus.

### DURÉE DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 10ème Round. Le Joueur ayant scoré le plus de PV est déclaré Vainqueur.