

Scénario Apocalypse Pentecôte 2025

Recommandations

Scénario recommandé pour 1 VS 1
10.000 a 15.000 par joueur.

Introduction narrative

Les forces du Défenseur se sont retranchées dans une ancienne forteresse, devenue leur dernier bastion face aux assauts répétés de l'Attaquant. Alors que les combats font rage sur Hondelange Prime, chaque camp doit désormais contrôler un maximum de terrain stratégique pour s'assurer une victoire décisive. L'avenir même du secteur dépend de cette ultime bataille.

Objectif de la mission

Les deux camps doivent contrôler des objectifs placés stratégiquement sur le champ de bataille pour marquer des points et déterminer le vainqueur à la fin des 5 tours.

Points primaires

(Comptabilisés à partir de la seconde phase de Commandement)

- Objectif contrôlé dans sa propre zone de déploiement : **5 points**
- Objectif contrôlé dans le No Man's Land : **10 points**
- Objectif contrôlé dans la zone de déploiement ennemie : **15 points**

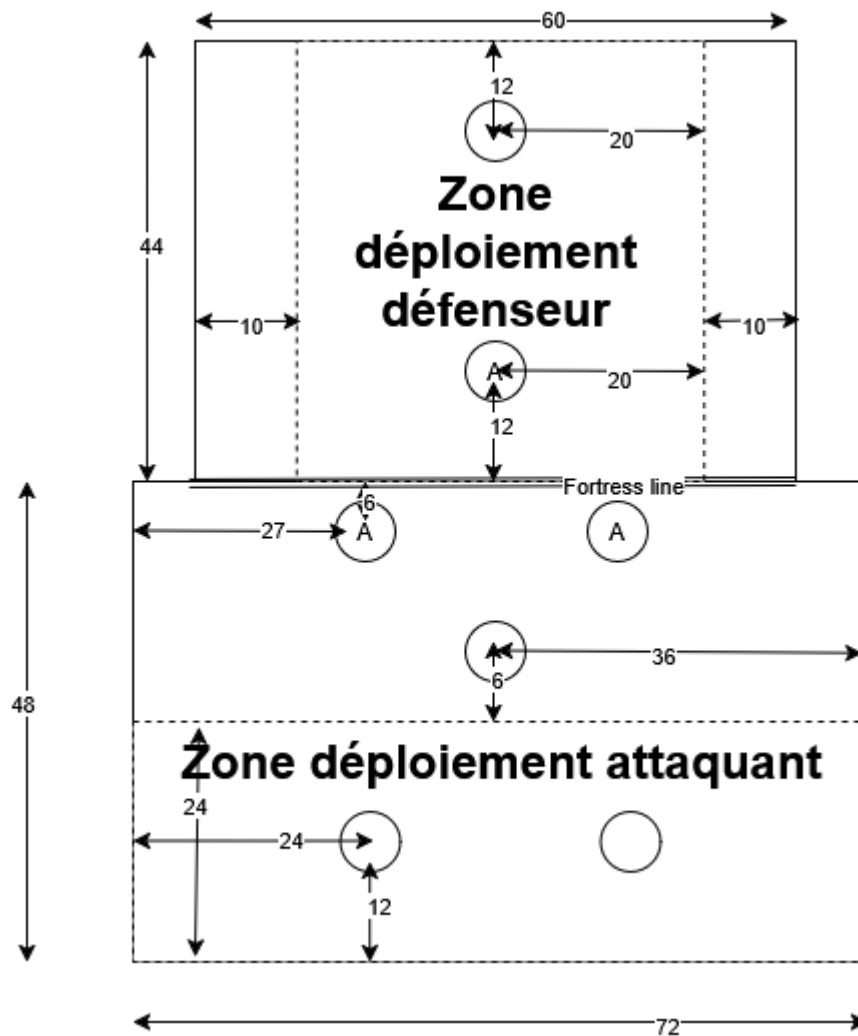
Points secondaires

(Comptabilisés à chaque fin de tour de joueur)

- Personnage ennemi tué : **5 points**
- Héros Épique ennemi tué : **10 points**
- Seigneur de Guerre ennemi tué : **15 points**
- Titanesque ennemi tué : **20 points**

Si une figurine correspond à plusieurs mots-clés, seule la valeur la plus élevée est notée.

Mise en place du champ de bataille



Définition des rôles

Attaquant et Défenseur : Choix effectué par les joueurs avant le déploiement

Déploiement

- Durée totale : **1 heure**
- **45 premières minutes** : Déploiement simultané des deux camps.
- À l'issue des 45 minutes, toutes les unités non placées sont automatiquement placées en réserves.
- **15 dernières minutes** : Placement des infiltrateurs, à tour de rôle, en commençant par l'Attaquant.

Initiative

L'Attaquant commence le premier tour après le déploiement.

Règles spéciales : Les Portes de la Forteresse

- À la phase de Commandement, le joueur ayant le plus haut total d'Objectif Contrôlé (OC) sur les Objectifs A peut décider d'ouvrir ou fermer les portes de la forteresse.
- Pour refermer les portes, aucune unité ne doit être présente sur l'emplacement de la porte.

Durée et Fin de partie

- La bataille dure exactement **5 tours complets**.
- À la fin du 5ème tour, totalisez les points primaires et secondaires obtenus.

Conditions de victoire

Le camp ayant le plus de points à la fin du 5ème tour remporte la bataille. En cas d'égalité, le camp qui contrôle le plus d'objectifs dans la zone ennemie l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Que vos stratégies soient avisées et votre détermination sans faille : l'heure de l'ultime bataille a sonné !

