

1 ESCARMOUCHE

Une escarmouche est essentiellement une petite action, généralement entre des troupes légèrement équipées. La partie représente deux patrouilles de reconnaissance qui se rencontrent à l'improviste, des troupes qui s'affrontent alors qu'elles cherchent de l'eau, ou peut-être une situation où une patrouille rencontre des bandits, des voleurs ou des barbares renégats.

Décor

Les joueurs installent le décor de l'une des façons indiquées dans le livret de règles. Lors d'une escarmouche, il est souvent mieux d'utiliser des terrains supplémentaires, afin que les troupes puissent profiter pleinement de la couverture qu'elles peuvent se procurer. Au total, on peut donc utiliser jusqu'à 10 parcelles de terrain. Une pièce, de préférence un élément significatif tel qu'un pont, un puits ou un carrefour routier, est désignée comme l'objectif. Ceci devrait être placé quelque part le long de l'axe de la table. Une case doit être marquée pour servir de point de mesure à la fin de la partie.

Armées

Les Armées sont choisies parmi les listes d'armées jusqu'à un maximum de 250 points de tirailleurs et d'infanterie d'ordre ouvert et comprenant jusqu'à une unité de cavalerie formée. Aucun commandant ne devrait être utilisé.

Déploiement

Les armées sont déployées à au moins 24" l'une de l'autre et à au moins 12" des bords latéraux de la table. Pour introduire un élément aléatoire, chaque joueur lance un dé et le camp ayant le score le plus élevé place une unité, les deux joueurs lancent à nouveau un dé et le plus haut jet place une unité, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait placé toutes ses troupes. L'autre joueur peut alors placer les unités restantes.

Tours

Les joueurs peuvent choisir de jouer pendant 9 tours ou, alternativement, jusqu'à ce qu'un joueur cède ou que toutes ses unités soient détruites ou en fuite.

Victoire

A la fin de la partie, le joueur ayant le contrôle incontesté de l'objectif remporte une victoire majeure. Un contrôle incontesté signifie une unité qui n'est pas repliée à moins de 2" du point de mesure de l'Objectif, sans qu'aucune unité ennemie ne se trouve à moins de 6" de celui-ci. Si un joueur a un contrôle contesté, c'est-à-dire plus d'unités dans un rayon de 6" de l'Objectif que l'ennemi, alors il gagne une Victoire Mineure. Si aucun des deux joueurs n'y parvient, le joueur avec le plus de Points de Victoire remporte une Victoire Mineure. Voir "Gagner la partie" à la page 10 du livret de règlements pour l'échelle des points de victoire.

2 CLASH SCOUTING CLASH

Ce scénario représente le contact initial entre les avant-gardes des armées adverses, après que les éclaireurs des deux camps se soient trouvés et aient appelé à l'aide. Les forces doivent manœuvrer pour trouver la meilleure position sur le champ de bataille qui donnera l'avantage tactique à leur général dans l'engagement principal à venir.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées jusqu'à un maximum de 350 points. Il ne doit pas y avoir plus d'un Commandant, et le Général d'Armée ne peut pas être utilisé.

Décor

Les joueurs installent le décor de l'une des façons indiquées dans le livret de règles. Il est possible d'utiliser jusqu'à 6 parcelles de terrain au total. Inclure une pièce, peut-être une haute colline, une enceinte ou un point d'eau, qui sera l'objectif des joueurs ; ceci devrait être placé quelque part sur la ligne centrale de la table. Une case doit être marquée pour servir de point de mesure à la fin de la partie.

Déploiement

Les armées sont déployées à au moins 24" l'une de l'autre ; seuls les tirailleurs peuvent être à moins de 12" des bords latéraux de la table. Pour introduire un élément aléatoire, chaque joueur lance un dé et le camp ayant le score le plus élevé place une unité, les deux joueurs lancent à nouveau un dé et le plus haut jet place une unité, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait placé toutes ses troupes. L'autre joueur peut alors placer les unités restantes.

Tours

Le jeu se joue pendant 7 tours, ou jusqu'à ce qu'un joueur place une unité sur l'objectif et que l'autre ne puisse pas déplacer une unité en contact avec lui dans le tour en cours ou suivant.

Victoire

Si un joueur place une unité sur l'objectif et que l'autre ne peut pas la mettre en contact avec elle, une victoire majeure est remportée. Sinon, si un joueur termine la partie avec deux fois la force de base de son adversaire à moins de 6" de l'objectif, une victoire mineure est remportée.

3 DÉPLOIEMENT CACHÉ

Il s'agit d'une bataille rangée entre les forces en quête d'une victoire décisive.

Décor

Les joueurs installent le décor de l'une des façons indiquées dans le livret de règles. Un maximum de 4 parcelles de terrain doit être utilisé, sauf accord mutuel. Notez qu'il s'agit d'un chiffre différent de celui qui figure dans le règlement du jeu de compétition.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points égale à celle convenue avant la partie. 1000 points est le meilleur choix pour une table de 6' x 4'.

Déploiement

Chaque joueur fait un croquis du champ de bataille sur lequel il indique où ses différentes unités seront déployées. Une fois que les deux joueurs ont terminé leur carte, ils sont révélés à leur adversaire et les armées sont placées comme indiqué sur la carte. Les armées sont déployées à au moins 24" l'une de l'autre et seuls les tirailleurs peuvent être à moins de 12" des bords latéraux de la table.

Une autre façon de se déployer en secret est d'ériger une sorte de barrière de l'autre côté de la table pour que l'adversaire ne puisse pas voir les troupes.

Une fois que les deux camps ont terminé leur déploiement, tous les tirailleurs qui ne tombent pas dans l'une des deux catégories suivantes peuvent être déplacés de 4" (infanterie) ou 8" (cavalerie) plus loin sur la table. La prochaine infanterie montée peut être déplacée conformément aux règles sur les chevaux d'équitation et les chameaux d'équitation. Enfin, les troupes ayant la règle du déploiement spécial peuvent être déplacées conformément à cette règle.

Si vous avez déjà joué au scénario Scouting Clash, le gagnant peut maintenant déplacer une autre unité (Victoire Mineure) ou deux autres unités (Victoire Majeure) jusqu'à 8" avant le début du jeu.

Tours

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un camp atteigne le Point de Rupture de l'Armée, ou jusqu'à une limite de temps convenue, ou jusqu'à un nombre de tours convenu ; nous recommandons au moins 9.

Victoire

Une victoire majeure est remportée en forçant le joueur adverse à un Point de Rupture d'Armée. Sinon, une victoire mineure revient au joueur qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie. Voir "Gagner la partie" à la page 10 pour l'horaire des points de victoire.

4 REARGUARD

Après la bataille principale, l'armée vaincue pourrait tenter de se retirer dans son camp, mais si elle était poursuivie de près, elle se disperserait plus probablement en déroute. Dans ce scénario, une armée vaincue tente de faire un retrait ordonné, mais une arrière-garde courageuse doit retenir l'ennemi poursuivant assez longtemps pour que le corps principal se rassemble.

Décor

Les joueurs installent le décor de l'une des façons indiquées dans le livret de règles. Un maximum de 6 parcelles de terrain doit être utilisé, sauf accord mutuel.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points convenue avant la partie. Le poursuivant doit être 50% plus nombreux que l'arrière-garde, donc par exemple si l'arrière-garde est de 650 points, le poursuivant doit avoir 1000 points.

Déploiement

Le poursuivant déploie toutes ses forces en premier, pas moins de 18" de la ligne centrale de la table. L'arrière-garde déploie alors ses troupes visibles, n'importe où dans sa moitié de la table. Les troupes qui ne sont pas visibles pour l'ennemi déployé peuvent être tenues à l'écart de la table, leurs positions étant indiquées sur une carte croquis. Ils sont déployés dès qu'ils deviennent visibles à l'ennemi, ou s'ils tirent ou chargent. Ils ne peuvent pas bouger avant d'être repérés, autrement qu'en chargeant, à moins d'être accompagnés par un commandant.

Tours

Le jeu se joue pendant 9 tours. Notez que le Poursuivant a le choix de l'Initiative dans les trois premiers tours, avant de revenir à la façon normale de déterminer l'Initiative.

Victoire

L'arrière-garde doit rester comme une "force de l'être" pour éviter que les poursuivants ne passent à côté d'eux et n'attrapent le corps principal avant qu'il ne puisse se réformer. Par conséquent, si l'arrière-garde n'a pas atteint le Point de Rupture de l'Armée avant la fin de la partie, elle gagne une Victoire Majeure ; sinon les poursuivants gagnent une Victoire Majeure.

5 OUT SCOUTED

Certaines armées avaient peu de troupes dans leur établissement qui étaient utiles pour le scoutisme ; d'autres étaient tout simplement incompetentes ! Parfois, des armées se sont retrouvées au combat sans avoir une idée claire de la taille ou de la composition de la force ennemie.

Décor

Les joueurs installent le décor de l'une des façons indiquées dans le livret de règles. Un maximum de 4 parcelles de terrain doit être utilisé, sauf accord mutuel.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points égale à celle convenue avant la partie. 1000 points est le meilleur choix pour une table de 6' x 4'. Pour les besoins de ce scénario, chaque unité d'Escarmouche montée compte pour 3 Points Scouts, et chaque unité d'Escarmouche à pied compte pour 1 Point Scout.

Déploiement

Comparez les points scouts. Si une armée a 50% de Points Scouts en plus que l'autre, alors elle dépasse son adversaire. Sinon, lancez un D6, le meilleur marqueur sur l'autre joueur. Le côté extérieur choisit le côté de la table sur lequel se déployer. Toutes les unités doivent commencer la partie à moins de 12" de leur propre bord de table.

En commençant par le joueur repêché, chacun à son tour déploie une unité de tirailleurs jusqu'à ce qu'un joueur ait placé tous ses tirailleurs. Le joueur retiré déploie alors toutes ses troupes restantes, avant que son adversaire ne fasse de même. Le joueur en éclaireur peut alors déplacer ses unités d'escarmouche et d'infanterie montée comme dans le scénario de Déploiement Caché, avant que le joueur en éclaireur ne déplace des unités avec la règle du Déploiement Spécial. Enfin, le joueur en reconnaissance déplace ses unités selon la règle du Déploiement Spécial.

Tours

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un camp atteigne le Point de Rupture de l'Armée, ou jusqu'à une limite de temps convenue, ou jusqu'à un nombre de tours convenu ; nous recommandons au moins 9 dans ce cas.

Victoire

Une victoire majeure est remportée en forçant le joueur adverse à un Point de Rupture d'Armée. Sinon, une victoire mineure revient au joueur qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie. Voir "Gagner la partie" à la page 10 pour l'horaire des points de victoire.

6 ENGAGEMENT DES RÉUNIONS

Lors d'un Meeting Engagement, les éclaireurs n'ont pas réussi à localiser les forces ennemies et les armées rivales se rencontrent alors qu'elles sont encore dans une colonne de marche. Les armées commencent à se déployer sur les lignes de bataille et à combattre immédiatement. Les troupes doivent tenter de se déployer dans les meilleures positions le plus rapidement possible. Ce jeu combine le besoin de faire un bon plan de bataille avec le placement des unités une à la fois.

Décor

Lors d'un Meeting Engagement, les joueurs montent le décor de l'une des manières indiquées dans le livre des règles. Comme personne n'a choisi le champ de bataille, utilisez jusqu'à 8 morceaux de terrain et essayez de rendre la table moins "pratique" que d'habitude, par exemple il peut y avoir un bois au milieu ou une série de collines qui empêchent les armées de se voir.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points égale à celle convenue avant la partie. 1000 points est le meilleur total sur une table de 6' x 4'.

Déploiement

Avant le début du jeu, les deux joueurs dressent une liste de toutes les unités de leur armée. La liste de chaque joueur représente son ordre de marche, avec les unités en haut de la liste à l'avant de la colonne et les unités en bas de la liste à l'arrière. Les modèles Commander sont toujours listés ensemble comme une seule entrée et doivent être placés au milieu de la colonne de marche.

Une fois que les joueurs ont terminé leur ordre de marche, le joueur avec le plus d'unités place la première unité de sa liste, puis son adversaire place la première unité de sa liste. Les joueurs continuent à alterner les unités de leur liste jusqu'à ce qu'ils atteignent la dernière entrée. Les unités peuvent être placées n'importe où sur la moitié de la table du joueur mais pas à moins de 6" de la ligne centrale ou à moins de 18" d'une unité ennemie qui a déjà été placée. Lorsqu'il s'agit de placer des commandants, ceux-ci sont tous placés en même temps, mais les modèles peuvent être placés à différents endroits selon les besoins.

Tours

Le jeu se joue au Point de Rupture de l'Armée, ou les joueurs peuvent choisir de jouer pendant un nombre de tours convenu ; nous recommandons au moins 9.

Victoire.

Une victoire majeure est remportée en forçant le joueur adverse à un Point de Rupture d'Armée. Sinon, une victoire mineure revient au joueur qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie. Voir "Gagner la partie" à la page 10 pour l'horaire des points de victoire.

7 TRAVERSÉE DE LA RIVIÈRE

Deux armées opposées marchent vers une paire de traversées de rivières vitales. Lorsque l'aube se lève, les deux forces s'aperçoivent l'une de l'autre, à une distance de frappe des gués. Les deux généraux comprennent la situation : si les points de passage peuvent être tenus, l'ennemi sera forcé de faire demi-tour et la victoire sera assurée. Les trompettes retentissent alors que les armées se précipitent pour prendre la rivière....

Décor

Une rivière d'environ 4" de large traverse le centre de la table d'un côté à l'autre. 12' de chaque côté de la table est un gué de 120mm de large. Placez 2 autres morceaux de terrain de chaque côté de la rivière, mais pas à moins de 6" de celle-ci.

Armées :

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points égale à celle convenue avant la partie. 1000 points est la meilleure taille pour une table de 6' x 4'.

Déploiement :

La zone de déploiement dans ce scénario est la largeur totale de la table et jusqu'à 12" de la ligne de base. Lancez un D6. Le meilleur marqueur est le défenseur.

Le défenseur place sa première unité dans sa zone de déploiement ; l'attaquant place alors une unité, puis les unités sont déployées alternativement. Tous les commandants sont déployés en dernier. Les unités d'Escarmouche peuvent faire un mouvement supplémentaire de 4"/8" après le déploiement dans ce scénario, l'infanterie montée et les troupes avec un Déploiement Spécial ne le peuvent pas.

Tours :

Le jeu se joue pendant 9 tours.

Victoire :

Si un côté a une force de base totale plus grande à moins de 6" d'un point de passage (mesure à partir du centre de la rivière) que l'autre côté, marquez 250 points de victoire. S'il a deux fois la force de base totale ou plus à moins de 6" d'un passage à niveau que l'autre côté, marquez 500 points de victoire. Ajoutez des points de victoire normaux pour les unités, etc. mais pas les quarts de table.

Règles spéciales pour ce scénario

Le gué est traité comme un terrain normal pour toutes les troupes.

Toutes les troupes traitent la rivière comme un terrain difficile.

La rive peut être défendue comme s'il s'agissait d'une colline - c'est-à-dire de +1 en résolution de combat pour l'unité en défense.

En combat, les bonus de profondeur ne peuvent être utilisés par aucune unité combattant dans la rivière, bien qu'ils puissent être utilisés par une unité défendant la rive.

8 ATTAQUE SUR LE CAMP

Dans ce scénario, une petite force a été placée pour garder une route stratégique sur la ligne de communication de l'armée. Elle a construit un camp fortifié à partir duquel elle a pu monter des patrouilles dans la région. L'ennemi est déterminé à le détruire... Déterminez d'abord quel joueur doit être le défenseur.

Décor

Placez 4 pièces de terrain au hasard (mais pas à moins de 12" du camp). Placez un camp du côté du défenseur de la table, à 6" de la ligne centrale et à au moins 12" d'un bord latéral. Le camp est de 12" de largeur et est entouré d'un fossé et d'un rempart de gazon qui compte comme un obstacle défendu.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées, l'attaquant doit avoir 50% de points de plus que le défenseur et des forces de 1000 points et 650 points sont recommandés.

Déploiement

Le Défenseur déploie ses troupes dans le camp. L'attaquant se déploie alors n'importe où sur sa propre moitié de la table. Notez que l'attaquant aura l'initiative dans les trois premiers tours, puis reviendra à la méthode normale pour déterminer l'initiative.

Tours

Le jeu doit être joué pendant 9 tours.

Victoire

L'attaquant doit mettre en déroute le défenseur hors du camp et le capturer pour assurer une victoire majeure. Si le défenseur atteint le Point de Rupture de l'Armée, mais que le camp n'a pas été capturé, c'est une Victoire Mineure. Le Défenseur doit mettre en Déroute l'attaquant en le réduisant au Point de Rupture d'Armée pour assurer une Victoire Majeure. Tout résultat autre que les trois ci-dessus constitue une Victoire Mineure pour le Défenseur.

9 ATTAQUE DE FLANK

Dans une attaque de flanc, les joueurs ont la possibilité de retenir un quart de leur armée en déploiement afin de déjouer l'ennemi et de porter un coup rusé au flanc de son armée.

Décor

Dans une bataille de Flanc Attaque, les joueurs placent 4 morceaux de terrain de l'une des façons indiquées dans le livre des règles. Cependant, aucun décor ne peut être placé à moins de 12" des côtés courts du bord de la table.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points égale à celle convenue avant la partie. 1000 points est le meilleur chiffre pour une table de 6' x 4'.

Déploiement

Les joueurs divisent leurs armées en une force principale et une force de flanc. La force principale doit contenir au moins 75% du total de ses points, par exemple dans une armée de 1.000 points elle doit contenir au moins 750 points. Les armées sont déployées à une distance d'au moins 24" et d'au moins 12" des bords latéraux. Les forces principales des deux armées sont déployées conformément à une esquisse de carte telle que décrite pour un déploiement caché. Une fois que les deux camps ont terminé leur déploiement, tous les tirailleurs peuvent être déplacés de 4" plus loin sur la table.

Les joueurs notent également s'ils ont l'intention de faire une attaque de flanc, et si oui, sur quel flanc. S'ils décident de ne pas attaquer, leur force de flanc est placée sur le champ de bataille lors de la phase " mouvements restants " du troisième tour. Ils arrivent n'importe où dans le 2' central de la ligne de base des joueurs.

Si l'attaque est faite, le joueur lance le dé pour l'arrivée réussie de la force à partir du troisième tour. Ils arriveront sur un jet de 5 ou 6 au tour 3, ou 4,5,6 au tour 4, et sur tout sauf un 1 au tour 5. Si un 1 est lancé ce tour-là, la force est perdue et n'atteindra pas le champ de bataille.

Quand la force arrive, le joueur place autant d'unités qu'il le peut le long du bord latéral choisi, mais pas à moins de 6" du bord de la table du joueur. Les unités peuvent bouger ce tour mais ne peuvent pas déclarer de charges. S'il n'y a pas assez de place pour déployer toute la force de flanc en un tour, alors d'autres unités peuvent être amenées sur le même flanc dans les phases de mouvement des tours suivants une fois qu'il y a de la place pour leur déploiement. Les deux joueurs peuvent avoir choisi de faire une attaque de flanc du même côté de la table, auquel cas chaque force est déployée à son tour à l'arrivée et le chaos commence ! Dans cette situation, réfléchissez bien, que vous vouliez l'initiative ou non

Tours

La partie est jouée au Point de Rupture de l'Armée, ou les joueurs peuvent choisir de jouer pendant un nombre de tours convenu ; il est recommandé que ce nombre soit d'au moins 9.

Victoire

Une victoire majeure est remportée en forçant le joueur adverse à un Point de Rupture d'Armée. Sinon, une victoire mineure revient au joueur qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie. Voir "Gagner la partie" à la page 10 pour l'horaire des points de victoire

10 AMBUSH

Dans une Embuscade, une armée est rangée en colonne tandis que son ennemi attaque de manière inattendue depuis des positions préparées. La plus célèbre de toutes les anciennes batailles de ce type fut celle de Kadesh où une armée égyptienne fut prise en marche par les Hittites. Un autre exemple bien connu est Teutoberger Wald où une armée romaine entière a été détruite lors d'une attaque en colonne de marche. Il s'agissait de grandes batailles, mais on peut imaginer que les embuscades étaient plus fréquentes lorsqu'il s'agissait de petites forces, comme les patrouilles, les groupes de recherche de nourriture ou les messagers accompagnés, et qu'il n'y avait aucune trace de la bataille.

Décor

Déterminez d'abord quel joueur sera le défenseur. Dans une embuscade, les joueurs installent le décor d'une manière mutuellement agréable en laissant un chemin dégagé de 12" de large s'étendant à travers le long bord du côté du défenseur de la table. C'est le chemin qu'emprunte l'armée prise en embuscade. Utilisez jusqu'à 6 parcelles de terrain.

Armées

Les armées sont choisies dans les listes d'armées à une valeur de points convenue avant la partie. Le côté embusqué a droit à la moitié moins de points que l'embusqueur - par exemple l'embusqueur à 800 points - embusqué à 1 200 points.

Déploiement

L'armée prise en embuscade est déployée le long du chemin libre le long du bord de la table, à 12" du bord long et à 12" du bord court. Le joueur pris en embuscade déploie d'abord toute son armée. Ses unités doivent être formées en colonnes d'une largeur maximale de deux bases, orientées dans le sens de la marche (à gauche ou à droite - lancez un dé pour déterminer laquelle). Une fois que le joueur pris en embuscade a terminé son déploiement, l'embusqueur déploie son armée pas plus près que l'axe de la table et pas moins de 12" des bords latéraux. Jusqu'à deux unités peuvent être déployées plus près du défenseur si elles peuvent être cachées par une caractéristique du terrain. Dans ce cas, leur position doit être indiquée sur un croquis sur une carte et ils sont placés sur la table dès qu'ils sont vus ou qu'ils souhaitent tirer, bouger ou charger.

Tours

Le jeu se joue au Point de Rupture de l'Armée, ou les joueurs peuvent choisir de jouer pendant un nombre de tours convenu ; nous suggérons un minimum de 9 ; notez que l'Ambusher a l'initiative pendant les trois premiers tours, puis revenez à la façon normale de déterminer l'initiative.

Victoire

L'Ambusher marque une Victoire Majeure en forçant le Défenseur au Point de Rupture d'Armée. Le défenseur marque une Victoire Majeure en sortant au moins la moitié de sa valeur totale de points de troupes du bord court de la table vers lequel il marche. Sinon, une victoire mineure revient au joueur qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie. Voir "Gagner la partie" à la page 10 pour l'horaire des points de victoire.

11 RAID

Une force attaque un village mal protégé, mais ses guerriers sont sur le point de rentrer....

Décor

Posez 4 morceaux de terrain de l'une des façons indiquées dans le règlement, mais pas à moins de 12" du Village. Le Village mesure 12" de largeur et est entouré d'un muret, traité comme un obstacle. Il est placé du côté de l'attaquant de la table, à moins de 6" du centre de la table. Les troupes n'auront pas besoin d'entrer dans les modèles de maison pendant le jeu ; les troupes qui pillent sont supposées entrer et sortir d'elles, mais elles ne sont pas défendables. Il suffit de traiter l'ensemble de l'empreinte du village comme un sol difficile et une couverture souple.

Armées

Les Armées sont choisies sur les listes d'armées, le Défenseur ayant 50% de points de plus que l'attaquant. 1000 points pour le défenseur et 650 points pour l'attaquant est recommandé pour une table de 6' x 4'. Le Défenseur dispose également d'une unité de base de trois villageois, les combattants inférieurs D0 C6 armés de lances.

Déploiement

Le Défenseur déploie ses villageois dans le village. Le reste des troupes du défenseur entreront sur la table à un moment donné pendant la partie et se précipiteront à leur secours. L'attaquant déploie ses troupes n'importe où de son côté de la table, mais pas à moins de 12" de la ligne centrale ou 8" du village. Lancez un D6 au début de la partie ; l'armée de relève entrera dans la table au moment du lancer : 1-2= déplacement 2, 3-4= déplacement 3, 5-6= déplacement 4. Les unités peuvent être dans n'importe quelle formation, et entrer sur n'importe quel bord de table sauf celui à partir duquel l'attaquant a commencé ; elles n'ont pas toutes besoin de venir du même côté.

Quand les paysans du village se cassent et s'enfuient, ils ne peuvent pas être ralliés. Une fois que cela se produit, chaque unité attaquante à l'intérieur ou touchant les défenses lance un D6 : 1, pourchassez les paysans ; 2-4 commencez le pillage, 5-6 prenez une posture défensive s'il y a des troupes ennemies à 12", sinon commencez le pillage. Une unité qui poursuit ou pille doit réussir un Test de Cohésion pour se reformer et rejoindre la bataille, si elle échoue elle continue à poursuivre ou à piller. La poursuite et le pillage des troupes chargées par des unités ennemies sont traités comme si elles fuyaient.

Tours

Le jeu se joue pendant 8 tours.

Victoire : Les points de victoire sont marqués comme suit :

Attaquant : 100 points pour violation des défenses du village, 50 points par unité poursuivant ou pillant par tour

Points de victoire normaux pour les unités, etc (aucun point n'est marqué pour avoir détruit les villageois).

Défenseur : 500 points si le village tient bon Points de victoire normaux pour les unités, etc.

SWORDPOINT- TRADUCTION DES SCENARIOS DU SITE GRIPPING BEAST

12 ILS NE DOIVENT PAS PASSER

L'histoire fait état de plusieurs récits émouvants de résistance résolue contre vents et marées, dont le plus célèbre est sans doute la défense du col des Thermopyles par les 300 Spartiates et autres contingents grecs.

Décor

Le jeu se joue sur toute la longueur de la table. Seule la section centrale est réellement nécessaire, il est donc possible de jouer ce scénario sur une planche de 2' x 2'.

La section centrale de 2' de la table est couverte de collines escarpées infranchissables, avec un col de 12" de large et 2' de long au milieu.

Armées

L'attaquant reçoit 3 fois plus de points que le défenseur, par exemple 500 points pour le défenseur, 1 500 points pour l'attaquant. Les Armées sont choisies sur les listes d'armées mais le Défenseur n'est pas obligé de prendre de cavalerie.

Déploiement

Le Défenseur déploie ses troupes en premier dans la passe. L'attaquant déploie alors au moins les deux tiers de ses troupes dans un rayon de 12" du bord de sa table ; le reste peut être tenu à l'écart de la table (c'est-à-dire à l'extérieur de la passe) et amené à n'importe lequel de ses bords, ou peut être utilisé dans une manœuvre de flanc comme ci-dessous.

Tours

Le jeu se joue pendant 9 tours.

Victoire

Le Défenseur marque une Victoire Majeure s'il détient toujours la passe à la fin de la partie et n'a pas atteint le Point de Rupture d'Armée, et une Victoire Mineure s'il détient toujours la passe mais a atteint le Point de Rupture d'Armée. (Fait inhabituel, ce scénario ne s'arrête pas lorsque le Défenseur atteint le Point de Rupture d'Armée). L'attaquant marque une Victoire Majeure en forçant la passe et en réduisant le défenseur au Point de Rupture d'Armée et une Victoire Mineure en forçant la passe sans le faire.

La passe a été forcée s'il était possible pour l'attaquant de déplacer une unité de 120 mm de large sans se trouver à moins de 1" d'une unité ininterrompue en défense.

Règles spéciales pour ce scénario

Il y a un chemin secret à travers le terrain difficile (bien sûr) qui est révélé à l'attaquant par un local sur le score de 6 sur un D6 au tour 1, A 5 ou 6 au tour 2, un 4,5,6 au tour 3 et 3,4,5,6 au tour 4. Si l'attaquant ne connaît pas le chemin à ce moment-là, il ne sera jamais révélé. Deux tours après la découverte (le tour 3 est le plus tôt possible), l'attaquant peut commencer à placer sa force de flanc sur l'un ou l'autre bord de la table immédiatement après la passe, s'il en a gardé un en arrière.