

Survivium An 1000



Vous trouverez dans le présent fascicule les quatre scénarios qui seront joués durant la campagne.

Chacun d'entre eux définit les modalités du scénario, les conditions de victoire, la durée et les éventuelles règles spéciales utilisées.

Notez bien que certains scénarios avantageront votre armée tandis que d'autres ne lui seront guère favorables, ce sont là les aléas de la guerre !

Assurez vous que votre armée soit parée à toutes les éventualités, maintenant que vous les connaissez !

Quelques règles spéciales vont être utilisées lors des scénarios, les voici.

Army break point

Calcul de l'Army Break Point

Il appartiendra aux joueurs de calculer au préalable la valeur d'ARMY BREAK POINT (ABP) de son armée.

Celle ci est de :

- 1 point par unité de Skirmishers à pied.
- 2 point par unité de Skirmishers montés ou d'unité formée (les unités de Light Infantry comptent toujours comme unité formées, ainsi que toutes les machines de guerre).

Attention TOUTE unité d'une valeur de 300 pts ou plus fait perdre 3 ABPs

Ex : une armée est constituée de 3 unités formées, une unité de tirailleurs montés et 2 unités de tirailleurs à pied.

Son ABP est de $3 \times 2 + 2 + 2 \times 1 = 10$.

Déroute de l'Armée

Une armée démoralise (et met fin à la partie) si à la fin d'un tour, elle a perdu un nombre d'ABPs égal ou supérieur à la moitié de son total initial.

Les circonstances suivantes déterminent le nombre d'ABPs perdus :

- Unité réduite à moins de la moitié de ses effectifs initiaux : $\frac{1}{2}$ de sa valeur en ABPs (attention pas d'arrondi : une unité de Skirmishers à pied réduite à moins de la moitié de ses effectifs initiaux vaut 0,5 pt).
- Unité détruite ou ayant quitté la table en fuite : sa valeur en ABPs.
- Général tué ou ayant quitté la table en fuite : 2 ABPs
- Army Standard Bearer tué ou ayant quitté la table en fuite : 1 ABP.
- Les personnages autres que le Général ou l'ASB n'affectent pas les ABPs.

Victoires

- Le niveau de victoire obtenu est déterminé par la situation de l'armée ayant démoralisé son ennemi à la fin de la partie.
- Vous avez démoralisé votre ennemi et vous avez perdu moins de la moitié de votre propre ABP : VICTOIRE MAJEURE
- Vous avez démoralisé l'ennemi mais vous avez perdu la moitié ou plus de votre ABP : VICTOIRE
- Vous vous êtes mutuellement démoralisé : MATCH NUL

Terrain

Le terrain sera mis en place sur les tables. AUCUNE armée ne peut modifier le terrain mis en place ou ajouter du terrain, et ce même s'il s'agit d'une règle spéciale de l'armée.

Il appartiendra aux joueurs de se mettre d'accord sur la classification des terrains (terrains difficiles, très difficiles, etc...) si cela n'est pas indiqué dans le scénario.

En cas de doute, l'un des organisateurs pourra vous assister. Les seules règles sont que TOUTES les rivières sont des terrains difficiles sauf au passage de ponts ou de gués, et qu'il est INTERDIT de pénétrer dans les bâtiments.

Notez que sauf indication contraire, les Skirmishers font leur mouvement de 4" avant la bataille ainsi que toutes les unités disposant de règles spéciales de ce type (Nomad Cavalry, Mounted Infantry, etc...)

Cartes événements

Chaque partie vous permettra de gagner une carte événement. Celles-ci peuvent être favorables ou défavorables, les Dieux en décident.

Contrôle des objectifs

Certains scénarios nécessitent de vérifier le contrôle de certains objectifs sur la table.

Pour contrôler un objectif :

- Vous disposez d'une unité de 5 figurines ou plus à moins de 8" de cet objectif, et cette unité n'est pas en fuite. Si votre unité est partiellement dans les 8" elle ne compte que si la majorité des figurines composant l'unité se trouve à 8" ou moins de l'objectif.
- Votre adversaire n'a aucune unité répondant aux critères ci-dessus.



Scénario 1

Marche forcée

Contexte

Les armées font une course contre la montre pour s'emparer de points vitaux. Mais si les troupes progressent trop lentement, l'ennemi gagnera du terrain, et si la marche forcée est trop intense, l'armée risque d'être coupé en deux.

Objectifs

À la fin du 6ème tours, jetez un dé de 1 à 3 la partie est terminée de 4 à 6 faite un tour de plus. À la fin de la partie le camps qui contrôle le plus d'objectifs est déclaré vainqueur.

Déploiement

Avant le déploiement, chaque joueur choisi l'intensité de la marche forcée (1 à 6). Plus le chiffre est haut plus la marche a été intense.

Le camp qui a choisi le résultat le plus haut est le premier à atteindre le champs de bataille. En cas d'égalité c'est l'armée qui a le plus de troupe légère (cavalerie légère compte 2, infanterie légère 1).

Ensuite, chaque joueur test l'entrée de toutes ses troupe sur 1D6. Si le dé est inférieur à l'intensité de la marche forcée du joueur, l'unité est en retard et entrera au tour 2. Sinon l'unité est déployé normalement.

Le joueur qui a atteint le champs de bataille en premier déploie ses forces dans sa moitié de terrain (jusqu'au centre de la table). Après son déploiement, il place trois objectifs n'importe où sur la table mais à plus de 18 ps de tout les bords de table. Il doit placer au moins 1 objectif dans la zone de déploiement ennemi.

L'armée qui arrive en deuxième se déploie dans sa moitié de table, à plus de 18 ps de tout ennemi.

Qui commence ?

Chaque joueur lance 1D6, le plus haut résultat débute.

Scénario 3

Champ de bataille sanglant

Contexte

Les armées s'affrontent pour le contrôle d'éléments clés du champ de bataille sans savoir quelle importance ces objectifs revêtent aux yeux de son adversaire.

Objectifs

Avant la bataille, 3 objectifs doivent être sélectionnés. L'un d'eux sera la colline centrale du champ de bataille. Chaque joueur peut choisir l'un des 2 autres objectifs dans la moitié de table adverse. Aucun objectif ne peut être à moins de 12" d'un objectif déjà sélectionné.

Déploiement

Le déploiement est caché et effectué à l'aide d'un plan.

Qui commence ?

Comme durant une Pitched Battle. La partie dure 6 tours.

Règles Spéciales

Avant la partie chaque joueur attribue secrètement une valeur à chaque objectif.

Un des objectifs vaudra 3 points.

Un des objectifs vaudra 2 points.

Un des objectifs vaudra 1 point.

À la fin de la partie, les valeurs des objectifs contrôlés (référez vous aux règles spéciales en début de fascicule) sont révélées et les points d'objectifs comptabilisés. Le joueur ayant accumulé le plus de points gagne. Une victoire majeure est obtenue si vous avez plus de 3 points de plus que votre adversaire.

Scénario 2

L'avancée au combat

Contexte

Les deux armées ne sont pas encore au contact mais les lignes de bataille se forment pour un affrontement sanglant.

Objectif

Army Break Point.

Choix du côté

Chaque joueur lance un dé et le meilleur résultat choisit sa zone d'entrée (un grand et un petit coté de la table)

Déploiement

Au début de la partie aucune unité n'est déployée sur la table.

Voir règle spéciales... ci-dessous

Qui commence

On lance 1d6, le plus haut résultat choisit de commencer ou non.

Règles Spéciales

Avant le premier tour les Nomad Cavalry et Mounted Infantry peuvent effectuer leur mouvement avant la bataille. Ce mouvement doit se mesurer depuis n'importe quel point des bords de table assignés

Ensuite au premier tour, le joueur pourra faire entrer ses unités par n'importe quel point des bords de table qui lui sont assignés. Il n'est pas nécessaire au premier tour de faire entrer toutes ses unités.

Les unités qui ne sont pas entrées en jeu au premier doivent le faire au second tour.

Une unité qui entre en jeu ne peut pas charger, mais peut faire un mouvement de marche ou de marche forcé (on considère qu'une unité hors table est toujours à plus de 8" d'une unité ennemie au début de son mouvement.

Scénario 4

Un plan qui commence mal...

Contexte

Les armées s'extirpent de la brume pour se rendre compte que leur déploiement n'est pas celui prévu...

Objectifs

Army Break Point.

Déploiement

Le déploiement est caché et effectué à l'aide d'un plan.

Une fois que les deux camps se sont déployés, chaque joueur lance un dé pour chaque unité (les siennes et celles de son adversaire). Le plus haut résultat peut déplacer l'unité d'un nombre de pouces obtenus sur le dé, sans faire sortir l'unité de la table et en gardant l'orientation de l'unité. L'unité n'a pas à faire de roue, peut traverser les autres unités.

En cas d'égalité au dé l'unité ne bouge pas.

Qui commence ?

Chaque joueur lance 1D6, le plus haut résultat débute.



Survivium An 1000

Dikings



Normands



Espagnols



Normands



Byzantins



Dikings



Russes



Byzantins

