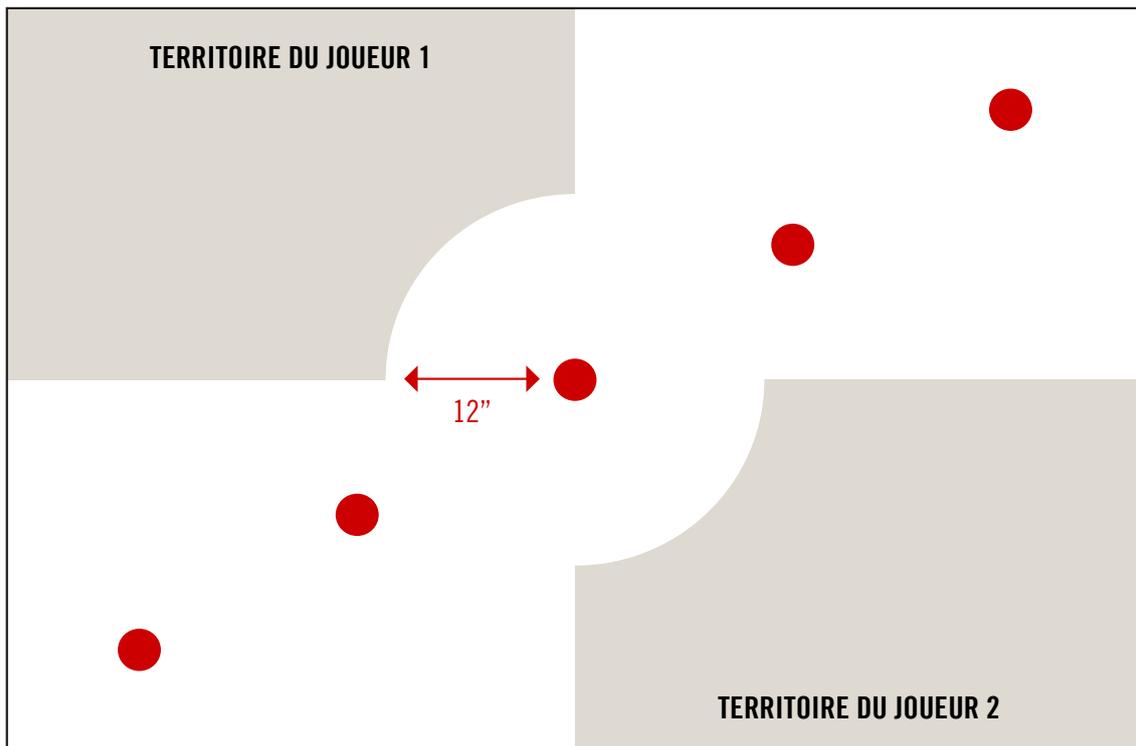


L'ÉTOILE FILANTE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

5 débris d'un satellite se sont écrasés dans le no man's land. Chaque armée va tenter d'en récupérer les parcelles en subissant le moins de pertes possibles.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

TÉLÉCHARGEMENT

Une unité peut décider de récolter les débris d'un objectif en consacrant toute son activation à cela. Elle pourra bouger de son mouvement normal (mais pas courir), et ne pourra faire aucune autre action. Si à la fin du tour, il n'y a pas d'unité adverse à 3" de cet objectif, les données ont bien été collectées.

Chaque joueur ne peut tenter qu'une seule collecte par tour. Chaque objectif ne peut être collecté qu'une seule fois par chaque joueur (les deux joueurs pourront donc collecter chacun le même objectif sur deux tours distincts).

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point pour chaque objectif collecté.
- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

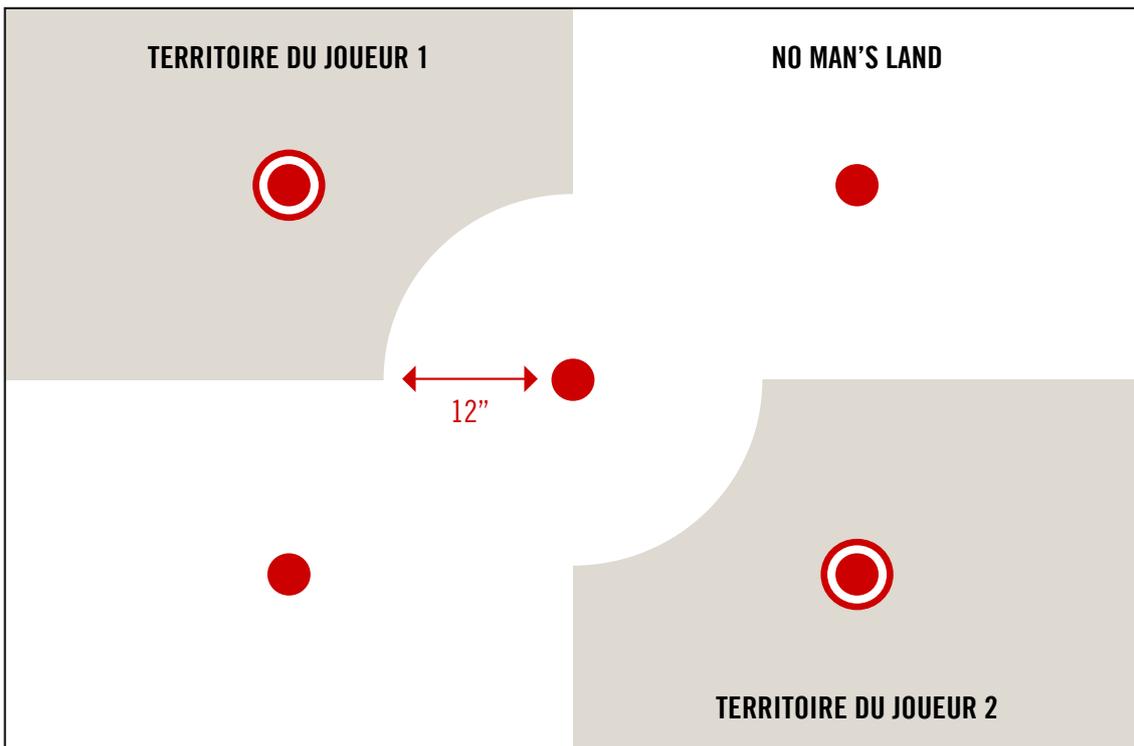
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

SHOULD I STAY OR SHOULD I GO ?

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Allez saccager les installations adverses sans que l'ennemi n'en profite pour faire de même chez vous.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif tenu dans le no man's land.
- 2 point si l'on tient l'objectif du territoire adverse.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

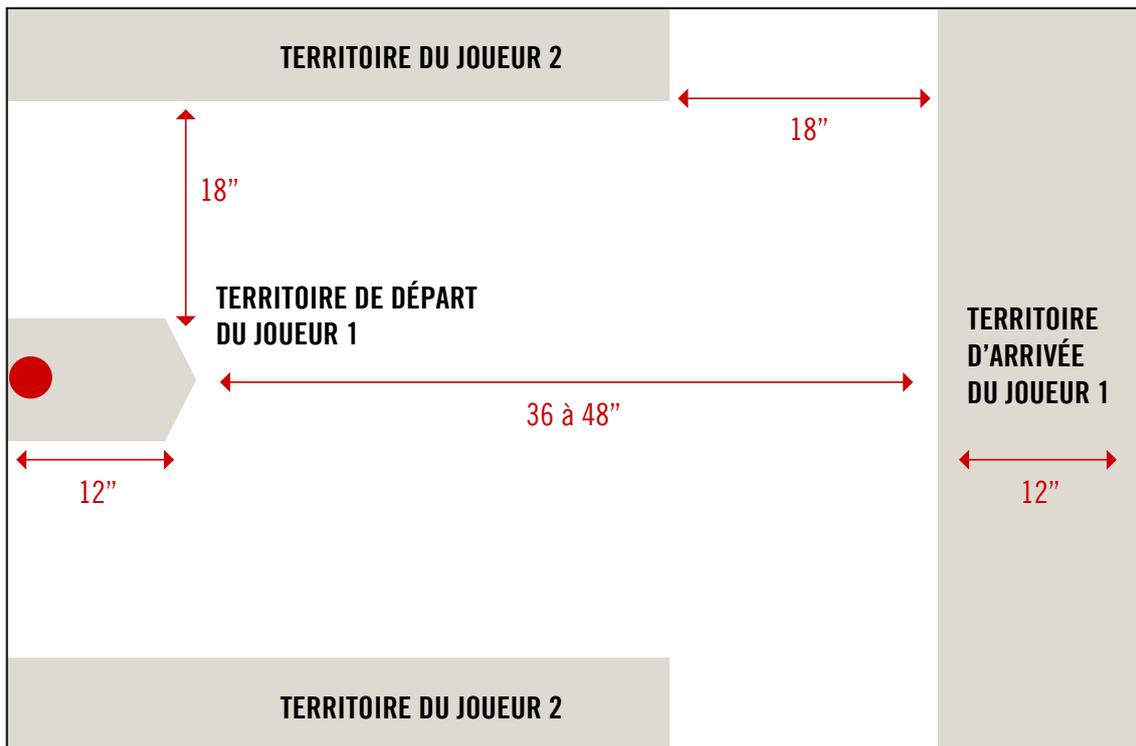
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

EXFILTRATION

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Un précieux agent doit être évacué de la zone de bataille.

DÉPLOIEMENT

L'agent PNJ (point rouge) à exfiltrer doit être placée à pied sur le bord du côté gauche. Le joueur 1 peut déployer jusqu'à 1 tiers de sa force dans cette zone. Le reste dans le territoire d'arrivée.

L'agent se joue comme une relique et n'a pas d'activation propre.

La distance à parcourir sera à convenir entre les joueurs en fonction des capacités de transport du joueur 1.

SCORE

À la fin de la partie :

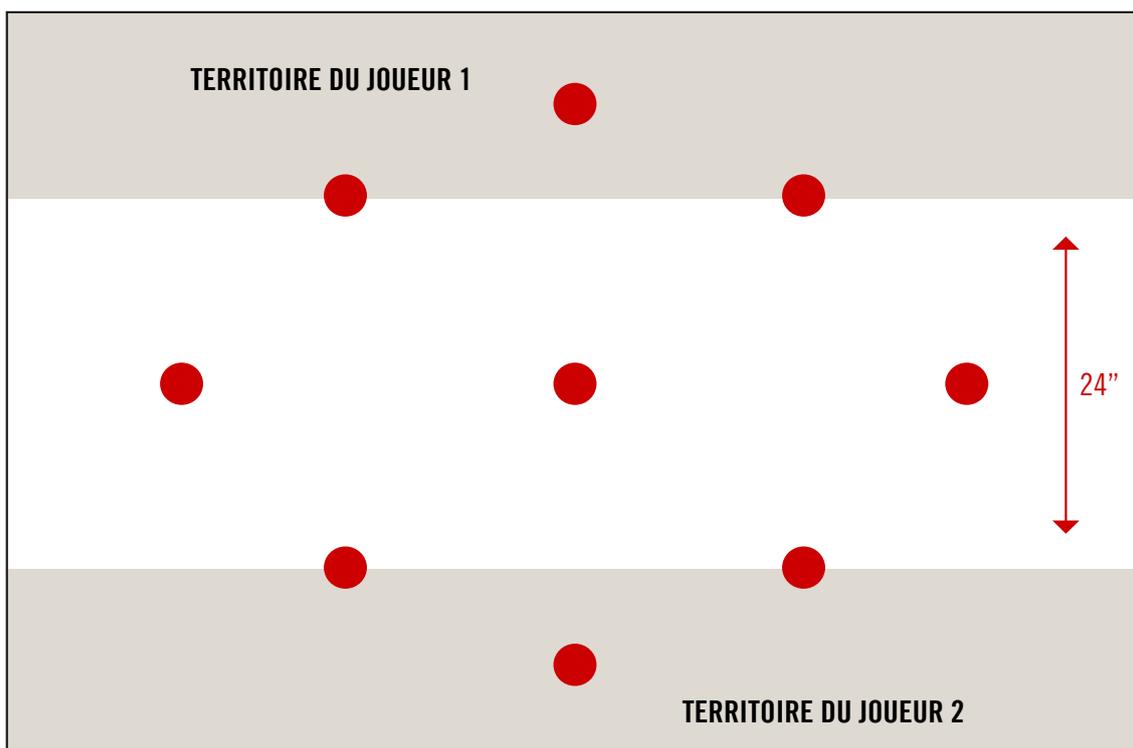
- Victoire du joueur 1 si l'agent est en sa possession dans le tiers 3 de la table.
- Petite victoire du joueur 1 si l'agent est en sa possession dans le tiers 2 de la table.
- Petite victoire du joueur 2 si l'agent est en sa possession ou isolé dans le tiers 2 de la table.
- Victoire du joueur 2 si l'agent est en sa possession ou isolé dans le tiers 1 de la table.

DURÉE

5 tours.

LE RITUEL

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Un puissant sortilège est en cours d'invocation... mais le processus peut encore être empêché.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

CORROMPRE OU PURIFIER

En début de partie, les 9 réceptacles sont éteints.

Selon le camp, une unité peut décider de corrompre/purifier un réceptacle en consacrant toute son activation à cela. Elle pourra le faire même après avoir bougé jusqu'au double de son mouvement, mais ne pourra faire aucune autre action. Si à la fin du tour, il n'y a pas d'unité adverse à 3" de cet objectif, le réceptacle est bien souillé/sanctifié.

Chaque joueur ne peut tenter que deux actions de ce type par tour.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

En fin de partie :

- 1 point pour chaque objectif corrompu ou purifié selon son camp.

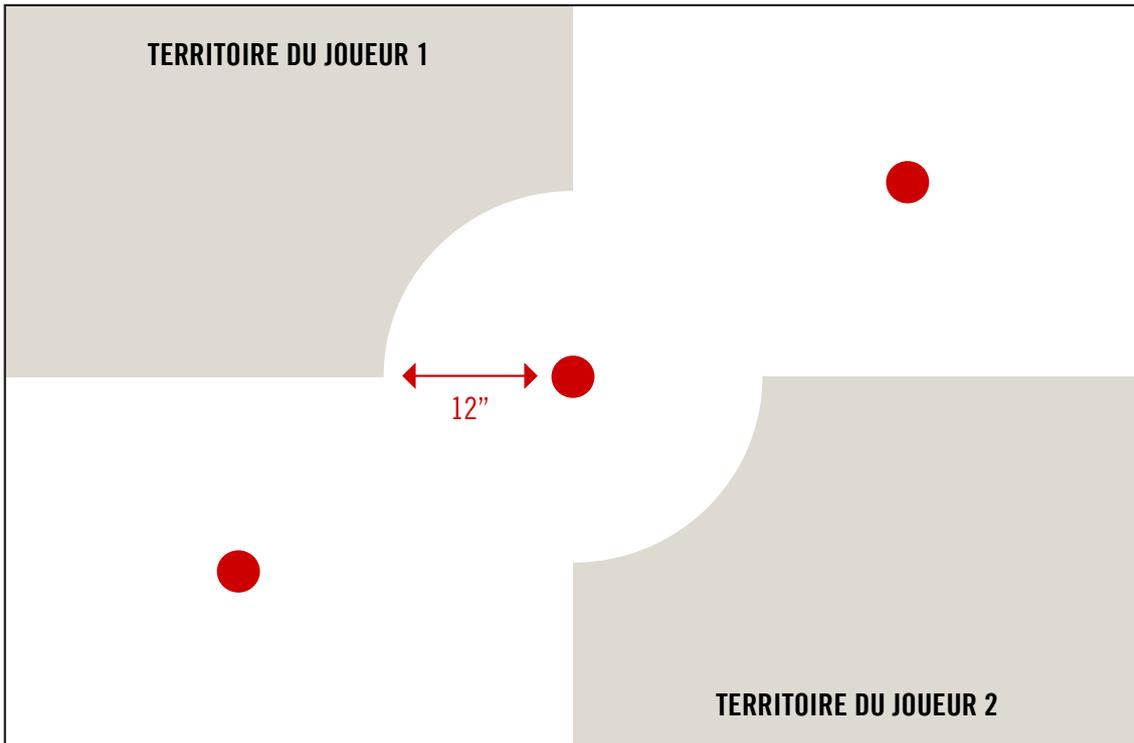
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

LES TROIS GISEMENTS

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Trois gisements vivement convoités par les protagonistes sont en plein effusion. Leur intensité peut varier à tout moment, rendant leur extraction hasardeuse.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

PSCHIIIT

Au début du deuxième tour, les gisements entrent en activité. L'un des trois (déterminé aléatoirement) atteint une taille *critique*, et redevient neutre au début de chaque tour. Un même objectif ne peut pas être de taille *critique* deux tours de suite.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.
- 1 point pour chaque objectif tenu.
- 1 point de bonus si l'on tient l'objectif de taille *critique*.

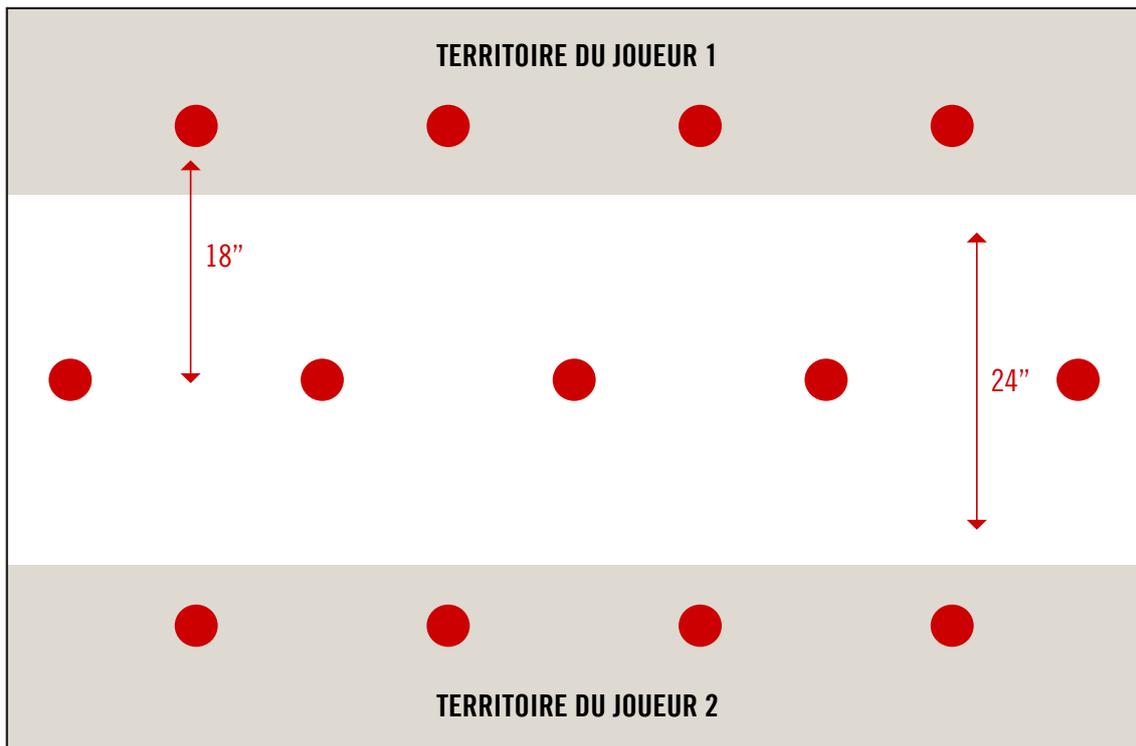
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

IL EN ARRIVE DE PARTOUT !

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



***Format Apocalypse** : ce scénario sera plus adapté à partir de 10.000 pts par camp. Ajustez le nombre d'objectifs en fonction du budget, du nombre de joueurs et de la longueur de la table.*

LE CONTEXTE

Jetez toutes vos forces dans la bataille et envahissez le territoire adverse !

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis les deux joueurs déploient leurs armées en même temps pour gagner du temps, vu l'ampleur de la bataille.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point par objectif tenu dans le no man's land.
- 2 points par objectif tenu en territoire adverse.

À la fin de chaque tour :

- 1 point par unité détruite jusqu'à un maximum de 3 points par tour.

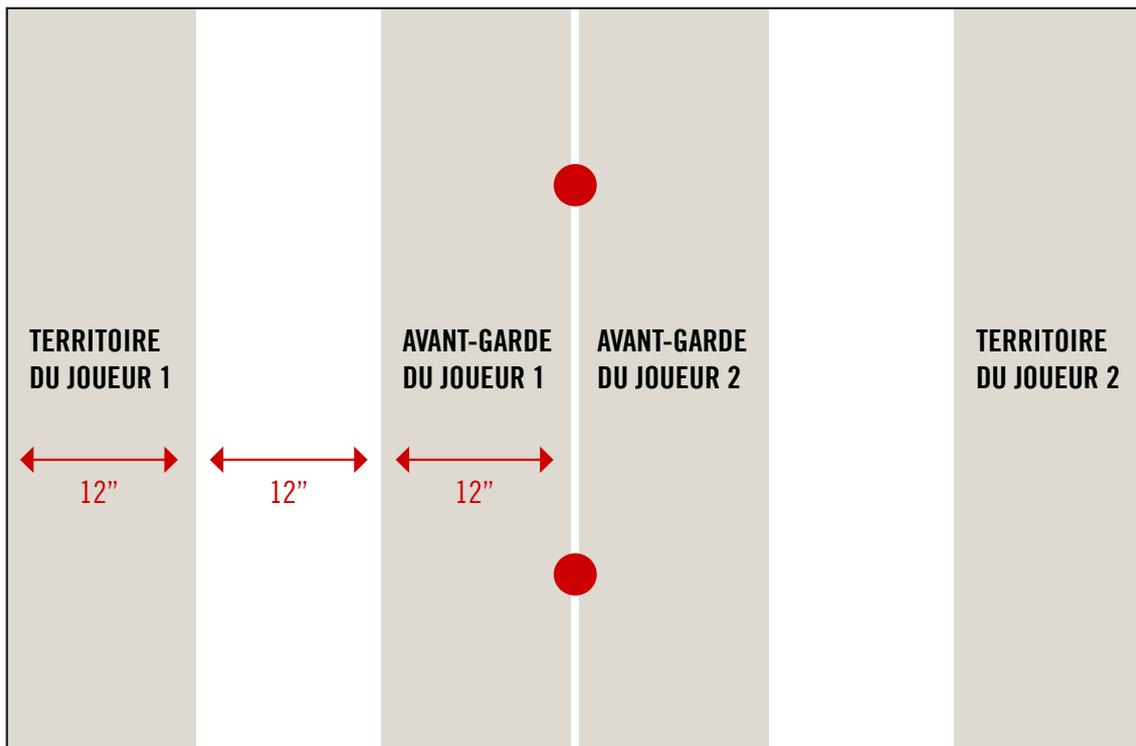
Bonus : 6 points si le Maître de Guerre (désigné par son camp en début de partie) est abattu.

DURÉE

5 tours.

L'AVANT-GARDE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Vos infiltrateurs se sont projetés loin sur le champ de bataille... avant de réaliser que l'adversaire en avait fait de même ! Ralliez l'arrière-garde pour sauver les malheureux.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur sélectionne un contingent d'avant-garde d'une valeur d'un tiers de son budget.

L'attaquant choisit son camp, puis les deux joueurs déploient leur avant-garde, unité par unité.

Une fois les avant-gardes déployées, l'attaquant déploie une unité du reste de son armée dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point par objectif tenu.
- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unités à ce tour.

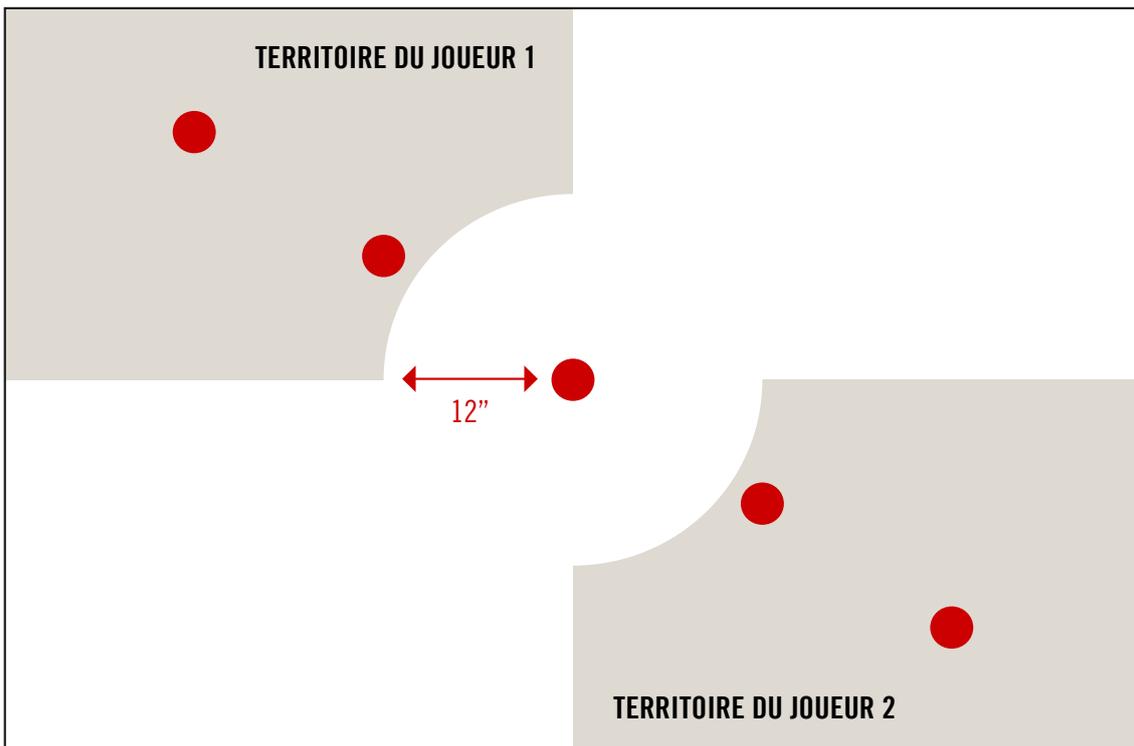
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

ENCORE PLUS LOIN

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Frapper vite au cœur. Le plan de bataille est de pénétrer le plus loin possible en territoire adverse.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour l'objectif central.
- 2 points pour l'objectif suivant en territoire adverse.
- 3 points pour l'objectif en territoire adverse.

Les deux objectifs de son propre territoire ne rapportent donc aucun point. Et on ne marque les points que du meilleur objectif.

À la fin de chaque tour : 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

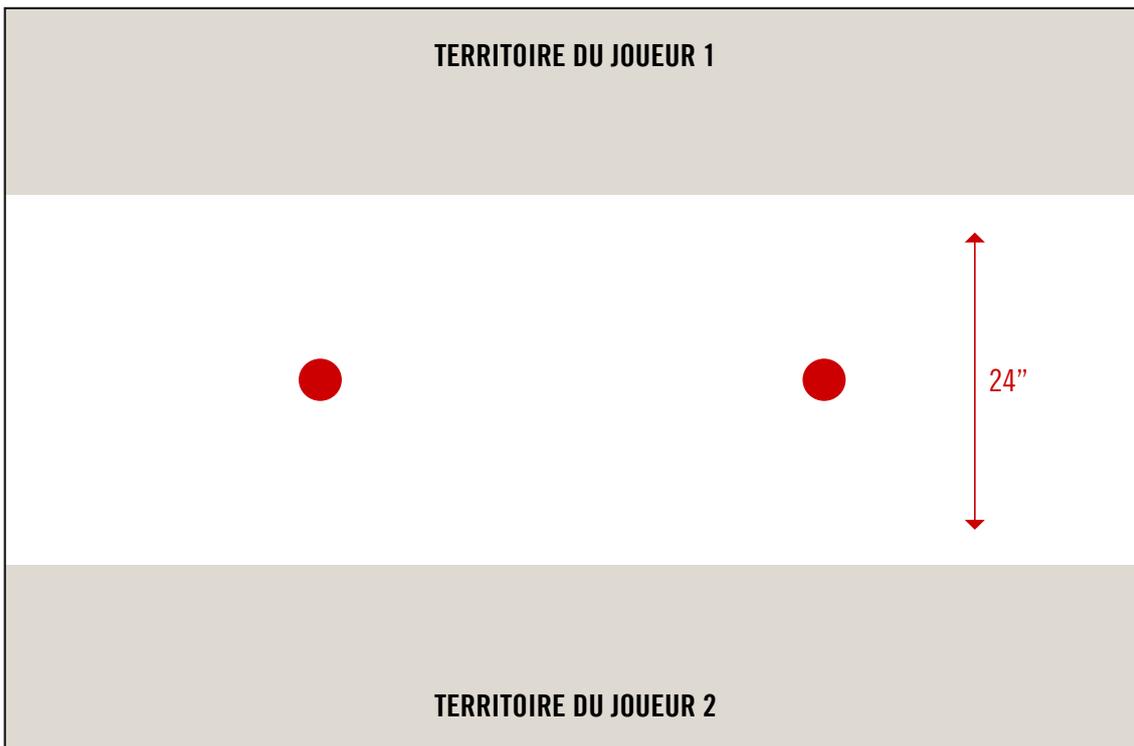
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

QUI VA PIANO VA SANO

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Doucement mais sûrement, les effectifs de chaque armée arrivent au compte-gouttes pour capturer deux objectifs vitaux.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs divisent leur armée en 3 contingents de taille égale qui arriveront au fur et à mesure de la partie.

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une unité de son premier contingent dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployé leur premier contingent.

Au début du tour 2 et avant les activations, les joueurs déploient de la même façon leur deuxième contingent à 6" de leur bord de table (ou en *ambush* le cas échéant).

Au début du tour 3, ils font de même avec leur troisième contingent.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

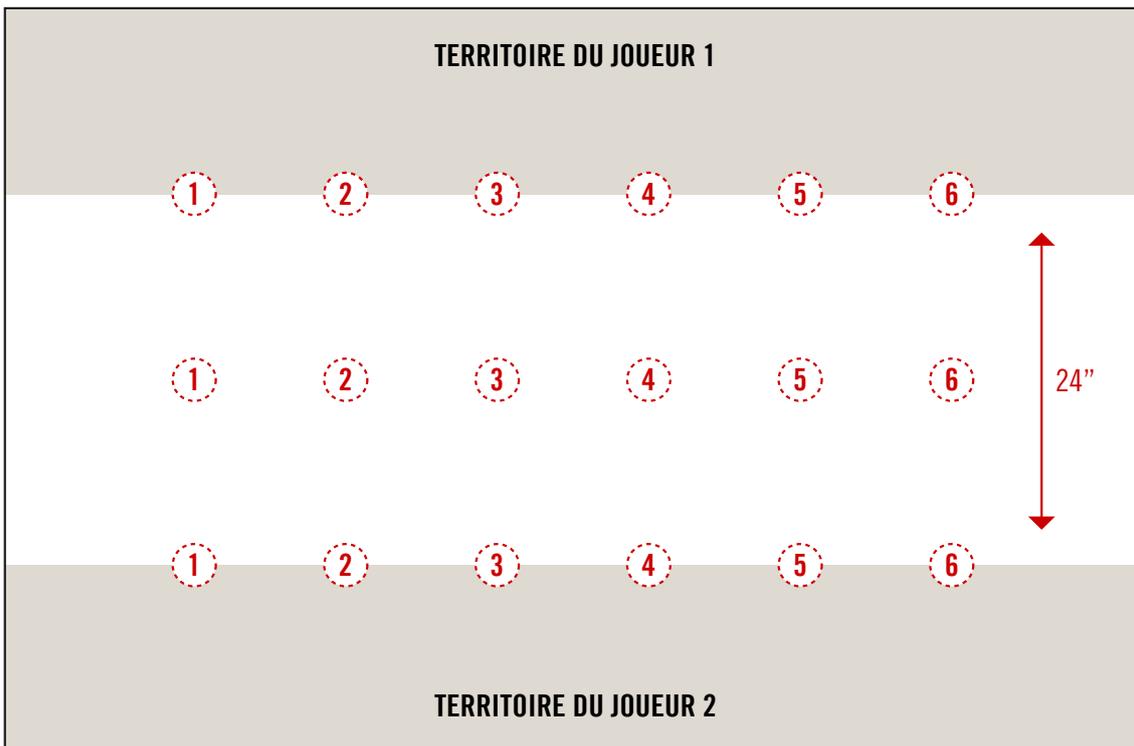
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

Attention, cette partie se joue en 7 tours.

CHUTE D'ÉTOILES

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Des fragments d'une valeur inestimable tombent du ciel. Soyez les premiers à vous en emparer !

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

CRASH

- Au début du deuxième tour, un premier météore s'écrase sur la ligne médiane de la table à une latitude tirée au D6.
- Au début du troisième tour, deux autres météores s'écrasent de même sur la ligne de séparation des territoires des joueurs.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

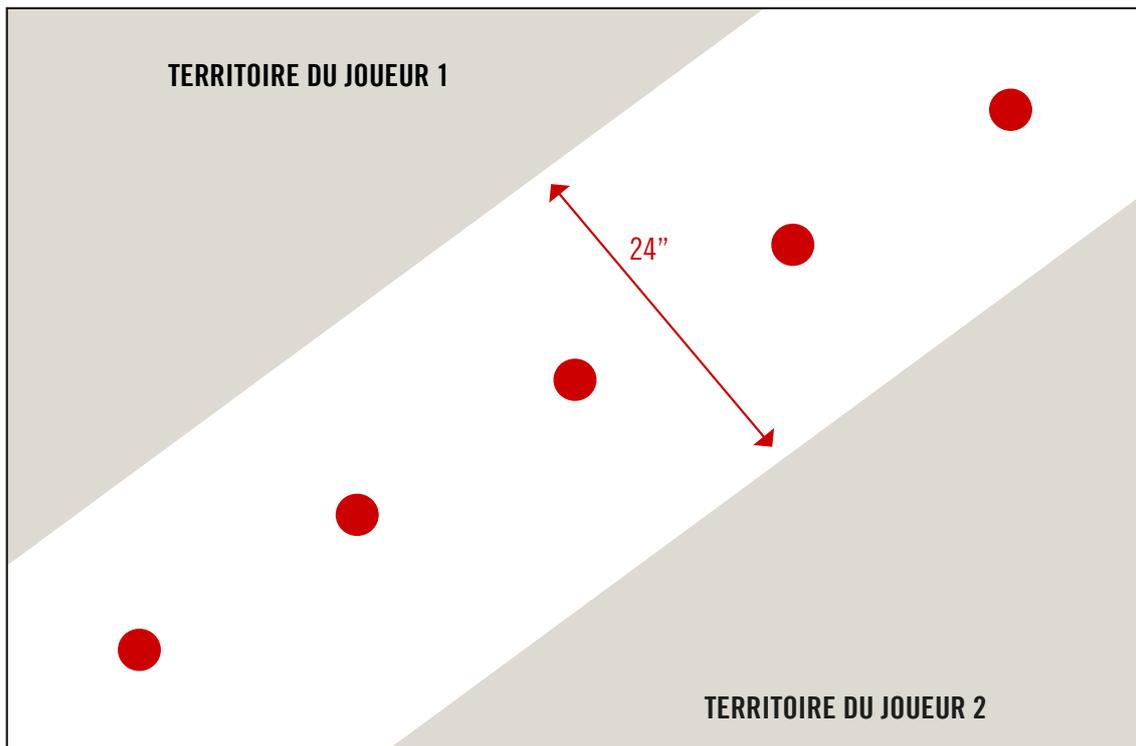
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

BURN ! BURN ! BURN !

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Cinq objectifs doivent être détruits par les deux protagonistes, chacun pour ses raisons.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

BRÛLE !

À partir du deuxième tour, chaque joueur peut décider de détruire un objectif (et un seul) qu'il contrôle s'il dispose d'une unité à 3".

Un objectif détruit est retiré du jeu.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif détruit.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

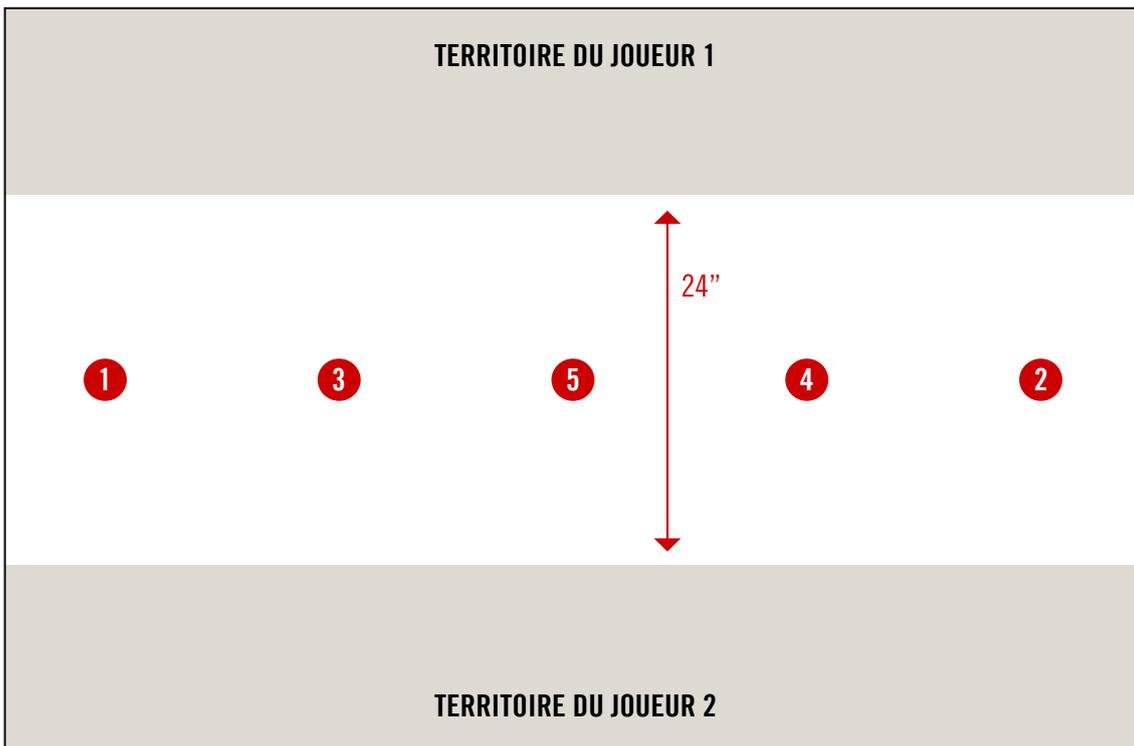
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

TIC, TAC, TIC, TAC...

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Le phénomène est étonnant mais constaté : des objectifs apparaissent et disparaissent à intervalles réguliers. Chaque armée est sur les dents pour s'en accaparer au bon moment.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

WHAC A MOLE !

Chaque objectif ne pourra être capturé que si son numéro correspond au tour en cours.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui détient l'objectif du tour en cours.
- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

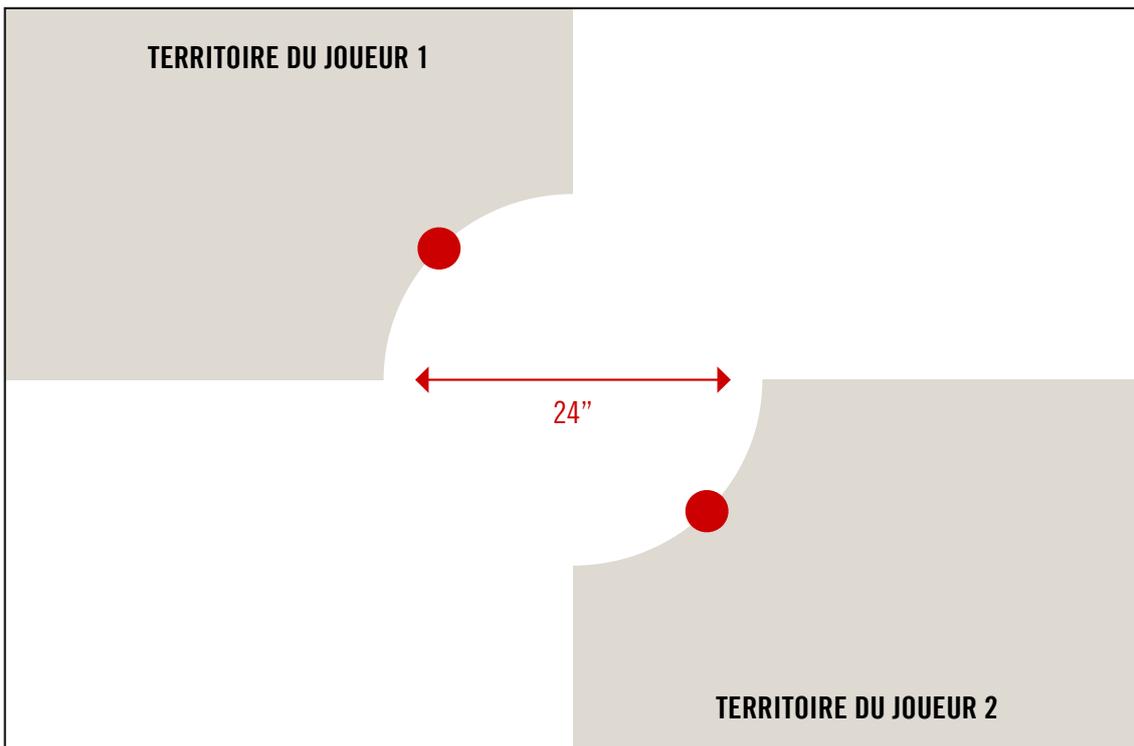
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

KIDNAPPING

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Chaque camp dispose d'un otage que son adversaire est déterminé à libérer.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur choisit dans son armée une figurine avec le mot-clé *Hero* qui sera l'otage du camp adverse.

L'attaquant choisit son camp, place son otage à 12" du centre, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

DÉLIVRANCE

L'otage ne pourra être activé qu'au tour qui suivra sa libération. Pour cela, il devra être capturé comme un objectif par le camp qui le réclame.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

À la fin de la partie :

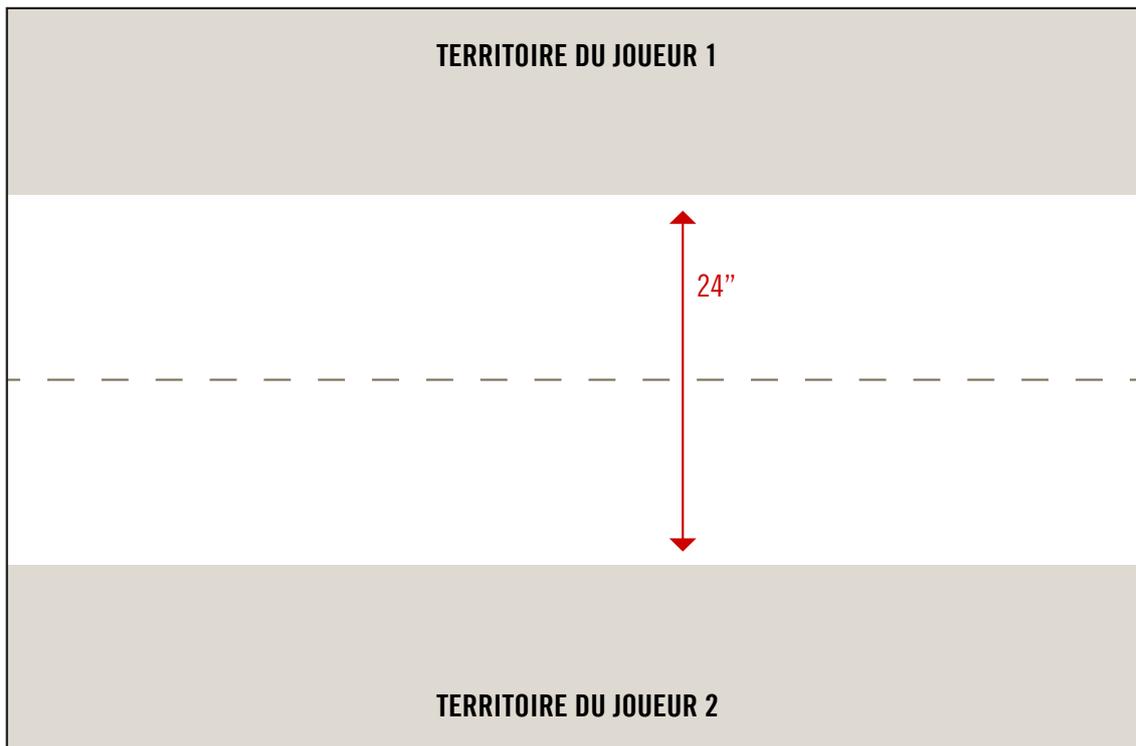
- 2 points si l'otage a été libéré.
- 1 point s'il est toujours en vie.

DURÉE

5 tours.

LA FRONTIÈRE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Les deux protagonistes cherchent à prendre possession du territoire adverse par tous les moyens.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

SCORE

Une ligne médiane sépare la table en deux. À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque unité opérationnelle entièrement en territoire adverse, jusqu'à un maximum de deux points par tour.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

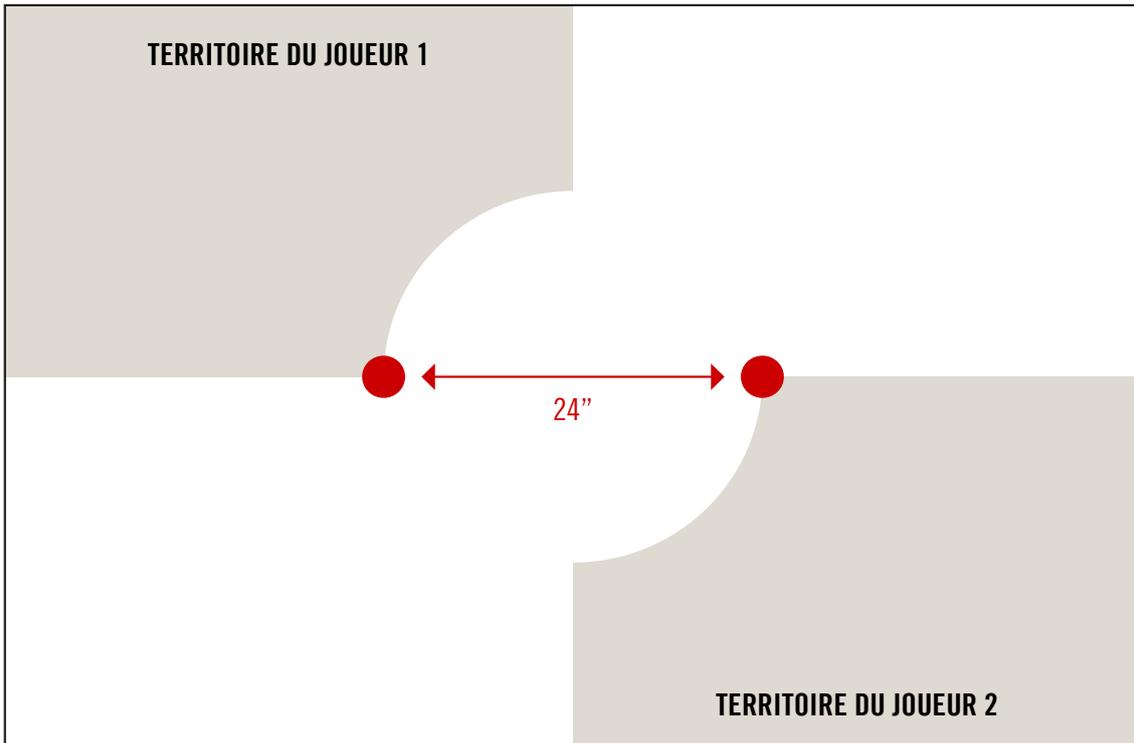
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

LA MORT DE L'IDOLE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Chaque camp cherche à détruire le totem érigé par l'adversaire.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, place son totem à 12\"

LE TOTEM

Le totem a une Défense de 2 et 10 PV. Protégé par un étrange champ de force, il ne peut être blessé qu'au corps-à-corps.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.
- 5 points si l'idole adverse a été détruite.

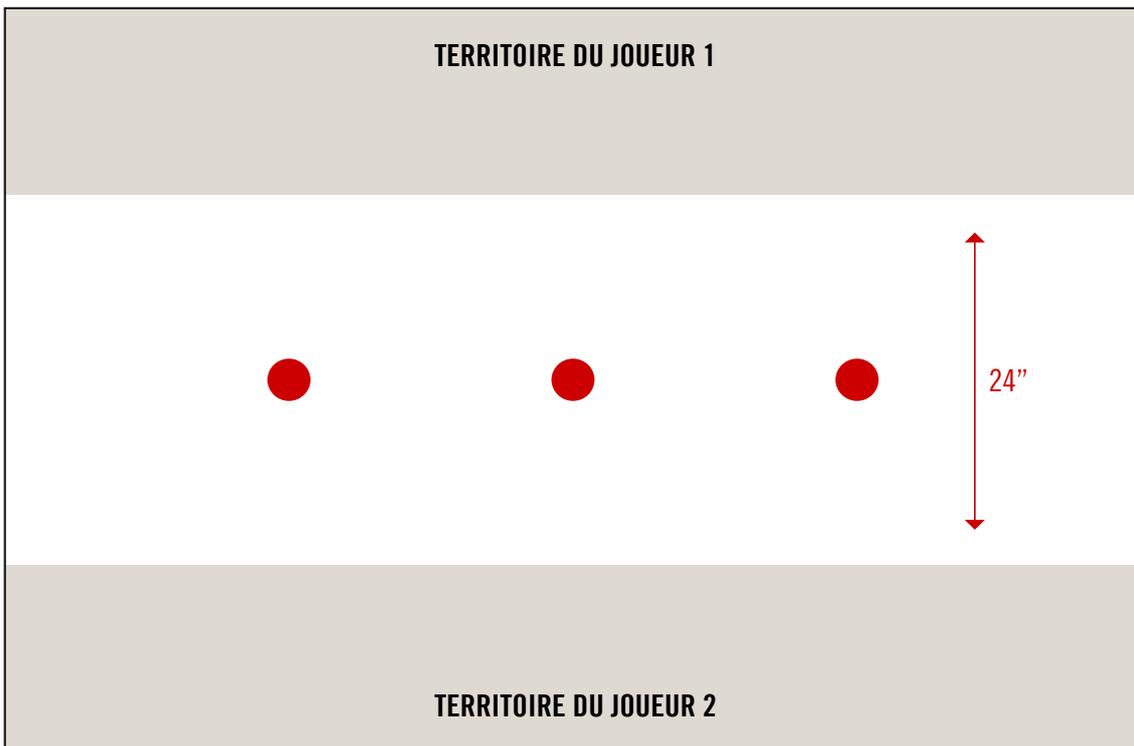
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

LE COMBAT DES CHEFS

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Les héros de chaque armée doivent marquer les esprits de leurs troupes comme de l'adversaire en se jetant à corps perdu dans la bataille.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif tenu par un Héros. Quel que soit le nombre de figurines adverse dans les 3 pas, un Héros l'emportera toujours. Sauf en présence d'un autre Héros donc. Les objectifs ne sont pas *flagués*.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

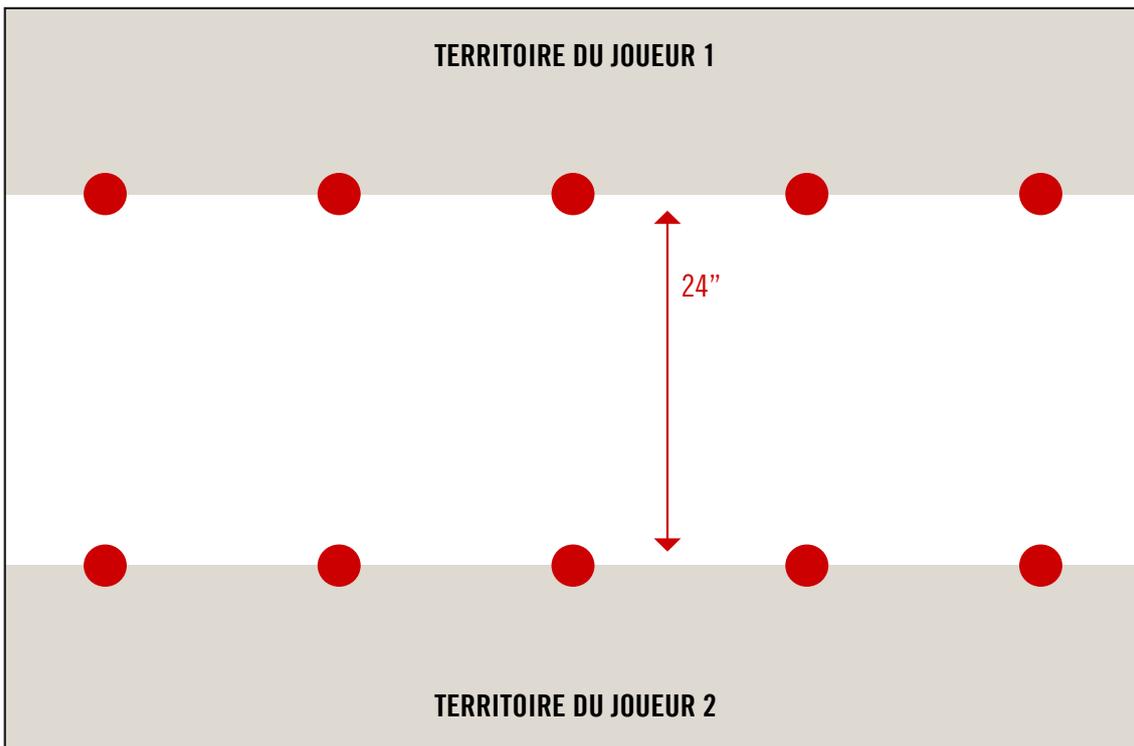
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

SABOTAGE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Les installations des avant-postes adverses doivent être détruites pour faciliter l'avancement des troupes.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

LE FIL ROUGE OU LE FIL BLEU ?

Une unité peut décider de saboter un objectif en consacrant toute son activation à cela. Elle pourra bouger, voire courir, mais ne pourra faire aucune autre action. Si à la fin du tour, il n'y a pas d'unité adverse à 3" de cet objectif, l'objectif est détruit.

SCORE

À la fin de chaque tour :

- 1 point pour chaque objectif détruit en territoire adverse.
- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

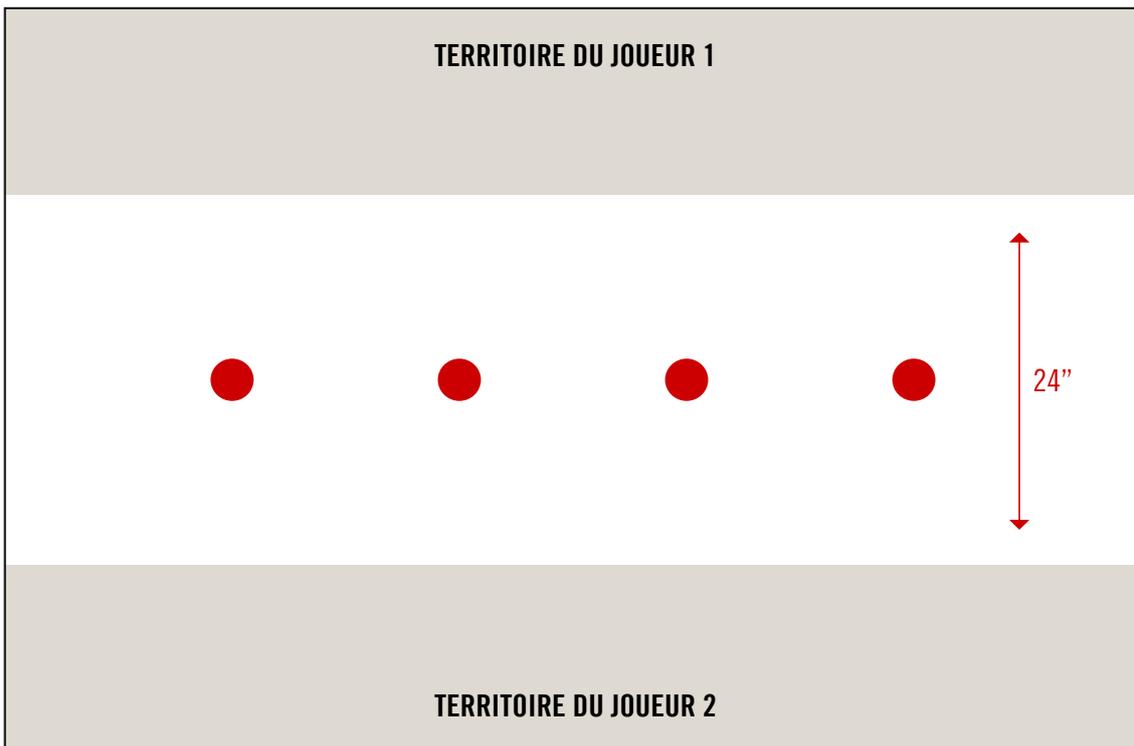
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

LE GRAND PARTAGE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Chaque armée a son plan de guerre, mais devra chercher aussi à entraver celui de l'adversaire.

RÉPARTITION

Avant le déploiement, chaque joueur choisit deux objectifs, un par un et l'un après l'autre. Ces deux objectifs seront ceux qui lui rapporteront des points.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chacun de ses objectifs tenu.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

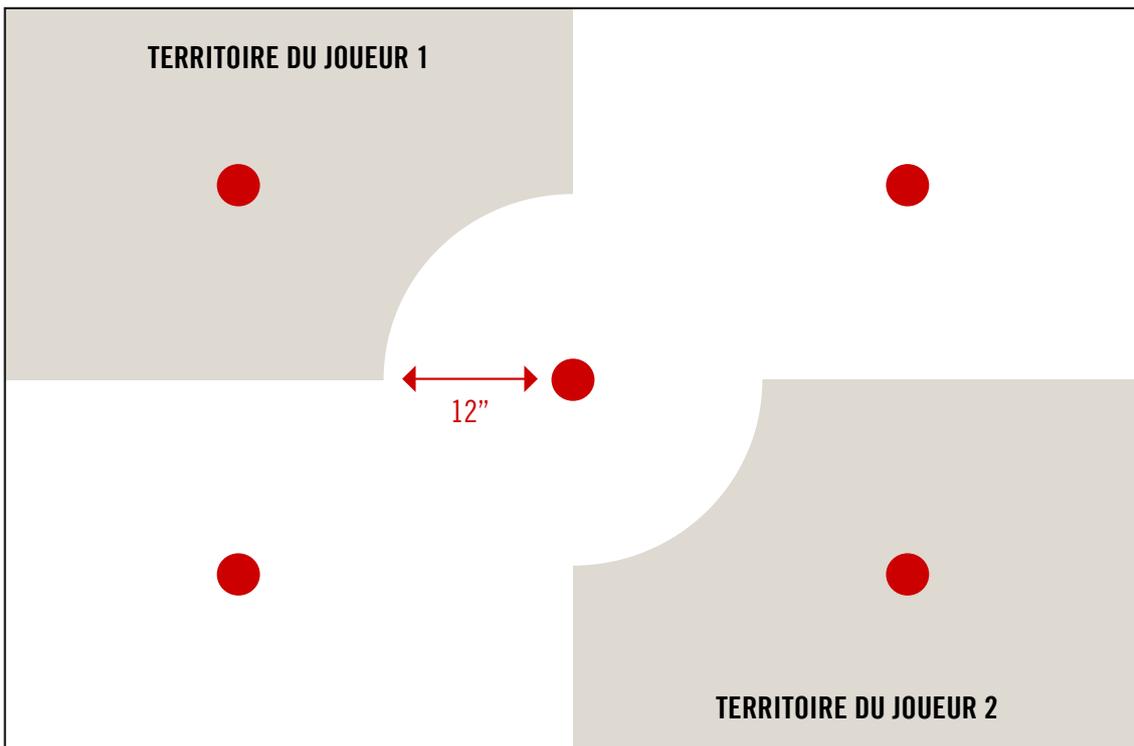
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

ALLUMER LE FEU !

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Un camp a décidé de raser le territoire par les flammes et l'adversaire tente d'éteindre le brasier dans le même temps.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son camp, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

FROUTCH

Une unité peut décider de brûler/éteindre un foyer/objectif en consacrant toute son activation à cela. Elle pourra bouger, voire courir, mais ne pourra faire aucune autre action. Si à la fin du tour, il n'y a pas d'unité adverse à 3" de cet objectif, le foyer s'ambrase ou s'éteint selon le joueur.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif activé.

À la fin de chaque tour :

- 1 point au joueur qui a détruit le plus d'unité à ce tour.

Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.