

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Recueil de scénarios

Supplément

2<sup>e</sup> édition, version 1 bêta 2 – 20 mai 2020



Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en **bleu**.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

## Introduction

Même si le Livre de règles du Neuvième Âge : Batailles fantastiques contient différents scénarios sous la forme des Types de déploiement et des Objectifs secondaires standard, beaucoup de joueurs nous ont demandé de concevoir des scénarios supplémentaires à jouer.

Vous trouverez dans le présent recueil un certain nombre de scénarios moins axés sur l'aspect compétitif du jeu mais beaucoup plus sur son aspect narratif.

Ce recueil comporte trois différentes parties, pour trois types de scénarios différents.

La première partie compte la liste de « scénarios de jeu ». Les scénarios de jeu sont prévus comme alternative aux scénarios habituels de Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles Fantastiques. En principe, ils ne modifient que le Type de déploiement et l'Objectif secondaire, et peuvent donc être joués dans les parties de tous les jours sans préparatifs particuliers.

La seconde partie comporte les scénarios narratifs. Ces scénarios modifient complètement les conditions de victoire, incluent des règles spéciales, modifient le Type de déploiement et peuvent dans certains cas changer les règles de structure de l'armée. Vous devez donc vous mettre d'accord avec votre partenaire sur le fait que vous jouerez un tel scénario avant de créer votre liste d'armée. Ces scénarios présentent un aspect narratif renforcé et peuvent être facilement intégrés à une campagne. Veuillez noter que leurs conditions de victoire ne sont pas nécessairement symétriques et que l'équilibre des forces en présence est moins garanti que dans les scénarios de jeu.

Enfin, vous trouverez quelques ajouts à la fin du recueil. Ce sont de petits changements de règles que vous pouvez utiliser dans n'importe quelle partie standard ou scénario, pour ajouter un peu de piquant et d'inédit à vos parties.

Chaque scénario est accompagné d'une illustration présentant ses règles de déploiement. Veuillez noter que ces scénarios sont prévus pour être joués sur une table de dimensions standard (72" sur 48"). Au cas où vous préféreriez jouer sur une table plus petite ou plus grande, il vous faudra donc apporter quelques ajustements aux distances indiquées sur ces schémas.

### « Contrôle » des objectifs

Le terme « contrôler » revient de façon récurrente tout au long du présent livret. Sauf mention contraire, un marqueur d'objectif est **contrôlé** par le joueur qui possède le plus grand nombre d'Unités de capture à 6" ou moins du centre de cet objectif (ou de ce marqueur d'objectif). Si une unité se trouve à 6" ou moins du centre de plusieurs marqueurs d'objectif, elle ne compte que pour le **contrôle** d'un seul marqueur d'objectif, celui dont le centre est le plus proche du centre de cette unité (au cas où le centre de ces marqueurs d'objectif serait à la même distance du centre de l'unité, tirez au sort pour voir lequel prendre en compte).

## Table des matières

Scénarios de jeu	3
Scénarios narratifs	23
Extensions	42

# Scénarios de jeu

Ces scénarios sont prévus pour être utilisés dans les parties de tous les jours et peuvent être joués avec n'importe quelle armée et les Décors normaux, en remplaçant simplement les Types de déploiement et les Objectifs secondaires du Livre de règles de base.

Chaque scénario de jeu contient les éléments suivants :

**Déploiement** – Décrit le Type de déploiement utilisé dans le scénario. Cela peut être un des Types de déploiement habituels, mais il peut aussi bien être unique. Si c'est le cas, ce nouveau Type de déploiement sera alors expliqué en détail.

**Séquence pré-partie** – Décrit quelles sont les étapes à suivre avant que la bataille ne commence (comme par exemple placer des marqueurs pour l'Objectif secondaire).

**Règles spéciales du scénario** – Décrit les règles uniques qui affectent les armées ou le champ de bataille dans ce scénario.

**Remporter l'Objectif secondaire** – Décrit comment gagner l'Objectif secondaire. Comme d'habitude, si l'un des joueurs le remporte, il gagne 3 Points de bataille supplémentaires, tandis que son adversaire perd 3 Points de bataille.

## Tableau des scénarios aléatoires

Vous pouvez utiliser le tableau aléatoire ci-dessous pour déterminer quel scénario jouer. Lancez 1D3, puis lancez 1D6. Ces deux résultats combinés vous permettront de tirer un scénario parmi les 18 ci-dessous.

D3	D6	Scénario	Page
1	1	Désorientation	4
1	2	Trésors enfouis	5
1	3	Sombres visions	6
1	4	Ruines perdues	7
1	5	Ancien artefact	8
1	6	La quête de l'Adversaire	9
2	1	Le long retour au pays	10
2	2	Pluie de météorites	11
2	3	Le Saint Graal	12
2	4	Les rois cachés	13
2	5	Spoliateurs	13
2	6	Dominer le champ de bataille	15
3	1	Tonneau de bière	16
3	2	Au-delà du Voile	17
3	3	Carnage	18
3	4	Tenir la ligne	19
3	5	Mauvaises manières	20
3	6	Objectifs multiples	21

## 1 – 1. Désorientation

*Vous et votre ennemi avez une idée d'où se cachent les secrets de cette contrée. Avancez prudemment et peut-être pourrez-vous deviner l'indice de votre adversaire, mais assurez-vous qu'il ne voit pas clair dans votre jeu.*

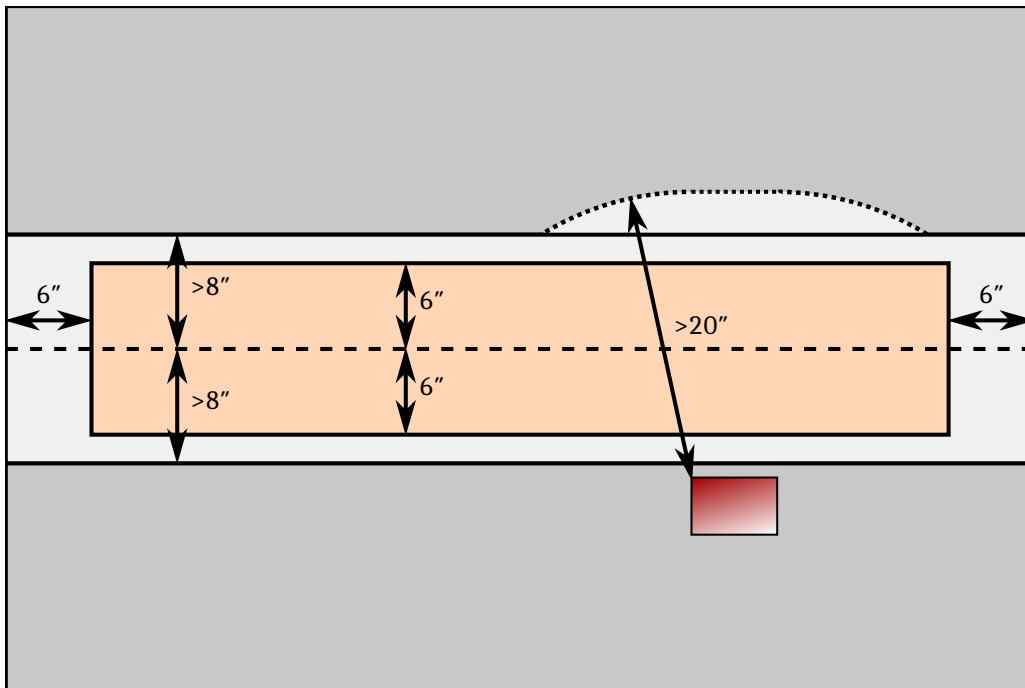
### Déploiement

Type de déploiement standard : **Contre-offensive**.

### Séquence pré-partie

Après avoir déterminé les Zones de déploiement, les deux joueurs placent chacun deux marqueurs sur le champ de bataille, en commençant par le joueur ayant choisi sa Zone de déploiement en premier, et en poursuivant à tour de rôle. Chaque marqueur doit être placé avec son centre sur un point qui se trouve à moins de 6" de la Ligne médiane, et à au moins 6" du bord de table (cette zone étant représentée par le rectangle orange sur l'illustration). De plus, chaque marqueur doit être placé avec son centre situé à au moins 11" du centre de tout autre marqueur, et à plus d'1" de tout Terrain infranchissable.

Ces marqueurs portent chacun un numéro allant de 1 à 4. Après l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement, chaque joueur choisit secrètement l'un des marqueurs (notez son numéro sur un bout de papier). Les joueurs peuvent choisir librement n'importe quel marqueur, y compris un marqueur posé par leur adversaire.



### Règles spéciales du scénario

À la fin du cinquième Tour de jeu, les deux joueurs révèlent quel marqueur ils avaient choisi.

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus de marqueurs choisis remporte l'Objectif secondaire.

## 1 - 2. Trésors cachés

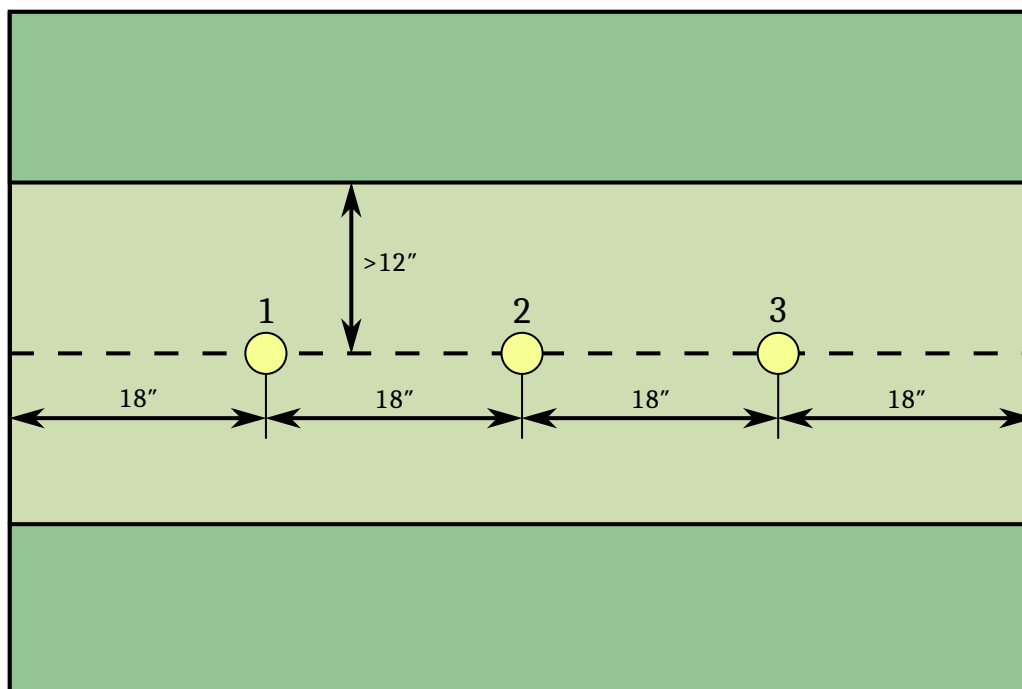
*Vous n'avez pas eu le temps de déchiffrer la carte au trésor avant de partir en expédition. Sachez à présent vous saisir de la chance : d'autres secrets seront bientôt révélés.*

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal**.

### Séquence pré-partie

Marquez les positions 1, 2 et 3 sur le champ de bataille, comme indiqué dans l'illustration ci-dessous.



### Règles spéciales du scénario

Au début de chaque Tour de jeu, lancez 1D3. Placez un marqueur « Trésor » avec son centre sur la Ligne médiane, à la position correspondant au résultat donné par le dé. S'il y a déjà un marqueur à cette position, ne placez pas de marqueur à ce Tour de jeu.

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus de marqueurs « Trésor » remporte l'Objectif secondaire.

## 1 – 3. Sombres visions

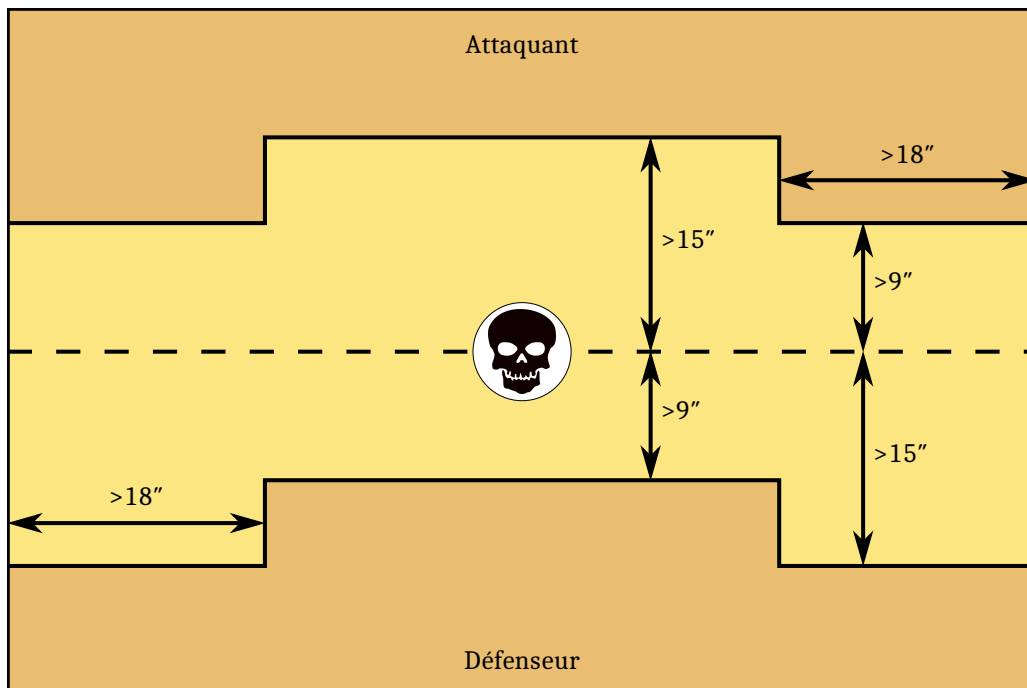
Une présence maléfique hante ces contrées, un esprit à la faim insatiable. Sa volonté se manifeste à vous, indiquant la prochaine victime à être menée à l'abattoir. Accédez à sa volonté, et vous partirez sains et saufs.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Encerclement**.

### Séquence pré-partie

Placez au centre de la table un petit Décor de type Terrain infranchissable (de dimensions environ 3×3") pour représenter la source du Regard malveillant. Si le centre de la table est déjà occupé par un autre Décor, placez ce Terrain infranchissable aussi près que possible du centre de la table, mais à au moins 1" de tout autre Décor. Au cas où vous ne disposeriez pas de Décor approprié, vous pouvez placer un marqueur au centre de la table.



### Règles spéciales du scénario

Au début de chaque Tour de joueur, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer l'unité ciblée par le Regard malveillant. Mesurez à partir du centre de la source du Regard malveillant.

---

#### 1D6 Cible du Regard malveillant

- 1-2 L'Unité de capture ennemie la plus proche de la source.
  - 3-4 La Machine de guerre ou la figurine de taille Gigantesque ennemie la plus proche de la source.
  - 5-6 L'unité ennemie (de n'importe quel type) la plus proche de la source.
- 

Au cas où un résultat ne serait pas applicable, relancez le dé jusqu'à ce que vous obteniez un résultat qui l'est. Le Regard malveillant demeure sur l'unité jusqu'à la fin de la partie. Au cas où plus d'une cible potentielle se trouverait à égale distance du centre de la source du Regard malveillant, tirez au hasard laquelle de ces unités est prise pour cible. Si une unité est retirée comme perte alors qu'elle a été ciblée par le Regard malveillant, notez-le.

### Remporter l'Objectif secondaire

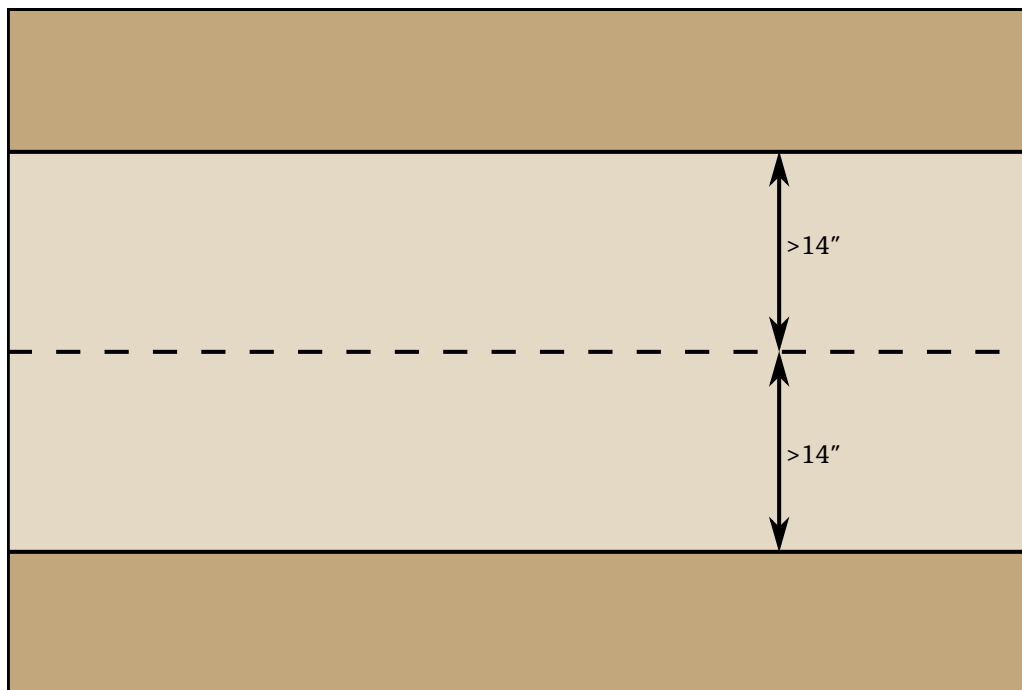
À la fin de la partie, le joueur qui a perdu le moins d'unités alors qu'elles étaient la cible du Regard malveillant remporte l'Objectif secondaire.

## 1 – 4. Ruines perdues

*La brume recouvre ces ruines oubliées depuis longtemps, bien qu'un trésor soit caché quelque part. Vous ne pouvez pas risquer d'envoyer toute votre armée d'un coup, progresser sans une avant-garde serait de la folie.*

### Déploiement

Les Zones de déploiement commencent à plus de 14" de part et d'autre de la Ligne médiane et s'étendent au-delà.



### Séquence pré-partie

Pendant l'étape 6 de la Séquence pré-partie, immédiatement après avoir décidé quel joueur choisit sa Zone de déploiement, mais avant qu'il ait pris sa décision, le joueur qui ne choisit pas sa Zone de déploiement doit désigner un élément de Décor présent sur la table. Ce Décor contient les Ruines perdues.

Au moment de déclarer les Déploiements spéciaux (étape 8 de la Séquence pré-partie), chaque joueur à tour de rôle (en commençant par celui qui a choisi sa Zone de déploiement) désigne une de ses unités, qui gagne **Avant-garde**, jusqu'à en choisir deux (les Personnages ne peuvent être choisis de la sorte).

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur qui contrôle les Ruines perdues remporte l'Objectif secondaire.

## 1 – 5. Artéfact ancien

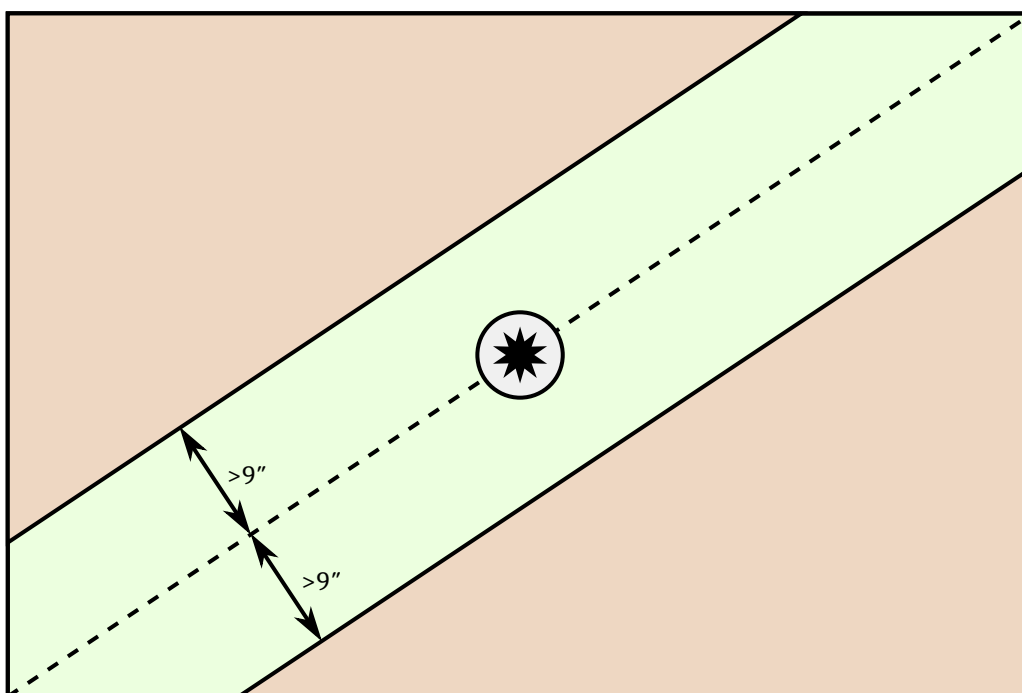
Votre armée a été attirée ici par les rumeurs d'un artéfact précieux d'un âge oublié... mais elle n'est pas la seule ! À vous de prouver votre valeur !

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Flanc refusé**.

### Séquence pré-partie

Placez un petit Décor de type Terrain infranchissable (de dimensions environ 3×3") au centre du champ de bataille pour représenter l'Artéfact ancien. Si le centre de la table est déjà occupé par un autre Décor, placez ce Terrain infranchissable aussi près que possible du centre de la table, mais à au moins 1" de tout autre Décor. Au cas où vous n'auriez pas de Décor approprié sous la main, vous pouvez aussi vous contenter de marquer le centre de la table au moyen d'un marqueur.



### Règles spéciales du scénario

Le Général et le Porteur de la grande bannière des deux armées gagnent **Capture**.

La partie dure un nombre de tours aléatoire. À la fin du quatrième Tour de jeu, lancez 1D6. Sur un résultat de 2+, jouez un cinquième Tour de jeu. À la fin du cinquième Tour de jeu, lancez 1D6. Sur un 3+, jouez un sixième Tour de jeu, etc.

À la fin de chaque Tour de jeu après le premier, le joueur ayant le plus d'Unités de capture à 6" ou moins de l'Artéfact ancien gagne un marqueur « Fouille ».

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de marqueurs « Fouille » remporte l'Objectif secondaire.

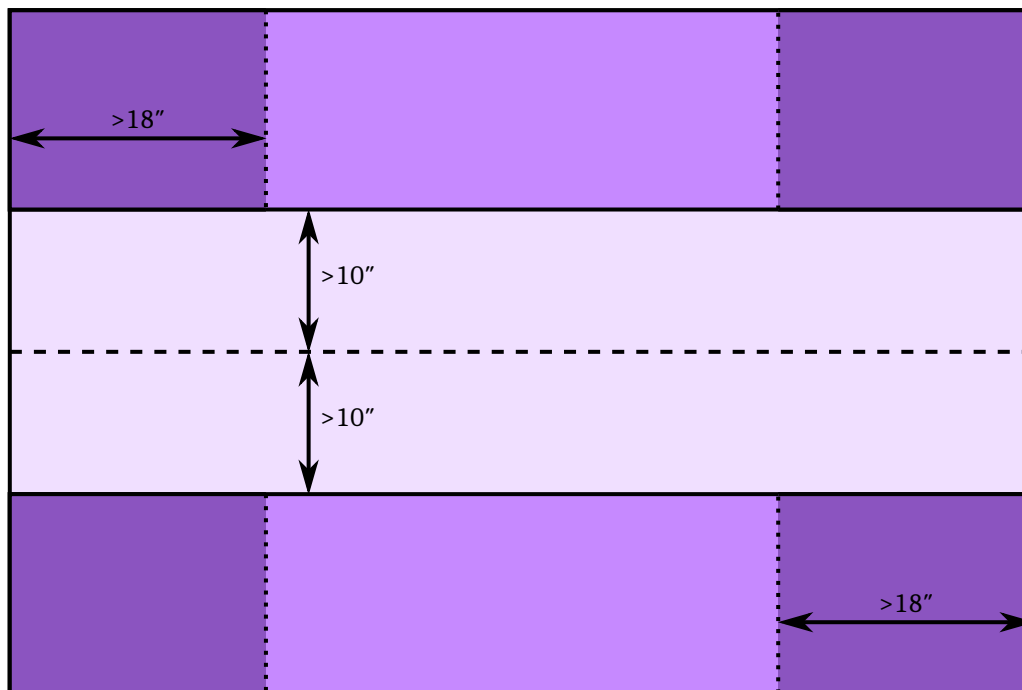


## 1 – 6. La quête de l'Adversaire

*Vanadra, déesse de la Colère, vous a révélé le visage de tous ceux qui vont ont causé des torts. L'heure est enfin venue de vous faire justice !*

### Déploiement

Les Zones de déploiement sont les zones à plus de 10" de la Ligne médiane. Aucun Personnage ne peut être déployé à 18" ou moins des bords courts de la table.



### Règles spéciales du scénario

Pendant l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités d'Avant-garde, mais avant de lancer le dé pour savoir qui jouera en premier), chaque joueur à tour de rôle (en commençant par le joueur qui a fini de se déployer en premier), choisit un Personnage de la Liste d'armée de son adversaire, jusqu'à en choisir trois. S'il y a moins de trois Personnages dans la Liste d'armée, l'adversaire choisit automatiquement tous les Personnages à la place. Il est possible de choisir un Personnage qui n'est pas sur le champ de bataille (par exemple, parce qu'il est en Embuscade).

### Remporter l'Objectif secondaire

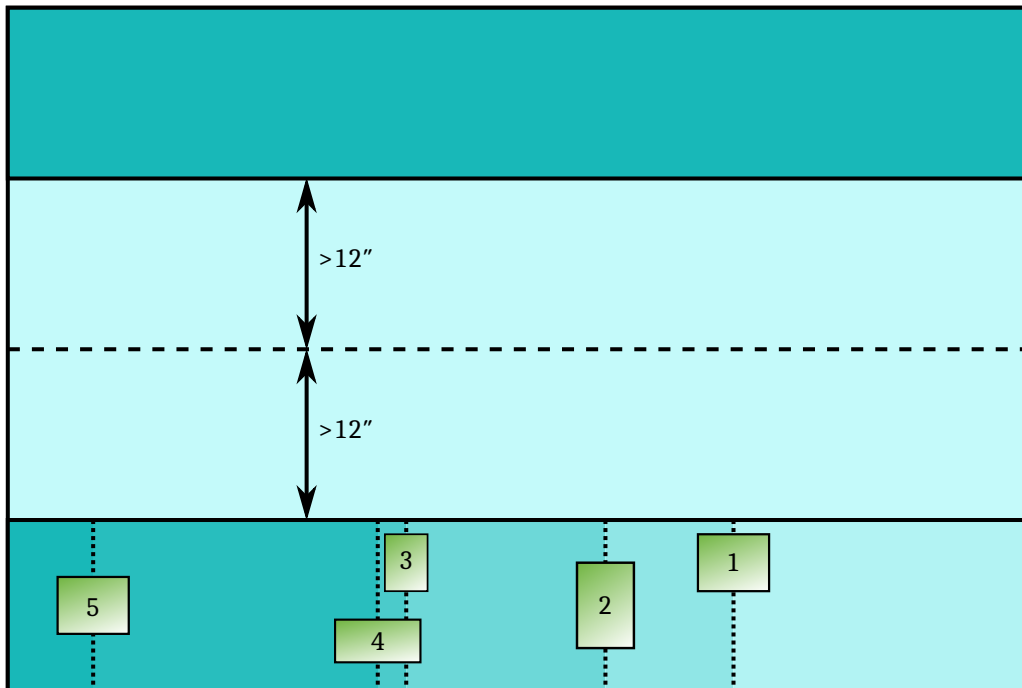
À la fin de la partie, le joueur qui a le plus grand nombre de Personnages désignés par l'adversaire encore sur la table gagne l'Objectif secondaire.

## 2 – 1. Le long retour au pays

La longue guerre vient de finir. Votre armée vient juste de commencer le long retour au pays. Alors que vous pensiez avoir définitivement déposé les armes, une nouvelle force ennemie vous barre le chemin. Franchissez ses lignes le plus rapidement possible. Et si certains de vos hommes doivent périr... après tout, cela fera moins de bouches à nourrir sur le chemin du retour.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Colonnes en marche**.



### Séquence pré-partie

Une fois qu'un joueur a déployé toutes ses unités (à l'exception de celles qui utilisent des règles de Déploiement spécial, comme Éclaireur ou Embuscade) et déclaré son intention de jouer premier ou second, ce joueur doit placer un marqueur avec son centre dans la Zone de déploiement de son adversaire. Ce dernier déploie alors ses unités restantes, et place lui-même un marqueur avec son centre dans la Zone de déploiement de son adversaire. Passez ensuite à l'étape 5 de la Séquence de la Phase de déploiement (déploiement d'Éclaireurs), comme d'habitude.

### Règles spéciales du scénario

Quand vous calculez les Points de victoire, les Unités de base ne valent que la moitié de leurs points habituels (y compris pour calculer les points qu'elles rapportent si elles sont en fuite ou brisées).

### Remporter l'Objectif secondaire

Le joueur ayant le plus d'Unités de capture à 6" ou moins de son propre marqueur à la fin de la partie remporte l'Objectif secondaire.

## 2 – 2. Pluie de météorites

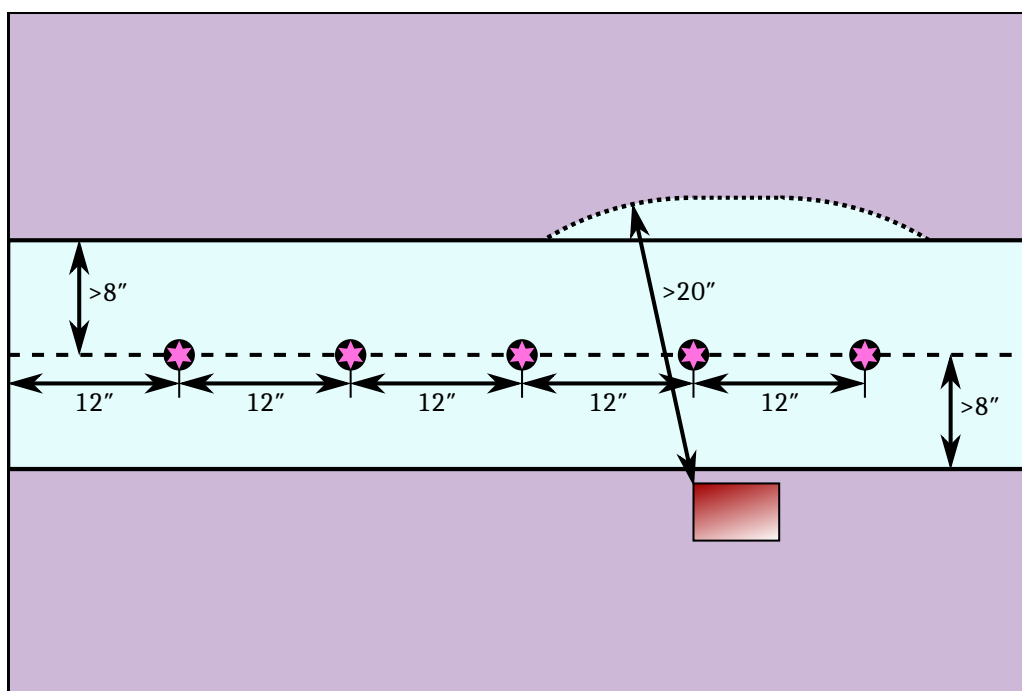
Une pluie de météorites contenant la précieuse sombrepierre s'est abattue sur cette zone. Ce matériau a des propriétés ésotériques, qui pourraient être utilisées à votre avantage.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Contre-offensive**.

### Séquence pré-partie

À l'étape 8 de la Séquence pré-partie (directement avant le début de la Phase de déploiement), placez cinq marqueurs « Météorites » avec leurs centres répartis à égale distance les uns des autres le long de la Ligne médiane (12" d'écart). Déplacez ensuite chacun de ces marqueurs d'une distance de 1D6×2" dans une direction aléatoire ; sur un résultat de '6', le marqueur n'est pas déplacé. Enfin, si nécessaire, ajustez la position de chaque marqueur d'une distance minimale de sorte que son centre se trouve à plus d'1" de tout Terrain infranchissable.



### Règles spéciales du scénario

Au début de chacun de vos Tours de joueur, à l'exception du premier, chacune de vos unités peut ramasser tout marqueur « Météorite » dont le centre se trouve en contact avec elle. Ôtez le marqueur du champ de bataille : l'unité transporte à présent ce marqueur. Une unité transportant un ou plusieurs marqueurs et qui a moins de trois Rangs complets ne peut faire de Marche forcée.

Si une unité qui transporte un ou plusieurs marqueurs est détruite ou perd Capture, l'adversaire doit immédiatement placer tous les marqueurs transportés par cette unité avec leur centre sur des points situés à 3" ou moins d'elle. Ces points ne peuvent se situer à moins d'1" d'un Terrain infranchissable ou du centre d'un autre marqueur « Météorite », mais peuvent être à l'intérieur d'une autre unité. Tout sort non lié lancé par une figurine se trouvant dans une unité transportant un ou plusieurs marqueurs « Météorite » doit relancer tous les Dés de magie ayant donné un résultat de '1'. Si le Lanceur a déjà une telle capacité, il gagne à la place un Modificateur de lancement de +1.

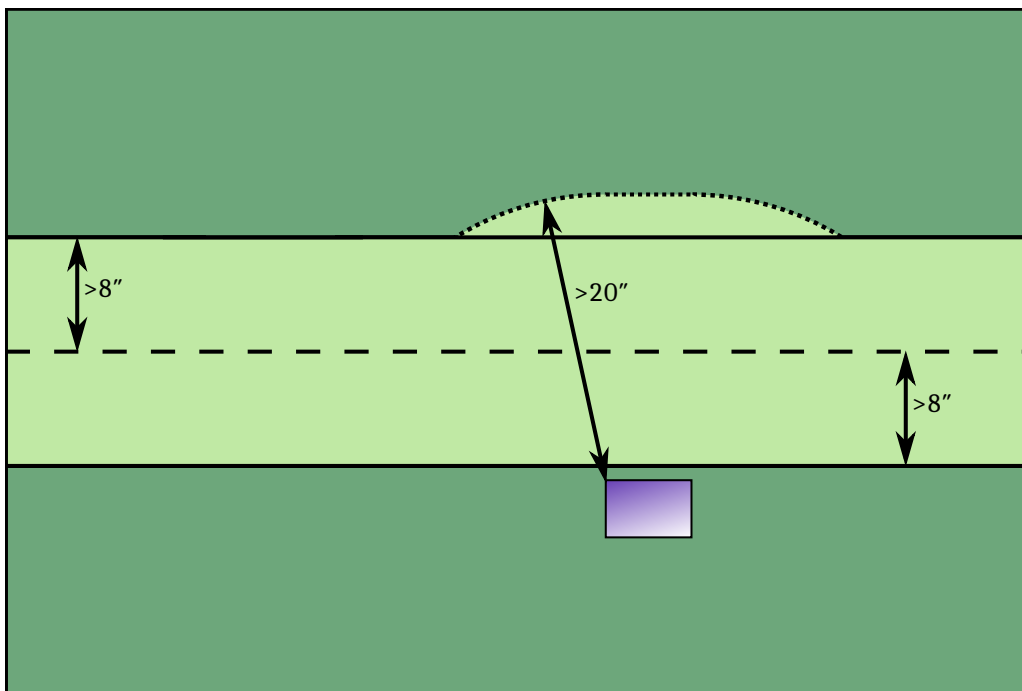
### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur dont les Unités de capture transportent le plus de marqueurs « Météorite » remporte l'Objectif secondaire. Remarque : les unités qui n'ont pas la règle Capture ont le droit de ramasser des marqueurs « Météorite », mais ceux-ci ne compteront alors pas en ce qui concerne l'Objectif secondaire.

## 2 – 3. Le Saint Graal

### Déploiement

Type de déploiement standard : *Contre-offensive*.



### Séquence pré-partie

Après la Sélection des sorts (à la fin de l'étape 7 de la Séquence pré-partie), en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement, les joueurs marquent, chacun à tour de rôle, un élément de Décor, jusqu'à en marquer trois au total. On ne peut marquer un Terrain infranchissable, ni un Décor qui se trouve intégralement dans la Zone de déploiement de l'un des joueurs.

Lors de l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités d'Avant-garde, et avant de lancer le dé pour savoir qui jouera en premier), les deux joueurs choisissent en secret lequel des éléments de Décor contient le Saint Graal (notez-le sur un morceau de papier).

### Règles spéciales du scénario

Au début du 2<sup>e</sup> Tour de jeu, les choix des éléments de Décor sont révélés. Si les deux joueurs ont choisi le même Décor, placez un marqueur « Graal » au centre de ce Décor. Sinon, placez le marqueur « Graal » au centre du troisième élément de Décor (celui qu'aucun des deux joueurs n'a marqué).

Au début de chaque Tour de joueur suivant, n'importe quelle Unité de capture du joueur actif en contact avec le centre du marqueur « Graal » peut le ramasser. Dans ce cas, ôtez le marqueur du champ de bataille : l'unité transporte à présent le marqueur. À moins que l'unité qui porte le marqueur n'ait au moins 3 Rangs complets, elle ne peut effectuer de Marche forcée.

Si l'unité qui transporte le marqueur « Graal » est détruite ou fuit, l'adversaire doit immédiatement placer le marqueur avec son centre en un point situé à 3" de l'unité. Ce point doit se trouver à plus d'1" de tout Terrain infranchissable, mais peut se trouver dans une autre unité.

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, si une unité transporte le marqueur « Graal », son propriétaire remporte l'Objectif secondaire.

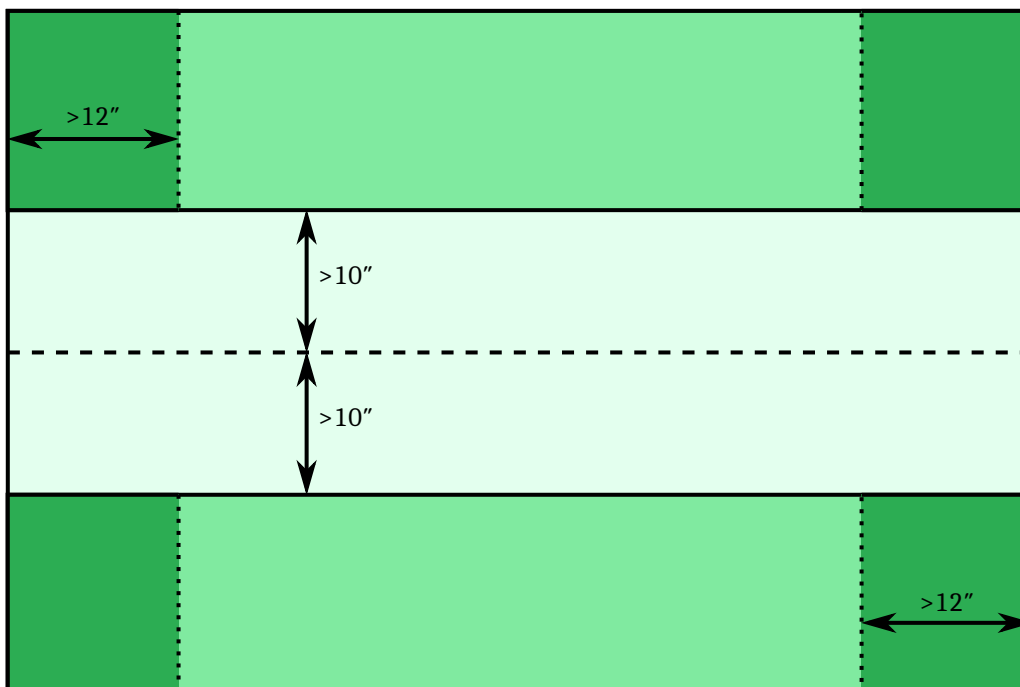
## 2 – 4. Les rois cachés

Deux seigneurs machiavéliques luttent pour le trône depuis des années. L'heure est enfin venue pour la bataille décisive. Cependant, tous deux doivent se trouver au centre de la mêlée afin de pouvoir prétendre à l'autorité absolue à l'heure du triomphe.

### Déploiement

Les Zones de déploiement sont les zones situées à plus de 10" de la Ligne médiane. Seules les figurines de type Cavalerie ou avec les Règles universelles **Troupe légère** ou **Éclaireur** peuvent être déployées à 12" ou moins des bords courts de la table.

Au moment de déclarer les Déploiements spéciaux, les joueurs peuvent décider de conserver jusqu'à deux de leurs unités en renfort. Ces unités suivent les règles d'**Embuscade**, à ceci près qu'elles arrivent automatiquement sur le champ de bataille au 1<sup>er</sup> Tour de jeu, et doivent être placées en contact avec le bord long de la table du côté de leur propriétaire.



### Séquence pré-partie

Immédiatement avant de choisir les Zones de déploiement, les deux joueurs choisissent en secret :

- soit une unité alliée de leur armée (qui n'est pas un Personnage), dans laquelle se dissimule le Roi caché ;
- soit un Personnage de leur armée, qui est leur Roi caché.

Chaque joueur note son choix en secret sur un morceau de papier.

### Règles spéciales du scénario

Au début de chaque Tour de joueur, le joueur actif peut désigner l'une des unités du joueur réactif. Ce joueur doit révéler si le Roi caché se trouve dans cette unité. Il n'a cependant pas à dire qui est le Roi caché.

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, si votre Roi caché est en vie et si celui de l'adversaire a été retiré comme perte, vous remportez l'Objectif secondaire.

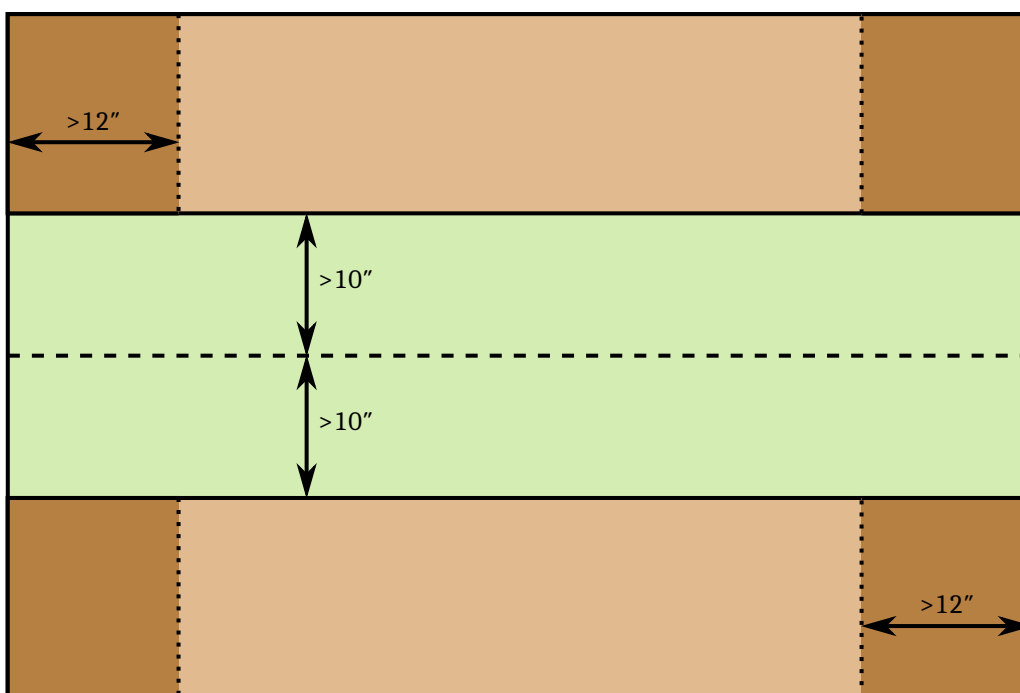
## 2 – 5. Spoliateurs

*Ne laissez pas l'ennemi souiller vos drapeaux !*

### Déploiement

Les Zones de déploiement sont les zones situées à plus de 10" de la Ligne médiane. Seules les figurines de type Cavalerie ou avec les Règles universelles **Troupe légère** ou **Éclaireur** peuvent être déployées à 12" ou moins des bords courts de la table.

Au moment de déclarer les Déploiements spéciaux, les joueurs peuvent décider de conserver jusqu'à deux de leurs unités en renfort. Ces unités suivent les règles d'**Embuscade**, à ceci près qu'elles arrivent automatiquement sur le champ de bataille au 1<sup>er</sup> Tour de jeu, et doivent être placées en contact avec le bord long de la table du côté de leur propriétaire.



### Séquence pré-partie

Pendant l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités avec **Avant-garde**, mais avant de lancer le dé pour savoir qui commence en premier), les deux joueurs, à tour de rôle, et en commençant par le joueur qui a fini de se déployer en premier, choisissent chacun une unité de la Liste d'armée de leur adversaire dotée d'un Porte-étendard (le Porteur de la grande bannière ne compte pas), jusqu'à désigner ainsi chacun trois unités. S'il y a moins de trois unités dotées d'un Porte-étendard dans la Liste d'armée d'un joueur, son adversaire choisit automatiquement toutes ces unités. Si l'armée d'un joueur ne compte aucun Porte-étendard, alors l'adversaire choisit à la place une unique Unité de capture. On peut choisir une unité qui n'est pas sur le champ de bataille (par exemple, une unité en Embuscade).

### Remporter l'Objectif secondaire

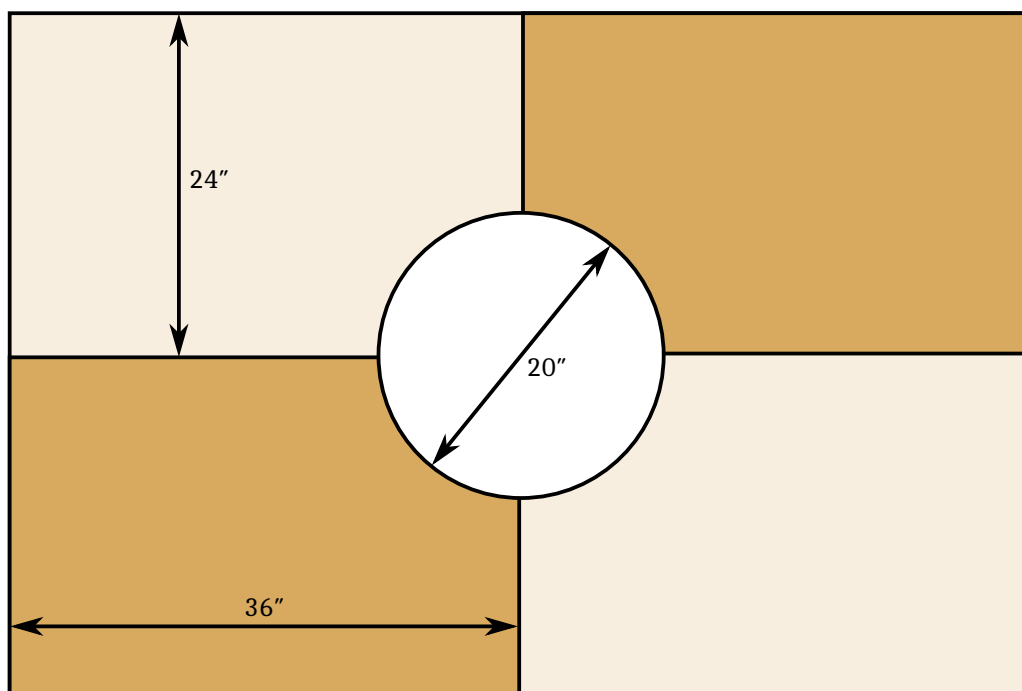
À la fin de la partie, le joueur qui a le plus grand nombre de ses unités choisies encore en vie remporte l'Objectif secondaire.

## 2 – 6. Dominer le champ de bataille

*Contrôlez le champ de bataille pour revendiquer la victoire !*

### Déploiement

La table est divisée en quarts séparés par deux lignes droites qui passent à travers le centre de la table, parallèles aux bords de table. Les Zones de déploiement sont les zones de deux quarts opposés, et à plus de 10" du centre de la table.



### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des Points d'objectif pour chaque Zone de déploiement dans laquelle ils ont au moins une Unité de capture :

- la Zone de déploiement adverse - 3 Points d'objectif
- les zones adjacentes aux Zones de déploiement - 2 Points d'objectif chacune
- votre propre Zone de déploiement - 1 Point d'objectif
- le centre de la table - 0 Point d'objectif

Une unité est considérée à l'intérieur d'une zone si son centre s'y trouve.

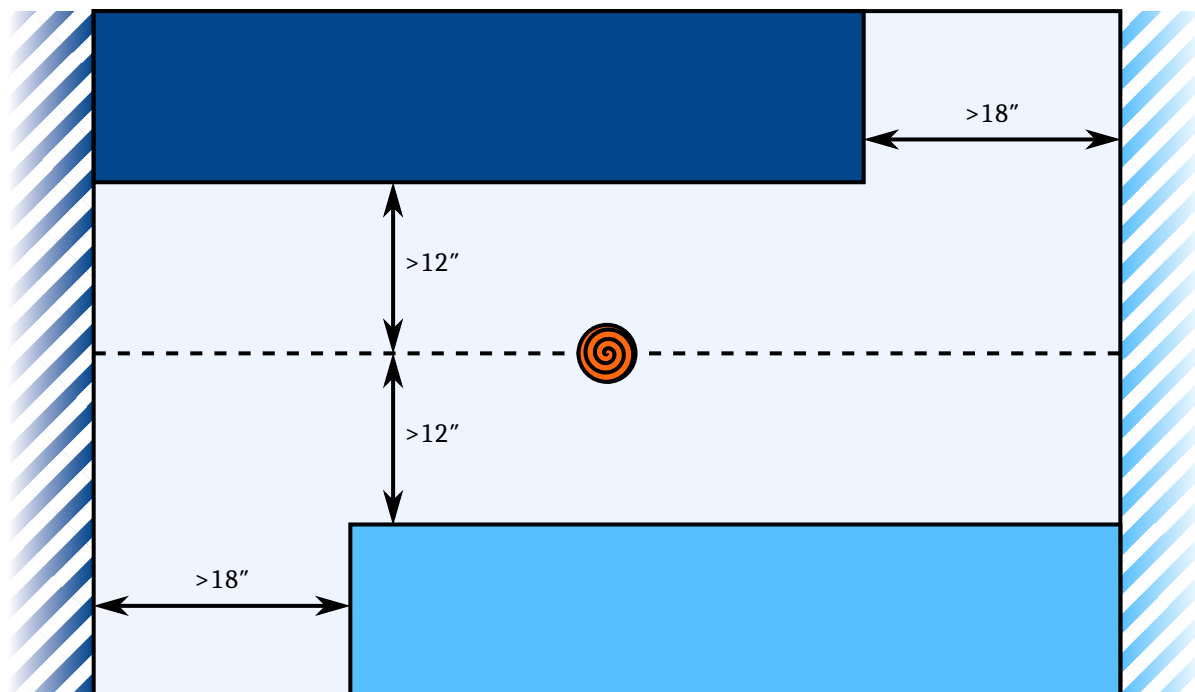
Le joueur qui a le plus de Points d'objectif remporte l'Objectif secondaire.

### 3 – 1. Tonneau de bière

Qu'y a-t-il de plus doux que le goût de la victoire ? Un bon vieux tonneau de bière pourrait bien faire l'affaire !

#### Déploiement

Type de déploiement standard : *Attaque à l'aube*.



#### Séquence pré-partie

Placer le marqueur « Tonneau de bière » au centre de la table.

#### Règles spéciales du scénario

Au début de chacun de vos Tours de joueur à l'exception du premier, n'importe laquelle de vos Unités de capture peut s'emparer du marqueur « Tonneau de bière » si elle se trouve en contact avec son centre. Enlevez le marqueur du champ de bataille : l'unité le transporte maintenant. À moins d'avoir au moins 3 Rangs complets, l'unité qui transporte le marqueur ne peut pas effectuer de Marche forcée.

Si l'unité qui transporte le marqueur « Tonneau de bière » est détruite ou fuit, l'adversaire peut immédiatement placer le marqueur avec son centre en un point situé à 3" ou moins de l'unité. Ce point ne peut se trouver à moins d'1" d'un Terrain infranchissable, mais peut se trouver à l'intérieur d'une unité.

L'unité qui transporte le marqueur « Tonneau de bière » gagne **Sans peur**.

#### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, si une unité transporte le marqueur « Tonneau de bière », son propriétaire remporte l'Objectif secondaire.

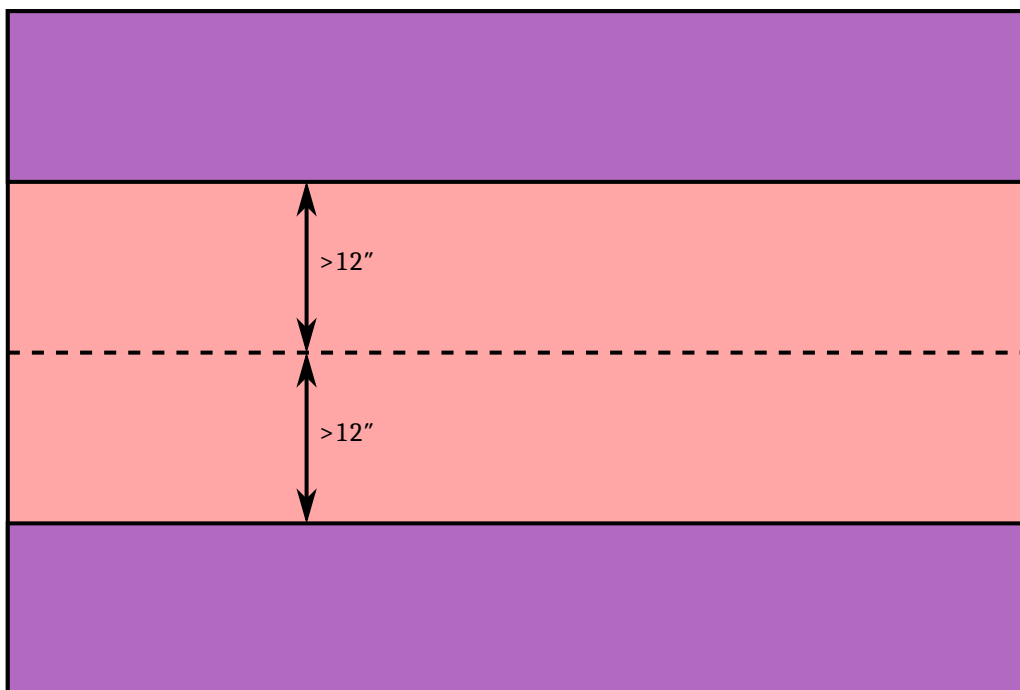


## 3 – 2. Au-delà du Voile

*Piégé de l'autre côté du Voile, votre seule échappatoire est de gagner les faveurs des Dieux Sombres.*

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal.**



### Règles spéciales du scénario

Les joueurs gagnent des Points d'objectif (PO) en fonction de ce qu'il arrive durant la bataille :

- Chaque fois qu'une Unité de capture ennemie est retirée comme perte : +2 PO.
- Chaque fois qu'un Personnage ennemi est tué en Duel : +2 PO.
- La première fois qu'une Unité de capture alliée non en fuite se trouve dans la Zone de déploiement ennemie : +2 PO.
- La première fois qu'une unité alliée sans les règles Indémoralisable ou Instable réussit un Test de moral : +1 PO.
- Chaque fois qu'une unité ennemie effectue une Réaction à une charge de type « Fuir » : +1 PO.
- Chaque fois qu'une unité alliée réussit une charge sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie : +1 PO.

### Remporter l'Objectif secondaire

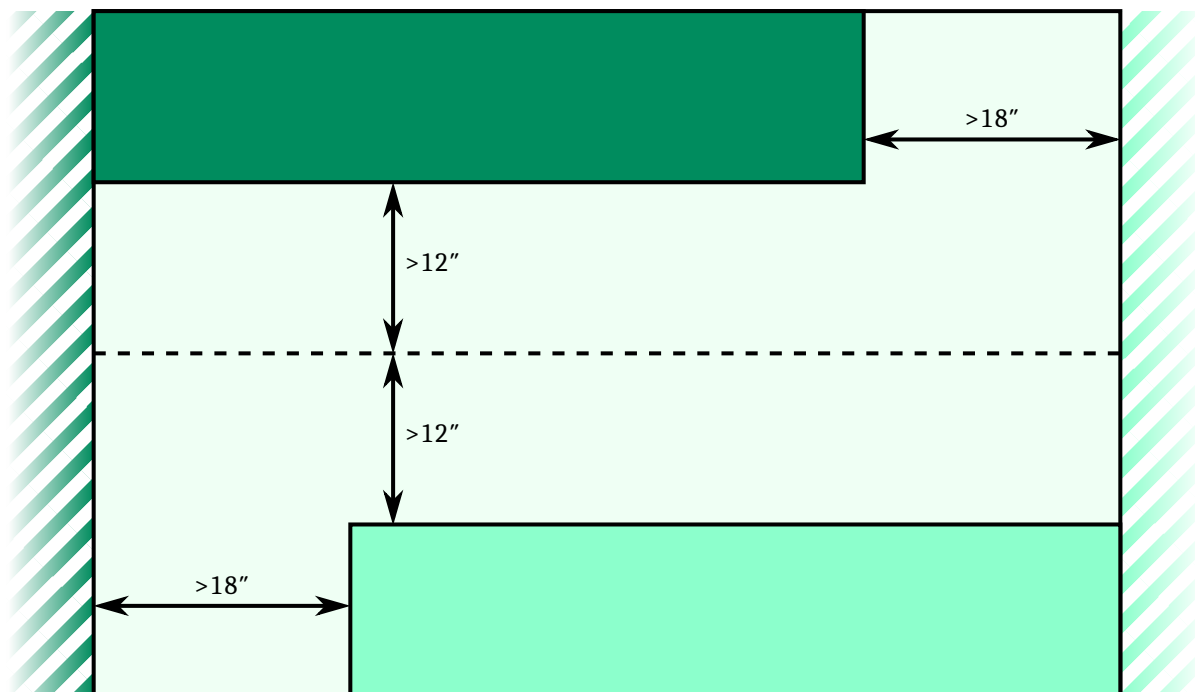
À la fin de la partie, le joueur avec le plus de Points d'objectif remporte l'Objectif secondaire.

### 3 – 3. Carnage

Parfois il n'y a aucune tactique, aucun plan de bataille. Juste du sang et de la rage.

#### Déploiement

Type de déploiement standard : *Attaque à l'aube*.



#### Règles spéciales du scénario

Chaque fois qu'une unité ennemie est retirée comme perte alors qu'elle est engagée au combat ou alors qu'elle fuit un combat (soit qu'elle est immédiatement détruite pour avoir échoué à distancer ses poursuivants, soit qu'elle est éliminée pendant le Mouvement de fuite qui suit immédiatement sa démoralisation), vous remportez un Point d'objectif.

#### Remporter l'Objectif secondaire

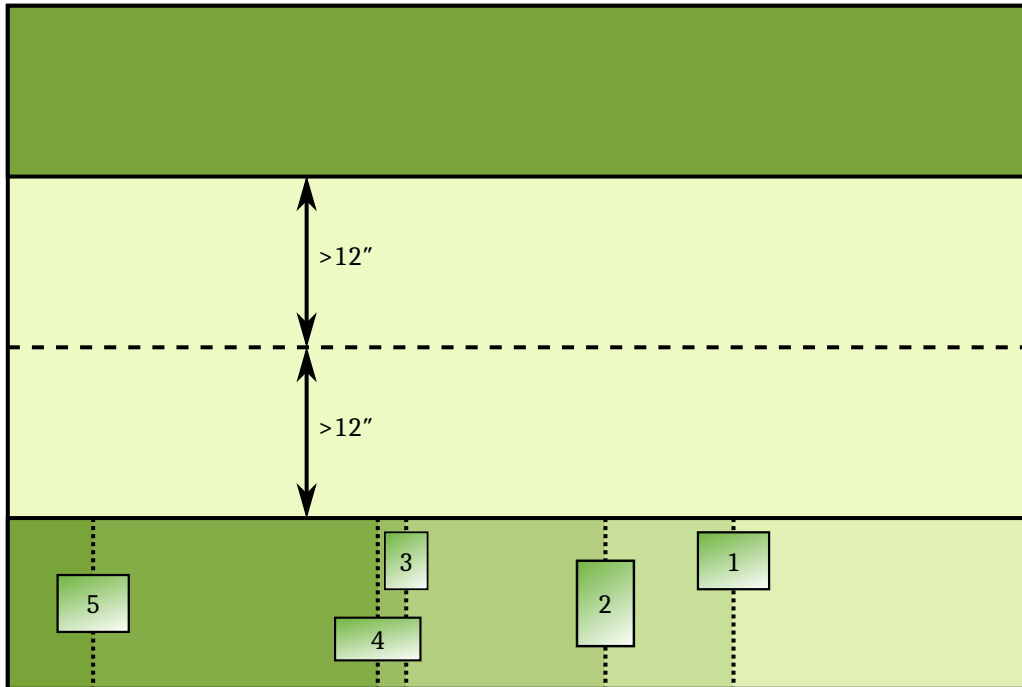
À la fin de la partie, le joueur avec le plus de Points d'objectif remporte l'Objectif secondaire.

### 3 – 4. Tenez la ligne

*Force et honneur, bravoure et ardeur.*

#### Déploiement

Type de déploiement standard : **Colonnes en marche.**



#### Séquence pré-partie

À la fin de l'étape 8 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir lancé le dé pour savoir qui joue en premier), le joueur qui joue en premier est déclaré « l'Attaquant », tandis que son adversaire est « le Défenseur ». Trois des unités du Défenseur qui n'ont pas utilisé de règle de Déploiement spécial peuvent immédiatement faire un Mouvement de vol de maximum 6". Ces unités doivent terminer ce mouvement entièrement à l'intérieur de leur Zone de déploiement.

#### Règles spéciales du scénario

Tous les jets de Portée de charge effectués par les Unités de capture de l'Attaquant suivent la règle **Jet maximisé**.

#### Remporter l'Objectif secondaire

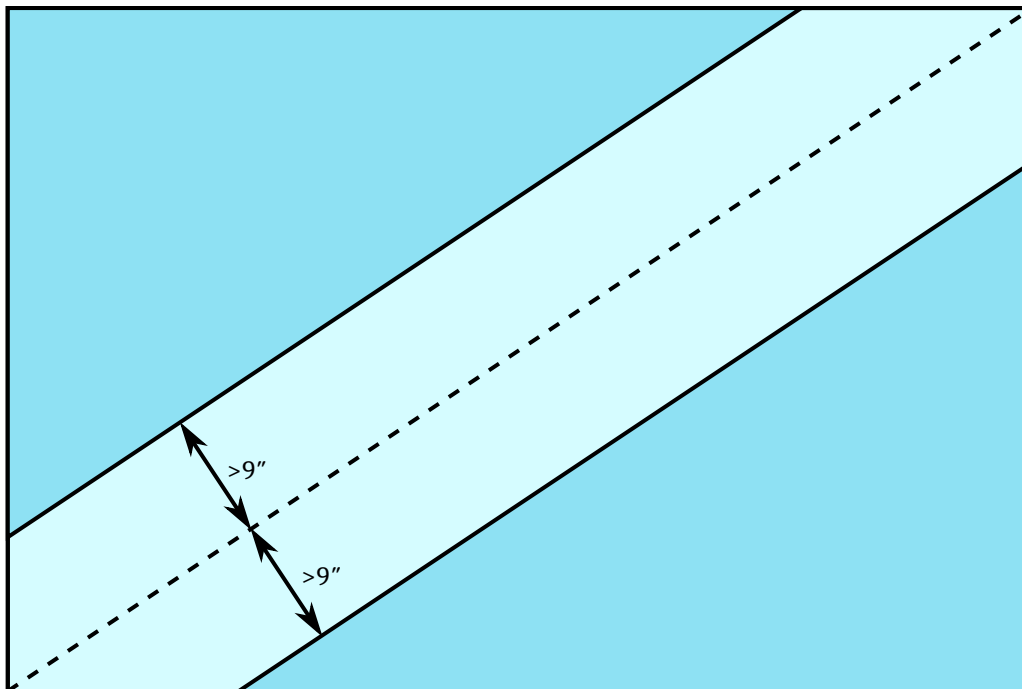
À la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'Unités de capture à l'intérieur de la Zone de déploiement du Défenseur (jusqu'à un maximum de 3 unités) remporte l'Objectif secondaire.

### 3 – 5. Mauvaises manières

Certaines unités ont si mauvaise réputation que leur seule présence peut perturber la ligne de bataille.

#### Déploiement

Type de déploiement standard : *Flanc refusé*.



#### Séquence pré-partie

Pendant l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités avec Avant-garde, et avant de lancer le dé pour savoir qui joue en premier), les deux joueurs doivent choisir l'une de leurs unités, en commençant par le joueur qui a fini de se déployer en premier. Les unités choisies gagnent la règle **Mauvaises manières**.

#### Règles spéciales du scénario

##### Mauvaises manières

Toutes les unités gagnent **Frénésie**, à l'exception que seules les unités ennemies avec **Mauvaises manières** peuvent déclencher un Test de frénésie pour cette instance de la règle **Frénésie**.

De plus, chaque fois qu'une unité ennemie rate un Test de frénésie déclenché par une unité avec **Mauvaises manières**, vous gagnez un Point d'objectif (deux s'il s'agit d'une Unité de capture).

#### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de Points d'objectif remporte l'Objectif secondaire.

## 3 – 6. Objectifs multiples

### Déploiement

N'importe quel Type de déploiement standard.

### Séquence pré-partie

Après l'étape 8 de la Séquence pré-partie (juste avant la Phase de déploiement), chaque joueur génère 3 missions pour lui-même en tirant au dé sur la liste ci-dessous, en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement. Pour générer une mission, lancer 1D3 et 1D6.

### Remporter l'Objectif secondaire

À la fin de la partie, le joueur qui a accompli le plus grand nombre de ses propres missions remporte l'Objectif secondaire.

---

Résultat 1D3	Résultat 1D6	Mission
1	1	<b>Beaucoup d'espions avec beaucoup d'yeux</b> À la fin de la partie, toutes les unités ennemies avec <b>Éclaireur</b> doivent avoir été retirées comme perte. S'il n'y a pas d'unité avec <b>Éclaireur</b> dans la Liste d'armée ennemie, alors il faudra à la place que toutes les unités ennemies avec <b>Avant-garde</b> aient été retirées comme perte. Si la Liste d'armée ennemie ne contient aucune unité ni avec <b>Éclaireur</b> , ni avec <b>Avant-garde</b> , générez à la place une autre mission.
1	2	<b>Le savoir, c'est le pouvoir</b> Choisissez immédiatement un Magicien de votre armée. Ce Magicien doit toujours être vivant à la fin de la partie. Si votre armée ne compte aucun Magicien, générez une autre mission.
1	3	<b>Il ne peut y en avoir qu'un</b> À la fin de la partie, vous devez avoir exactement un Personnage encore en vie. Si vous n'avez déjà qu'un seul Personnage dans votre Liste d'armée, générez une autre mission. (Ignorez à cette fin les <b>Plateformes de guerre</b> , sauf si c'est une monture de Personnage.)
1	4	<b>Volez leurs terres</b> Vous devez avoir au moins une Unité de capture dans la Zone de déploiement ennemie au début de n'importe lequel de vos quatre premiers Tours de joueur. (Ignorez à cette fin les unités qui ont utilisé une règle de Déploiement spécial.)
1	5	<b>Emparez-vous de leurs ressources</b> Choisissez immédiatement un élément de Décor qui se trouve complètement hors de votre Zone de déploiement. À la fin du 5 <sup>e</sup> Tour de jeu, vous devez avoir plus d'Unités de capture que votre adversaire à 6" ou moins de ce Décor.
1	6	<b>Tendez un piège</b> Au moins une de vos unités doit réussir une charge dans le dos d'une unité ennemie.
2	1	<b>Précieuse cargaison</b> Choisissez immédiatement une Unité de capture de votre armée. Cette Unité de capture devra être en vie à la fin de la partie.

---

Résultat 1D3	Résultat 1D6	Mission
2	2	<b>Rien n'est plus précieux que l'honneur</b> Aucune de vos unités ne peut déclarer « Fuir » comme Réaction à la moindre charge (même pas de façon involontaire). Si aucune des unités de votre Liste d'armée n'est capable de Fuir en Réaction à une charge, générez une nouvelle mission.
2	3	<b>En avant, soldats !</b> Votre Porteur de la grande bannière doit, au moins une fois pendant la bataille, réussir une charge sur une unité ennemie et survivre jusqu'à la fin du Tour de joueur suivant. Si vous n'avez pas de Porteur de la grande bannière, générez une autre mission.
2	4	<b>Descendez-le moi !</b> Choisissez immédiatement une figurine avec <b>Présence impérieuse</b> dans l'armée ennemie. Cette figurine doit avoir été retirée comme perte avant la fin du 4 <sup>e</sup> Tour de jeu. S'il n'y a pas de figurine avec <b>Présence impérieuse</b> dans la Liste d'armée ennemie, générez une autre mission.
2	5	<b>Éliminer le surplus</b> Si vous générez cette mission, déterminez quelle est l'unité de votre Liste d'armée qui contient le plus grand nombre de figurines (en cas d'égalité, choisissez en une). À la fin de la partie, cette unité doit avoir été retirée comme perte.
2	6	<b>Assassinat</b> Le Général ennemi doit être retiré comme perte avant que votre propre Général soit retiré comme perte.
3	1	<b>Domination</b> À la fin de la partie, vous devez avoir plus d'Unités de capture que votre adversaire à 6" ou moins du centre de la table.
3	2	<b>Nettoyer le ciel</b> À la fin de la partie, toutes les figurines ennemies avec <b>Vol</b> doivent avoir été retirées comme pertes. S'il n'y a pas de figurines avec <b>Vol</b> dans la Liste d'armée ennemie, générez une autre mission.
3	3	<b>Relique magique</b> Placez immédiatement sur la table un marqueur « Relique » avec son centre dans votre Zone de déploiement. Chaque fois qu'une figurine alliée lance un sort non lié et autre qu'un Attribut de la Voie, vous pouvez déplacer le marqueur « Relique » dans n'importe quelle direction jusqu'à 3". Il ne doit pas y avoir d'unité ennemie à 6" ou moins du centre du marqueur « Relique » au début d'un de vos Tours de joueur.
3	4	<b>Mutinerie</b> À la fin de la partie, votre Général doit avoir été retiré en tant que perte, et au moins un de vos autres Personnages doit se trouver sur le champ de bataille. Si vous n'avez qu'un seul Personnage dans votre Liste d'armée, générez une autre mission.
3	5	<b>Messager</b> Choisissez immédiatement un Personnage de votre armée. Ce Personnage doit se trouver dans la Zone de déploiement ennemie au début d'au moins un de vos Tours de joueur à partir du 4 <sup>e</sup> Tour de jeu.
3	6	<b>Frappe ciblée</b> Choisissez immédiatement une Unité de capture ennemie. Cette unité doit avoir été retirée comme perte à la fin de la partie.

# Scénarios narratifs

Ces scénarios contiennent des idées et des règles plus complexes que les Scénarios de jeu. Ils peuvent avoir besoin d'éléments de Décor très particuliers, ou d'une ou plusieurs armées spécifiques pour pouvoir les jouer. Ils peuvent également inclure des forces inégales, où un camp dispose d'une armée beaucoup plus imposante.

Ainsi ces scénarios ne sont pas destinés au jeu compétitif, mais plus pour le plaisir de jouer une partie qui raconte une histoire.

Chaque scénario contient des explications détaillées sur sa façon de jouer, avec les rubriques suivantes :

**Déploiement** – Le Type de déploiement utilisé dans ce scénario. Il peut s'agir de l'un des Types de déploiement standard, comme d'un Type de scénario unique. Dans ce cas, tout sera expliqué dans cette rubrique.

**Séquence pré-partie** – Les étapes à suivre avant que la bataille ne commence, comme le placement des marqueurs d'objectif, ou les restrictions concernant les Listes d'armée.

**Règles spéciales du scénario** – Les règles uniques qui affectent les armées ou le champ de bataille lors de ce scénario.

**Remporter la partie** – Comment remporter la partie. La plupart des Scénarios narratifs ont leur propre manière de déterminer le vainqueur, sans forcément calculer des Points de bataille.

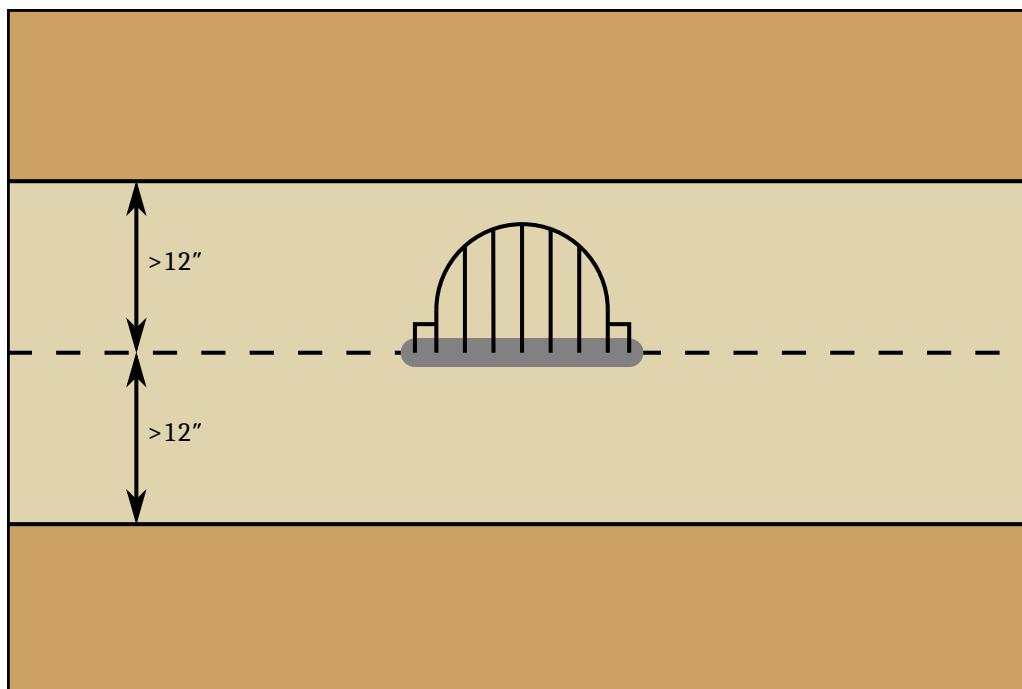
Numéro	Scénario	Page
1	Les portes de la Cupidité	24
2	Le trésor du dragon	26
3	Les Grands Portails des Monts arides	28
4	Intervention divine	30
5	Une vision du futur	31
6	Mission Impossible	32
7	En marche vers la victoire	33
8	Objections stratégiques	34
9	Une bonne vieille bataille	36
10	Résister à la tempête	37
11	Le train fou	39
12	La bataille du col	40

# 1. Les portes de la Cupidité

*Au plus profond des Désolations, un monument sinistre surplombe le paysage. Personne ne sait qui l'a construit, mais l'hommage à Sugulag est évident. Le Collectionneur scrute le champ de bataille. Ceux qui franchissent sa porte se verront accorder une fraction de son pouvoir.*

## Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal.**



## Séquence pré-partie

Pour un meilleur effet dramatique, mieux vaut jouer deux armées qui ont une raison de se trouver dans les Désolations. Les factions les plus appropriées sont sans doute les Guerriers des Dieux Sombres, les Légions démoniaques, les Khans ogres et les Nains infernaux. Les moins appropriés sont sans doute les Anciens sauriens, les Dynasties immortelles et les Elfes sylvestres.

Placez une Icône de Cupidité au centre du champ de bataille. Il s'agit d'un élément de Décor de dimensions d'environ 2×8" à l'intérieur duquel on peut placer une unité (c'est-à-dire qu'on peut l'ôter de son socle).

## Règles spéciales du scénario

### La part du Collectionneur

Chaque Personnage qui participe à cette bataille peut sélectionner 50 points supplémentaires d'Objets spéciaux, de Manifestations démoniaques ou d'Objets spéciaux runiques.

Chaque fois qu'un Personnage tue une figurine ennemie lors d'un Duel, il peut immédiatement récupérer un Objet spécial (ou Objet spécial runique) ou une Manifestation démoniaque porté par la figurine tuée (y compris les Artéfacts). Dans ce cas, et si le Personnage porte déjà un équipement de la même catégorie, il doit jeter cet équipement pour pouvoir porter à la place le nouvel objet récupéré. Par exemple, pour récupérer une Arme enchantée, la figurine doit d'abord jeter sa propre Arme enchantée.

Remarque :

- Tout objet à Usage unique qui a déjà été utilisé ou qui a été détruit ne peut être récupéré.
- Les Boucliers enchantés et les Armures portées enchantées sont considérés comme des catégories différentes aux fins de cette règle.



- Le nombre de points maximum qu'un Personnage peut dépenser sur les Objets spéciaux est ignoré lorsqu'il récupère un équipement d'une autre figurine.
- Les restrictions habituelles d'utilisation s'appliquent toujours (par exemple, une figurine à pied ne peut utiliser de Lance de cavalerie).
- Seuls les Magiciens peuvent récupérer les Objets spéciaux réservés aux Magiciens. Et les Magiciens ne peuvent pas récupérer d'objets réservés aux non-Magiciens.
- Seuls les Personnages qui peuvent normalement porter un Enchantement de bannière peuvent porter une Bannière enchantée.
- Mises à part ces restrictions, vous pouvez récupérer un équipement auquel le Personnage n'a normalement pas accès (ex. : un Personnage qui n'a normalement accès qu'aux Armures légères peut récupérer une Armure lourde enchantée).

### Icône de la Cupidité

L'élément de Décor au centre du champ de bataille suit les règles suivantes.

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Couvert</b>                | L'Icône de Cupidité est un Décor couvrant pour les unités dans ou derrière elle, qui contribue au Couvert léger.  |
| <b>Mouvement</b>              | Les figurines de taille Gigantesque ne peuvent se déplacer dans ou à travers une Icône de Cupidité.   |
| <b>Rangs brisés</b>           | Sauf mention contraire, une unité dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle dans une Icône de Cupidité ne peut jamais être <b>Indomptable</b> .  |
| <b>Bénédiction de Sugulag</b> | Une unité non en fuite qui est en contact avec le centre de l'Icône de Cupidité gagne <b>Capture</b> pour le reste de la partie, à moins qu'elle ne vienne d'effectuer un Mouvement de vol. Si l'unité a déjà <b>Capture</b> , elle compte double pour <b>L'herbe est plus verte</b> . Une unité ne peut gagner la <b>Bénédiction de Sugulag</b> plus d'une fois. |

### Remporter la partie

Il y a deux objectifs dans cette partie. Si les deux joueurs gagnent chacun l'un de ces objectifs, la partie se termine par un match nul. Si un des joueurs gagne l'un des objectifs, et l'autre non, il remporte une victoire mineure. Si l'un des joueurs remporte les deux objectifs, ce joueur obtient une victoire majeure. Les deux objectifs sont :

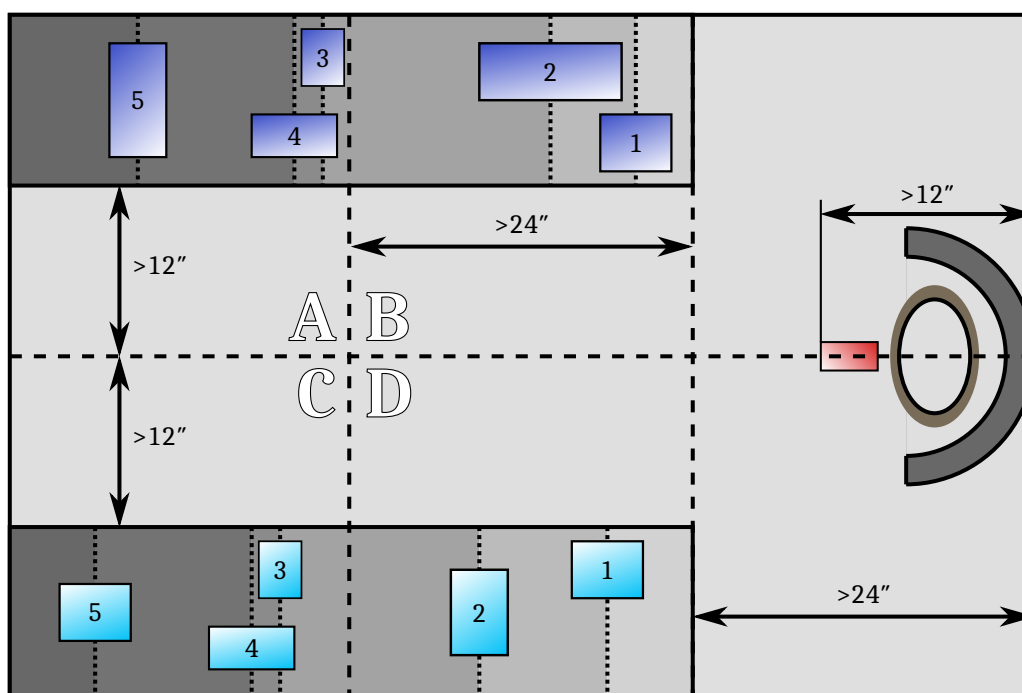
- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Maitre-Collectionneur</b>  | À la fin de la partie, calculez de combien de points chaque joueur dispose en Objets spéciaux (y compris runiques) et Manifestations démoniaques sur les figurines qui n'ont pas été retirées comme pertes (y compris les points des objets volés via La part du Collectionneur), puis soustrayez à cette somme le nombre de points qui avaient été dépensés sur ces objets dans leur Liste d'armée respective. Le joueur qui, à la suite de ce calcul, possède le plus grand total, est déclaré vainqueur de cet objectif. |
| <b>L'herbe est plus verte</b> | À la fin de la partie, vous devez avoir plus d'Unités de capture dans la Zone de déploiement de votre adversaire que votre adversaire n'en a dans la vôtre.   |

## 2. Le trésor du dragon

Aucune créature n'aime plus l'or que les dragons.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Colonnes en marche**, à l'exception que les deux joueurs doivent choisir le bord court de table côté dragon pour commencer leur déploiement (voir ci-dessous), et qu'aucune unité, pas même les unités qui utilisent des règles de Déploiement spécial, ne peut être déployée dans le tiers de la table qui contient le dragon.



### Séquence pré-partie

Pour ce scénario, nous recommandons d'utiliser des armées de 4500 points ou moins.

Installez un côté du champ de bataille selon le schéma ci-dessus. Créez un demi-cercle de Terrain infranchissable sur un des bords courts de la table, et placez une Colline au centre du diamètre de ce demi-cercle. Placez 1D3+1 éléments de Décor tirés au hasard et une Forêt sur le reste du champ de bataille. Répartissez aléatoirement ces éléments de Décor sur les quatre quartiers de A à D, et déplacez-les chacun de 2D6" dans une direction aléatoire.

Placez une figurine de Dragon là où se trouve le rectangle rouge, ainsi qu'un marqueur « Trésor » sur le centre de la Colline.

### Règles spéciales du scénario

Le Dragon est un Grand Dragon rouge, dont le profil est donné ci-dessous. Il est considéré comme une figurine ennemie par les deux joueurs. Une Manche de combat impliquant le Dragon n'est jouée que lors des Tours de joueur du ou des joueurs dont les unités sont engagées au combat contre le Dragon (si les unités des deux joueurs sont engagées dans le même combat impliquant le Dragon, faites-le jouer à chaque Tour de joueur). Lors du calcul du Résultat de combat pour ces combats, le camp qui a le plus grand Résultat est considéré comme étant le vainqueur, tandis que tous les autres camps comptent comme ayant perdu le combat.



## Grand dragon rouge

Figurine seule

Taille : Gigantesque

Type : Bête

Socle : 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	0"	0"	9	Indémoralisable, <b>Orgueilleux</b> , <b>Territorial</b> , Troupe légère, Vol (0", 0")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	6	6	4	Ægide (4+, contre les Attaques à distance), Cible difficile (1), <b>Peau coriace</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grand dragon rouge	5	6	6	3	3	Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaques enflammées), <b>Féroce</b>

### Règles de figurine

#### **Féroce** : Attribut d'attaque.

La cible des Attaques spéciales du Grand dragon rouge, ainsi que de chacune de ses Attaques de corps à corps, est toujours choisie aléatoirement parmi toutes les unités disponibles. Si possible, il allouera toujours ses Attaques de corps à corps aux figurines ordinaires de l'unité ainsi ciblée (n'oubliez pas que le Grand dragon rouge est lui-même une figurine ordinaire et peut par conséquent bénéficier de la règle Mêlée tourbillonnante). Le Grand dragon rouge ne peut utiliser son Attaque de souffle qu'en tant qu'Attaque de mêlée ; il l'utilise la première fois qu'il participe à la deuxième Manche d'un combat.

#### **Orgueilleux** : Règle universelle.

Chaque Point de vie perdu par le Dragon compte double dans le calcul du Résultat du combat.

#### **Peau coriace** : Protection personnelle.

Toutes les attaques contre le porteur bénéficiant de **Blessures multiples** perdent cet Attribut d'attaque.

#### **Territorial** : Règle universelle.

Si, lors de tout mouvement autre qu'un Mouvement de charge, une Unité de capture vient à se trouver à 6" ou moins du Grand dragon rouge ou du marqueur « Trésor », alors que le Grand dragon rouge n'est pas engagé au combat, interrompez immédiatement ce mouvement. Faites pivoter le Grand dragon rouge dans la direction du centre de cette unité, puis déplacez-le pour le faire entrer en contact avec l'unité, comme s'il chargeait en utilisant un Mouvement de vol. Le Grand dragon rouge compte comme ayant chargé, et ce mouvement suit toutes les règles des Mouvements de charge (la cible peut déclarer une Réaction de charge, il faut maximiser le nombre de figurines en contact, etc.). S'il est chargé, le Grand dragon rouge choisit toujours de « Tenir sa position » en tant que Réaction à cette charge. Sa Distance de poursuite et de charge irrésistible est toujours de 0".

## Remporter la partie

Au début de chaque Tour de joueur, chaque joueur gagne un Point de victoire pour chacune de ses Unités de capture qui se trouve à 3" ou moins du marqueur « Trésor » et qui n'est pas engagée au combat.

De plus, vous gagnez aussi un Point de victoire pour chaque blessure non sauvegardée infligée par vos unités au Grand dragon rouge.

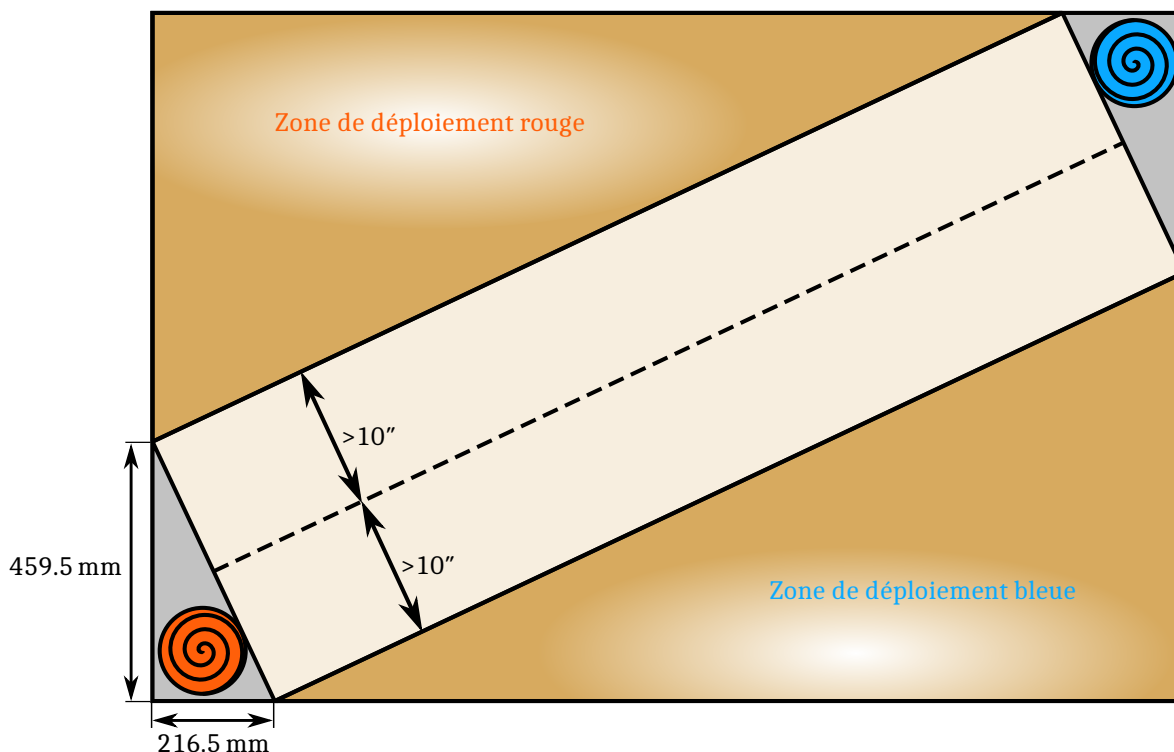
Le joueur qui a le plus de Points de victoire à la fin de la partie gagne la partie.

### 3. Les Grands Portails des Monts arides

Cachés entre les plus hauts sommets des Monts arides, on trouve deux grands portails, qui se trouvent chacun à une extrémité d'une gorge étroite. Personne ne sait qui les a construits ni dans quel but, même si leur intérêt est évident. Mais soyez prudent, car l'équilibre énergétique des portails doit être maintenu.

#### Déploiement

Il y a deux Zones de déploiement : la « bleue » et la « rouge ». Notez bien leur localisation par rapport à celle des Portails dans l'illustration ci-dessous.



#### Séquence pré-partie

Positionnez les Portails dans deux coins diagonalement opposés de la table. Leurs socles doivent être triangulaires. Les deux côtés de l'angle droit doivent mesurer 18×8" (environ 45 cm × 20 cm), en supposant que vous jouez sur une table de 72×48".

#### Règles spéciales du scénario

Il y a deux types de marqueur « Ionisation » : un rouge et un bleu. Les unités qui reçoivent des marqueurs sont dites « ionisées », et gagnent la règle **Charge électrique** (voir ci-dessous). Une unité ne peut avoir qu'un seul marqueur « Ionisation ».

Lors de l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités d'Avant-garde), en commençant par le joueur qui a fini de se déployer en premier, les deux joueurs désignent chacun à tour de rôle une unité de leur armée, jusqu'à en désigner trois : ces unités reçoivent un marqueur « Ionisation » de la couleur correspondant à leur bord de table.

#### Charge électrique – Attribut d'attaque

Lorsqu'elle charge, une unité ionisée suit les règles suivantes :

- Les jets de Portée de charge contre les unités portant un marqueur « Ionisation » de la couleur opposée sont sujets à la règle **Jet maximisé**. Si cette charge est réussie, le propriétaire de l'unité en charge peut choisir d'échanger le marqueur « Ionisation » de l'unité en charge et celui de l'unité chargée (après le Mouvement de charge).

- Les jets de Portée de charge contre les unités portant un marqueur « Ionisation » de la même couleur sont sujets à la règle **Jet minimisé**.

### **Saut de Portail**

Lorsqu'une unité termine un Mouvement simple entièrement à 5" ou moins d'un Portail, elle peut décider de soit :

- Perdre son marqueur « Ionisation », si elle est ionisée.
- Entrer dans ce Portail, sauf si elle porte un marqueur « Ionisation » de la même couleur que ce Portail.

Si l'unité décide d'entrer dans le Portail, elle est retirée du champ de bataille, puis replacée dans la même formation, faisant face à n'importe quelle direction, en respectant la Règle du pouce d'écart, et entièrement à 5" ou moins de l'autre Portail. Si cela est impossible, l'unité ne peut entrer dans le Portail. Si l'unité téléportée n'était pas ionisée, elle gagne un marqueur « Ionisation » de la couleur du Portail duquel elle est sortie (ex. : si elle entre dans le Portail bleu, elle sort du Portail rouge et gagne donc un marqueur « Ionisation » rouge).

### **Remporter la partie**

À partir du 3<sup>e</sup> Tour de jeu, à la fin de chaque Tour de joueur, le joueur actif peut choisir d'ôter les marqueurs « Ionisation » portés par ses unités qui se trouvent à 6" ou moins du centre de la table (il peut le faire pour certaines unités et pas pour d'autres s'il le souhaite). Chaque marqueur ainsi ôté est placé sur une pile sur le côté de la table (faites deux piles : une bleue, une rouge). Pour chaque marqueur « Ionisation » ainsi ôté, le joueur gagne un Point de victoire. De plus, si après avoir fait cela, il y a autant de marqueurs « Ionisation » ôtés dans chacune des piles, bleue et rouge, le joueur gagne un Point de victoire supplémentaire.

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de Points de victoire gagne la partie.

## 4. Intervention divine

Les dieux ont vu l'importance de cette bataille et ont envoyé leur champion vous porter secours !


### Déploiement

N'importe lequel des Types de déploiement standard.

### Séquence pré-partie

Chaque armée gagne une Bête incarnée, dont vous trouverez le profil dans les Règles spéciales du scénario ci-dessous. Cette unité peut être déployée et utilisée comme n'importe quelle autre unité de votre armée.

### Règles spéciales du scénario

 <b>Bête incarnée</b>						Taille : Grande
						Type : Bête
						Socle : 50×50 mm
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>10"</b>	<b>16"</b>	<b>9</b>	Indémoralisable, Résistance à la magie (3), Surnaturel		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Bête incarnée	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b> Attaque de souffle (Fo 4, PA 0, Attaques divines), Attaques divines	

### Remporter la partie

Chaque fois qu'une Bête incarnée accomplit une des actions suivantes, son propriétaire gagne un Point de victoire :

- Réussir une charge sur une unité ennemie
- Tuer un Personnage ennemi
- Gagner une Manche de combat

En revanche, chaque fois qu'une Bête incarnée perd un Point de vie, l'adversaire de son propriétaire gagne un Point de victoire.

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de Points de victoire remporte la partie.

## 5. Une vision du futur

*Peu nombreuses sont les personnes capables de prédire l'avenir ; moins nombreuses encore sont celles qui sont capables de le faire sans perdre l'esprit. Les prédictions de l'oracle peuvent vous aider à atteindre la gloire... ou la folie.*

### Déploiement

N'importe quel Type de déploiement standard.

### Séquence pré-partie

Vous devez avoir une figurine représentant l'oracle. Il peut s'agir d'un Magicien, d'un monstre ou d'un bâtiment comme une tour habitée par l'oracle. Cette figurine est considérée comme un Terrain infranchissable au cours de la partie. Placez-la au centre du champ de bataille.

### Règles spéciales du scénario

#### Le Grand Oracle

À la fin de la Phase de mouvement, vous pouvez demander à l'oracle de faire une prédiction pour chaque Personnage allié à 3" ou moins de l'oracle et qui n'est ni en fuite, ni engagé au combat. Pour chacun de ces Personnages, lancez 1D6 et placez-le près du Personnage : c'est le dé de Destin. Lorsque vous effectuez une des actions suivantes, vous pouvez remplacer un unique D6 par le résultat donné par le dé de Destin (ceci n'est pas considéré comme une relance) :

- Tentative de lancement de sort effectuée par le Personnage
- Jet pour toucher effectué par le Personnage
- Jet pour blesser effectué par le Personnage
- Jet de sauvegarde d'armure effectué par le Personnage
- Jet de Portée de charge pour le Personnage ou son unité
- Jet de sauvegarde spéciale effectué par le personnage

Tant que le Personnage a un dé de Destin, il subit à sa Discipline un malus égal à la moitié de la valeur du dé de Destin (arrondi à l'entier supérieur). Aucun Personnage ne peut avoir plus d'un dé de Destin.

### Remporter la partie

Les joueurs rivalisent pour obtenir l'allégeance de l'oracle. Chaque fois qu'un de vos Personnages ou unités est retiré comme perte ou qu'une unité est démoralisée à 18" ou moins de l'oracle, votre adversaire gagne un Point de victoire. Chaque unité ne peut permettre de gagner qu'un seul Point de victoire par phase.

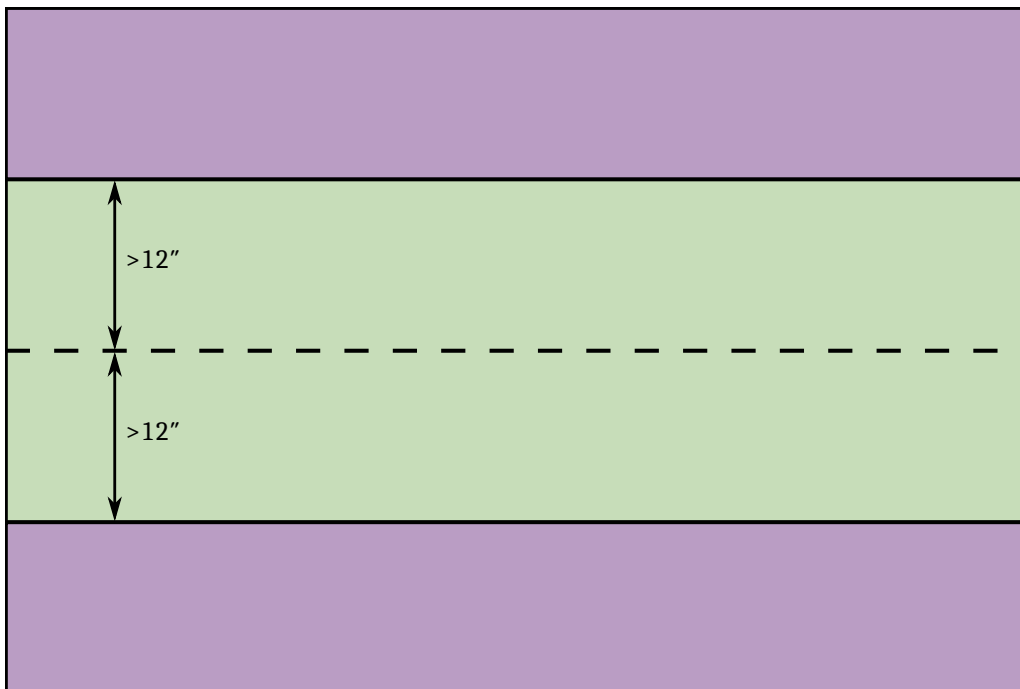
À la fin de la bataille, le joueur qui a le plus de Points de victoire remporte la partie.

## 6. Mission Impossible

Un agent du seigneur local a passé les dernières semaines sous couverture, dissimulé parmi les rangs ennemis. Votre tâche est de récupérer cet agent, de préférence d'une manière aussi glorieuse que possible, afin qu'il puisse rapporter votre prouesse à vos maîtres.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal**.



### Règles spéciales du scénario

#### Agent Secret

Après l'étape 8 de la Séquence pré-partie (juste avant la Phase de déploiement), les deux joueurs doivent désigner en secret une unique unité de la Liste d'armée de leur adversaire, cet unité devant valoir au moins 200 points et contenir au moins 5 figurines de taille Standard ou 3 figurines de Grande taille (écrivez sur un papier de quelle unité il s'agit). Cette unité contient votre Espion.

Au début du Tour de joueur de votre adversaire, vous pouvez demander à votre Espion de saboter l'unité dans laquelle il se trouve. Pour ce faire, il vous suffit de révéler quelle unité vous aviez choisie. L'unité sabotée ne peut charger lors de la prochaine Phase de charge ni se déplacer volontairement lors de la prochaine Phase de mouvement.

#### Remporter la partie

Pour gagner la bataille, vous devez sauver votre Espion afin de récupérer les renseignements de grande valeur qu'il a pu obtenir lors de sa mission. Un Espion est considéré sauvé dès que l'unité dans laquelle l'Espion est caché est retirée comme perte. Si vous parvenez à sauver votre Espion sans que votre adversaire ne sauve le sien, vous remportez la partie.

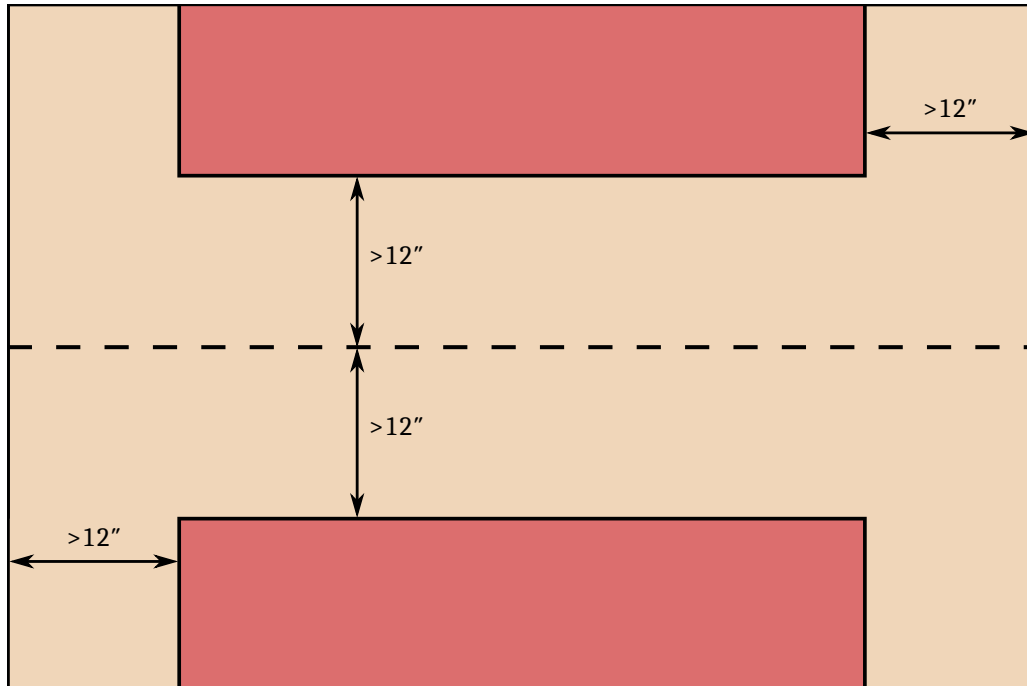


## 7. Marche vers la victoire

Alors que les deux côtés s'attendent à recevoir des renforts, il devient encore plus important de s'assurer une bonne position stratégique dans la zone environnante afin d'être certain qu'une victoire décisive puisse être obtenue plus tard.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal**, à l'exception qu'aucune unité ne peut être déployée à 12" ou moins des bords de table courts.



### Séquence pré-partie

Un joueur est l'Attaquant, l'autre est le Défenseur. Ces rôles sont attribués aléatoirement par un lancer de dé, au début de l'étape 6 de la Séquence pré-partie (avant de déterminer les Zones de déploiement). L'Attaquant joue en premier.

### Remporter la partie

L'Attaquant reçoit des Points de bataille supplémentaires si, à la fin de la partie, il a réussi à placer des unités alliées dans la Zone de déploiement du Défenseur. Le Défenseur reçoit des Points de bataille supplémentaire pour avoir empêché l'Attaquant de le faire. Calculez les Points de bataille comme d'habitude, puis calculez la valeur totale en points d'armée des unités non en fuite de l'Attaquant dans la Zone de déploiement du Défenseur, et consultez le tableau ci-dessous pour voir combien de Points de bataille ajouter au Défenseur ou à l'Attaquant. Les unités dont les effectifs ne valent plus que 25% ou moins de leurs Points de vie initiaux (sans compter les Personnages qui les ont rejointes) ne comptent que pour la moitié de leur valeur en points d'armée à cet égard (en arrondissant à l'entier supérieur).

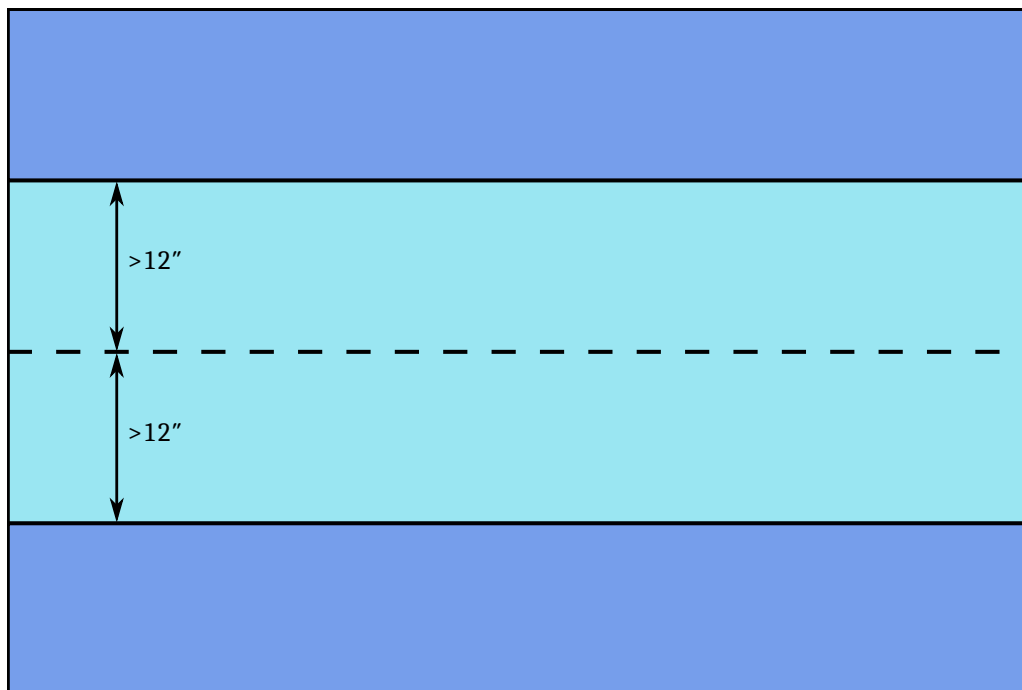
Pourcentage de points d'armée dans la Zone (si armée de 4500 pts)	0%–10%	>10%–20%	>20%–25%	>25%–30%	>30%–35%	>35%–40%	>40%
		0–450	451–900	901–1125	1126–1350	1351–1575	1576–1800
<b>Attaquant</b>	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
<b>Défenseur</b>	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3

## 8. Objections stratégiques

Lorsque les deux factions sont aussi convaincues l'une que l'autre d'avoir le droit d'annexer la même terre, cela ne peut mener qu'à la guerre.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal**.



### Séquence pré-partie

À la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie (juste après avoir déterminé les Zones de déploiement), en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement, les deux joueurs doivent placer un Objectif stratégique n'importe où sur le champ de bataille, situé entièrement en-dehors de leur propre Zone de déploiement, et à au moins 1" de tout Terrain infranchissable.

## Règles spéciales du scénario



### Objectif stratégique

Figurine seule

Taille : Gigantesque  
Type : Assemblage  
Socle : 100×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>0"</b>	<b>0"</b>	<b>10</b>	<b>Inamovible, Indémoralisable, Personnalisé</b>	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Objectif stratégique	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### Règles de figurine

##### **Inamovible** : Règle universelle.

Une fois déployé, cet Objectif stratégique ne peut se déplacer en aucune manière. Sa Distance de poursuite et de charge irrésistible est toujours égale à 0" pour ce qui est des règles. Cette figurine ne peut être rejointe par des Personnages.

##### **Personnalisé** : Règle universelle.

Lors de l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités d'Avant-garde, mais avant de lancer le dé pour voir qui commence à jouer), chaque joueur doit donner à son Objectif stratégique 2 améliorations choisies dans la liste ci-dessous, en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement :

- **Résistance à la magie (4)**
- **Ægide (5+)**
- **Fortitude (4+)**
- L'Armure **pass**e à 4
- **Immunité biologique** : les **Attaques toxiques** ne peuvent **jamais** blesser la figurine, et les attaques contre le porteur bénéficiant d'**Attaques empoisonnées** perdent cet Attribut d'attaque.
- La Résistance **pass**e à 8
- **Perturbant**
- **Cible difficile (1)**
- Les Points de vie **pass**ent à 9
- **Régénération** : au début de chaque Tour de jeu, lancez 1D6. Sur 5+, la figurine récupère 1 Point de vie.

## Remporter la partie

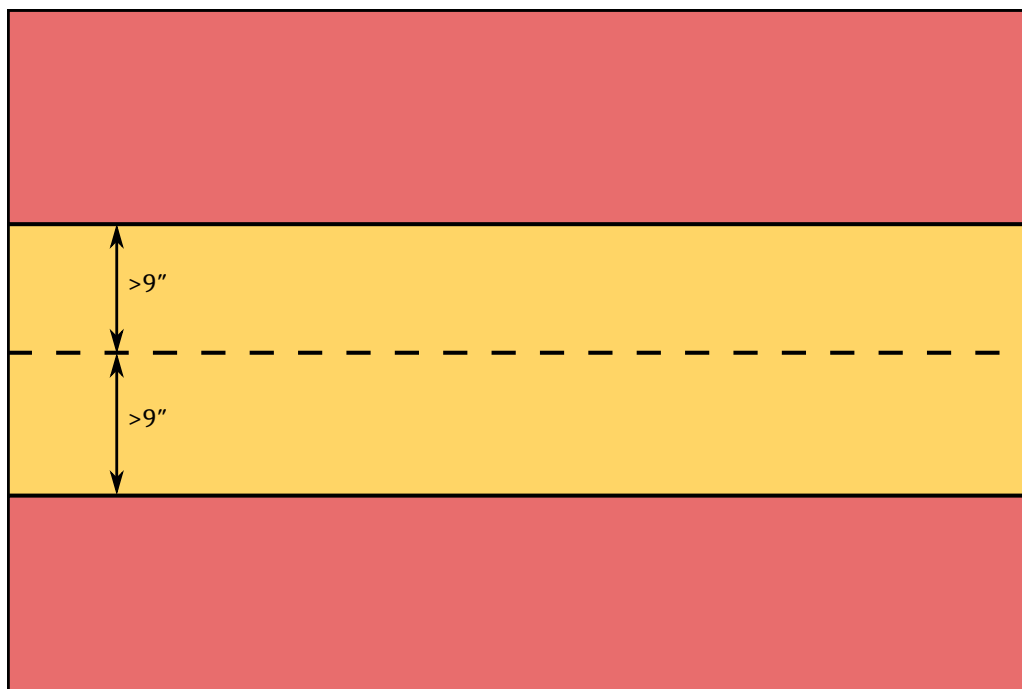
Un joueur est immédiatement déclaré vainqueur dès que l'Objectif stratégique de son adversaire a été retiré comme perte ou dès que toutes les unités ennemies ont été retirées comme pertes. Si, après 7 Tours de jeu, aucun joueur n'a été déclaré vainqueur, alors la partie se solde par un match nul.

## 9. Une bonne vieille bataille

*Tue un homme, et tu seras un meurtrier. Tue des millions d'hommes, et tu seras un conquérant. Tue-les tous : tu seras un dieu.*

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal**, à l'exception que les Zones de déploiement sont les zones situées à plus de 9" de la Ligne médiane.



### Remporter la partie

Pendant la bataille, un joueur gagne un Point de victoire s'il est le premier à se trouver dans l'une des situations suivantes :

- Une Unité de capture ennemie est retirée comme perte.
- Une unité alliée réussit une charge sur une unité ennemie.
- Une unité ennemie de taille Gigantesque ou avec la règle **Machine de guerre** est retirée comme perte.

En outre, à la fin de la partie :

- Déterminez quelle est l'unité la plus chère de chaque joueur qui a été retirée comme perte (en considérant sa valeur sur la Liste d'armée ; dans le cas d'unités combinées, tenez compte des Personnages séparément) : le joueur dont cette unité est la moins chère des deux gagne un Point de victoire.
- Chaque joueur gagne un Point de victoire si le Général de son adversaire a été retiré comme perte.

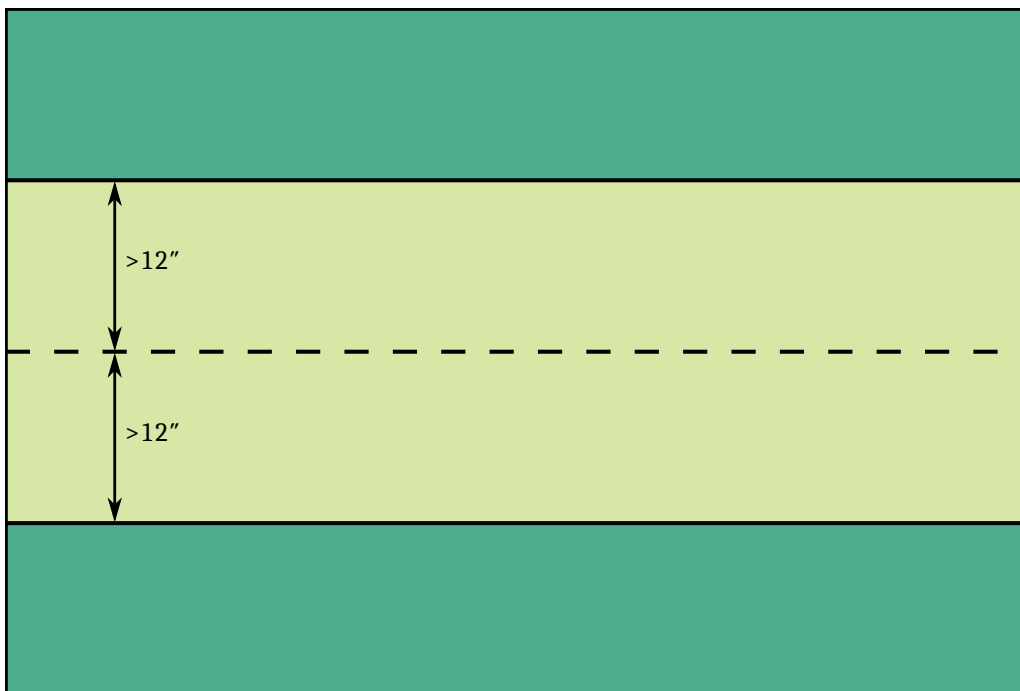
Le joueur qui a le plus de Points de victoire gagne la partie.

## 10. Résister à la tempête

*Lutter au beau milieu d'un blizzard, c'est perdre la moindre notion de ce pour quoi on se bat. À la place, on se bat pour rester en vie, tout simplement.*

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal**.



### Séquence pré-partie

Installez le champ de bataille avec les éléments de Décor suivant : 1 à 2 Forêts, 1 à 3 Terrains infranchissables (de dimensions environ 3×3"). Vous pouvez utiliser les règles d'installation du champ de bataille du Livre de règles pour les positionner au hasard.

### Règles spéciales du scénario

Au début de chaque Tour de joueur, lancez 1D6 et multipliez-en le résultat par 6 : ce résultat vous donne la Distance de vue, en pouces, qui correspond à la distance à laquelle les figurines peuvent voir à travers le blizzard. Sur un résultat de '1', le blizzard se calme et aucune pénalité n'est appliquée aux Lignes de vue pour ce Tour de joueur.

Une figurine ou unité ne peut tirer, charger, ou cibler d'aucune autre manière que ce soit (y compris pour lancer des sorts) une unité qui se trouve plus éloignée d'elle que la Distance de vue.

De plus, lors de l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement (après avoir déplacé les unités d'Avant-garde, mais avant de lancer les dés pour voir qui jouera en premier), chaque joueur lance 1D6, et l'on applique immédiatement aux deux armées les effets correspondant dans la table ci-dessous. Sauf mention contraire, tous ces effets restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, les deux effets se cumulent.

1	<b>Froid mordant</b>	Toutes les figurines avec Armure 2 ou supérieure subissent un malus de -1 à leur valeur de Mouvement simple et de -2 à leur valeur de Marche forcée. Si l'Armure d'une figurine est modifiée de sorte qu'elle devient inférieure à 2, elle n'est plus affectée par cet effet (et vice-versa).
2	<b>Complètement perdus</b>	Chaque joueur doit désigner une unité ennemie, en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement. Déplacez cette unité de 2D6" dans une direction aléatoire (même si cette unité ne peut normalement pas se déplacer) en conservant la même orientation, mais en suivant tout de même les règles pour le déplacement des unités en fuite (par exemple, les unités dont elle traverse le Rectangle limite doivent effectuer un Test de panique, etc.). Il y a cependant deux exceptions à cela : l'unité n'effectue aucun Test de terrain dangereux ; au cas où elle entrerait en contact avec le bord de table, elle suit les règles de Poursuite hors de la table (dans ce cas, l'unité entre en jeu au 2 <sup>e</sup> Tour de jeu au lieu du 1 <sup>er</sup> ).
3	<b>Engelures</b>	Lancez 3D6. Ce résultat s'applique aux deux joueurs également. Les deux joueurs doivent répartir cette même quantité de pertes de Points de vie parmi leur armée, en les allouant à leurs figurines comme ils le souhaitent. Une fois ceci fait, comptez les Points de victoire comme si on était à la fin de la partie, et notez le résultat. Ces Points de victoire partiels seront utilisés pour déterminer le vainqueur de la partie.
4	<b>Moral brisé</b>	Chaque figurine, à l'exception du Général, subit un malus de -1 à la Discipline.
5	<b>Brouillard</b>	La Portée des Armes de tir, des Armes d'artillerie et des sorts de type Projectile magique est réduite de 6".
6	<b>Terrain dangereux</b>	Toutes les figurines qui effectuent un mouvement autre qu'une Reformation lors de l'étape 2 de la Séquence de la Phase de mouvement (Ralliement des unités en fuite, et déplacement des unités avec <b>Mouvement aléatoire</b> ) doivent effectuer un Test de terrain dangereux (1).

## Remporter la partie

Utilisez les Conditions de victoire standard du Livre de règles.

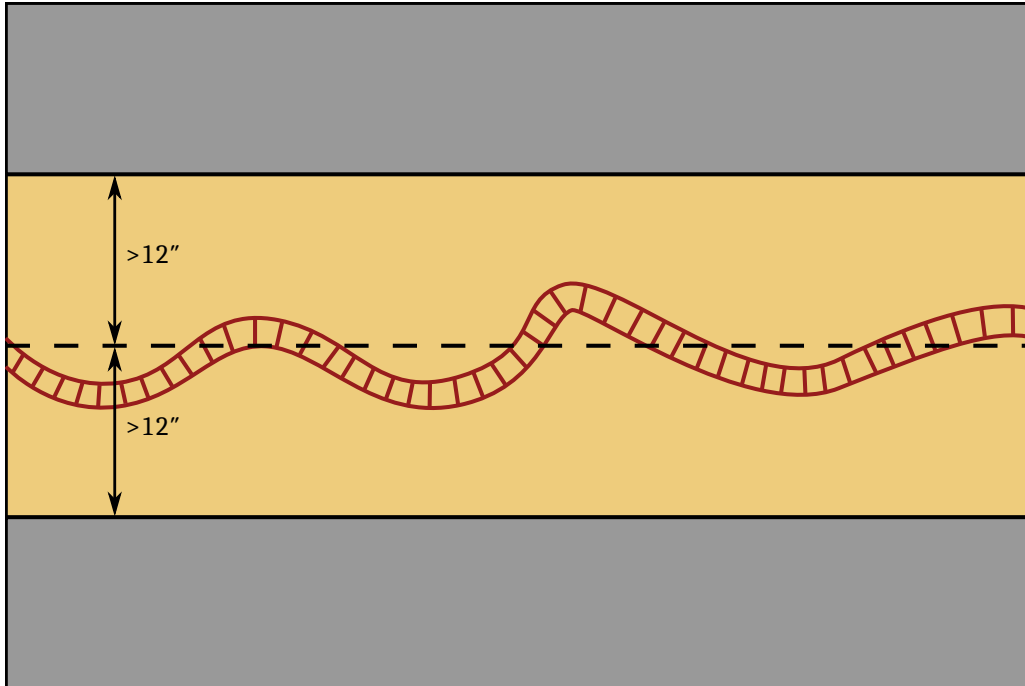
Si l'effet « Engelures » a été obtenu au début de la partie, comptez les Points de victoire normalement à la fin de la partie, en tenant compte des pertes dues à « Engelures », comme si ces pertes avaient eu lieu pendant la partie. Le joueur qui a obtenu le moins de Points de victoire partiels lorsque l'effet « Engelures » a été appliqué gagne un nombre de Points de victoire supplémentaires égal à la différence entre les Points de victoire partiels des deux joueurs, pour compenser le fait qu'il a effectivement combattu avec moins de Points d'armée.

## 11. Le train fou

Un train des Nains infernaux, transportant une cargaison de sombrepierre de grande valeur, est attaqué par deux armées qui tenteront d'emporter autant que possible de ces marchandises avant que le train ne parvienne à s'enfuir dans les montagnes.

### Déploiement

Type de déploiement standard : **Choc frontal.**



### Séquence pré-partie

Installez le champ de bataille en y traçant une ligne qui traverse la table dans le sens de la longueur (allant d'un bord de table court à l'autre) : il s'agit de la voie ferrée sur laquelle se déplacera le train. Cette ligne peut être courbe ; cependant, dans ce cas, assurez-vous que son tracé soit équilibré par rapport aux Zones de déploiement des deux joueurs. Placez sur cette ligne une figurine de Train, avec un socle d'environ 6×2", dos à l'un des bords de table court (tirez au hasard par quel bord de la table il arrive). Du point de vue des règles, le Train est un Terrain infranchissable.

### Règles spéciales du scénario

#### Train chargé

Au début de chaque Tour de joueur, lancez 2D6 : c'est la distance (en pouces) de laquelle le Train se déplace tout droit sur la voie ferrée.

Si, au cours de son déplacement, le Train entre en contact avec une unité, il s'arrête immédiatement (en contact mais sans s'aligner), et l'unité subit 6D6 touches de Force 4 et de Pénétration d'armure 1. L'unité est Ébranlée jusqu'à la fin de ce Tour de joueur.

#### Remporter la partie

Au début de chaque Tour de joueur, à partir du 2<sup>e</sup> Tour de jeu, le joueur qui possède l'Unité de capture la plus proche du Train (à condition qu'elle se trouve à 6" ou moins du Train) gagne 1 Point de victoire. En cas d'égalité, aucun Point de victoire n'est octroyé pour ce Tour de joueur. Un même joueur ne peut gagner plus de 6 Points de victoire.

À la fin de la bataille, le joueur qui a le plus de Points de victoire remporte la partie.

## 12. La bataille du col

*Les nains n'aiment généralement pas voir des étrangers traverser leur territoire sans leur autorisation. Je ne faisais que passer avec mon contingent de renforts pour notre armée lors d'un conflit de la plus haute importance. Je savais que j'aurais eu de la chance si ces nains m'avaient laissé passer à travers leur vallée, mais je ne pouvais me permettre de contourner leur territoire, vu le temps que cela m'aurait fait perdre. À présent, je n'ai plus qu'à m'assurer qu'autant de mes guerriers que possible arrivent de l'autre côté.*

### Déploiement

Dans ce scénario, un joueur joue le rôle de l'Attaquant, tandis que l'autre est le Défenseur. Utilisez un champ de bataille de dimensions standard. Choisissez au hasard un bord de table court, qui sera le bord de table de l'Attaquant, tandis que l'autre bord de table est dit bord de table du Défenseur.

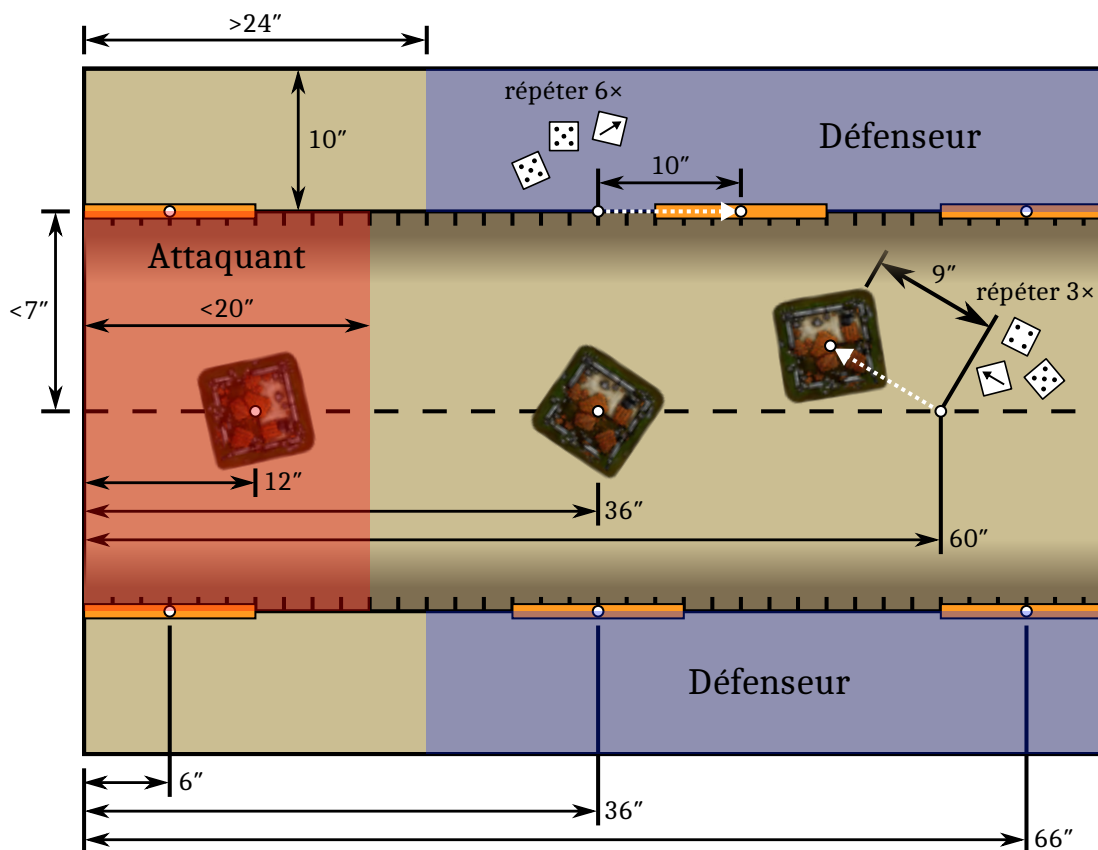
Placez deux longues Collines, chacune le long d'un des longs bords de table ; ces Collines ont une largeur de 10" et une longueur égale à celle de la table. Les bords longs des Collines situés du côté du centre de la table sont appelés les Versants.

Placez ensuite trois Terrains infranchissables de dimensions 1×12" sur chacun de ces Versants (ils sont donc six au total), parallèles au Versant, avec leur centre à 6", 36" et 66" du bord de table de l'Attaquant. Puis déplacez-les chacun de 2D6" le long du Versant, en tirant leur direction au hasard (si un de ces Terrains infranchissables ne peut être amené à l'emplacement donné par les dés, ne le déplacez pas du tout).

Enfin, ajoutez trois Ruines sur la Ligne médiane, à 12", 36" et 60" du bord de table de l'Attaquant, et déplacez-les de 2D6" dans une direction aléatoire.

La Zone de déploiement de l'Attaquant est une zone située à moins de 14" de la Ligne médiane et à moins de 20" du bord de table de l'Attaquant.

Le Défenseur a pour Zone de déploiement les deux Collines, à 24" ou plus du bord de table de l'Attaquant.





## Séquence pré-partie

L'armée du Défenseur doit être une armée de Nains infernaux ou des Forteresses naines. Sa valeur en Points d'armée est limitée à 3500 points, mais les limites des catégories suivantes sont accrues : « Déluge des dieux » passe à 45%, « Barrage » à 30%, « Tonnerre des clans » à 50%, et « Engins de guerre » à 30%. L'armée de l'Attaquant peut être choisie dans n'importe quel Livre d'armée et a une valeur de 4500 points, mais les unités avec la règle **Vol** sont limitées à 25% des points d'armée.

La Séquence de la Phase de déploiement est légèrement modifiée. Le Défenseur déploie d'abord ses unités avec **Machine de guerre**, plus une unité pour chaque unité avec **Éclaireur** sur la Liste d'armée de l'Attaquant (que ces unités utilisent cette règle de Déploiement spécial ou non). L'Attaquant déploie ensuite l'entièreté de son armée, y compris ses unités avec **Éclaireur**, mais sans les unités qui utilisent d'autres règles de Déploiement spécial, comme **Embuscade**. Ses unités doivent être déployées à 48" ou moins du bord de table de l'Attaquant. Ensuite, le Défenseur déploie le reste de son armée et ses Éclaireurs selon les règles habituelles.

## Remporter la partie

La bataille se termine après 7 Tours de jeu. Comptez les Points de victoire selon les règles habituelles. De plus, si une unité de l'Attaquant termine un déplacement à 10" ou moins du bord de table du Défenseur, et qu'elle n'est ni engagée au combat, ni en fuite, l'Attaquant peut décider de faire sortir cette unité du champ de bataille. Le coût en points de toutes les unités qui sont sorties du champ de bataille de cette manière compte dans le total des Points de victoire de l'Attaquant. En revanche, toutes les unités de l'Attaquant qui se trouvent à plus de 10" du bord de table du Défenseur à la fin de la partie donnent leur pleine valeur en points au Défenseur, comme si elles avaient été retirées comme perte.

# Extensions

Ces extensions sont des règles pouvant être ajoutées à d'autres scénarios afin de personnaliser vos parties.

## Match en miroir

Votre visage dans le miroir a l'air plutôt étrange ! Avant de déterminer les Zones de déploiement, échangez vos armées. Dans cette partie, vous jouerez tous les deux avec les figurines et la Liste d'armée de votre adversaire.

**N'utilisez cette extension que si vous êtes tous deux tout à fait d'accord qu'une autre personne touche à vos figurines !**

## Flux débridé

Ceci est un jeu de Cartes de flux alternatif qui remplace le jeu ordinaire. De plus, lorsque vous utilisez ce jeu, il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs « Voile » pouvant être utilisés, ni au nombre de Dés de magie pouvant être générés à l'étape de « Siphonner le Voile ». Ignorez les limites de marqueurs « Voile » du Livre de règles.

<p><b>Carte de flux 1</b></p> <p><b>4 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>4 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Tous les Fiascos de cette Phase de magie ont un Modificateur de fiasco de +1</p>	<p><b>Carte de flux 2</b></p> <p><b>4 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>5 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Pendant cette phase, il faut dépenser 1 marqueur « Voile » de plus pour gagner un Dé de magie (normalement 4 Marqueurs pour 1 dé)</p>	<p><b>Carte de flux 3</b></p> <p><b>5 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>8 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Usage unique. Si le joueur actif réussit une Tentative de lancement de sort, le joueur réactif peut contraindre le joueur actif à relancer son jet de lancement</p>	<p><b>Carte de flux 4</b></p> <p><b>5 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>7 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif)</p>
<p><b>Carte de flux 5</b></p> <p><b>6 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>12 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Le joueur réactif reçoit 3 marqueurs « Voile »</p>	<p><b>Carte de flux 6</b></p> <p><b>6 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>3 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Usage unique. Le joueur actif peut relancer un jet de lancement n'ayant pas donné de Fiasco</p>	<p><b>Carte de flux 7</b></p> <p><b>7 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>2 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Pendant cette Phase de magie, il faut dépenser 2 marqueurs « Voile » au lieu de 3 pour gagner un Dé de magie</p>	<p><b>Carte de flux 8</b></p> <p><b>8 Dés de magie</b> (pour les deux joueurs)</p> <p><b>7 Marqueurs « Voile »</b> (joueur actif) Tous les Fiascos de cette Phase de magie ont un Modificateur de fiasco de -1</p>

## Fiascos sauvages

*Le Voile s'est fortement atténué dans la zone environnante, saturant le pays de magie à un degré dangereux. Il est plus facile de l'utiliser qu'ailleurs, mais cela peut aussi donner des résultats imprévisibles.*

Utilisez les règles habituelles pour les Fiascos, à l'exception qu'un Fiasco se produit dès que **deux** Dés de magie ou plus donnent la même valeur, et qu'il n'y a pas de Modificateur de fiasco dû au fait d'utiliser 3 ou 5 Dés de magie pour un jet de lancement. De plus, la Table des fiascos est modifiée. Si un jet de lancement contient deux groupes de dés avec un résultat identique, seul celui qui a le plus de dés génère un Fiasco. Si les deux groupes ont le même nombre de dés, seul celui qui a le plus grand résultat compte.

<b>Valeur</b>	<b>Effets du Fiasco</b>			
	Appliquez les effets de 2 ou plus après avoir résolu les effets du sort et de tout Attribut de la Voie.			
<b>0 ou moins</b>	Pas d'effet.			
	<b>Perte de concentration.</b>			
	La Tentative de lancement échoue (appliquez « Crépitement » comme d'habitude). Le joueur actif gagne immédiatement...			
<b>1</b>	<b>Double</b>	<b>Triple</b>	<b>Quadruple</b>	<b>Quintuple</b>
	1	1D3	1	1D3
	Marqueurs « Voile » supplémentaires		Dés de magie supplémentaires	
	<b>Feu sorcier.</b>			
	L'unité du Lanceur subit...			
<b>2</b>	<b>Double</b>	<b>Triple</b>	<b>Quadruple</b>	<b>Quintuple</b>
	1D3	1D6	2D6	3D6
	... touches de Force 5, Pénétration d'armure 2 et avec <b>Attaques magiques.</b>			
	<b>Brasier magique.</b>			
	Toutes les unités à 12" ou moins du Lanceur subissent...			
<b>3</b>	<b>Double</b>	<b>Triple</b>	<b>Quadruple</b>	<b>Quintuple</b>
	1D3	1D6	2D6	3D6
	... touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 et avec <b>Attaques magiques.</b>			
	<b>Amnésie.</b>			
<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Double</b> : le Lanceur ne peut pas lancer le sort qui a provoqué le Fiasco lors du Tour de jeu suivant.</li> <li>- <b>Triple</b> : le Lanceur ne peut plus lancer le sort qui a provoqué le Fiasco pour le reste de la partie.</li> <li>- <b>Quadruple</b> : le Magicien ennemi le plus proche du Lanceur peut immédiatement et automatiquement lancer le sort qui a provoqué le Fiasco, pour autant qu'il réponde aux conditions pour pouvoir le lancer (Ligne de vue, Portée, etc.).</li> <li>- <b>Quintuple</b> : le Magicien ennemi le plus proche du Lanceur peut immédiatement et automatiquement lancer le sort qui a provoqué le Fiasco, pour autant qu'il réponde aux conditions pour pouvoir le lancer (Ligne de vue, Portée, etc.). De plus, ce Magicien ennemi connaît ce sort pour le reste de la partie.</li> </ul>			
	<b>Possession.</b>			
	Le Lanceur gagne <b>Ardeur guerrière, Frénésie, Coup fatal, Indémoralisable</b> , et...			
<b>5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Double</b> : +1 en valeur d'Attaque et en Capacité offensive.</li> <li>- <b>Triple</b> : +2 en valeur d'Attaque et en Capacité offensive, +1 en Force et en Résistance.</li> <li>- <b>Quadruple</b> : +3 en valeur d'Attaque et en Capacité offensive, +2 en Force et en Résistance, et +1 en Armure.</li> <li>- <b>Quintuple</b> : +4 en valeur d'Attaque et en Capacité offensive, +3 en Force et en Résistance, +2 en Armure et +1 en Pénétration d'armure.</li> </ul>			
	De plus, l'unité du Lanceur subit...			
	<b>Double</b>	<b>Triple</b>	<b>Quadruple</b>	<b>Quintuple</b>
	-2 en Discipline	-3 en Discipline	-4 en Discipline	-5 en Discipline
	<b>Implosion.</b>			
<b>6 ou plus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Double</b> : le Lanceur subit 2 touches qui blessent sur 4+, de Pénétration d'armure de 10, et avec <b>Attaques magiques.</b></li> <li>- <b>Triple</b> : le Lanceur subit 4 touches qui blessent sur 4+, de Pénétration d'armure de 10, et avec <b>Attaques magiques.</b></li> <li>- <b>Quadruple</b> : le Lanceur est retiré comme perte (sans sauvegarde d'aucune sorte).</li> <li>- <b>Quintuple</b> : l'unité du Lanceur est retirée comme perte (sans sauvegarde d'aucune sorte).</li> </ul>			