

Scénario 1 - Tête de pont



Toutes les armées cherchent à établir une tête de pont... mais dans la brume, nul ne sait qu'elles convergent vers le même rivage. Quand le voile se lève, les conquérants se retrouvent face à face...

1 - A l'assaut de l'île de Jade-Maëlstrom...

L'aube naît dans un murmure tandis que les premières chaloupes grincent sur le sable noir. La brume enrôle les fougères géantes, étouffant jusqu'au fracas des vagues. Soudain, des silhouettes adverses émergent du voile – l'instant suspendu se rompt : lames nues, regards d'acier. Sur cette plage étrangère où la magie crépite déjà, nul ne reculera. La première étincelle de la guerre jaillit, et le sable boira son lot de sang.

2 - Règles du scénario

Règles utilisées [téléchargeables [ici](#)]

- Rules updates v1.5
- Cores rules
- Arcans Journals + Forces of Fantasy + Ravening Hordes + Legends Army avec les dernières mises à jour

Note : Les armées Legends auront le droit à une mise à jour "maison", car GW n'a pas mis à jour lesdites armées. Ce patch sera communiqué à tous les joueurs une fois les armées de campagne connues.

Construction des listes

	Personnages	Magie	Composition d'armée	Coût max. d'une unité
500 points	Pas de seigneur	Niv. 1 max	Utilisation des règles de patrouilles frontalières	25 %

Format de la table : 36x48 pouces

Déploiement : Break point (p. 290 du livre de règles).

Champ de bataille :

- L'objectif est placé au milieu du champ de bataille.

Déploiement

- Les deux joueurs lancent un dé, le joueur qui gagne choisit son bord de table et s'il commence à se déployer en premier ou deuxième.
- À tour de rôle, chaque joueur déploie une unité, à au moins 18" de la zone de déploiement adverse.
- Toutes les machines de guerre de l'armée d'un joueur sont déployées en même temps.
- Les personnages peuvent commencer la bataille avec des unités si souhaité. Les unités de reconnaissance ne sont pas déployées avec le reste des unités. Au lieu de cela, elles sont placées sur la table une fois que toutes les unités des deux armées ont été déployées, comme décrit dans les règles d'éclaireurs.

Qui joue en premier ? Les deux joueurs lancent un dé, le joueur qui a terminé son déploiement en premier peut ajouter +1 à son jet de dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé joue en premier (relancer les égalités).

Durée de la partie

- La partie dure une durée aléatoire.
- À la fin du quatrième tour, lancez un dé. Sur un 2 ou plus, jouer un cinquième tour. À la fin du cinquième tour, lancez un dé à nouveau, sur 3 ou plus, jouez un sixième tour, etc.

Règles spéciales : Il n'y a pas de règles spéciales supplémentaires.

Conditions de victoire :

- L'armée avec une unité à portée de l'objectif (3 pts) à la fin de la bataille gagne.

- Les unités en fuite, les monstres et les personnages ne peuvent pas capturer l'objectif.
- Si les deux joueurs ont une ou plusieurs unités à portée de l'objectif, le joueur dont les unités valent plus du double de la valeur en PU des unités de l'adversaire gagnent. Sinon, c'est un match nul.

3 - Gain pour la prochaine partie

Le vainqueur consolide sa tête de pont, érigeant palissades et sentinelles autour de la plage conquise. Tandis que les blessés sont évacués, des éclaireurs s'enfoncent déjà dans l'intérieur de l'île. De l'autre côté, les perdants ré-embarquent en hâte, contraints de chercher une nouvelle plage — leur conquête retardée, leur moral ébranlé.

Bonus : Le joueur ayant remporté la partie pourra choisir sa zone de déploiement pour le prochain scénario joué, et qui se déploie en premier.

SCENARIO 1: CAPTURE

Gain pour la prochaine partie