

## DÉPLOIEMENT

### Flanc refusé

Les joueurs déploient leurs unités à **L + M** du petit bord de table latéral à droite du bord de table qui leur a été assigné. Les bandes se feront donc face dans le sens de la largeur, et non de la longueur comme d'habitude.

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités, puis son adversaire déploie toute sa bande, et enfin, le premier joueur déploie ses unités restantes.

## DÉPLOIEMENT

### Rencontre

Le premier joueur choisit un point de n'importe quel bord de table et déploie toute sa bande à **L** de ce point. Son adversaire choisit ensuite un point d'un bord de table, situé à plus de **L + L** du point choisi par le premier joueur, et déploie toute sa bande à **L** de ce point. Toutes ses unités doivent être à plus de **M** de toute unité ennemie.

## DÉPLOIEMENT

### Colonne de marche

Les unités sont déployées à **L** de leur bord de table.

Chaque joueur lance un dé.

Le résultat le plus important doit déployer une unité (en cas d'égalité, le premier joueur doit déployer une unité). Toutes les unités des deux bandes doivent être déployées en suivant cette méthode, les joueurs lançant les dés, déterminant qui doit déployer une unité. Toutefois, si un camp a déployé toutes ses unités, son adversaire déploie le reste de sa bande.

## DÉPLOIEMENT

### Avant-garde

En commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie toutes ses unités montées équipées d'armes de tir. Chacune de ces unités doit être déployée à la fois :

- **L** de son bord de table
  - et à **C** d'une unité précédemment déployée (sauf pour la première unité déployée).
- Une fois l'intégralité de ces unités déployées, en commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie toutes ses unités montées restantes, selon les mêmes contraintes que ci-dessus.
- Après cela, en commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie toutes ses unités de piétons avec armes de tir, selon les mêmes contraintes que ci-dessus.
- Enfin, en commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie toutes ses unités de piétons restantes, selon les mêmes contraintes que ci-dessus.

## DÉPLOIEMENT

### Tenaille

Chaque bande doit être divisée secrètement en deux détachements (A et B), avec un nombre d'unités aussi proche que possible.

Le premier joueur déploie les unités du détachement A, à **L + M** à la fois de son propre bord de table et du bord latéral à droite de son bord de table.

Son adversaire fait ensuite de même avec son détachement A, à la fois à **L + M** de son propre bord de table et du bord latéral à droite de son bord de table.

Le premier joueur déploie ensuite son détachement B, à **L + M** à la fois de son propre bord de table et du bord latéral à gauche de son bord de table. Enfin, son adversaire déploie son détachement B, à **L + M** à la fois de son propre bord de table et du bord latéral à gauche de son bord de table.

## DÉPLOIEMENT

### Confusion

Divisez la table en deux parties égales, en traçant une ligne imaginaire reliant deux coins de tables diagonalement opposés (le premier joueur choisit les coins utilisés).

Chaque joueur doit déployer ses unités dans la zone incluant son bord de table, à plus de **M** de la ligne médiane.

Le premier joueur déploie l'intégralité de sa bande avant que le deuxième joueur ne déploie la sienne.

## DURÉE

### Jusqu'au crépuscule

La partie s'achève après que chaque joueur ait joué 6 tours.

L'adversaire du premier joueur débute la partie, mais ne dispose que de 3 dés Saga lors de son premier tour : ses autres dés Saga sont retirés du jeu pendant ce premier tour.

## DURÉE

### Sous pression

À partir de son 4<sup>ème</sup> tour et à la fin du tour en cours, chaque joueur peut annoncer la fin de la partie.

Son adversaire peut alors encore jouer un dernier tour, puis la partie s'achève.

La partie s'achève automatiquement après que chaque joueur ait joué 6 tours.

Le premier joueur débute la partie. Au premier tour, il ne peut pas activer d'unité pour charger ou pour tirer, que ce soit par le biais de capacités Saga ou de règles spéciales.

## DURÉE

### Régicide

La partie s'achève à l'issue de n'importe quel tour durant lequel un Seigneur a été éliminé. Sans quoi, elle prend fin automatiquement après que chaque joueur ait joué 6 tours.

Le premier joueur débute la partie, mais ne dispose que de 3 dés Saga lors de son premier tour : ses autres dés Saga sont retirés du jeu pendant ce premier tour.

DURÉE	DURÉE	DURÉE
<p style="text-align: center;"><b>Temps couvert</b></p> <p>Après que chaque joueur ait joué 5 tours, le premier joueur lance un dé.            Sur un résultat de 4 ou plus, chaque joueur effectue un sixième et dernier tour.            Sinon, la partie s'achève.            Le premier joueur débute la partie.            Au premier tour, il ne peut pas activer de capacités Saga avancées.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Bataille rangée</b></p> <p>La partie s'achève après que chaque joueur ait joué 5 tours.            Le premier joueur débute la partie.            Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance 4 dés Saga et les place sur son plateau, pour activer les capacités Saga de son choix.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Précaution</b></p> <p>La partie s'achève après que chaque joueur ait joué 5 tours.            L'adversaire du premier joueur débute la partie, mais aucune unité ne peut être activée plus d'une fois durant le premier tour.</p>
<b>RÈGLE SPÉCIALE</b>		
<p style="text-align: center;"><b>À marche forcée</b></p> <p>Durant les deux premiers tours de la partie, le mouvement de chaque unité s'effectue comme si l'adversaire avait exploité la fatigue de l'unité.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Combat de nuit</b></p> <p>Au début de chaque phase d'activation, chaque unité du joueur actif subit une fatigue si elle n'a pas d'unité amie à <b>C</b>.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Une belle journée pour mourir</b></p> <p>Aucune règle spéciale ne s'applique.</p>
<b>RÈGLE SPÉCIALE</b>		
<p style="text-align: center;"><b>Un parfum de nostalgie</b></p> <p>Les Seigneurs de chaque joueur génèrent un dé Saga additionnel.            Les mercenaires ne génèrent pas de dé Saga.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Milieu hostile</b></p> <p>Tous les terrains accidentés sur la table sont considérés comme étant dangereux en plus de leur classification normale.            Les terrains dangereux ne sont pas affectés.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Brumes</b></p> <p>Durant les trois premiers tours, aucune unité ne peut déclarer de tir ou de charge contre une unité ennemie éloignée de plus de <b>M</b>.</p>

CONDITIONS DE VICTOIRE

**Domination**

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les **points de massacre**.

À la fin de la partie, le joueur avec le plus d'unités sur la table marque 2 points de bonus par unité surnuméraire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

**Démonstration**

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les **points de survie**.

Chaque joueur marque immédiatement 1 point bonus lorsque l'une de ses unités remporte un corps-à-corps.

Chaque joueur marque immédiatement 3 points bonus lorsque, pour la première fois durant la partie, l'une de ses unités d'au moins 4 figurines se trouve intégralement à **M** du bord de table assigné à l'adversaire (maximum 1 fois par partie).

CONDITIONS DE VICTOIRE

**Cible**

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les **points de massacre**.

Après le déploiement, chaque joueur désigne une unité ennemie.

Chaque figurine de cette unité compte comme 2 figurines de son type lorsqu'il faut déterminer les points de massacre octroyés à l'adversaire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

**Débordement**

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les **points de survie**.

À la fin de la partie, chaque joueur marque 2 points bonus pour chacune de ses unités à **C** d'un des coins de table opposé à son bord de table initial.

CONDITIONS DE VICTOIRE

**Boucherie**

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les **points de survie**.

Chaque unité d'au moins 4 figurines à plus de **L** de son propre bord de table à la fin de la partie rapporte 2 points bonus à son propriétaire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

**Sacrifice**

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les **points de massacre**.

Chaque joueur marque immédiatement 1 points bonus lorsque l'une de ses unités est éliminée hors d'un corps-à-corps (que ce soit durant un tir, par les effets d'une capacité Saga d'Activation ou par une règle spéciale).

DÉCORS

**Région frontalière**

L'adversaire du premier joueur met en place le terrain. Il doit mettre en place 3 ou 4 éléments de terrain, sélectionnés dans la table universelle de terrain (voir Table universelle de terrain, p. 8). Au moins deux bois ou broussailles doivent être sélectionnés.

Au moins un élément de terrain doit se trouver intégralement dans sa moitié de table, et pas plus d'un élément de terrain doit se trouver à moins de **TC** d'un bord de table.

Aucun élément de terrain ne peut être placé à moins de **C** d'un autre élément de terrain.

DÉCORS

**Contrée marécageuse**

En commençant par le premier joueur, et en alternance, chaque joueur peut placer un décor, sélectionné dans la table universelle de terrain (voir Table universelle de terrain, p. 8) ou passer. Le premier élément de terrain placé par chaque joueur doit être un marécage.

Si un joueur passe, il ne peut plus placer d'élément de terrain sur la table, et son adversaire peut continuer à en placer. Après avoir placé un décor, le joueur lance un dé. Si le résultat est strictement inférieur au nombre d'éléments de terrain placés, la mise en place des décors s'achève immédiatement.

La mise en place des décors s'achève aussi si les deux joueurs décident de passer. Aucun élément de terrain ne peut être placé à moins de **C** d'un autre élément de terrain.

DÉCORS

**Morne plaine**

Le décor est mis en place selon la méthode universelle (voir Méthode universelle de mise en place des décors, p. 8).

## DÉCORS

### TERRAIN accidenté

L'adversaire du premier joueur choisit 3 éléments de terrain dans la table universelle de terrain (voir Table universelle de terrain, p. 8). Au moins l'un des éléments de terrain doit être grand.

Le premier joueur doit ensuite placer ces éléments de terrain. Au moins l'un des éléments de terrain sélectionné doit être placé intégralement à plus de **L** de chacun des longs bords de table.

Aucun élément de terrain ne doit être placé à moins de **C** d'un autre élément de terrain.

Une fois que le premier joueur a fini de placer ces éléments de terrain, son adversaire peut déplacer chacun de ces éléments de **M**. À l'issue de ce déplacement, ces éléments de terrain ne peuvent pas se trouver à moins de **C** d'un autre élément de terrain.

## DÉCORS

### TERRES INCONNUES

Le premier joueur place sur la table 4 éléments de terrain, sélectionnés dans la table universelle de terrain (voir Table universelle de terrain, p. 8).

Aucun élément de terrain ne peut être placé à moins de **M** d'un autre élément de terrain.

Aucun grand élément de terrain ne peut être choisi.

Après cette mise en place, son adversaire peut choisir d'échanger son bord de table avec le premier joueur.

## DÉCORS

### HAUTES TERRES

En commençant par l'adversaire du premier joueur, chaque joueur sélectionne deux éléments de terrain issus de la table universelle de terrain (voir Table universelle de terrain, p. 8). Le premier élément choisi par chaque joueur doit être une ruine ou une rocaille.

Puis, en commençant par le premier joueur, chaque joueur place ses deux éléments de terrain, intégralement à **L** + **M** du bord de table qui lui a été assigné, et à au moins **C** de tout autre élément de terrain déjà placé.

# LE CHOC DES HÉROS

## Option Chaos

On assigne à chaque joueur l'un des longs bords de table.

Avant de débiter la partie, piochez aléatoirement une carte de chaque couleur. Chacune d'elles indiquera la méthode pour chaque domaine sans aucune influence des joueurs sur le résultat.

Ensuite, chaque joueur lance un dé et le résultat le plus élevé devient premier joueur.

## Option Tactique

Au début de la partie, avant la mise en place, chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le résultat le plus élevé (le plus jeune en cas d'égalité) devient le premier joueur. On lui assigne l'un des longs bords de table. Son adversaire hérite du bord de table opposé.

Le premier joueur va sélectionner deux domaines du scénario parmi les cinq disponibles : Décors, Méthode de déploiement, Durée, Règle spéciale et Conditions de victoire.

Lors de la détermination de ces éléments, c'est lui qui lancera le dé sur la table de scénario ci-dessous pour chacun d'entre eux.

Après avoir lancé le dé, il pourra modifier le résultat de +/-1 avant de le lire sur la table ci-dessous.

## Option Réflexion

On assigne à chaque joueur l'un des longs bords de table.

Au début de la partie, avant la mise en place, chaque joueur lance un dé. Le joueur obtenant le résultat le plus élevé choisit la méthode de Mise en place des Décors.

Les deux joueurs lancent un dé à nouveau pour le déploiement, et le résultat le plus élevé choisira la méthode de déploiement. On continue ainsi pour chaque domaine.

Lors du lancé de dé, si un joueur a choisi moins de méthode que son adversaire a ce moment du processus, il bénéficie d'un bonus de +1 et remporte toute égalité.

D6	DÉCORS	DÉPLOIEMENT	DURÉE	RÈGLE SPÉCIALE	CONDITIONS DE VICTOIRE
1	Région frontalière	Flanc refusé	Jusqu'au crépuscule	À marche forcée	Domination
2	Contrée marécageuse	Rencontre	Sous pression	Combat de nuit	Démonstration
3	Morne plaine	Colonne de marche	Régicide	Une belle journée pour mourir	Cible
4	Terrain accidenté	Avant-garde	Temps couvert	Un parfum de nostalgie	Débordement
5	Terres inconnues	Tenaille	Bataille rangée	Milieu hostile	Boucherie
6	Hautes terres	Confusion	Précaution	Brumes	Sacrifice