

12 ET 13 MARS 2011

# ND OPEN

TOURNOI

WARHAMMER FANTASY BATTLE

RÈGLES ET SCÉNARIOS

## **Mot de bienvenue**

Tout d'abord, merci de votre intérêt pour le ND Open III. Voici le document qui vous permettra de prendre connaissance de tous les détails concernant le tournoi, des scénarios aux règlements de composition d'armée en passant par les pointages de peinture. Cette troisième édition du ND Open a été pensée afin de combler les attentes des joueurs encore plus que dans les années précédentes en ayant plus de prix, une meilleure organisation et surtout, plus de plaisir!

Si vous avez des questions après avoir consulté ce document, vous pouvez communiquer avec nous à l'adresse e-mail suivante : [ndopen@northerndefenders.org](mailto:ndopen@northerndefenders.org) ou sur le site [www.northerndefenders.org](http://www.northerndefenders.org).

Nous voulons aussi remercier tous les magasins qui nous supportent et permettent que cette activité soit une réussite, particulièrement la librairie Donjon de Québec et le Grimoire de Montréal pour le support au niveau des prix et le Griffon à Sherbrooke.

L'équipe du ND Open III

### Horaire

| Samedi      | 12 mars 2011 | Dimanche 13 mars 2011 |       |
|-------------|--------------|-----------------------|-------|
| Arrivée     | 08h15        | Partie 4              | 08h00 |
| Inscription | 08h30        | Pause 4               | 10h30 |
| Partie 1    | 09h00        | Partie 5              | 10h45 |
| Pause 1     | 11h30        | Pause 5               | 13h15 |
| Partie 2    | 12h00        | Partie 6              | 13h45 |
| Pause 2     | 14h30        | Pause 6               | 16h15 |
| Partie 3    | 14h45        | Prix                  | 16h30 |





## **Les catégories**

### **Best Overall**

Le gagnant du trophée Best Overall sera celui qui aura réussi à se démarquer le plus dans les trois grandes catégories du tournoi, soit le meilleur général, la meilleure peinture et le meilleur sportmanship. La catégorie du Meilleur Général représentera 40 % du pointage final, la catégorie Meilleur Présentation représentera 30 % du pointage final et la catégorie Meilleur Sportmanship représentera 30 % du pointage final. Celui qui aura le plus haut total sera désigné le grand vainqueur du tournoi. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, Meilleur Sportmanship, meilleur Général et Meilleur Présentation.

### **Meilleur Général**

Le trophée du Meilleur Général est une combinaison des points accumulés à chaque partie en fonction des scénarios pour vos victoires et défaites et du pointage de composition d'armée qui vous sera attribué par vos adversaires. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, le sportmanship, la peinture et les points overall.

#### Composition d'armée

Votre liste d'armée doit contenir un maximum de 2500 points. Vous devrez en envoyer une copie à l'adresse suivante : [warspirit21@hotmail.com](mailto:warspirit21@hotmail.com) au plus tard le dimanche 6 mars 2011 à 21h00 pour que les organisateurs puissent réviser vos listes. Les participants qui respecteront cette échéance recevront un boni de 5 points à leur pointage dans la catégorie Best Overall.

Nous jouerons avec une liste d'armée fermée, mais votre adversaire pourra regarder votre liste à la fin de la partie. Vous devez donc vous présenter au tournoi avec une liste d'armée pour vous, une pour les organisateurs et une pour remettre à vos adversaires après chaque partie (soit un minimum de trois copies).

Votre liste d'armée doit contenir les informations suivantes :

- Votre nom et le nom de votre armée ;
- La valeur en points de chaque modèle/unité dans l'armée ;
- La valeur en points de chaque ajout d'équipement spécial et le modèle/unité qui possède cette amélioration ;
- Le pourcentage de points dépensés dans chaque catégorie (Personnage, choix de troupe, choix de spécial et choix de rare).
- Quel domaine de magie vos magiciens utiliseront durant le tournoi (ils ne peuvent pas changer de domaine entre chaque partie).

L'utilisation d'un logiciel tel Army Builder est conseillée, toutes les listes d'armée doivent être au minimum dactylographiées (aucune liste rédigée à la main).



Faites une double vérification de votre liste. Si une erreur est décelée, les organisateurs peuvent imposer des modifications dans le pointage du joueur fautif et de ses adversaires. Autre petite suggestion, faites vérifier votre liste par un ami! Si vous avez un doute sur la validité de votre armée, contactez un organisateur afin de ne pas avoir de problème le jour de l'événement. À noter que vous devez utiliser la version du livre d'armée la plus récente disponible. Si un livre d'armée paraît dans les 30 jours précédant le tournoi, vous aurez l'option de jouer avec la version précédente si vous le désirez.

Le choix suivant est banni du tournoi :

- Le parchemin de pouvoir : Livre de règles

Attribution des points :

Des points de composition d'armée vous seront attribués par vos adversaires. Après chaque ronde, les joueurs devront donner un pointage de 0 à 5 points à leur adversaire en utilisant les lignes de conduite suivantes.

- L'armée respecte un thème.
- L'armée est plaisante à affronter.
- L'armée est bien équilibrée.

Total : 150 points pour les parties et 30 points de composition pour un total de 180 points et 40 % du Best Overall.



## **Meilleure Présentation**

Le trophée de la Meilleure Présentation est remis au joueur recevant la plus haute note de présentation en combinant les points donnés par les juges et par les joueurs pour l'apparence de votre armée. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, les points de Best Overall, le Meilleur Sportmanship et les points de Meilleur Général.

Chaque figurine d'une armée doit avoir un minimum de trois couleurs et avoir une base terminée pour être considérée complètement peinte. Si une armée possède une ou plusieurs figurines non peintes, elle recevra automatiquement une note de zéro dans son score de présentation et ne pourra évidemment pas gagner de prix dans la catégorie Meilleur Présentation.

L'évaluation et les pointages de la peinture pour les armées seront d'abord faits par les juges. Les cinq armées 100 % peintes qui auront obtenu les plus hauts pointages lors de l'évaluation seront soumises au vote des joueurs. Ces armées sélectionnées recevront un boni à leur pointage de présentation en fonction du nombre de votes qu'elles auront obtenu (celle ayant le plus de votes recevra 5 points, la deuxième 4 points, etc.).

Voici les critères sur lesquels les juges vont attribuer les points.

### Peinture (30 pts)

- Armée complètement peinte avec au moins 3 couleurs – 10 pts
- Armée peinte d'une façon uniforme et ressemble à une armée – 0-5 pts
- Travail de la couleur – 0-5 pts
- Travail des détails (yeux, gemmes, lumières, etc.) – 0-5 pts
- Appréciation globale – 0-5 pts

### Conversion (12 pts)

- Quantité des conversions – 0-6 pts
- Qualité, complexité et étendue des conversions – 0-6 pts

### Base (6 pts)

- Bases toutes peintes et soclées – 3 pts
- Qualité des bases (détail, soclage, etc.) – 0-3 pts

### Extra (11 pts)

- Plateau de présentation – 3 pts
- Qualité du plateau de présentation – 0-3 pts
- Petits quelques choses d'extra – 0-5 pts

### Thème (6 pts)

- Armée respectant un thème évident – 0-3 pts
- Courte histoire de l'armée fournie – 0-3pts

Total : 65 points multipliés par 2 + 5 points pour l'appréciation des joueurs pour un total de 135 points et 30 % du Best Overall



### **Meilleur Sportmanship**

Le trophée Meilleur Sportmanship est remis au joueur ayant accumulé le plus de points en sportmanship au cours du tournoi. En cas d'égalité, les pointages servant de bris sont, en ordre, les points de Meilleur Général, Best Overall et Meilleure Présentation.

Les points de sportmanship sont donnés uniquement par vos adversaires. Pour chaque parties, jusqu'à 21 points sont distribués en fonction des questions qui suivent :

- Votre adversaire s'est présenté à l'heure avec tout son matériel (dés, règles, livre d'armée, etc.)? 2 pts
- Votre adversaire était respectueux? 2 pts
- Votre adversaire semblait mesurer ses distances correctement et était constant dans ses procédures? (ex : relancer les dés cassés, etc.)? 2 pts
- Votre adversaire faisait des efforts pour jouer à une vitesse raisonnable?
- Est-ce que les questions se sont réglées d'une façon amicale? 2 pts
- Est-ce que d'une façon volontaire vous rejoueriez contre cet adversaire? 2 pts
- Quelle est votre impression personnelle générale du sportmanship de votre adversaire? 0-9 pts

À la fin du tournoi vous devrez voter pour votre adversaire préféré du tournoi, celui-ci recevra alors un boni supplémentaire de 1,5 point sur son sportmanship pour chaque vote reçu.

Total : 126 pts + 9 points pour les votes pour un total de 135 points et 30 % du Best Overall.

### *Modèles*

Les modèles utilisés dans votre armée devront être WYSIWYG (what you see is what you get). Vous pouvez utiliser un maximum de 40 % de modèles provenant de compagnies autres que GW ou créés par vous-mêmes, mais ils doivent être facilement reconnaissables, de taille adéquate et sur la même grandeur de base que le modèle réel en plus de respecter l'univers GW. Les juges se réservent le droit de refuser les modèles de mauvais goût ou qui ne respectent pas les critères mentionnés ci-haut. Si vous avez des doutes contactez les organisateurs à l'adresse [ndopen@northerndefenders.org](mailto:ndopen@northerndefenders.org) avec une photo du ou des modèles pouvant causer un litige et nous vous dirons ce qu'il en est.



## **Défi**

Avant que le tournoi ne commence, vous aurez l'occasion de (lire avec une voix grave et de l'écho) déclarer un défi! Pour ce faire, il vous faudra choisir un adversaire dans la liste des participants publiée sur le site de [www.northerndefenders.org](http://www.northerndefenders.org). Vous devrez déclarer votre défi au plus tard le lundi 7 mars 2011. Vous devrez alors écrire un message sur le site dans la section « discussion de Warhammer Fantasy Battle » dans lequel vous déclarez votre défi. Vous pouvez choisir cet adversaire en fonction d'une revanche que vous voulez prendre ou encore toutes sortes de raisons tout à fait personnelles et sans but réel qui vous conviennent. Une fois votre défi lancé, l'individu visé a le choix de refuser ou d'accepter le défi en question. S'il accepte, votre première partie du tournoi se fera contre cet individu. S'il refuse, il recevra la honte éternelle d'avoir refusé un défi.

Vous pouvez lancer un seul défi à la fois, si la personne ciblée refuse, vous pouvez alors en lancer un nouveau. Dans le même ordre d'idée, vous ne pouvez accepter plus d'un défi et vous ne pouvez accepter un défi si vous en avez déjà lancé un qui a été accepté. Si vous n'êtes concerné par aucun défi, votre premier adversaire sera déterminé au hasard.

## **Tables et Terrains**

Chaque table sera déjà installée lors de votre arrivée. Pendant la durée du tournoi, vous ne pourrez pas déplacer les décors sur les tables, excepté si des scénarios vous y autorisent, si un sort vous permet de les déplacer ou encore si l'un de ceux-ci se fait détruire, (par exemple : un obstacle par un canon). Si l'un de ces événements se produit, vous devrez, à la fin de la partie, replacer les décors comme ils étaient au début de la partie.

Tous les types de terrains seront déterminés à l'avance pour chacune des tables en fonction des tables sur lesquelles vous jouerez et indiqué dans les pages suivantes de ce document.

## **Scénarios**

Chaque table aura un scénario mineur qui lui est propre et qui sera fourni sur la table elle-même. De plus, au début de chaque partie vous aurez un scénario déterminé par les juges parmi les scénarios inclus dans ce document. Portez attention aux objectifs spécifiques de chaque scénario.

Lorsqu'il est question d'un nombre de modèles pour contrôler un objectif ou une bâtisse, chaque modèle d'infanterie compte pour 1, chaque modèle de cavalerie compte pour 2 et chaque modèle d'infanterie et de cavalerie monstrueuse comptent pour 3.

Les unités en fuite et les unités générées pendant la partie ne peuvent pas contrôler d'objectif ou de quart de table.



## Scénario 01

### Déploiement :

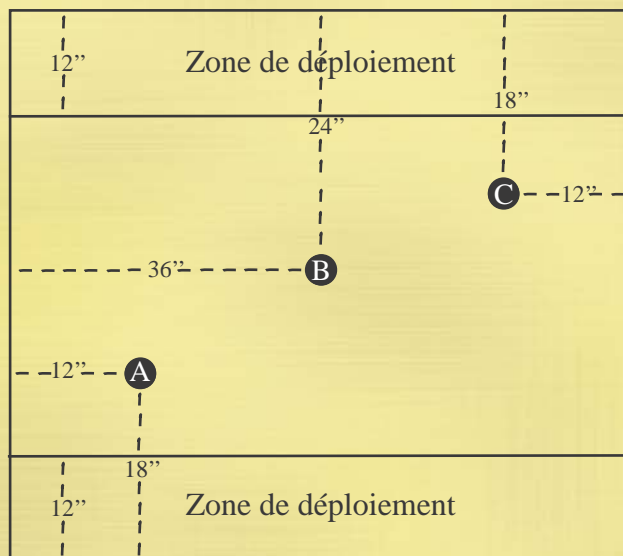
Les trois objectifs sont placés sur la table. Ils peuvent être représentés par des objectifs que vous avez vous-mêmes faits ou de simples pièces de monnaie si vous n'avez rien d'autre en votre possession pour les représenter. Les trois objectifs doivent être placés en fonction du plan ci-dessous. Lancer ensuite un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Pour tenir un objectif, vous devez avoir une unité avec au moins 5 modèles à moins de 6 pouces de celui-ci, sans aucune unité ennemie à 6 pouces qui remplit les mêmes conditions.

### Victoire :

Vous gagnerez des points pour le scénario en fonction des objectifs que vous avez à la fin de celle-ci. 3 point pour l'objectif A, 15 points pour l'objectif B et 7 points pour l'objectif C. Notez que l'objectif A et C sont inversés pour les deux joueurs.



## Scénario 02

### Déploiement :

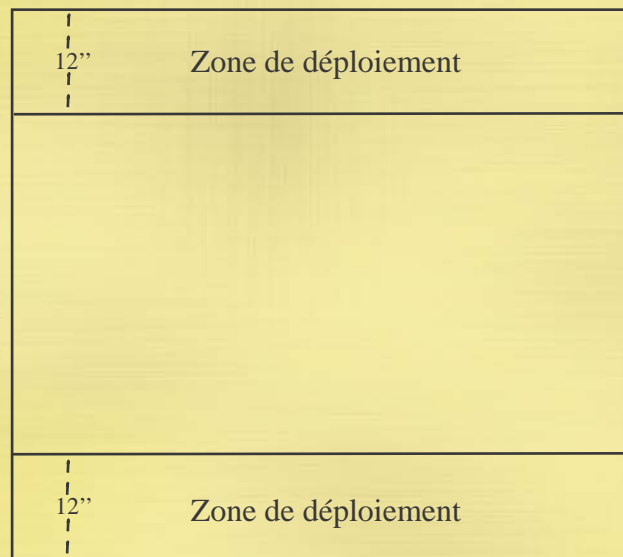
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Vous devez éliminer le plus de personnages possible de l'armée adverse pour avoir des points bonis.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. De plus, chaque héros tué ou qui a fui hors de la table ajoute 3 points bonis de scénario, chaque seigneur tué ou qui a fuit hors de la table ajoute 5 points bonis de scénario. Vous pouvez recevoir un maximum de 15 points bonis.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 5       | 5       |
| 300-599                | 6       | 4       |
| 600-899                | 7       | 3       |
| 900-1199               | 8       | 2       |
| 1200-1499              | 9       | 1       |
| 1500 et +              | 10      | 0       |



### Scénario 03

Déploiement :

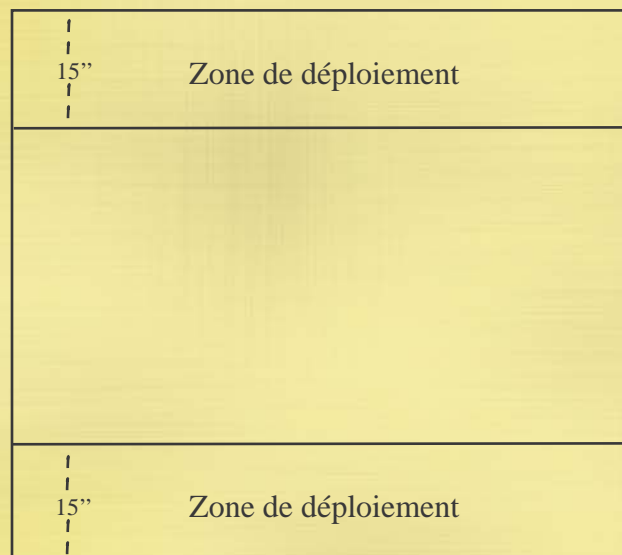
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

Règle spéciale :

Aucune.

Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. De plus, chacune de vos unités qui réussit à finir la partie dans la zone de déploiement ennemie et qui possède au minimum 5 modèles donne 3 points bonis. Vous pouvez faire un maximum de 15 points supplémentaires ainsi.



#### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 5       | 5       |
| 300-599                | 6       | 4       |
| 600-899                | 7       | 3       |
| 900-1199               | 8       | 2       |
| 1200-1499              | 9       | 1       |
| 1500 et +              | 10      | 0       |



## Scénario 04

### Déploiement :

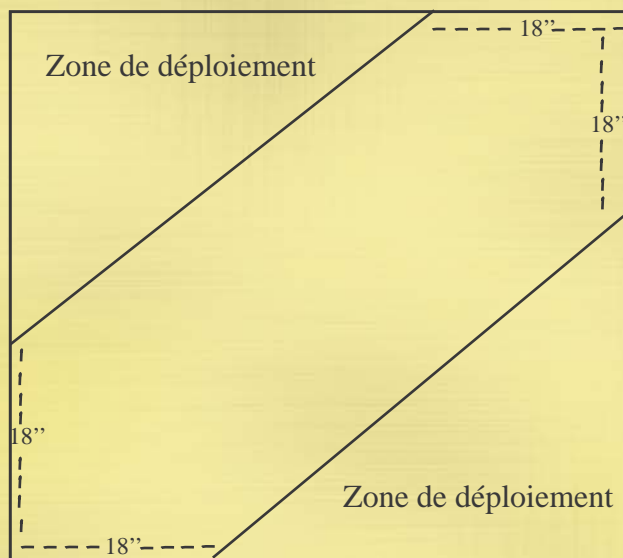
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Désignez une unité de votre choix provenant de votre sélection de troupe. Cette unité représente des prisonniers que l'ennemi possédait et qui sont maintenant revenu avec vous. Cette unité possède maintenant la haine contre l'armée adverse, l'effet n'est pas cumulatif si l'unité possédait déjà la haine et les personnages qui joignent l'unité ne sont pas affectés. Même si toutes vos unités possèdent déjà la haine vous devez choisir une unité.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. De plus, si vous tuez l'unité adverse qui vous haït, vous gagnez 3 points de plus de scénario. Si votre unité qui haït l'armée adverse survit, vous gagnez 2 points de scénario.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 5       | 5       |
| 300-599                | 6       | 4       |
| 600-899                | 7       | 3       |
| 900-1199               | 8       | 2       |
| 1200-1499              | 9       | 1       |
| 1500 et +              | 10      | 0       |



## Scénario 05

### Déploiement :

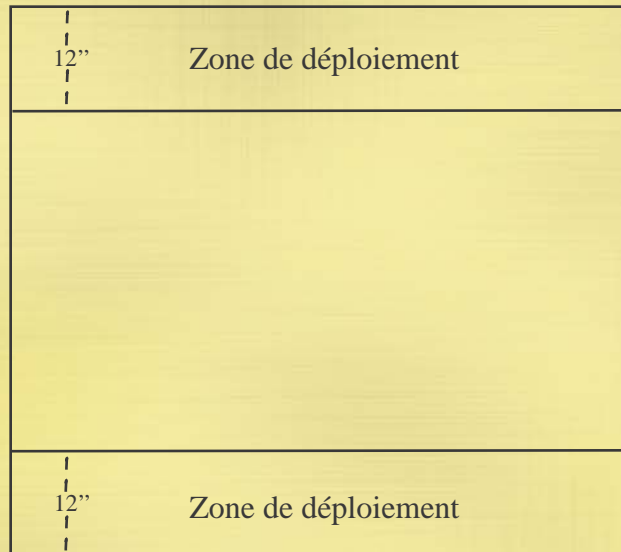
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Vous devez choisir un personnage de votre armée qui représentera le personnage qui a de vieilles rancunes avec le personnage de l'armée ennemie. Si ces deux personnages viennent à se rencontrer au corps à corps, ils devront automatiquement s'engager dans un défi sans possibilité de refus.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. Vous gagnez 3 points de plus de scénario si votre personnage choisi tue le personnage ennemi choisi. Vous gagnerez 2 points de plus de scénario si votre personnage choisi survit. Il est à noter qu'il faut absolument qu'il le tue et non qu'il le fasse fuir. Le personnage n'est pas obligé d'être tué en défi (il peut être tué par magie ou au tir), mais doit tout de même être tué par son némésis pour donner les points bonis.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 10      | 10      |
| 300-599                | 12      | 8       |
| 600-899                | 14      | 6       |
| 900-1199               | 16      | 4       |
| 1200-1499              | 18      | 2       |
| 1500 et +              | 20      | 0       |



## Scénario 06

### Déploiement :

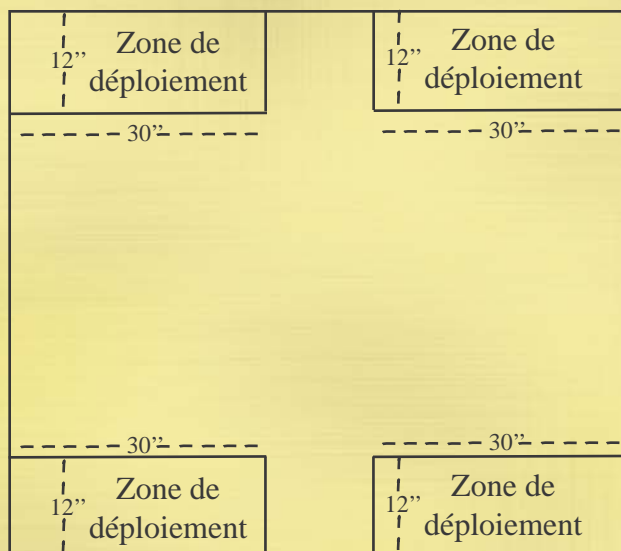
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Vous ne pouvez pas vous déployer au centre de votre côté de table, mais seulement dans les deux coins. Lancer un dé, le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé choisi de déployer son armée en entier en premier ou en second. Le joueur qui s'est déployé en second peut choisir de tenter de voler le premier tour au joueur adverse en lançant un 6 sur un dé. S'il échoue, le joueur s'étant déployé en premier commencera la partie.

### Règle spéciale :

Avant le début du déploiement, vous devez choisir l'une des deux sections de la zone de déploiement ennemie, laquelle deviendra votre objectif principal. Vous devez déclarer quel objectif (zone de déploiement) vous avez choisi au début du premier tour. Pour être en mesure de posséder l'objectif, vous devez avoir une unité avec au moins 5 modèles dans la zone de l'objectif à la fin de la partie, sans que votre adversaire rencontre cette même condition.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. De plus, si vous réussissez à vous emparer de votre objectif, vous obtenez 10 points de plus de scénario. Si vous êtes en possession de la seconde zone de déploiement adverse, vous avez un boni de 5 points de scénario.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 5       | 5       |
| 300-599                | 6       | 4       |
| 600-899                | 7       | 3       |
| 900-1199               | 8       | 2       |
| 1200-1499              | 9       | 1       |
| 1500 et +              | 10      | 0       |



## Scénario 07

### Déploiement :

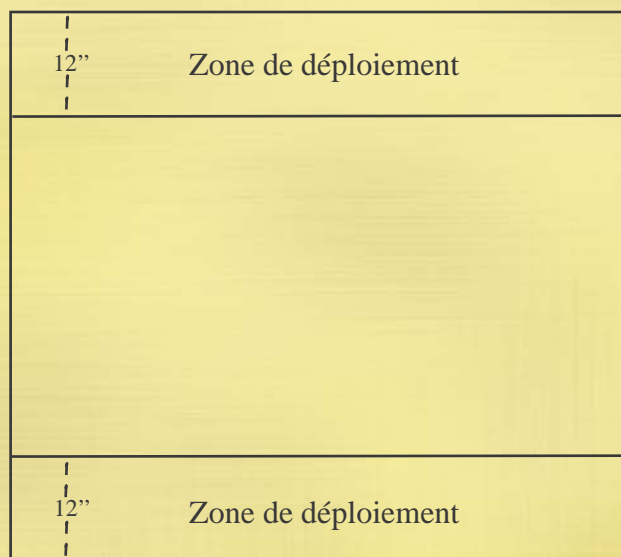
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie. De plus, vous devez déployer quatre objectifs sur la table (deux par joueur). Il est important de retenir quels objectifs appartiennent à quel joueur. Les objectifs sont placés tour à tour à plus de 12 pouces de distance l'un de l'autre et à plus de 18 pouces des longs bords de table des joueurs. Ils peuvent être déployés aussi près des côtés de table que vous le désirez.

### Règle spéciale :

Pour posséder un objectif, une unité de cinq modèles ou plus doit rentrer en contact avec l'objectif, soit en bougeant normalement, soit en le chargeant. Une unité ne peut posséder qu'un seul objectif. Les objectifs peuvent être déplacés par les unités qui les possèdent et ne nuisent en rien au mouvement. Si une unité fuit, est détruite ou tombe en dessous de cinq modèles, elle perd automatiquement son objectif et le laisse devant son premier rang avant de bouger. Une unité qui, au corps à corps, défait une unité qui possède un objectif peut en prendre possession au lieu de poursuivre son adversaire.

### Victoire :

Vous gagnez 5 points de plus de scénario pour chaque objectif capturé, et 5 points supplémentaire si vous avez les deux objectifs de votre adversaire.



## Scénario 08

### Déploiement :

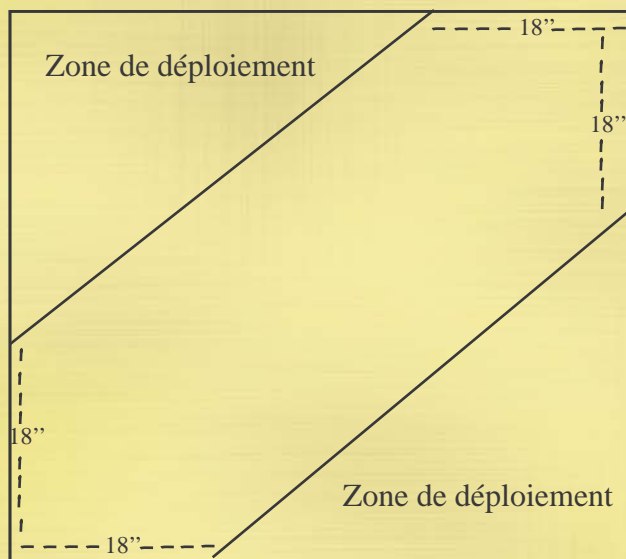
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Votre général ne se déploiera pas avec le reste de votre armée. Il rentrera sur un de vos deux bords de table, dans les limites de votre zone de déploiement au début de votre deuxième tour comme-ci il venait de rentrer sur le bord de table après une poursuite.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. De plus, si vous tuez le général ennemi, vous gagnez 3 points de scénario. Si votre général se retrouve dans la zone de déploiement ennemie à la fin de la partie, vous gagnez 2 points supplémentaires de scénario.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 10      | 10      |
| 300-599                | 12      | 8       |
| 600-899                | 14      | 6       |
| 900-1199               | 16      | 4       |
| 1200-1499              | 18      | 2       |
| 1500 et +              | 20      | 0       |



## Scénario 09

### Déploiement :

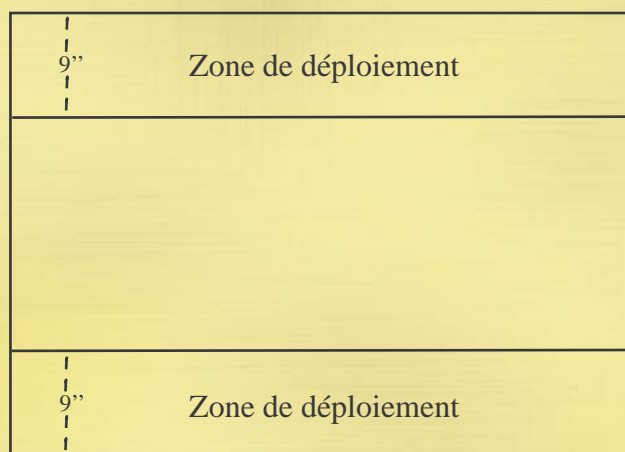
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Vous devez placer une pignata (base de 20 mm) au centre de la table. S'il y a un décor impassable au centre, vous devez la placer la plus proche du centre possible et à 24" du bord de table de chaque joueur. La pignata est considérée comme un modèle. Elle a une endurance de 6, rate automatiquement tous ses jets de caractéristique, ne peut perdre plus d'un point de vie par touche qu'elle subit (pas de dommage multiple) et est immunisée à la panique, la peur et la terreur. Pour l'attaquer au corps à corps, il faut la charger comme s'il s'agissait d'une figurine ennemie et sa réaction à la charge sera toujours de « tenir ». Au corps à corps, toutes les attaques touchent automatiquement et sont résolues simultanément contre la pignata. Une unité qui « bat » la pignata au corps à corps peut uniquement se reformer. Le tir contre la pignata s'effectue selon les règles normales de tir. Chaque blessure fait reculer la pignata de 1" en direction inverse à ce qui a causé la blessure (corps à corps, tir, magie...). Lorsqu'elle bouge la pignata s'arrête automatiquement à 1" de terrain impassable ou d'unité qu'elle pourrait rencontrer sur son chemin.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. À la fin de la partie, les joueurs comptent la différence de points de vie qu'ils ont fait perdre à la pignata. La différence représente le nombre de points bonis de que le joueur qui a infligé le plus de blessure reçoit pour le scénario. Un maximum de 11 points peut être accordé.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 7       | 7       |
| 300-599                | 8       | 6       |
| 600-899                | 9       | 5       |
| 900-1199               | 10      | 4       |
| 1200-1499              | 11      | 3       |
| 1500-1799              | 12      | 2       |
| 1800-2099              | 13      | 1       |
| 2100+                  | 14      | 0       |



## Scénario 10

### Déploiement :

Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour savoir qui commence à déployer, le vainqueur choisit son bord de table et déploie une unité, le perdant déploie ensuite une unité et ainsi de suite. Le premier à finir son déploiement reçoit un boni de +1 sur son jet de dé pour savoir qui commence la partie.

### Règle spéciale :

Choisissez 3 unités parmi vos choix d'infanterie, de cavalerie, d'infanterie monstrueuse et de cavalerie monstrueuse. Chacune de ces 3 unités possède un objectif. Les unités choisies doivent se déployer dans votre zone de déploiement au début de la partie et ne peuvent pas avoir la règle « vol ». Si une unité avec un objectif réussit à entrer en contact avec le long bord de table dans la zone de déploiement de votre adversaire (avec un mouvement régulier, une marche forcée, une poursuite, etc., mais pas par la fuite), retirez l'objectif du jeu et gardez le jusqu'à la fin de la partie. Si une unité fuit ou est détruite, l'objectif est considéré comme perdu et personne ne peut le récupérer. Notez que lorsque vos unités atteignent le long bord de table adverse, elles n'ont pas besoin de sortir de la table pour sécuriser l'objectif, uniquement de toucher au long bord de table.

### Victoire :

Les points de victoire normaux s'appliquent en fonction de la charte qui suit pour donner des points de scénario. De plus, si vous avez 1 objectif qui a atteint le long bord de table adverse, vous gagnez 3 points bonis de scénario; si vous en avez 2 vous gagnez 7 points bonis de scénario et si vous en avez 3 vous gagnez 15 points bonis de scénario.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 5       | 5       |
| 300-599                | 6       | 4       |
| 600-899                | 7       | 3       |
| 900-1199               | 8       | 2       |
| 1200-1499              | 9       | 1       |



## Scénario 11

### Déploiement :

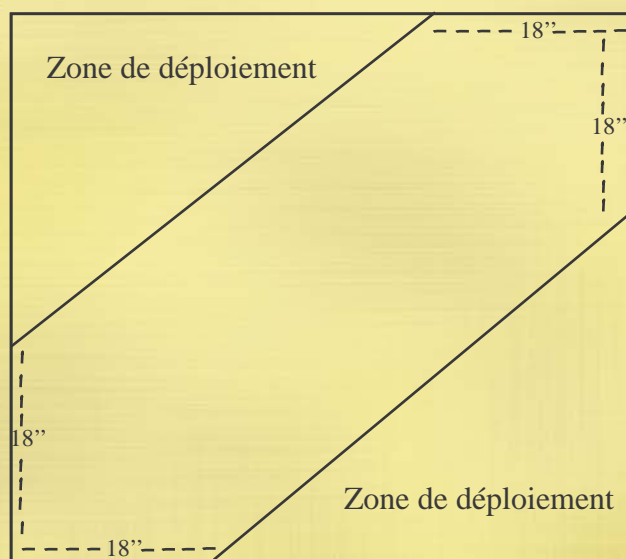
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé, le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé choisi de déployer son armée en entier en premier ou en second. Le joueur qui s'est déployé en second peut choisir de tenter de voler le premier tour au joueur adverse en lançant un 6 sur un dé. S'il échoue, le joueur s'étant déployé en premier commencera la partie.

### Règle spéciale :

Les règles de « point de rupture » et de « fortitude » s'applique comme à la page 148 du livre de règles de Warhammer avec les exceptions suivantes : Lorsque votre armée atteint son « point de rupture » la partie continue et votre armée subit maintenant un malus de 1 à tous ses jets de commandement. De plus, les démons et les morts-vivant subissent un malus de 1 point supplémentaire pour chaque corps à corps qu'ils perdent.

### Victoire :

La première armée à « briser » l'autre reçoit 13 points de scénarios. De plus, chaque quart de table que vous contrôlez vous donne 3 points de scénarios supplémentaires. Pour contrôler un quart de table, vous devez avoir une unité d'au moins 10 modèles qui ne sont pas en fuite dans le quart de table en question sans que votre adversaire ne réussisse la même chose. Une unité ne peut contrôler qu'un seul quart de table à la fois. Si une unité se retrouve dans plusieurs quart de table, elle comptera dans le quart de table où elle a le plus de modèle, si le nombre de modèle est équivalent, le joueur qui possède l'unité peut décider dans quel quart de table l'unité se retrouve.



## Scénario 12

### Déploiement :

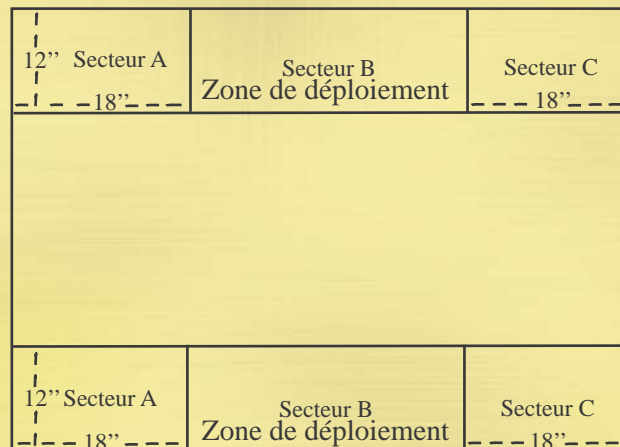
Le déploiement s'effectue en fonction du plan suivant. Lancer un dé pour chacune de vos unités, sur un jet de 1, l'unité est retenue et rentrera en réserve au début de votre premier tour sur votre long bord de table, sur un jet de 2, l'unité se déploiera dans la section A de votre zone de déploiement, sur un 3, 4 ou 5, l'unité se déploiera dans la section B de votre zone de déploiement et sur un 6 l'unité se déploiera dans la section C de votre zone de déploiement. Les joueurs doivent choisir une unité à la fois et alterner dans le déploiement de leurs unités. Notez que les machines de guerre se déploient tous en même temps, mais pas forcément dans la même section.

### Règle spéciale :

Lors du déploiement, vous pouvez choisir de placer une unité dans la section du déploiement que vous désirez, mais en échange, vous devez choisir une de vos unités qui partira en réserve et arrivera de votre long bord de table lors de votre premier tour.

### Victoire :

Consultez la charte des point de victoire qui suit.



### Charte des points de victoire

| Différence de pointage | Gagnant | Perdant |
|------------------------|---------|---------|
| 0-299                  | 12      | 12      |
| 300-599                | 14      | 10      |
| 600-899                | 16      | 8       |
| 900-1199               | 18      | 6       |
| 1200-1499              | 20      | 4       |
| 1500-1799              | 22      | 2       |
| 1800 et plus           | 25      | 0       |



## **Scénarios de table - Règles spéciales**

### **Route**

Toute unité qui commence et termine son mouvement sur la route bénéficie d'un boni de plus un pouce à son mouvement de base. Une unité profitant de ce boni peut donc ajouter DEUX pouces si elle fait une marche forcée. Cette règle ne s'applique pas aux unités qui bougent grâce à un sort, un item magique ou aux unités qui volent. Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Tour de garde**

Les règles normales d'édifices s'appliquent à la tour de garde. L'armée en possession de la tour de garde peut faire une relance d'un d6 standard une fois durant le tour de chaque joueur (2 fois par tour de jeu). Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **La chapelle de Sigmar**

L'armée en contrôle de la chapelle peut ajouter deux dés à son pool de dé de dissipation. Pour contrôler la chapelle, il faut avoir une unité avec 10 modèles ou plus à l'intérieur de celle-ci. Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Monolithe**

Toute unité qui n'est pas immunisée à la terreur doit faire un test de commandement lorsqu'elle entre à 6" du monolithe ou fuir en direction inverse de celui-ci. Les marécages/oasis sont des sables mouvants de Khemri. Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Le temple de Sigmar**

L'armée qui contrôle le temple peut ajouter un à la caractéristique de commandement de toutes ses unités dans un rayon de 12 pouces du temple. Pour avoir le contrôle du temple, il faut avoir une unité d'au moins 10 modèles dans le temple. Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Le cristal**

L'armée en contrôle du cristal peut faire un jet de sauvegarde invulnérable à 4+ une fois au tour de chaque joueur (2 fois par tour au total). Pour être en contrôle du cristal, il faut avoir une unité avec une 10 modèles ou plus dans un rayon de 4 pouces du cristal. Si les deux armées possèdent une unité dans un rayon de 4 pouces du cristal, aucune des deux armées n'obtient le bonus de celui-ci. Tous les autres terrains sont considéré « normal ».

### **Forteresse en ruine**

À la fin de la phase de mouvement de chaque joueur, chaque unité sur les sections de mur ou dans les tours doit réussir un test d'initiative ou subir 1d6 touche de force 6. Chaque section de mur et de tour est considéré comme un édifice en soi. Les trois voix d'accès pour entrer dans la forteresse sont considérées comme un terrain dangereux pour tous les types d'unités.



### **La tour des magiciens**

Un magicien à l'intérieur de la tour peut ajouter un boni de plus un à tous ses jets pour invoquer ou dissiper un sort. Tous les sorts de missile magique reçoivent un boni de 6" à leur portée. Pour entrer dans la tour, il suffit d'entrer en contact avec l'escalier qui est à la base de celle-ci. Les forêts sont des « Forêts de sang ». Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **La forêt des Morts**

Au début de la phase de tir de chaque joueur, chacune des forêts présentes sur la table va tenter d'attaquer l'unité la plus proche. Si l'unité la plus rapprochée d'une forêt est dans un rayon de 3 pouces, il recevra 1d3 touche de force 3 distribuée comme du tir. Si une unité est dans une forêt, c'est elle qui se fera attaquer et les touches subites seront de force 5. Les dryads, hommes armes et tree-kinds sont ignorés par les forêts. La rivière compte comme un « necrotic ooze ». Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Puits de Vapeur toxique**

Des puits naturels dont émanent des vapeurs toxiques se retrouvent sur le champ de bataille. Après la phase de mouvement de chaque joueur, vous devez déterminer la distance à laquelle les vapeurs toxiques se déplacent des puits. La distance est équivalente à 1d6 pouce. Lancez le dé une seule fois pour tous les puits. Si une unité ou un modèle se retrouve à la distance indiquée par le dé, il subit 1d6 touche qui blesse toujours sur un résultat de 6, sans sauvegarde d'armure ni régénération. Les puits ainsi que la chute sont aussi considérés comme des « mist-wreathed swamp ». Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Cimetière**

Les unités dans le cimetière comptent comme défendant un mur si elles se font charger (-1 pour toucher) ou tirer dessus (-2 pour toucher). Les modèles qui bougent (même-si ils volent) dans ou au travers du cimetière doivent faire un jet de terrain dangereux, car les morts ont tendance à défendre leur territoire et manger du vivant. Tous les autres terrains sont considérés « normal ».

### **Arbre de Loren**

Un personnage en contact avec l'arbre de Loren peut invoquer son pouvoir. Pour se faire, le personnage doit toucher à la base de l'arbre ou être sur celle-ci. Pendant la phase de magie, lancer 1d6 et consulter la table qui suit, le sort désigné par le dé est lancé automatiquement avec un pouvoir de 5, aucun dé n'est requis pour lancer le sort et si le sort a plusieurs niveaux de pouvoir, il doit être lancé avec la valeur la plus basse. Le sort peut être dissipé normalement. Le reste des décors est considérés « normal ».

Pour les détails sur les sorts, consultez la page 496 du livre de règles de Warhammer. L'attribut du sort fonctionne.

1-2: Earth Blood

3-4: Awakening of the wood

5-6: Flesh to stone

