

SCÉNARIO

PRÉSENTATION.

Chaque joueur remporte des points en fonction d'objectifs qu'il remplit. Au terme des 12 tours de jeu est désigné vainqueur celui qui totalise le plus grand nombre de points. En plus des objectifs communs, chaque joueur tire secrètement au sort un objectif secondaire qui lui permettra de remporter un nombre non négligeable de points.

Les objectifs secondaires sont numérotés de 1 à 8 et une fois tiré au sort par un joueur un objectif secondaire ne peut plus être tiré au sort par les autres.

OBJECTIFS COMMUNS.

-Bâtir 1 cité à trois territoires de distance de la cité initiale = 10 points.

-Posséder 1000 or = 2 points.

-1 victoire lors d'une bataille = 6 points.

-Remporter son objectif secondaire = 15 points.

La condition nécessaire (mais non suffisante) pour être déclaré vainqueur est de remporter au moins 1 victoire contre chacun des opposants.

OBJECTIFS SECONDAIRES.

L'objectif secondaire est tiré au sort parmi ceux cités ci-dessous.

1-Avoir le plus de territoires à partir du tour 8 et à la fin d'un tour

2-Avoir le plus de territoires à partir du tour 8 et à la fin d'un tour

3-Détruire une cité de 2 adversaires différents

4-Détruire une cité de 2 adversaires différents

5-Posséder simultanément les territoires 14 et 23 à la fin d'un tour

6-Posséder simultanément les territoires 14 et 23 à la fin d'un tour

7-Posséder simultanément les territoires 21 et 12 à la fin d'un tour

8-Posséder simultanément les territoires 21 et 12 à la fin d'un tour

LES INCARNÉS

Les incarnés

Ils sont essentiels sur le champ de bataille et jouent un rôle particulier lors de cette campagne.

Ainsi leur nombre est limité à 9 sélectionnés (11 pour Rat). Toutes les armées doivent recruter au moins un incarné de rang 1.

Ils ne peuvent combattre lors d'une même phase de batailles sur plusieurs territoires à la fois.

Par ailleurs un incarné peut être capturé (voir règles de capture dans l'annexe).

Il est possible de libérer l'Incarné à l'issue d'une bataille si il n'a pas pu l'être au cours de la bataille.

-Si son camp paye une rançon de 500 or (l'offre est automatiquement acceptée).

-Si deux camp s'accordent pour un échange de prisonniers. Cela signifie qu'un des deux camps peut refuser l'échange contrairement au paiement de la rançon.

-Si une cité est perdue à l'issue de la bataille alors tous les prisonniers profitent de la confusion pour fuir et regagner leur camp.

Liste des scénarios.

Symétriques :

1-A la pêche aux gemmes

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_peche%20aux%20gemmes.pdf

2-Les colonnes des Damnés

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_Colonnes_damnes.pdf

3-L'enclos

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_enclos_CadR_1.1.pdf

4-Les farfadets

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_farfadets_CadR.pdf

5-La chasse aux trésors

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_Chasse_aux_tresors.pdf

6-le monstre

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_Le_monstre.pdf

7-spectres

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_spectre.pdf

8-Droit de passage

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_droit_de_passage.pdf

9-Plan B

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_plan%20B.pdf

10-Pont sur la rivière Khouaï.

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_pont_khouai_1.1.pdf

11-Colonne des damnés « the origin »

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_colonnes_damnes_origin.pdf

12-Gardiens de gemmes/

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_les%20gardiens.pdf

13- Les idoles

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_les%20idoles.pdf

14- Plan B

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_plan%20B.pdf

Non symétriques

8-Pillages

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_extrait_campagne_02_1_pillages.pdf

9-Le siège

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_extrait_campagne_02_2a_le_siege.pdf

10-Le portail des ténèbres

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_portail_tenebre1.pdf

11-poste avancé

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_extrait_campagne_Lum-vs-TEN_01_poste_avance.pdf

12-Le Goulet

http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr/web_documents/SCN_C4_extrait_campagne_Lum-vs-TEN_02b_le_goulet.pdf