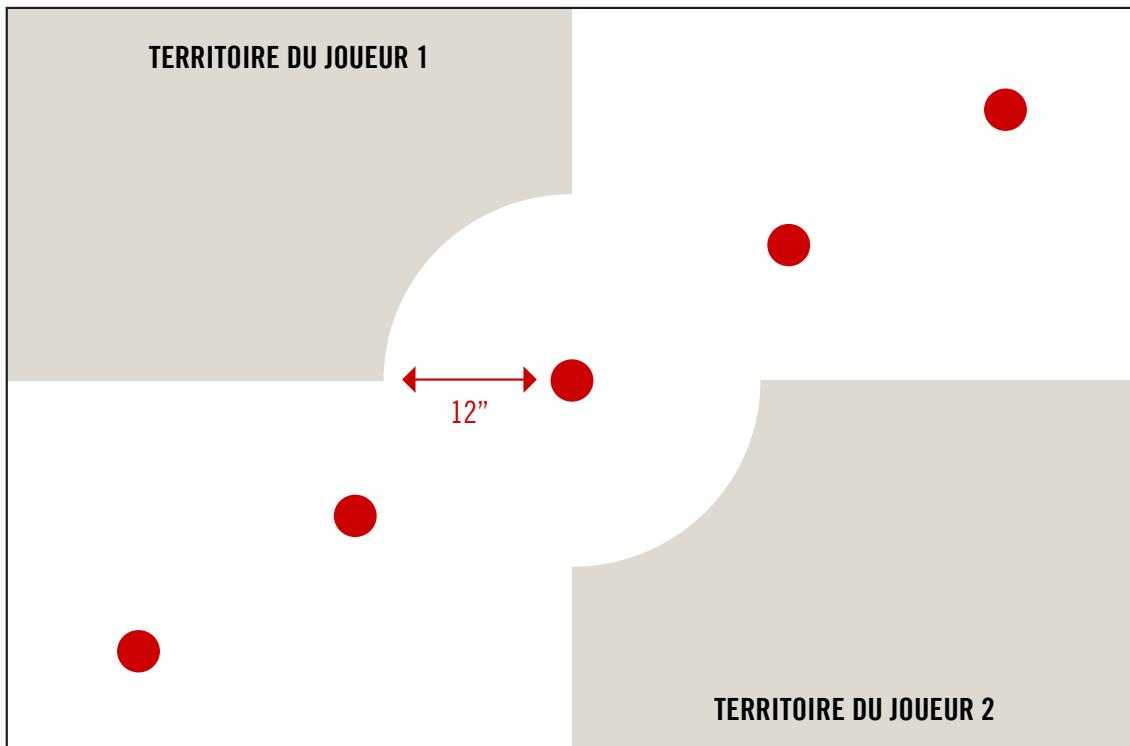


L'ÉTOILE FILANTE

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 avancer (ou 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 seul 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.

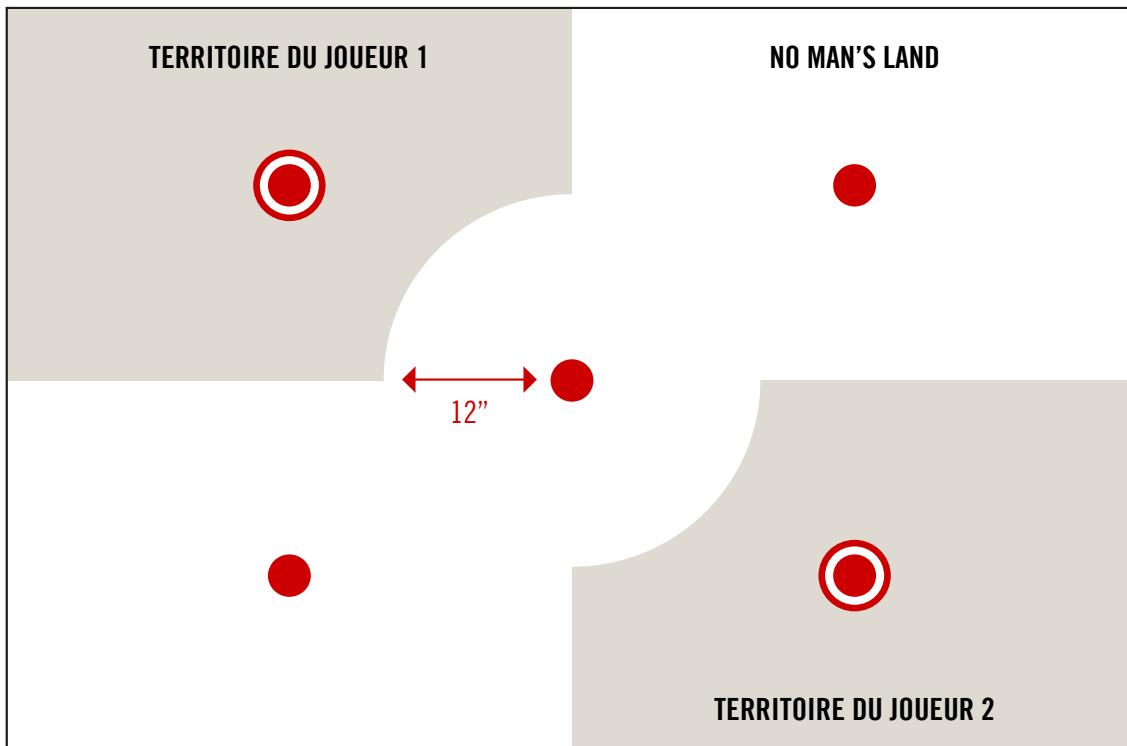
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

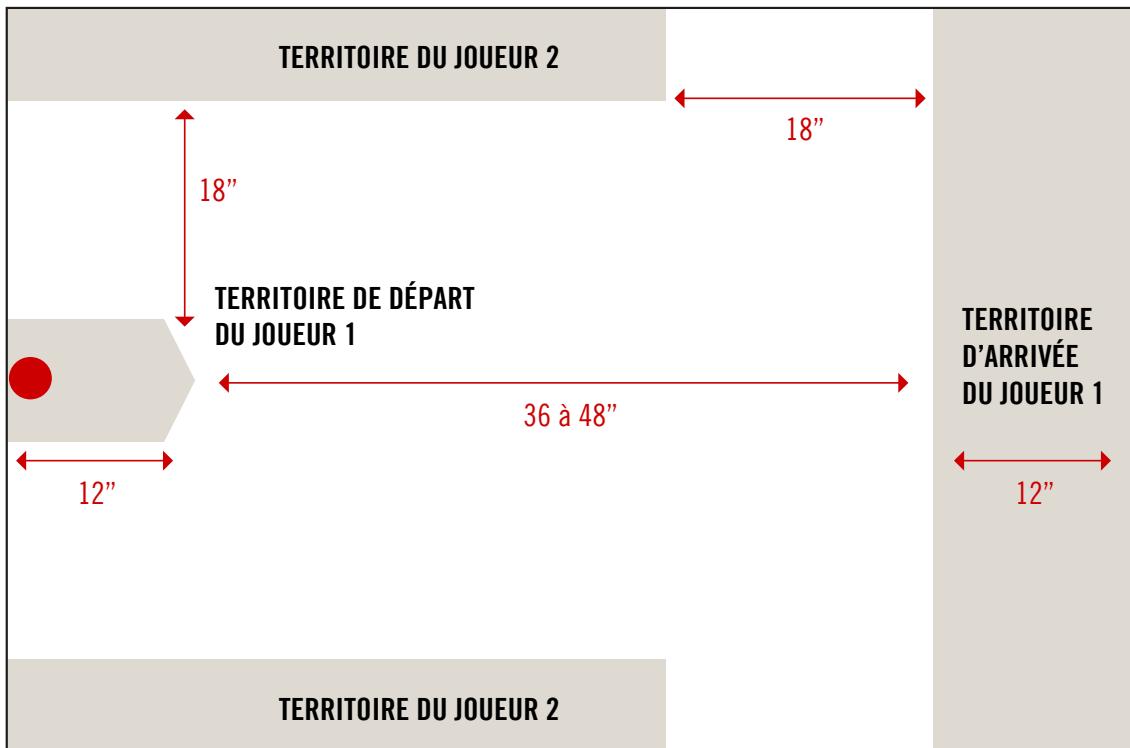
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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 :

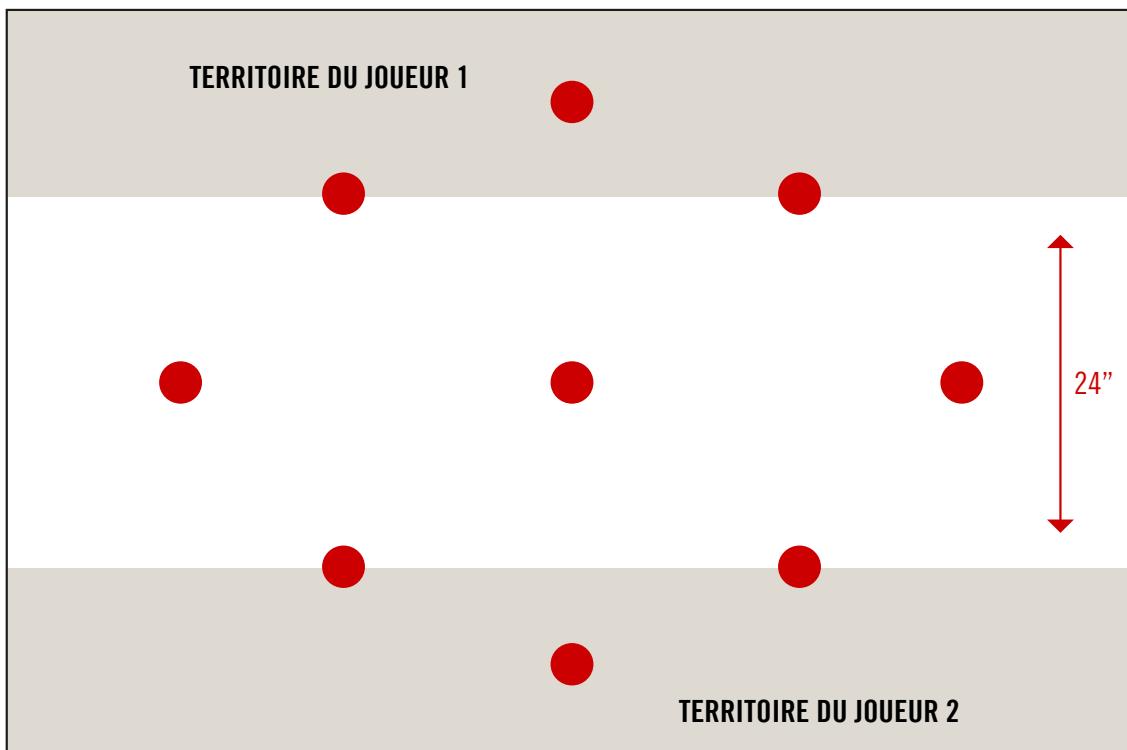
- Victoire du joueur 1 si l'agent est en sa possession dans le tiers 3 de la table.
- Petite victoire du joueur 1 si l'agent est en sa possession dans le tiers 2 de la table.
- Petite victoire du joueur 2 si l'agent est en sa possession ou isolé dans le tiers 2 de la table.
- Victoire du joueur 2 si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

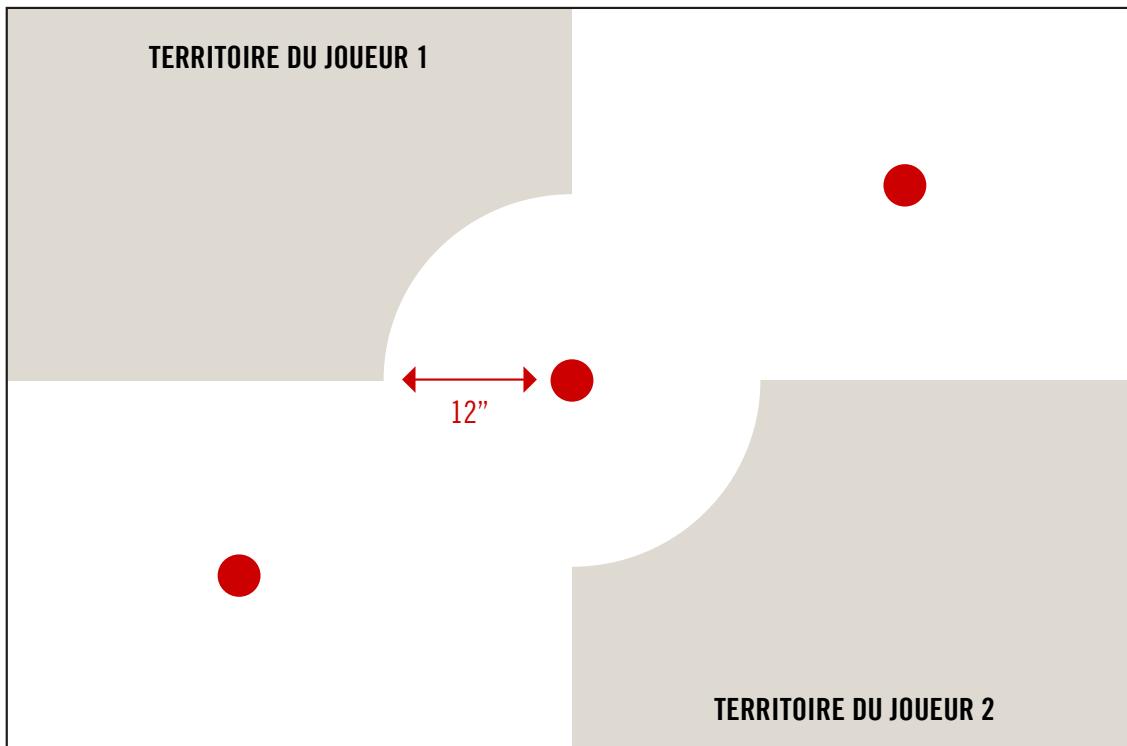
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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*.

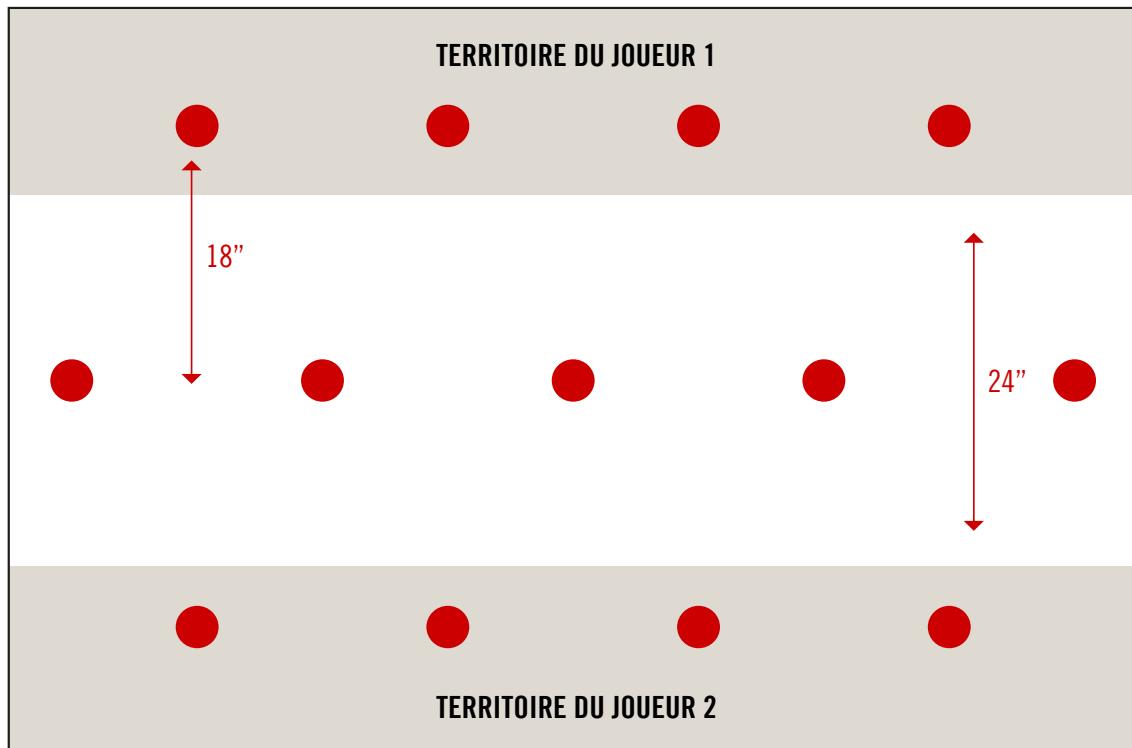
Bonus : 1 point si le général adverse est abbattu.

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 déplacent 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.

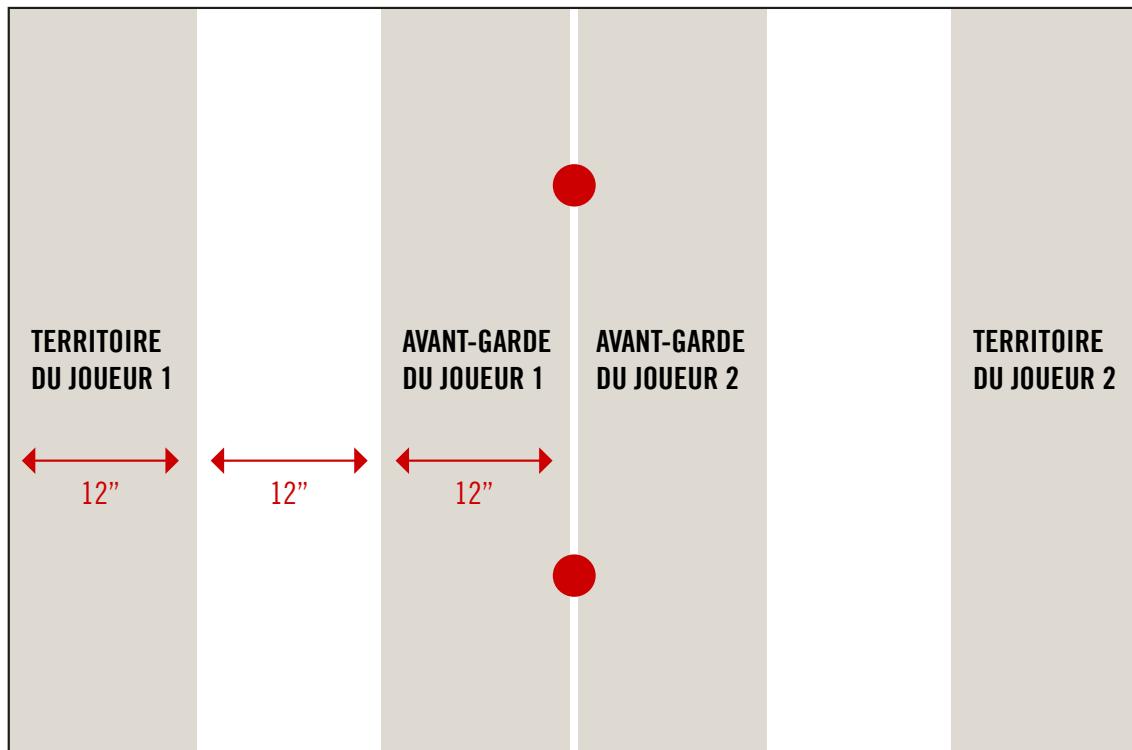
Bonus : 6 points si le Maître de Guerre (désigné par son camp en début de partie) est abattu.

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 déplacent 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.

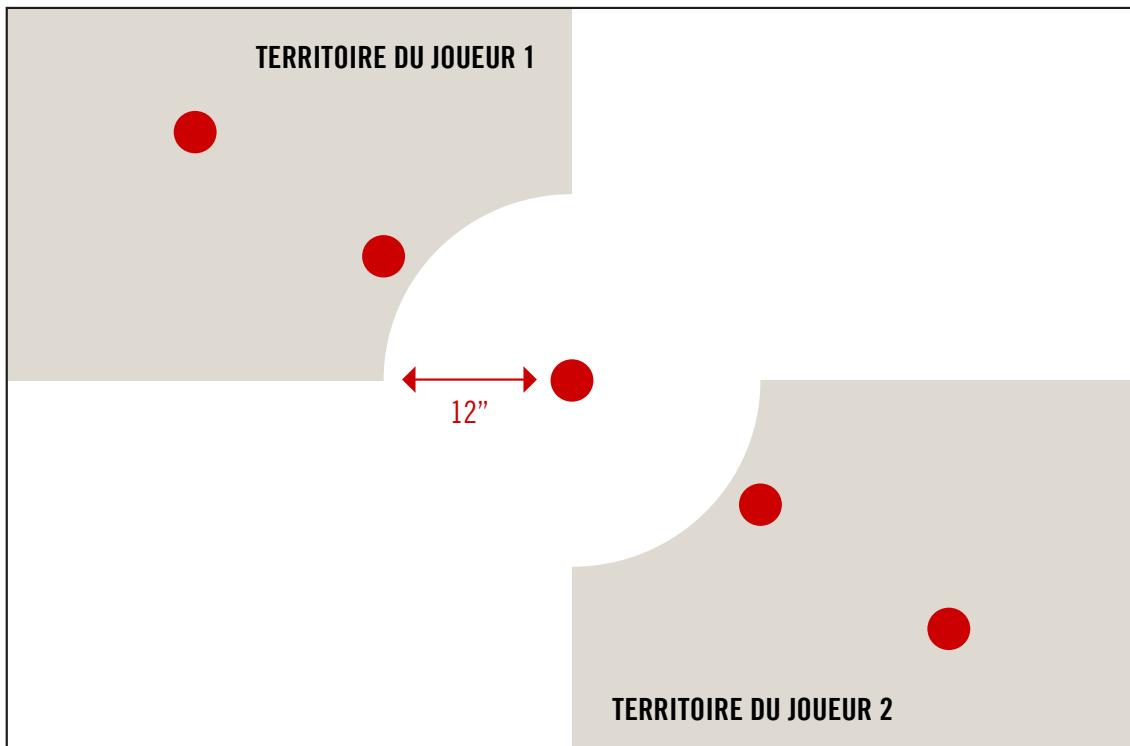
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

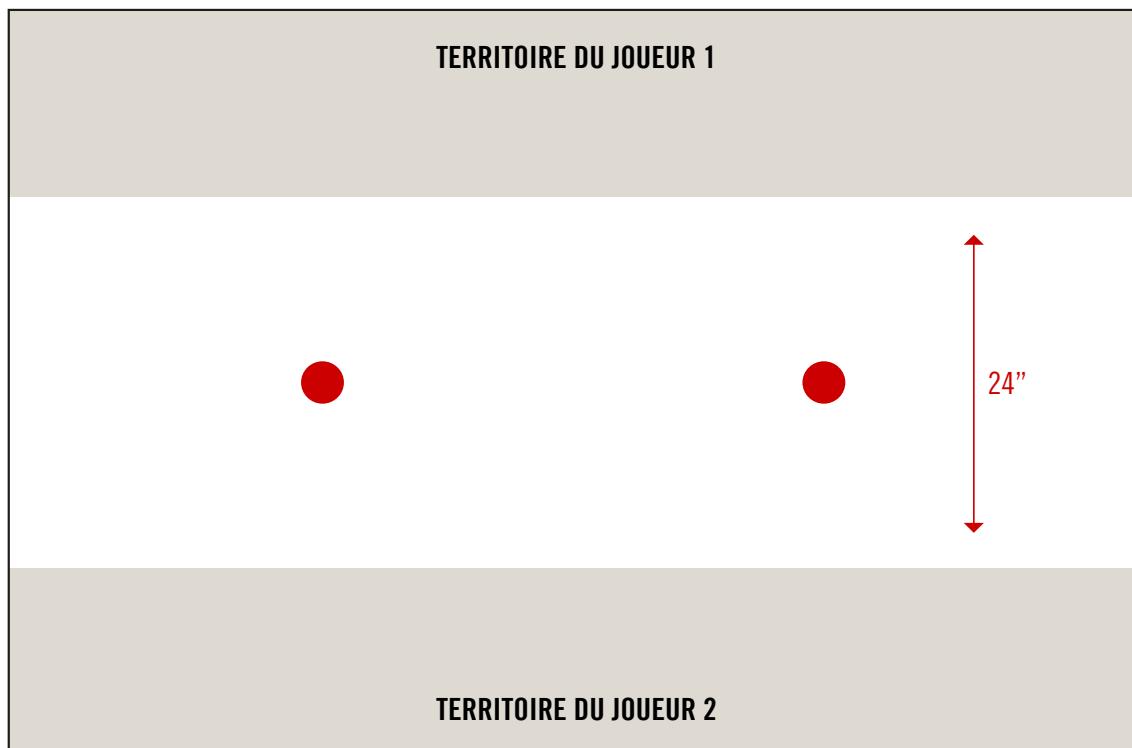
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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 déplacent 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.

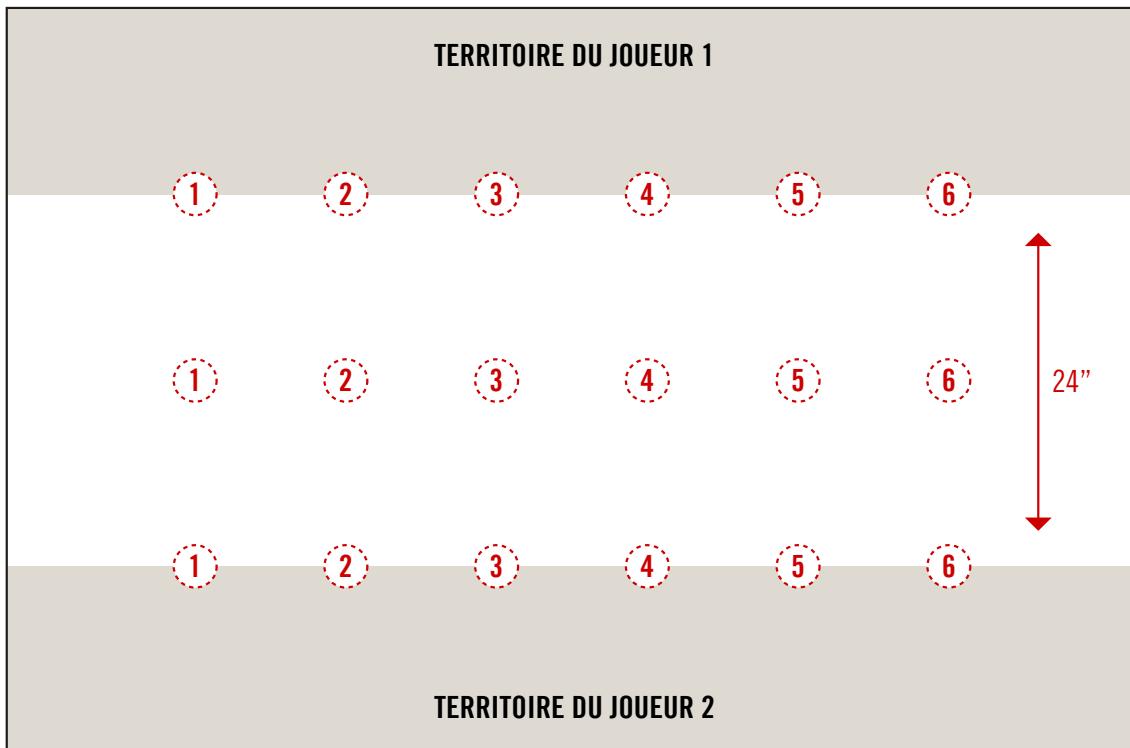
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

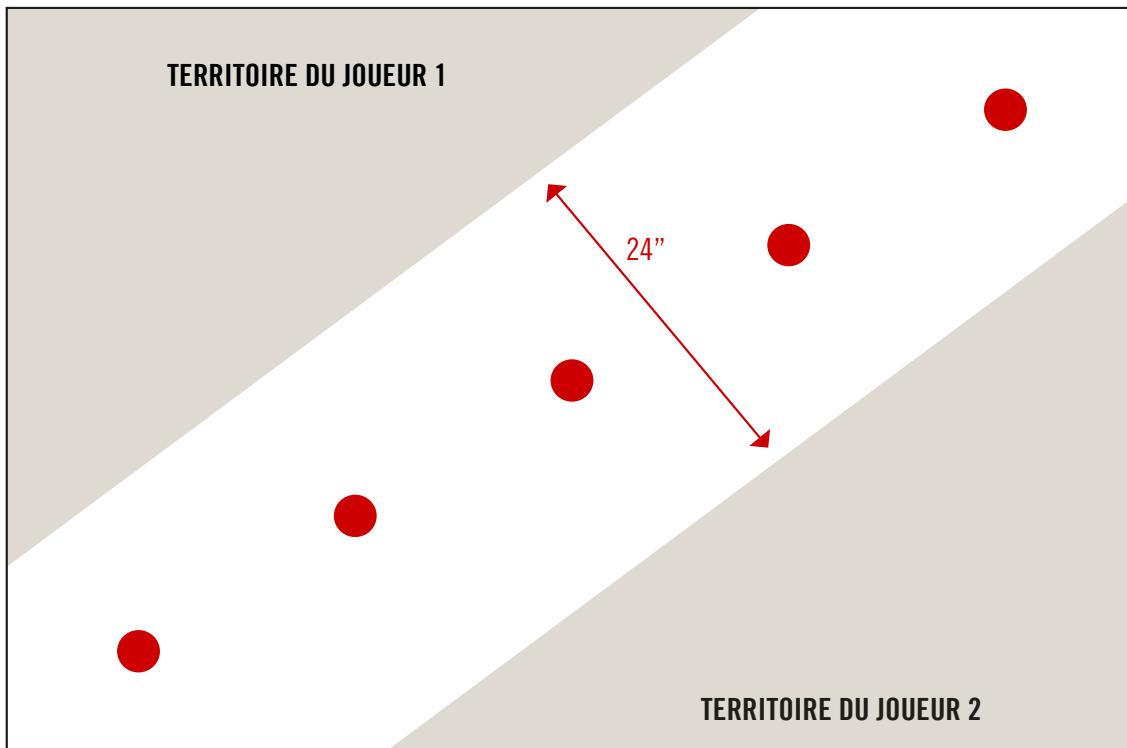
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

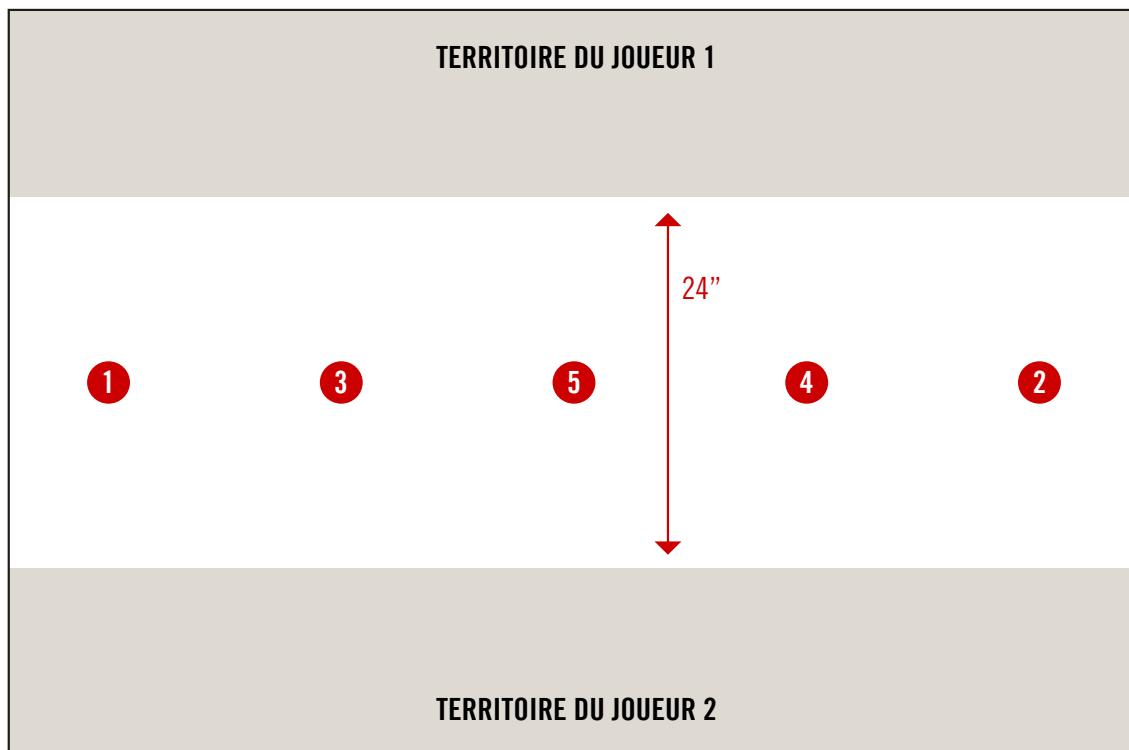
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

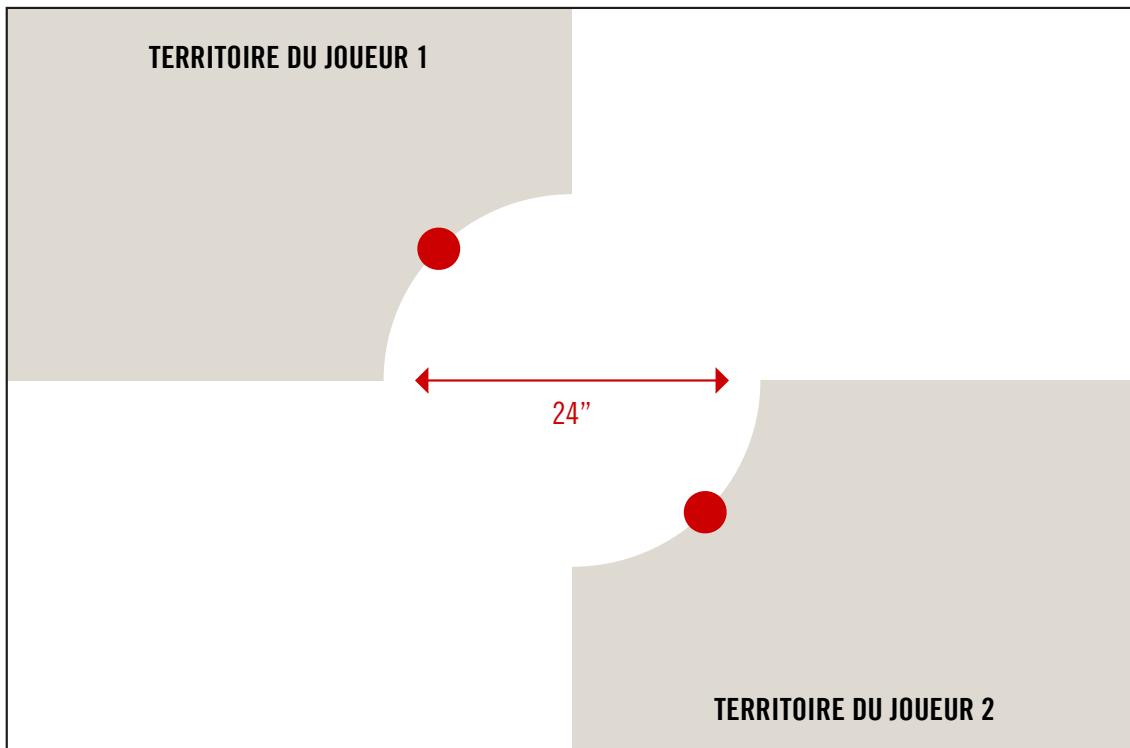
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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 :

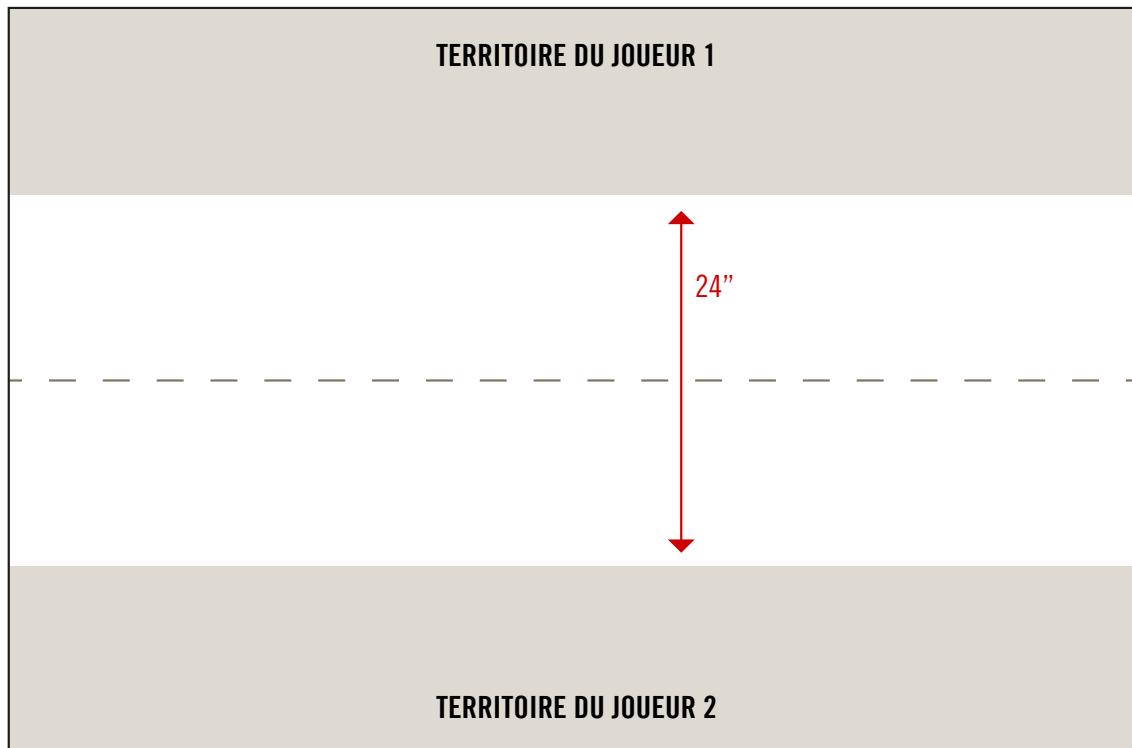
- 2 points si l'otage a été libéré.
- 1 point s'il est toujours en vie.

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.

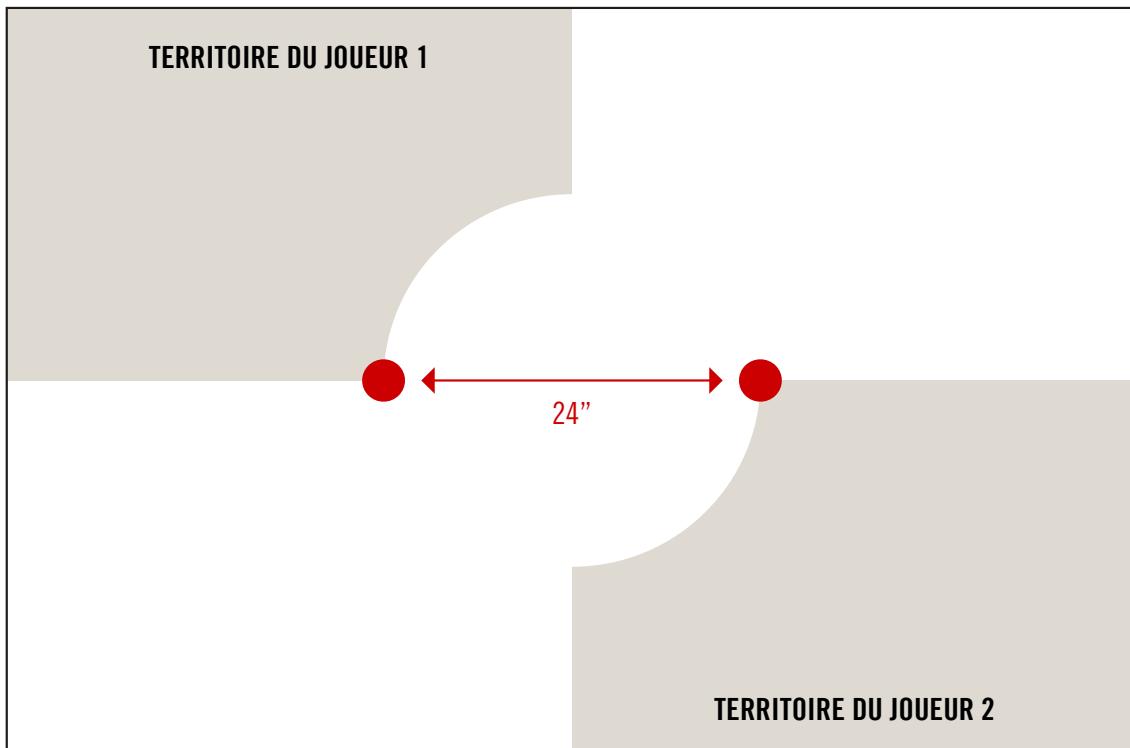
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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" du centre, puis déploie une première unité dans son territoire. Le défenseur fait de même à l'opposé. Etc.

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.
- 4 points si l'idole adverse a été détruite.

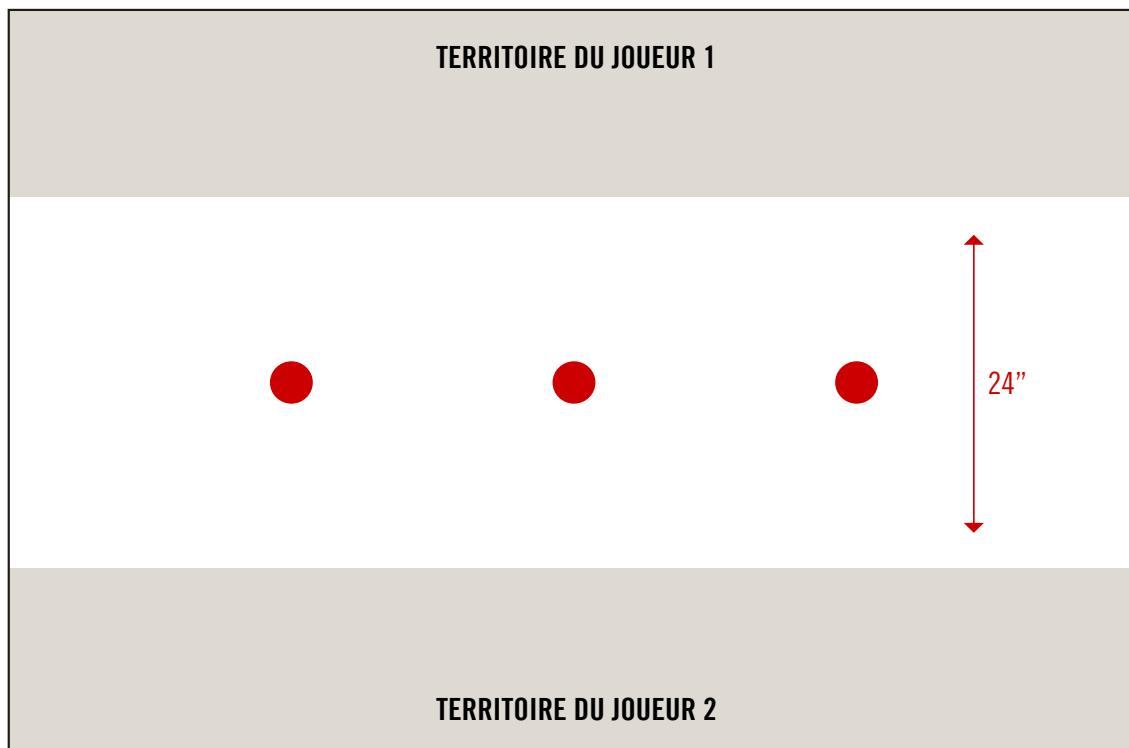
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

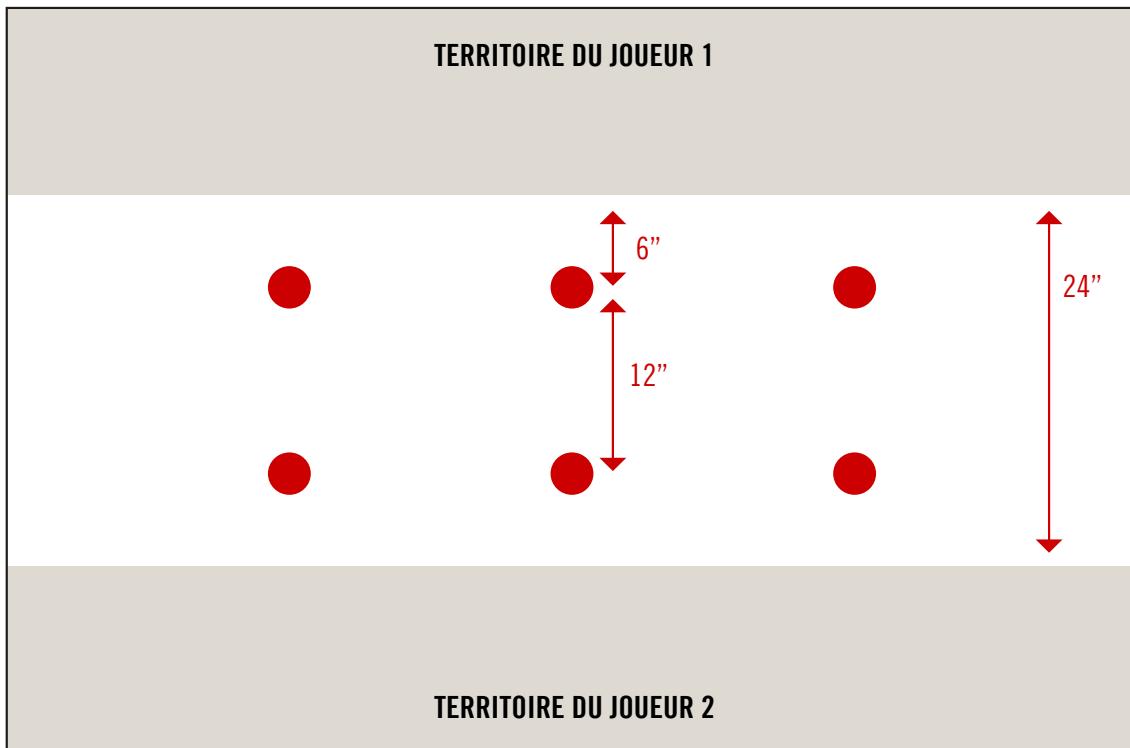
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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 par tour peut décider de saboter un objectif qu'elle tient. S'il n'y a pas d'unité adverse à 3" de cet objectif, l'objectif est détruit.

SCORE

À la fin de chaque tour :

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

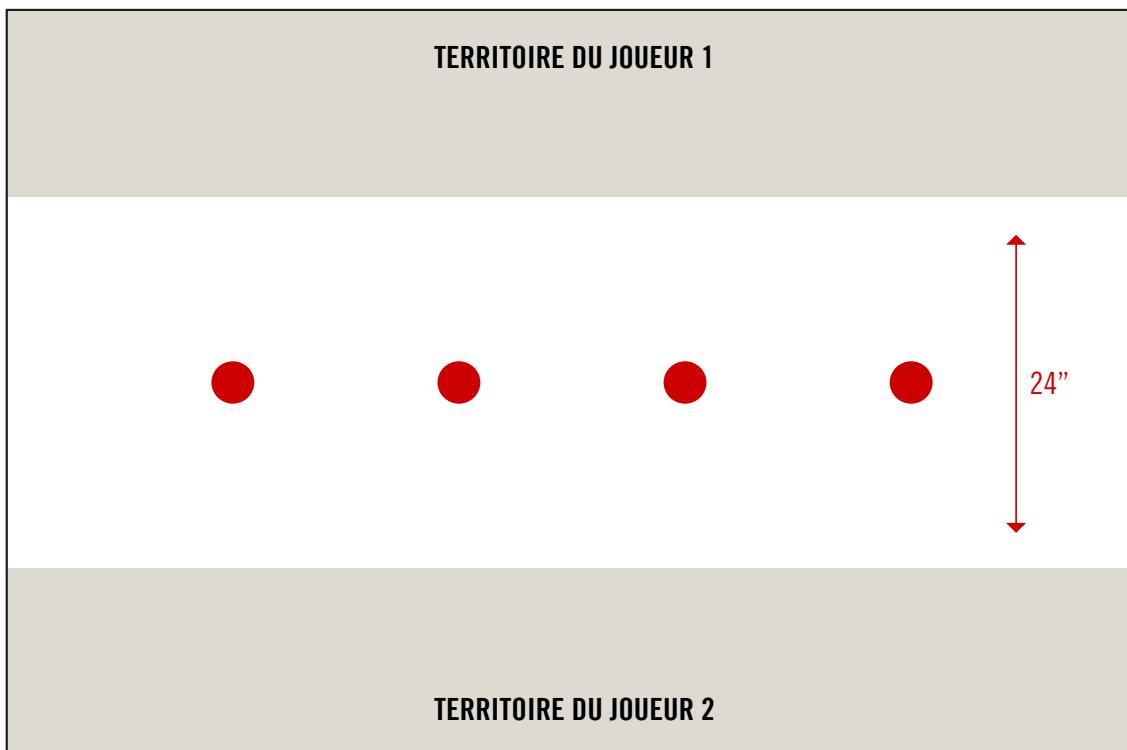
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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.

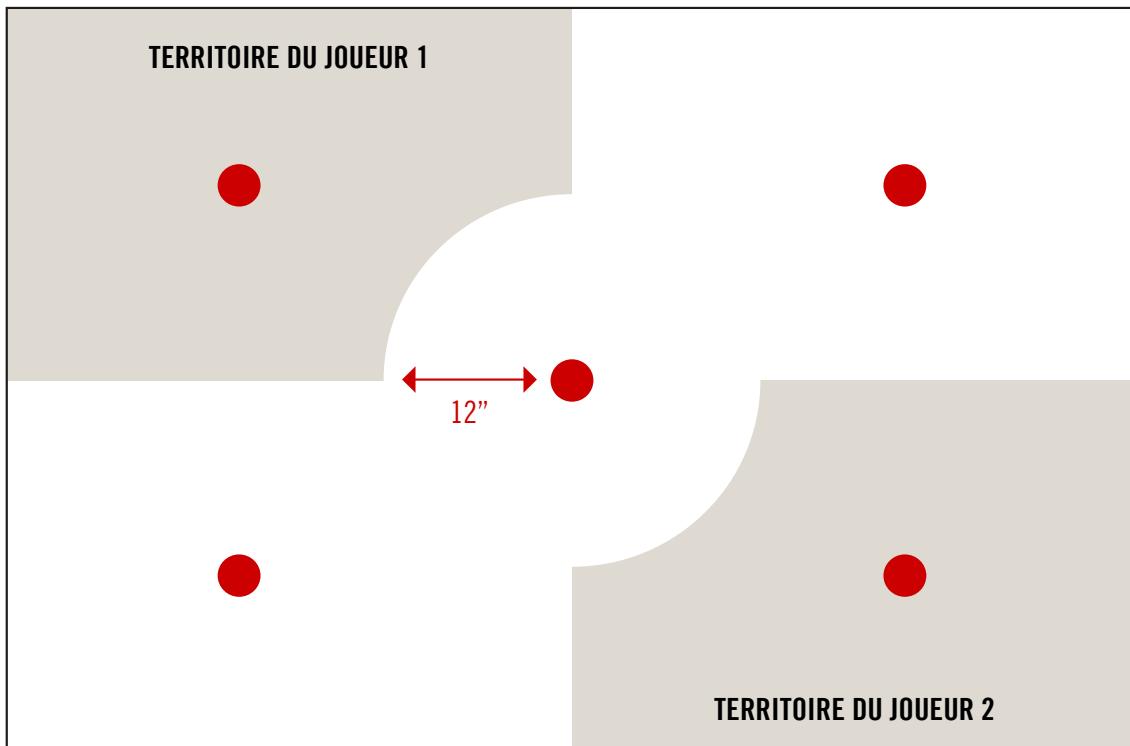
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

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'embrase 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.

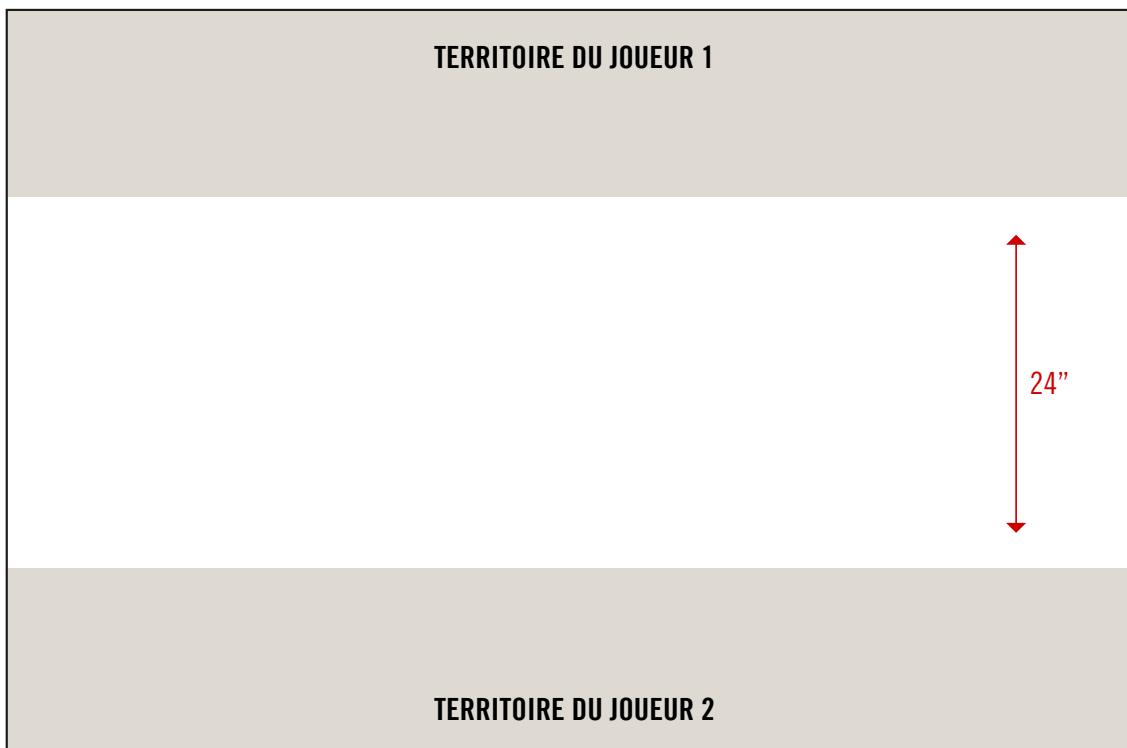
Bonus : 1 point si le général adverse est abbattu.

DURÉE

5 tours.

CE QUI EST À TOI EST À MOI

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Chaque joueur dispose de 3 reliques, confiées à 3 de ses Héros (ou champions d'unités si pas assez de Héros dans la liste).

L'objectif est de dérober les reliques adverses tout en conservant les siennes.

DÉPLOIEMENT

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

LES RELIQUES

Un héros (ou unité) démoralisé ou détruit lâchera automatiquement sa relique.

Pour récupérer une relique, une unité doit venir à son contact ou détruire le porteur au corps-à-corps.

Un héros (ou unité) ne peut porter qu'une relique à la fois.

Il peut si le cas se présente décider de lâcher sa relique pour ramasser celle de l'adversaire, qui lui rapportera un point plus en fin de partie.

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 :

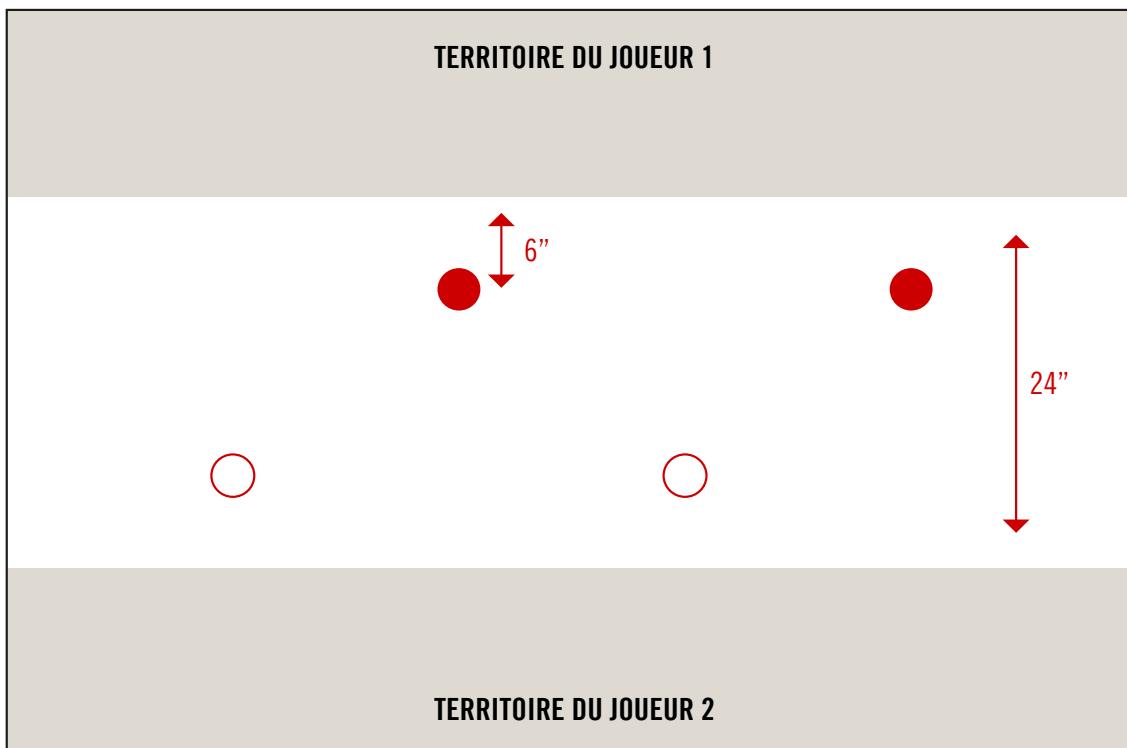
- 1 point pour chaque relique de son camp toujours en sa possession.
- 2 points pour chaque relique adverse en sa possession.
- 1 point si le général adverse est abbattu.

DURÉE

5 tours.

ATTAQUE À L'AUBE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Les deux armées ont choisi les premières lueurs de l'aube pour profiter de l'obscurité, et prendre d'assaut les positions ennemis.

DÉPLOIEMENT

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

TAPIS DANS L'OMBRE

Toutes les unités déployées comptent comme étant *à terre* (règle avancée Hunker down). Cette règle inflige un malus de -2 aux unités qui les prennent pour cible au tir.

Chaque unité perd cet état à sa première activation.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque objectif tenu près du territoire adverse.

À la fin de chaque tour :

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

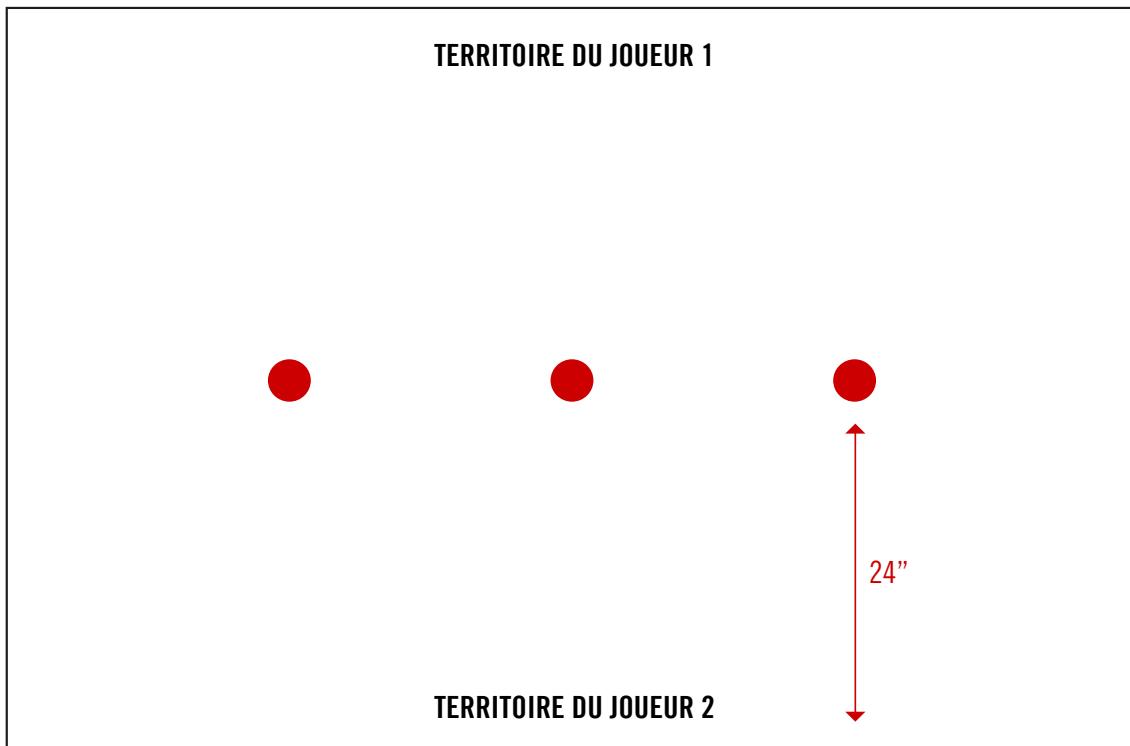
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

ESCALADE

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Un contretemps oblige les unités à se déployer progressivement, mais les objectifs restent à prendre au plus vite.

DÉPLOIEMENT

Divisez le nombre d'unités de votre armée par 4 (arrondi au supérieur) pour déterminer le nombre d'unités de chacune de vos vagues.

Au déploiement, seules les unités avec la règle *Scout* peuvent se déployer à 12ps de leur bord de table. Toutes les autres sont en réserve.

Le déploiement s'effectuera par vagues du tour 1 au tour 4. Lors de son activation, une unité entrera depuis son bord de table.

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.

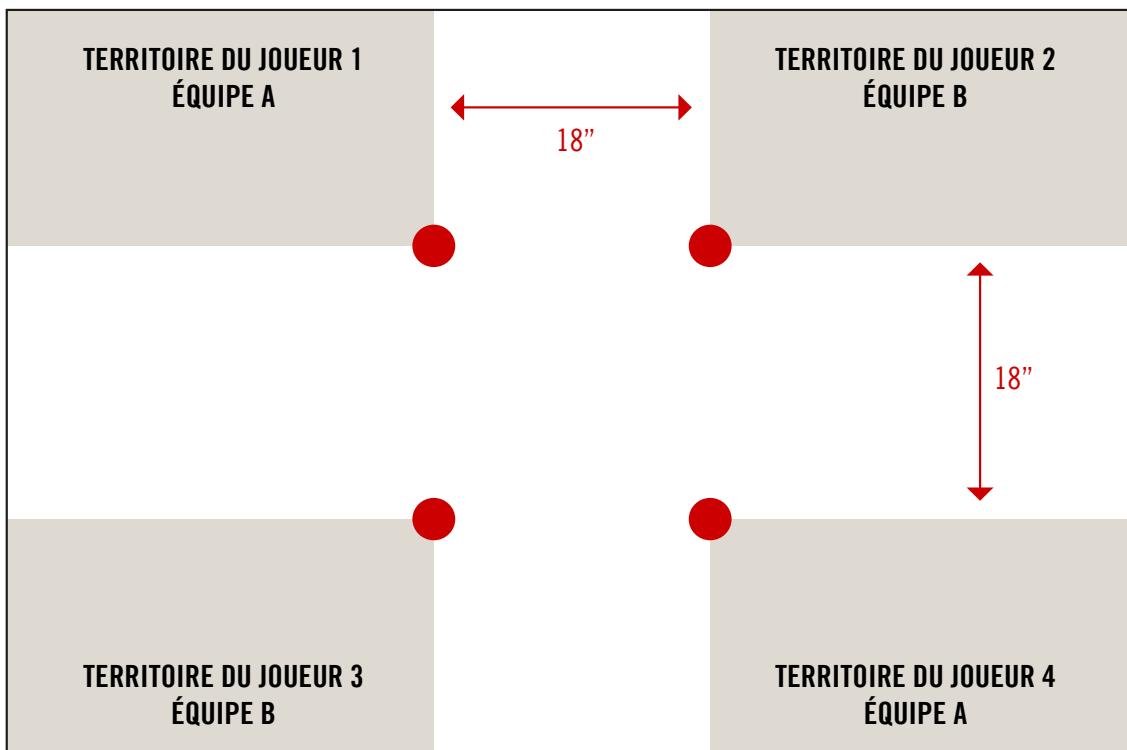
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

8 tours.

LE QUATUOR

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Vos alliés se retrouvent isolées de votre contingent. Consolidez vos positions tout en essayant d'affaiblir l'adversaire.

DÉPLOIEMENT

Ce scénario se joue à quatre joueurs répartis en deux camps, disposés comme ci-dessus.

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

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point si vous tenez l'objectif situé dans votre territoire.

À la fin de chaque tour :

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

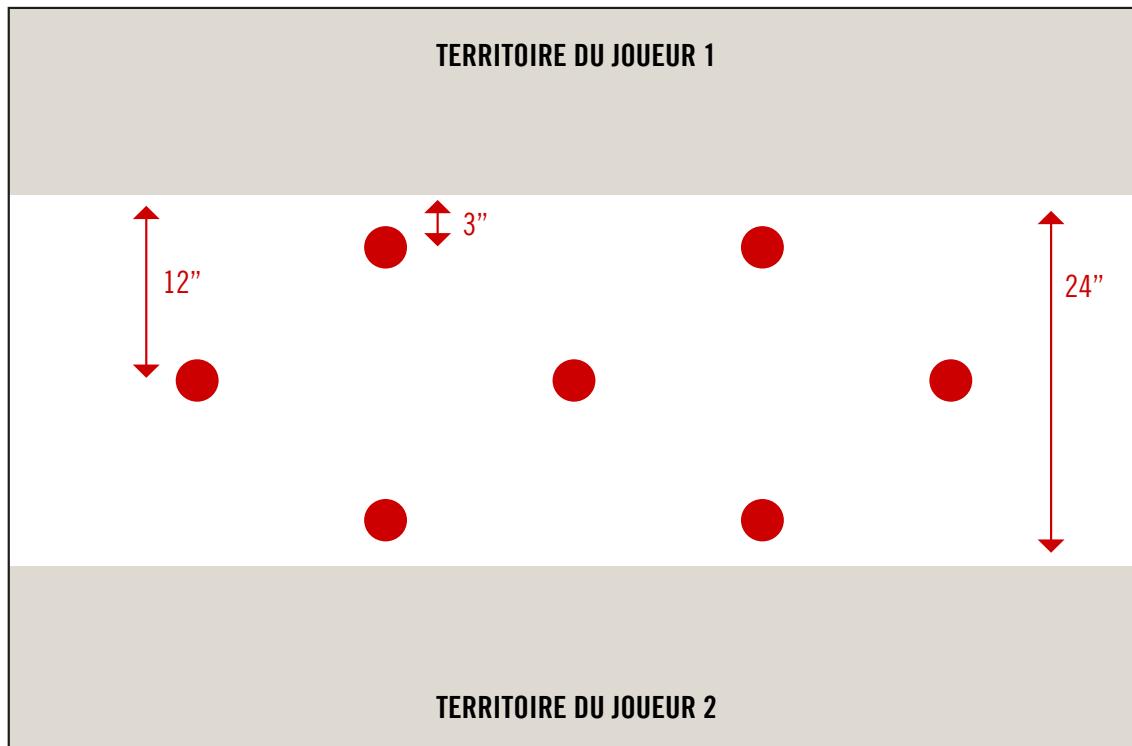
Bonus : 1 point si le général adverse est abattu.

DURÉE

5 tours.

GEMMES, GEMMES, GEMMES

Scénario Grimdark Future ou Age of Fantasy / One Page Rules



LE CONTEXTE

Qu'il s'agisse de les capturer, les étudier, les détruire ou les dévorer, chacun des protagonistes a son intérêt à récupérer le plus de gemmes perdues.

DÉPLOIEMENT

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

LES OBJETS PERDUS

À partir de la fin du tour 2, toute unité qui contrôle une gemme peut s'en saisir. Elle peut dès lors l'emporter avec elle.

Si cette unité est détruite ou démoralisée, la gemme retombe au sol

Une unité peut se saisir de plusieurs gemmes.

SCORE

À la fin du deuxième tour et des suivants :

- 1 point pour chaque gemme en votre possession (jusqu'à un maximum de 3 points).

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.