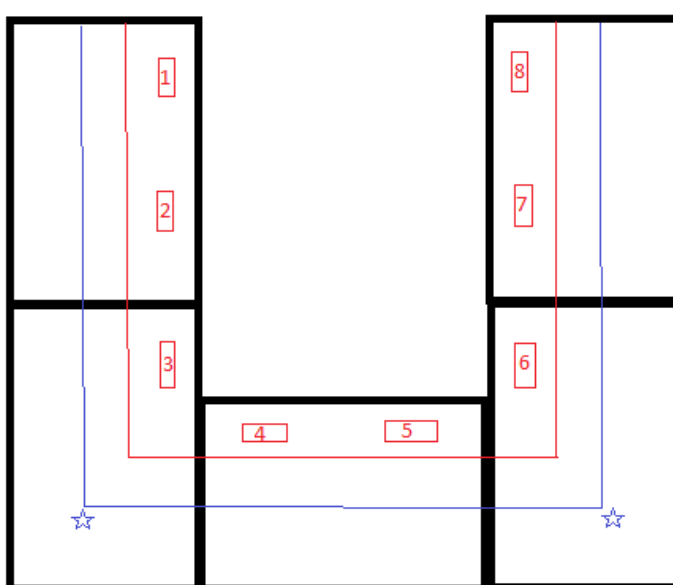


Scénario Apocalyptique : Le siège de Barberazius.

Mise en Place et Zone de déploiement :

La table est disposée en « U » et comprend 5 sections de 1,8x1,2.

Le fond du « U » est composé d'une section, et les côtés de 2 sections, comme l'indique le schéma suivant.



Ligne Rouge/Intérieur du U =
Zone de déploiement des
défenseurs.

Ligne Bleu/Extérieur du U =
Zone de déploiement des
attaquants.

Les 2 zones de déploiements
sont séparées par une zone de
no man's land de 12ps de large.

Les 2 zones de
déploiement font
18ps de profondeur.

☆ Postes de
commandement des
Attaquants.

4 Portes des
défenseurs.

-Les portes sont des zones de 10ps de longueur sur 6ps de profondeurs. Le Centre de chaque porte doit se trouver à 12ps de la limite de la zone de déploiement des défenseurs (et donc à 24ps de la zone de déploiement des attaquants).

-Les 6 portes latérales ont leur centre à 24ps les unes des autres. Le centre des portes 1 et 8 est à 24ps des bords de tables latéraux.

-Les portes 4 et 5 sont chacune placée à 24ps des bords latéraux de la section centrale de la table.

-Les postes de commandement des attaquants sont placés dans les sections en coins, à moins de 6ps de la limite de la zone de déploiement des attaquants.

Les Réserves Stratégiques :

Avant le début de la partie chaque joueur divise son armée en 3 vagues.

La première vague est composée d'au maximum 3000pts et sera déployer dès les débuts de la partie. Les vagues 2 et 3 comprennent les 2000pts restant. Ces deux vagues doivent contenir le même nombre d'unité (à plus ou moins une unité près).

Dès qu'un Défenseur a perdu au moins autant d'unité que le nombre d'unité d'une de ses vagues, il peut faire rentrer en jeu via les règles de réserves stratégiques une de ses vagues suivantes.

Les vagues 2 et 3 des Attaquants arrivent à partir du tour 2 (les 2 vagues n'arrivant pas le même tour).

Quoiqu'il arrive, toutes les vagues qui ne sont pas encore arrivées le font à partir du tour 4. (Afin d'être sûr de sortir toutes nos figs).

Qui Joue en Premier :

Avant le début de la partie chaque joueur choisit un atout stratégique.

Les Attaquants se déploient en premier et ont le premier tour.

Règle Spéciale des Attaquants :

« Il en arrive sans cesse ». Dès qu'une unité de troupe des attaquants est entièrement détruite ou à fait fuir en dehors de la table son propriétaire peut la faire revenir par son bord de table au début du tour suivant. Cette unité peut bénéficier de son transport assigné si celui-ci a subi un dégât véhicule détruit-explosion. Elle devra arriver à pied si le transport est toujours opérationnel ou a été réduit à l'état d'épave (pour conserver la zone de couvert).

Chaque Attaquants ne peut faire revenir que 1000pts de troupe maximum de cette manière.

Conditions de Victoire :

Le camp qui obtient le plus de points à la fin de la partie l'emporte. Un camp peut au mieux obtenir 100 points.

Victoire Écrasante : 90 points ou plus

Victoire : De 60 à 88 points

Égalité : de 50 à 60 points

Objectif Primaire :

-Contrôler les Portes : Chaque porte contrôlée rapporte 10 points

(Pour contrôler une porte il faut avoir une unité capable de contrôler un objectif majoritairement dans l'aire de la porte).

Objectif Secondaire:

-Contrôler les Postes de Commandement des Attaquants : Chaque poste contrôlé rapporte 5 points.

(Pour contrôler un poste il faut avoir une unité capable de contrôler un objectif dans un rayon de 3ps du poste).

Objectifs Tertiaires :

-Chaque joueur dispose d'un objectif tertiaire. Chaque objectif réalisé rapporte 2 points au camp du joueur.

Les objectifs tertiaires sont à définir avant la partie pour chaque joueur.