

COMPENDIUM DES PARTIES COMPÉTITIVES



RÈGLES – ALLIANCES
SCÉNARIOS – RÉFÉRENCES RAPIDES



Ճաշարանայր՝ Ե. Ճաշարանայր՝ Ե. Ճաշարանայր՝ Ե. Արևմտահայր՝ Ե.

Sommaire

PRÉPARER LA PARTIE.....	4
TABLES ET DURÉE DES PARTIES	4
MONTER SON ARMÉE.....	5
RANGS DE HÉROS	6
AJOUTER DES ALLIÉS	7
LES MATRICES.....	7
<i>Matrice d'Alliance du Bien</i>	8
<i>Matrice d'Alliance du Mal</i>	9
RÈGLES DES ALLIANCES.....	10
SCÉNARIOS COMPÉTITIFS	10
PRÉSENTATION DES SCÉNARIOS	11
<i>Scénario 1 - Domination</i>	12
<i>Scénario 2 - À la Mort!</i>	13
<i>Scénario 3 - Tenez vos Positions!</i>	14
<i>Scénario 4 - Seigneurs de Guerre</i>	15
<i>Scénario 5 - Reconnaissance</i>	16
<i>Scénario 6 - Affrontement au Clair de Lune</i>	17
<i>Scénario 7 - Récupérer l'Artefact</i>	18
<i>Scénario 8 - Combat des Champions</i>	19
<i>Scénario 9 - Capture et Contrôle</i>	20
<i>Scénario 10 - Relique des Âges Passés</i>	21
<i>Scénario 11 - Brouillard de Guerre</i>	22
<i>Scénario 12 - Attaque de Campement</i>	23
<i>Scénario 13 - Contrôle du Champ de Bataille</i>	24
<i>Scénario 14 - Extraction</i>	25
<i>Scénario 15 - Percée</i>	26
<i>Scénario 16 - Détruire les Réserves</i>	27
<i>Scénario 17 - Diviser et Conquérir</i>	28
<i>Scénario 18 - Assassinat</i>	29
JOUER EN DOUBLE.....	30
<i>Scénario Double 1 - Aucune Échappatoire</i>	31
<i>Scénario Double 2 - Conquête Absolue</i>	32
<i>Scénario Double 3 - Prendre et Tenir</i>	33
<i>Scénario Double 4 - Duel de Héros</i>	34
<i>Scénario Double 5 - Encerclés</i>	35
<i>Scénario Double 6 - Jeux d'Esprit</i>	36
JOUER À TROIS.....	37
<i>Scénario 3 joueurs - Le Trésor Disputé</i>	39
SCÉNARIOS DE SIÈGE.....	41
<i>Scénario Siège 1 - Le Grand Siège</i>	41
<i>Scénario Siège 2 - La Défense du Village</i>	42
GUIDE DE RÉFÉRENCES RAPIDES	43

Si vous constatez des erreurs ou que vous souhaitez contacter les auteurs de cette traduction non officielle, n'hésitez pas à les joindre via le Discord de la communauté française (<https://discord.gg/Casnrfu>).

Nous espérons que ce précis des règles des parties compétitives vous sera utile et agréable à l'usage. Puissent vos dés toujours faire des 6!

Dernière mise à jour :
Amândil Eremanth - 16/03/2024



Dans une partie compétitive, vous et votre adversaire rassemblez des forces, composées de Héros et de Guerriers de votre collection, jusqu'à une certaine limite de points, avant de les relâcher sur le champ de bataille dans le chaos des épées et des boucliers brisés.

Préparer la partie

Les parties compétitives sont une manière amusante et intéressante d'utiliser vos figurines et les armées que vous aimez le plus, ainsi que de tester vos talents de maître tacticien sur une table de jeu. Dans cette section, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour organiser votre armée.

Valeur en Points

Chaque figurine possède une valeur en points, qui est citée dans son profil. Cette valeur permet de déterminer l'impact de la figurine à la bataille. Un simple milicien Hobbit coûte ainsi 4pts, tandis que Sauron en vaut 400! Certaines figurines valent beaucoup de points, car elles sont capables d'éliminer des douzaines d'adversaires en quelques tours, d'autres sont plus utiles pour renforcer leurs alliés, etc.

En cumulant les coûts en points de vos figurines, vous obtenez la valeur totale de votre armée. Cela vous permet de disputer des parties équitables : il faut beaucoup de Hobbits pour espérer mettre à bas le Seigneur des Ténèbres!



Taille de la Partie

Pour jouer une partie compétitive, vous et votre adversaire devez vous accorder sur une limite de points. Cette limite sera le maximum de points que vous pourrez atteindre en construisant votre liste d'armée; pour une limite de 800 points, vous pouvez ainsi avoir une armée à 798 points, à 800 points, mais pas à 801 points. La plupart des parties compétitives se jouent entre 500 et 800 points - tout est possible évidemment.

Marqueurs d'Objectifs

Certains scénarios compétitifs demandent d'utiliser des marqueurs pour représenter des objectifs divers sur le champ de bataille. Nous vous conseillons d'utiliser des socles de 25mm pour les représenter. Les marqueurs d'objectifs, comme tous les marqueurs, sont toujours considérés comme du terrain dégagé, sauf précision contraire.

Tables et durée des parties

Limite de Points	Nombre de parties par jour	Nombre de parties pour deux jours	Durée d'une partie	Taille de la table
500	4	7	1h30*	48" x 48"
600	4	7	1h45*	48" x 48"
700	3	6	2h*	48" x 48"
750	3	6	2h15*	48" x 48"
800 classique	3	6	2h15*	48" x 48"
800 WTC	3	6	2h30**	48" x 48"
800 NC	3	5	2h45**	48" x 48"
1 000	3	5	2h30*	72" x 48"

*incluant le déploiement - dernier tour 15 minutes avant la fin. Ainsi pour un match en 600pts, aucun nouveau tour ne peut être lancé après 1h30 de jeu : il faut simplement finir le tour en cours.

**incluant le déploiement en 15 minutes maximum - dernier tour 15 minutes avant la fin.



Monter son armée

Lorsque vous avez décidé d'une limite en points, il est temps de commencer à monter une armée. Tous les **Héros** et les **Guerriers** sont organisés en factions (Rohan, Minas Tirith, Isengard...) que vous trouverez dans les livres d'armées ou leur traduction.

Les Troupes

Chaque partie compétitive voit s'affronter des troupes des deux côtés. Une troupe est constituée d'un **Héros** qui la dirige et de **Guerriers** qui le suivent. Certains **Héros** sont capables de mener à la bataille plus de soldats que d'autres, selon leur Rang de Héros (voir plus loin). Toutes vos figurines doivent être dans des troupes, et il n'y a pas de limite au nombre de troupes que vous pouvez avoir dans votre liste d'armée.



Le Capitaine

Pour monter une troupe, vous devez commencer par en choisir le capitaine, qui doit donc être un **Héros**, avec ou sans option, de votre liste d'armée. Certains **Héros** sont à prendre par paire, dans ce cas, choisissez lequel est le capitaine de la troupe - l'autre sera un simple suivant.

Les Suivants

Une fois le Capitaine choisi, vous pouvez remplir sa troupe de **Guerriers** jusqu'à un nombre maximum déterminé par le rang de ce même Capitaine (0, 6, 12, 15 ou 18, voir plus loin). Un Capitaine n'est pas obligé d'avoir des suivants, il peut être seul dans sa troupe - par contre, à part quelques cas spéciaux, il est impossible de voir une troupe sans capitaine. De la même manière, il est rare de voir plus d'un **Héros** par troupe (le capitaine), sauf cas exceptionnel.

Équipement et Limite d'Arcs

Tout comme les capitaines, les guerriers peuvent sélectionner des équipements optionnels, listés dans leur profil. Leur coût en point est également indiqué, il ne faut pas oublier de l'ajouter.

De plus, certaines armes à distance sont limitées : votre armée ne peut contenir (hors règles spéciales) qu'un tiers (arrondi au supérieur) d'unités équipées d'arcs et/ou d'arbalètes.

D'ailleurs, notez que toutes les figurines qui ne comptent pas dans la Limite d'Arcs (comme les Héros) ne comptent pas non plus pour établir la limite : on parle donc d'un tiers des figurines restantes !



Règle de l'unique

Certains personnages nommés ont plusieurs profils différents (comme Aragorn - Grand Pas et Aragorn, Roi du Gondor). De la même façon, plusieurs figurines peuvent parfois avoir accès à la même pièce d'équipement unique. Dans ce cas, il est évidemment interdit d'avoir plus d'une instance d'un même objet ou d'un même héros dans votre armée.

Engins de Siège

Certaines factions peuvent recruter des Engins de Siège. Un Engin de Siège forme toujours sa propre Troupe, menée par le Capitaine Ingénieur ou le Vétéran. Ce dernier compte comme un Héros Mineur, ce qui signifie que la Troupe de l'Engin de Siège ne contient que l'Engin de Siège et les servants. Une armée ne peut pas contenir plus d'Engins de Siège qu'elle n'a de Héros Communs (ou supérieurs). Dans le cadre d'une alliance, chaque faction doit vérifier cette condition individuellement.

Le Général

Une fois que vous avez déterminé toutes vos troupes, vous devez choisir un Général pour votre armée. Le Général est automatiquement le **Héros** avec le Rang de Héros le plus important. Si vous avez plusieurs Héros de Rang similaire, vous pouvez choisir lequel est votre Général.

Bonus d'Armée

Si votre armée se compose de figurines d'une seule faction, votre Bonus d'Armée (cf. la première page des Listes d'Armées) s'applique. Dans le cadre des alliances, cela n'est pas automatique (voir plus loin).

Rangs de Héros

Tier 1 - Héros de Légende

Les Héros de Légende peuvent mener jusqu'à 18 suivants dans leur Troupe. De plus, si un Héros de Légende est votre Général, il gagne la règle spéciale suivante :

Dernier Appel : La première fois que cette figurine teste sa Bravoure suite à la Démoralisation de votre armée, le test est automatiquement réussi.

Tier 2 - Héros d'Envergure

Les Héros d'Envergure peuvent mener jusqu'à 15 suivants dans leur Troupe.

Tier 3 - Héros Communs

Les Héros Communs peuvent mener jusqu'à 12 suivants dans leur Troupe.

Tier 4 - Héros Mineurs

Les Héros Mineurs peuvent mener jusqu'à 6 suivants dans leur Troupe. Un Héros Mineur ne peut pas être votre Général.

Tier 5 : Héros Indépendants

Les Héros Indépendants ne peuvent pas mener de suivants dans leur Troupe. Ils peuvent être inclus dans la Troupe d'un autre Héros comme un de leurs suivants.



Handwritten text in a decorative, cursive script, likely a signature or a decorative element at the bottom of the page.

Ajouter des Alliés

La plupart des moments épiques de l'histoire de la Terre du Milieu sont liés à l'arrivée inattendue d'un contingent allié venu sauver une armée en péril. Pour représenter ceci, vous n'avez pas à choisir toutes les figurines de votre armée dans une seule faction; vous devez, par contre, les prendre avec le même alignement (Bien ou Mal).

Il y a de nombreux avantages à ajouter des alliés à votre force, comme couvrir une faiblesse (tir, magie, corps à corps...) de votre armée principale ou tester de nouvelles stratégies. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez pas allier vos armées n'importe comment : une matrice d'alliance a été mise au point pour organiser les choses.

Les Matrices

Vous trouverez aux pages suivantes les matrices d'alliance du Bien et du Mal. Les alliances sont séparées en trois niveaux :

Alliances Historiques - VERT : Les Alliés Historiques sont des factions qui ont réellement combattu côte à côte, comme le Rohan et Minas Tirith sur les Champs du Pelennor.

Pour faire partie de l'Alliance, chaque faction doit comporter au moins une troupe menée par un Héros Commun au minimum*.

Les Alliés Historiques conservent leur Bonus d'Armée (**sans le partager**) et partagent les autres effets de zone (Tenez-Bon, Bannières, Actions Héroïques...).

Alliances de Circonstance - JAUNE : Les Alliés de Circonstance sont des factions qui ne se sont pas forcément retrouvées côte à côte dans l'histoire de la Terre du Milieu, mais qui auraient pu si certains événements les y avaient forcés, comme Isengard et la Horde Serpent, par exemple.

Pour faire partie de l'Alliance, chaque faction doit comporter au moins une troupe menée par un Héros d'Envergure au minimum*.

Les Alliés de Circonstance perdent leur Bonus d'Armée, mais partagent les autres effets de zone (Tenez-Bon, Bannières, Actions Héroïques...).

Alliances Impossibles - ROUGE : Les Alliés Impossibles sont des factions qui n'auraient jamais pu s'allier dans l'histoire de la Terre du Milieu, parce qu'elles n'ont jamais co-existé (Numenor et Minas Tirith par exemple). Même s'il est techniquement possible de les aligner ensemble pour des parties compétitives, ces alliances souffrent de quelques désavantages.

Pour faire partie de l'Alliance, chaque faction doit comporter au moins une troupe menée par un Héros d'Envergure au minimum*.

Les Alliés Impossibles perdent leur Bonus d'Armée, et les autres effets de zone (Tenez-Bon, Bannières, effets Bannière, Actions Héroïques...) ne s'appliquent qu'aux figurines de la faction d'où vient l'effet. De plus, chaque faction de votre armée est considérée comme une armée à part pour la gestion de la Démoralisation, ce qui implique de commencer à tester à des moments différents. Dans les scénarios où cela est pris en compte, votre adversaire marque les points de Victoire liés à la Démoralisation dès que l'une des factions est Démoralisée. De plus, une Alliance Impossible sera tout de même Démoralisée (entièrement) dès que plus de la moitié du nombre total de figurines aura été éliminée, de manière classique. Dans les scénarios où les joueurs jettent un dé pour voir si la partie s'arrête lorsqu'une armée est Démoralisée, le test n'aura lieu qu'à partir du moment où plus de la moitié de l'armée en Alliance Impossible aura été éliminée. De la même manière, pour les scénarios qui s'arrêtent lorsqu'une armée a atteint 25% de son effectif de départ, une Alliance Interdite ne sera concernée que lorsque toute son armée aura passé ce seuil.

*Les figurines issues de la liste des Vagabonds des Terres Sauvages ignorent ces restrictions.







































Matrice d'Alliance du Bien


	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black	Red
	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Black

	ARMÉE DE IACVILLE		FEIFS DU GONDOR		MONTS BRUMEUX		SURVIVANTS DE IACVILLE
	ARMÉE DE THRÓR		GARNISON DE DALE		NÚMENOR		COMPAGNIE DE THORIN
	ARNOR		DOMAINE DE THRANDUIL		ALLIANCE DE RADAGAST		CONSEIL BLANC
	ARMÉE DE DUNHARROW		MONTS DE FER		RANGERS DU NORD		HOMMES SAUVAGES DE DRÚADAN
	EREBOR RESTAURÉ		KHAZAD-DÛM		FONDCOMBE		
	FANGORN		LOTHLÓRIEN		ROHAN		
	COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU		MINAS TIRITH		COMTÉ		

Écriture cursive en lettres dorées.

Matrice d'Alliance du Mal

																		
	■	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	■	X	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	X	■	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	X	X	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	X	/	/	/	/	/	X
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	/	X	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	X	/	/	/	■	/	X	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	/	/
	/	/	/	/	X	/	/	/	/	X	/	X	/	■	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	X	/	/	/	/	/	/	/	/	■	/

	ANGMAR		SINISTRES HABITANTS DE LA FORÊT NOIRE		GOBELINVILLE		BRIGANDS DE SHARCOUX
	CHASSEURS D'AZOG		PUISSANCES OSCURES DE DOL GULDUR		ISENGARD		TROLLS DES MONTAGNES
	LÉGIONS D'AZOG		CALAMITÉ DU NORD		MORDOR		KHAND
	BARAD-DÛR		ORIENTAUX		MORIA		
	CORSAIRES D'UMBAR		EXTRÊME HARAD		HORDE SERPENT		

Épées de la guerre, épées de la guerre, épées de la guerre, épées de la guerre

Règles des Alliances

Plus de deux Alliés

Vous pouvez tout à fait faire des Alliances de plus de deux factions. Dans ce cas-là, les règles précédentes s'appliquent de la même façon, notez simplement que c'est forcément le plus bas niveau d'alliance entre deux des factions alliées qui s'applique pour toute l'armée.

Alliés et Limite d'Arcs

Lorsque vous alliez plusieurs contingents, la Limite d'Arcs n'est pas partagée : chaque faction doit la respecter indépendamment des autres.

Alliés et Général

Peu importe qui s'allie à qui, c'est toujours le Héros avec le plus haut Rang de votre armée qui est votre Général, comme expliqué dans les pages précédentes.



Scénarios Compétitifs

Une fois vos armées préparées, vous êtes prêts à commencer vos parties compétitives. Vous trouverez ici quelques scénarios pour varier un peu le plaisir et donner à chaque type d'armée des chances de gagner.

Vous pouvez vous accorder avec votre adversaire sur un scénario à jouer, ou bien laisser les dés décider pour vous. Voici une manière simple et équitable de déterminer un scénario aléatoire :

Jetez 1D6 pour déterminer dans quelle case piocher un scénario. Ensuite, jetez 1D3 pour savoir quel scénario précis vous allez jouer. Pour varier les plaisirs si vous enchaînez des parties, éliminez la case entière après chaque tirage.

Case 1 <u>Scénarios de Maelström</u> 1- Relique des Âges Passés (10) 2- Tenez vos Positions ! (3) 3- Contrôle du Champ de Bataille (13)	Case 3 <u>Scénarios à Objectifs</u> 1- Récupérer l'Artefact (7) 2- Détruire les Réserves (16) 3- Extraction (14)	Case 5 <u>Scénarios de Manoeuvres</u> 1- Attaque de Campement (12) 2- Reconnaissance (5) 3- Diviser et Conquérir (17)
Case 2 <u>Scénarios de Capture</u> 1- Domination (1) 2- Capture et Contrôle (9) 3- Percée (15)	Case 4 <u>Scénarios d'Éliminations</u> 1- Seigneurs de Guerre (4) 2- Combat des Champions (8) 3- À la Mort ! (2)	Case 6 <u>Scénarios Uniques</u> 1- Brouillard de Guerre (11) 2- Affrontement au Clair de Lune (6) 3- Assassinat (18)

Présentation des Scénarios

Armées

Tous les scénarios de type « Affrontements Compétitifs » sont conçus pour être joués entre deux armées de même valeur en points. Cependant, il n'y a rien pour vous empêcher, vous et votre adversaire, d'avoir des points différents valeurs pour vos forces. Parfois, une défense désespérée peut être tout aussi épanouissante qu'une bataille, et c'est certainement tout aussi excitant!

Terrain et Décors

Il est important de noter que la section Terrain et Décors de chaque scénario ne présentera que les caractéristiques du terrain inhabituelles ou notables qui doivent être placés sur le champ de bataille - normalement ceux liés aux objectifs. Le reste du terrain est à convenir entre vous et votre adversaire, mais vous devriez viser à avoir 33% - 50% de la carte couverte avec un terrain quelconque. La façon la plus rapide (et la plus équitable) de mettre en place le champ de bataille est que l'un joueur place tout le terrain, et l'autre gagne automatiquement le choix de la zone de déploiement. Sinon, vous et votre adversaire pouvez alterner le placement des éléments de terrain (qui peut aller d'arbres et de murs individuels à des forêts entières, et de quelques ruines à de grands bâtiments) jusqu'à ce que vous soyez satisfait tous les deux et qu'il y en ait assez sur la table de jeu. Quelle que soit la méthode que vous choisirez, vous devrez faire tout ce que vous pouvez pour créer un champ de bataille qui évoque les paysages de la Terre du Milieu, et présente également un défi stratégique pour les deux joueurs!

Déploiement

Ceci est la section du scénario qui vous indique où déployer votre force. Certains scénarios vous indiquent de déployer toutes vos figurines au début de la partie. D'autres vous demandent d'apporter vos troupes comme renforts au fur et à mesure du jeu.

Première Initiative

C'est dans cette section que le scénario vous indique quel camp a l'initiative au premier tour.

Objectifs & Points de Victoire

Pour les scénarios à points, le gagnant et le perdant du scénario sont déterminés en calculant les points de victoire. Les deux camps marquent des points de victoire en fonction de certaines réalisations sur le champ de bataille, comme tuer des ennemis, capturer un objectif, etc. À la fin du jeu, le camp avec le plus de points de victoire gagne. Si un camp a le double ou plus de points de victoire que l'autre, non seulement il gagne, mais il peut se réclamer d'une victoire majeure! Si les deux camps ont le même nombre de points de victoire, le résultat est un match nul. Notez que si l'un des camps a tué assez de figurines pour causer la Démoralisation de son adversaire au début du prochain tour, mais que la partie s'arrête avant le début de ce nouveau tour, il marquera quand même les Points de Victoire pour avoir Démoralisé le camp adverse.

Règles Spéciales

Enfin, cette section contiendra toutes les règles spéciales qui s'appliquent pendant les scénarios. Celles-ci régissent souvent la manière dont les renforts entrent en jeu, mais peuvent également introduire d'autres effets plus subtils.

Mort Subite

En plus des conditions de victoire énumérées dans les batailles, si la force d'un joueur est complètement anéantie, son adversaire gagne automatiquement! Dans cette rare situation, les Points de Victoire seront tout de même calculés normalement. Ainsi, il peut parfois arriver qu'un joueur emporte une Victoire automatique liée à la Mort Subite, mais avec un score en sa défaveur (Victoire 5-7 par exemple)! Notez que si un joueur possède des figurines qui ne sont pas encore rentrées à cause des règles du scénario (Reconnaissance, Tenez vos Positions...) cela ne résultera pas en une Mort Subite. Par contre, si un joueur a des figurines qui ne sont pas entrées à cause de leurs propres règles (Guetteur, Mercenaires Gobelins...) cela comptera comme une Mort Subite.



Scénario 1 - Domination

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour 5 objectifs éparpillés sur le champ de bataille.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez 5 objectifs, le premier est obligatoirement au milieu de la carte. Lancez 1D6, le joueur ayant le plus grand résultat place le deuxième objectif, à 12" minimum du premier objectif et à 6" minimum des bords de table. Le deuxième joueur place le troisième objectif, à 12" minimum des objectifs existants et à 6" minimum des bords de table et ainsi de suite jusqu'au dernier objectif, toujours avec les mêmes restrictions.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 24" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

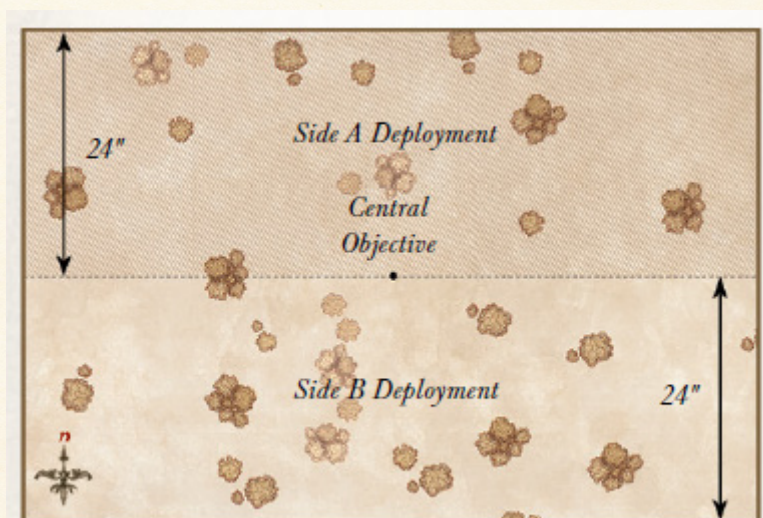
Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **2 points** pour chaque objectif autour duquel se trouve une de vos figurines au moins et aucune figurine ennemie dans un rayon de 3".
- **1 point** pour chaque objectif autour duquel vous êtes en surnombre par rapport à votre adversaire dans un rayon de 3".
- **1 point** si vous blessez ou tuez le général ennemi.
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie.



Handwritten decorative text in a stylized script, likely representing a title or a quote, running across the bottom of the page.

Scénario 2 - À la Mort!

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour écraser l'ennemi et tuer son général.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 12" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** pour avoir causé une ou plusieurs blessures au général ennemi (ou **3 points** si vous l'avez tué).
- **3 points** si vous avez démoralisé l'armée ennemie (ou **5 points** si vous avez démoralisé l'armée ennemie et que la vôtre ne l'est pas).
- **1 point** de victoire s'il vous reste au moins une bannière à la fin de la partie (ou **2 points** s'il vous reste au moins une bannière et que l'adversaire n'en a plus).
- **2 points** de victoire si l'armée ennemie est réduite à 25% ou moins de ses effectifs de base à la fin de la partie.



Scénario 3 – Tenez vos Positions!

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour contrôler le centre du champ de bataille, à n'importe quel prix.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Un objectif est positionné au centre de la carte. Les deux joueurs doivent aussi déterminer où est le Nord, car cela a une incidence pour la suite de la partie.

Déploiement

Voir les Règles Spéciales.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

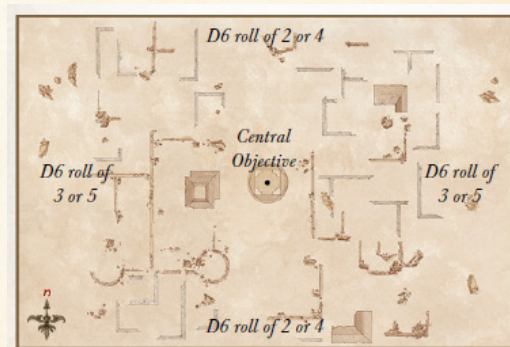
Vous recevez :

- **3 points** si vous avez plus de figurines que votre adversaire dans un rayon de 6" autour de l'objectif central (**5 points** si vous avez deux fois plus de figurines que votre adversaire dans un rayon de 6" autour de l'objectif, ou **7 points** si vous avez trois fois plus de figurines que votre ennemi dans un rayon de 6" autour de l'objectif ou si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines dans un rayon de 6" autour de l'objectif).
- **1 point** si vous blessez une ou plusieurs fois le général ennemi (ou **2 points** si vous le tuez).
- **1 point** si l'armée ennemie est démoralisée (ou **3 points** si elle l'est, mais pas la vôtre).

Règles Spéciales

Maelström de Bataille : à la fin de votre phase de mouvement, lancez 1D6 pour chacune de vos troupes qui n'est pas encore déployée (le capitaine de la troupe peut utiliser des points de puissance pour modifier le résultat d'un dé, au supérieur ou à l'inférieur).

Les figurines ne peuvent pas charger le tour où elles sont déployées, mais peuvent agir normalement. Les figurines qui ne sont pas encore déployées comptent comme étant sur le champ de bataille pour déterminer si une armée est démoralisée ou non.



Résultat	Effet
1	La troupe ne se déploie pas.
2	L'adversaire choisit un point sur le bord de table nord ou sud, à 6" minimum d'un coin de table. Votre troupe se déploie à partir de ce point.
3	L'adversaire choisit un point sur le bord de table ouest ou est, à 6" minimum d'un coin de table. Votre troupe se déploie à partir de ce point.
4	Vous choisissez un point sur le bord de table nord ou sud, à 6" minimum d'un coin de table. Votre troupe se déploie à partir de ce point.
5	Vous choisissez un point sur le bord de table ouest ou est, à 6" minimum d'un coin de table. Votre troupe se déploie à partir de ce point.
6	Vous choisissez un point sur n'importe quel bord de table, à 6" minimum d'un coin de table. Votre troupe se déploie à partir de ce point.



Scénario 4 – Seigneurs de Guerre

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour faire le plus gros carnage possible.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 24" maximum du bord de la table et 1" minimum des figurines ennemies. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table avec une troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Pour ce scénario, chaque joueur doit noter le nombre de blessures qu'il inflige à l'armée adverse ainsi que le nombre de points de Destin dépensés. Un héros qui quitterait la table de jeu en ayant encore des points de Destin ajoute une blessure au décompte total pour chaque point de Destin non-utilisé. Les figurines qui fuient, car elles ratent leur test de bravoure comptent comme une blessure au décompte total (mais pas les montures). Vous recevez :

- **3 points** si vous infligez plus de blessures à votre adversaire, ou **5 points** si vous infligez deux fois plus de blessures à votre adversaire, ou **7 points** si vous infligez trois plus de blessures à votre adversaire qu'il ne vous en a infligé (ou qu'il n'a plus de figurine sur la table).
- **1 point** si vous blessez le général ennemi (ou **2 points** si vous le tuez).
- **1 point** si vous démoralisez l'armée adverse (ou **3 points** si vous la démoralisez et que votre armée ne l'est pas).

Règles Spéciales

Le Temps des Héros : À chaque fois que vous tuez un **Héros** ennemi au combat, un de vos **Héros** de votre choix engagé dans ce même combat regagne un point de puissance utilisé plus tôt dans la partie.



Scénario 5 - Reconnaissance

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour sauver un maximum d'hommes.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Voir les Règles Spéciales. Les deux joueurs lancent 1D6. Le joueur avec le meilleur résultat choisit un côté de la table, l'adversaire prend le côté opposé.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ. Les figurines ayant réussi à s'échapper comptent comme étant sur la table pour le calcul de la démoralisation et des 25% restants.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **3 points** si vous avez réussi à faire s'échapper plus de vos figurines que votre adversaire (pour s'échapper, une figurine doit sortir par le bord de table de départ de l'adversaire);
- ou **5 points** si deux fois plus (et au minimum deux) de vos figurines ont réussi à s'échapper;
- ou **7 points** si au moins trois fois plus (et au minimum trois) de vos figurines ont réussi à s'échapper.
- **1 point** si vous blessez une ou plusieurs fois le général ennemi (ou **2 points** si vous le tuez).
- **1 point** si l'armée ennemie est démoralisée (ou **3 points** si elle l'est et pas la vôtre).

Règles Spéciales

Renforts : à la fin de votre phase de mouvement, lancez 1D6 pour chacune de vos troupes qui n'est pas encore déployée (le capitaine de la troupe peut utiliser des points de puissance pour modifier le résultat d'un dé, au supérieur ou à l'inférieur).

Les figurines ne peuvent pas charger le tour où elles sont déployées. Les figurines qui ne sont pas encore déployées comptent comme étant sur le champ de bataille pour déterminer si une armée est démoralisée ou non.

Note : Les figurines avec une Règle spéciale qui leur permet de choisir de se déployer par n'importe quel bord de table (comme l'Embuscade du Capitaine des Mercenaires Gobelins) doivent forcément choisir le bord de table de leur joueur au cours de ce scénario.



Résultat	Effet
1-3	La troupe ne se déploie pas. Elle bénéficiera d'un bonus de +1 au prochain jet (ce bonus n'est pas cumulable).
4-6	Vous choisissez un point sur votre bord de table, à 6" minimum d'un coin de table. Votre troupe s'y déploie.

Handwritten decorative text in a stylized script, likely representing a game title or theme.

Scénario 6 – Affrontement au Clair de Lune

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent à mort au cœur de la nuit.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 12" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** pour avoir infligé une ou plusieurs blessures au général ennemi (ou **2 points** pour l'avoir tué).
- **3 points** si l'ennemi est démoralisé (ou **5 points** s'il l'est et pas vous).
- **1 point** s'il vous reste au moins 1 **Héros** en vie à la fin de la partie, ou **3 points** s'il vous reste au moins 1 **Héros** et que vous avez tué plus de **Héros** que votre adversaire, ou **5 points** s'il vous reste au moins 1 **Héros** et que votre adversaire n'en a plus.

Règles Spéciales

Les ténèbres de la nuit : À cause de la nuit, les figurines ne peuvent pas être ciblées par les tirs, les pouvoirs magiques ou les capacités spéciales si elles sont à plus de 12" du tireur/lanceur.

De plus, étant donné qu'il est plus compliqué d'éviter un tir dans la nuit, tous les jets de tir ont un bonus de +1 pour blesser.

Les **Engins de siège** peuvent tirer sur des cibles à plus de 12", mais si elles le font, elles ne peuvent toucher que sur un 6.



Scénario 9 – Capture et Contrôle

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour contrôler des zones précises du champ de bataille.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez 5 objectifs sur la table. L'un d'entre eux est automatiquement placé au centre de la table. Les quatre autres objectifs sont placés à mi-chemin entre l'objectif central et les bords de table au nord, sud, est et ouest.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant fait le meilleur résultat choisit une des zones de déploiement puis choisit une de ses troupes et lance un nouveau D6 pour la déployer.

Sur 1-3 : le joueur déploie sa troupe à 12" maximum de la ligne de centre de table, de son côté. Les unités ne peuvent pas se déployer à moins de 1" d'une figurine ennemie. Les unités ne peuvent pas se déployer à plus de 6" de leur capitaine.

Sur 4-6 : le joueur peut déployer sa troupe où il veut de son côté de la table.

Ensuite, le deuxième joueur fait de même pour sa première troupe et alternativement jusqu'à ce que les deux armées soient déployées en intégralité.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- 2 points pour chaque objectif sous votre contrôle à la fin de la partie.
- 1 point pour avoir blessé ou tué le général ennemi.
- 1 point si l'armée ennemie est démoralisée.

Règles Spéciales

Contrôle des Objectifs : Au début de la partie, chaque objectif est considéré comme neutre et n'appartient à personne.

Si à la fin d'un tour, une figurine est en contact avec un objectif, ce dernier est considéré comme étant sous le contrôle du camp de cette figurine, tant qu'il n'est pas contesté.

Si, à la fin d'un tour, les deux adversaires ont des figurines en contact avec le même objectif, ce dernier est considéré comme neutre.



Scénario 10 – Relique des Âges Passés

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour découvrir une précieuse relique.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez six objectifs sur le champ de bataille. Pour ce faire, lancez 1D6, le joueur ayant le plus haut résultat place un premier objectif, à 6" minimum des bords de table. Ensuite, l'autre joueur place à son tour un objectif, à 12" minimum des objectifs existants et à 6" des bords de table et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 objectifs soient placés, en suivant les mêmes contraintes.

Déploiement

Voir Règles Spéciales.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **6 points** pour le joueur qui est en possession de la relique. Si à la fin de la partie, personne n'a la relique, mais vous avez plus de figurines que votre adversaire dans un rayon de 3" autour de la relique, vous gagnez **3 points** à la place.
- **1 point** si vous blessez le général ennemi (ou **2 points** si vous le tuez).
- **1 point** si vous démoralisez l'armée adverse (ou **2 points** si elle l'est, mais pas la vôtre).
- **1 point** s'il vous reste au moins une bannière à la fin de la partie (ou **2 points** s'il vous reste au moins une bannière et que votre adversaire n'en a plus).

Règles Spéciales

Maelström de Bataille : voir p.14.

Découvrir la Relique : Seul un des objectifs est la relique. Chaque fois qu'une figurine d'Infanterie non engagée au combat termine son Mouvement au contact socle à socle avec un objectif, elle peut tenter de découvrir la relique.

Lancez 1D6, sur 6, il s'agit de la relique (les points de puissance ne peuvent pas être utilisés pour influencer ce jet de dé). Sur 1-5, la relique n'est pas là, retirez l'objectif. Si les cinq premiers objectifs fouillés ne dévoilent pas la relique, elle se trouve automatiquement au sixième objectif et il n'y a pas besoin de jet de dé.

Relique de Pouvoir : La relique est considérée comme un Objet Léger et elle exerce un pouvoir sur son porteur. Ce dernier ne peut pas la lâcher ou la donner à une autre figurine alliée.

De plus, au début de chaque tour, avant le jet d'initiative, lancez 1D6. Sur 1, le porteur subit les effets du sort *Paralysie*.

Les points de Puissance ne peuvent pas être utilisés pour influencer le résultat du dé.



Scénario 11 - Brouillard de Guerre

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent en masquant à leur adversaire leurs objectifs véritables.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit la moitié nord ou la moitié sud de la table et déploie sa première troupe, à 12" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **3 points** si elle l'est et pas la vôtre).

*Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un de ses **Héros** (excepté le général sauf si vous n'avez qu'un seul **Héros**).*

- **1 point** si ce **Héros** est toujours vivant à la fin de la partie, ou **3 points** s'il est toujours vivant et n'a subi aucune blessure.

*Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un des **Héros** ennemis (excepté le général sauf si l'ennemi n'a qu'un **Héros**).*

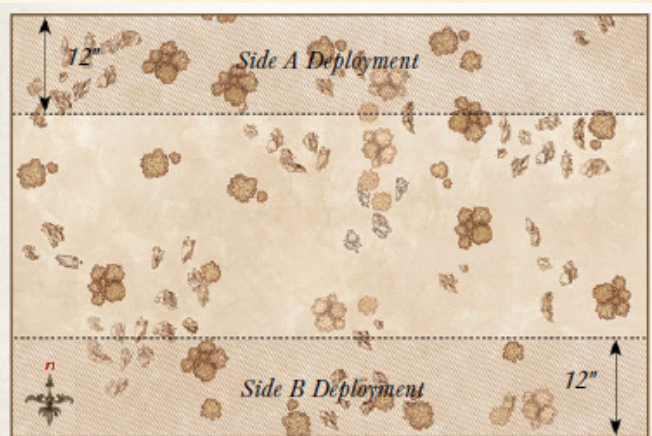
- **1 point** si vous causez une ou plusieurs blessures à ce **Héros**, ou **3 points** si vous le tuez.

Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un élément de décor dans la moitié de terrain de l'adversaire.

- **1 point** si à la fin de la partie, vous avez plus de figurines que votre adversaire à l'intérieur du décor désigné, ou **3 points** si votre ennemi n'a aucune figurine à l'intérieur du décor désigné et que vous en avez au moins une.

Note : Pendant la partie, vous ne devez pas révéler vos objectifs secrets, même s'ils sont atteints.

L'intérêt de ce scénario réside dans le fait de découvrir ce que fait votre adversaire pour marquer des points pendant que dans le même temps, vous l'emmenez sur de fausses pistes pour qu'il se trompe sur vos objectifs secrets.



Scénario 12 – Attaque de Campement

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour prendre le campement ennemi sans perdre le leur.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Le joueur qui a le plus haut résultat choisit un coin de table et le définit comme étant son camp. Il déploie ensuite toute son armée, y compris les armes de siège, à 12" maximum de son coin de table. Toutes les figurines qui ne peuvent pas se déployer à moins de 12" du coin choisi par le joueur entreront en jeu à la fin de la première phase de mouvement du joueur qui les contrôle. Le deuxième joueur fait ensuite de même, dans le coin diagonalement opposé à celui du premier joueur.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

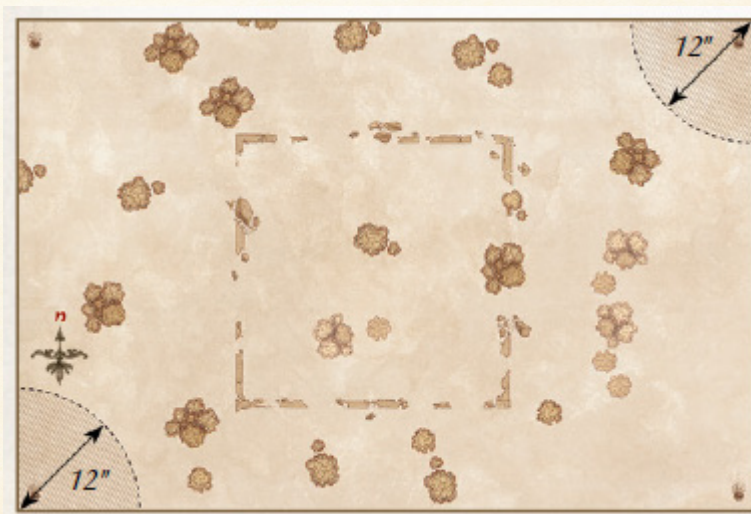
- **3 points** si vous avez réussi à capturer le camp ennemi, ou **6 points** si en plus le vôtre n'a pas été capturé.
- **1 point** si vous blessez le général ennemi (ou **3 points** si vous le tuez).
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **3 points** si en plus votre armée ne l'est pas).

Règles Spéciales

Camp de base : Les camps de base sont les zones de déploiement de chacune des deux armées. Un camp de base est considéré comme capturé si à la fin d'un tour, vous avez plus de figurines que votre adversaire entièrement dans son camp.

Si toutes vos figurines quittent la zone du camp de base capturé, celui-ci n'est plus considéré comme capturé. Pour qu'un camp de base reste capturé, vos figurines doivent rester dans la zone.

De plus, une figurine qui défend son camp de base se battra jusqu'à la mort pour le protéger. Toutes les figurines qui démarrent un tour dans leur propre camp réussissent automatiquement tous les tests de Bravoure qu'elles sont amenées à faire dans ce tour.



Scénario 13 – Contrôle du Champ de Bataille

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour le contrôle de 4 quartiers.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Voir Règles Spéciales.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

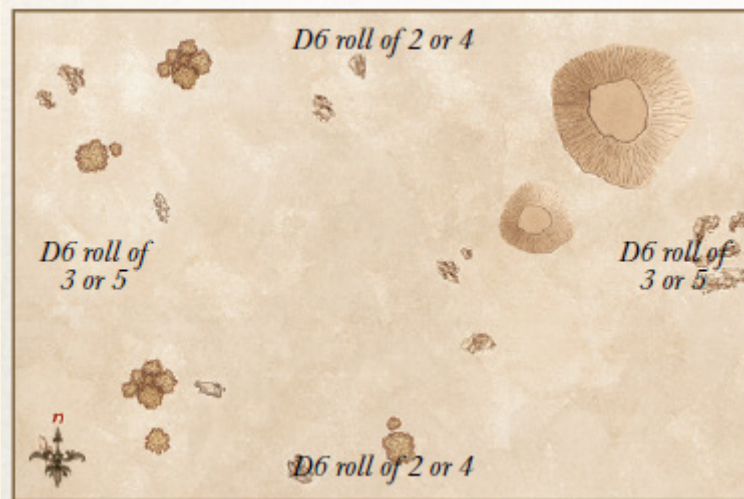
Vous recevez :

- **1 point** pour chaque quartier de la table qui contient plus de figurines alliées que de figurines ennemies (ou **2 points** pour chaque quartier où vous avez au moins le double de figurines que votre adversaire). Les figurines doivent être entièrement dans le quart de table pour compter.
- **1 point** pour avoir blessé le Général ennemi (ou **2 points** si vous l'avez tué).
- **1 point** si la force adverse est démoralisée à la fin de la partie (**2 points** si vous ne l'êtes pas).

Règles Spéciales

Maelström de Bataille : voir p.14.

Terre sans intérêt : Le centre du champ de bataille n'a aucun intérêt stratégique. Les figurines entièrement à moins de 12" du centre de la table ne comptent pas comme étant dans l'un des 4 quartiers à la fin de la partie.



Сценарий 13 – Контроль поля боя

Scénario 14 - Extraction

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour récupérer un objet volé par leur adversaire et le ramener chez eux.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Le joueur qui a le plus haut résultat choisit un coin de table et l'adversaire récupère automatiquement le coin opposé. Une ligne est dessinée entre les deux camps (c'est donc la diagonale de la table), et chaque joueur dispose un marqueur d'objectif à 15" de son camp, en direction de la ligne : c'est votre relique, un objet dérobé à l'adversaire.

La table est ensuite divisée en deux triangles opposés par cette ligne. Le joueur qui avait le plus haut résultat déploie sa première troupe dans son camp, à 3" minimum de la ligne. Toutes les figurines doivent être déployées à moins de 6" de leur capitaine. Le deuxième joueur fait ensuite de même dans son camp, et ainsi de suite en alternance jusqu'à ce que toutes les troupes aient été déployées.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

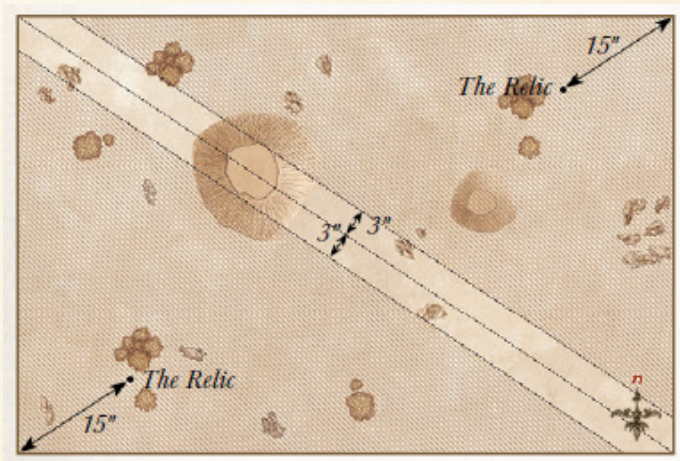
- **1 point** si la relique adverse a bougé de son emplacement initial (ou **3 points** si vous avez capturé la relique adverse, ou **5 points** si vous l'avez capturée et envoyée dans votre camp, ou **7 points** si vous l'avez extraite par l'un des bords de table de votre camp).
- **1 point** pour avoir blessé le Général ennemi (ou **2 points** si vous l'avez tué).
- **1 point** si la force adverse est démoralisée à la fin de la partie (**3 points** si vous ne l'êtes pas).

Règles Spéciales

Reliques : Chaque Relique est un Objet Léger. Une Relique est considérée comme capturée à la fin de la partie si elle est portée par une figurine alliée.

Si votre Relique a été volée par l'adversaire, mais que vous l'avez récupérée, alors vous devez la renvoyer à son point de départ le plus vite possible.

Tant que votre relique n'a pas été capturée par l'adversaire, vous ne pouvez pas la transporter.



Scénario 15 - Percée

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour capturer un point stratégique décisif pour leur adversaire.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez quatre marqueurs d'objectif au centre de la table, tous à 12" du centre droit vers un bord de table différent.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 24" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** s'il y a plus de figurines alliées qu'il n'y a de figurines ennemies à moins de 3" de l'objectif situé dans votre bord de table.
- **1 point** pour chaque objectif annexe (est et ouest) si vous avez plus de figurines alliées qu'il n'y a de figurines ennemies à moins de 3" de l'objectif (ou **2 points** si l'adversaire n'a aucune figurine).
- **2 points** s'il y a plus de figurines alliées qu'il n'y a de figurines ennemies à moins de 3" de l'objectif situé dans le bord de table adverse (ou **4 points** si l'adversaire n'a aucune figurine).
- **1 point** pour avoir blessé le Général ennemi (ou **2 points** si vous l'avez tué).
- **1 point** si la force adverse est démoralisée à la fin de la partie.



Сценарий 15 - Прорыв. Сценарий 15 - Прорыв. Сценарий 15 - Прорыв. Сценарий 15 - Прорыв.

Scénario 16 – Détruire les Réserves

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour détruire le stock adverse tout en protégeant le leur.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez trois marqueurs d'objectif dans chaque camp, de manière à ce qu'ils soient équidistants. Le premier d'entre eux est situé à 12" du bord de table de déploiement, au centre. Les deux autres sont à mi-chemin entre le premier et le bord de table du côté, à 12" également du bord de table de déploiement.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 12" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **2 points** pour chaque caisse de réserves adverse qui a été détruite.
- **1 point** si vous blessez le général ennemi (ou **2 points** si vous le tuez).
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **2 points** si en plus votre armée ne l'est pas).
- **1 point** si vous avez toujours au moins 1 bannière en vie à la fin de la partie. (ou **2 points** si votre adversaire n'en a plus).

Règles Spéciales

Caisse de Réserves : Les marqueurs d'objectifs représentent des caisses de réserves.

Pour détruire une caisse de réserves adverse, une figurine doit être au contact du marqueur d'objectif visé à la fin d'un tour, sans avoir lancé de pouvoir magique, utilisé d'arme à distance, avoir participé à un Combat ni avoir été sous l'emprise des sorts *Immobilisation* ou *Engourdissement* pendant ce tour.

Une fois une caisse de réserves détruite, retirez-la du jeu.



Scénario 17 – Diviser et Conquérir

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent avec leurs armées divisées en deux pour contrôler le terrain.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez un marqueur d'objectif au centre de la table, puis un autre marqueur d'objectif entre le premier et le bord ouest de la table, et enfin un dernier marqueur d'objectif entre le premier et le bord est de la table.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit deux coins opposés du champ de bataille et les nomme A et B. Son adversaire récupère les deux coins restants et fait de même.

Le joueur ayant fait le plus haut score place sa première troupe à moins de 12" de son coin A, puis le second joueur fait de même. Le joueur ayant fait le plus haut score place sa première troupe à moins de 12" de son coin B, puis le second joueur fait de même. Répétez le processus jusqu'à ce que toutes les troupes soient déployées sur le champ de bataille.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **3 points** si vous avez plus de figurines alliées que de figurines ennemies à moins de 3" de l'objectif central (ou **5 points** si l'adversaire n'a aucune figurine à 3").
- **1 point** pour chaque autre objectif sous votre contrôle, selon le même calcul (ou **2 points** si l'adversaire n'a aucune figurine à 3").
- **1 point** pour avoir blessé le Général ennemi (ou **2 points** si vous l'avez tué).
- **1 point** si la force adverse est démoralisée à la fin de la partie.



Създадено с помощта на AI. Създадено с помощта на AI. Създадено с помощта на AI. Създадено с помощта на AI.

Scénario 18 - Assassinat

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour assassiner une cible précise.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première troupe, à 24" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première troupe et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement.

Première Initiative

Lancez 1D6, le joueur avec le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** si votre cible a subi une ou plusieurs blessures (ou **3 points** si l'une des blessures a été causée par votre Assassin, ou **5 points** si votre cible a été tuée, ou **7 points** si votre cible a été tuée et son dernier Point de Vie enlevé par votre Assassin).
- **1 point** si vous blessez le général ennemi (ou **2 points** si vous le tuez).
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **3 points** si en plus votre armée ne l'est pas).

Règles Spéciales

La Cible : Au début de la partie, notez secrètement le nom de l'un des **Héros** de votre adversaire : cette figurine sera votre cible. Cela ne peut pas être le général ennemi, sauf si c'est son seul **Héros**.

L'Assassin : Au début de la partie, notez secrètement le nom de l'un de vos **Héros** : il sera votre assassin. Cela ne peut pas être votre général, sauf si c'est votre seul **Héros**.



Jouer en Double

À travers les pages ci-dessous, nous vous présenterons quelques règles additionnelles pour jouer des parties en Double, ainsi que 6 scénarios spécialement conçus pour le jeu en 2v2.

L'Armée

Une armée en jeu double sera toujours composée de deux sous-armées (Régiments), chacune contrôlée par un joueur différent. Chaque sous-armée doit être construite en respectant la même limite de points, de manière à ce que chacune dispose de la moitié des points de l'armée totale. Les deux régiments ne peuvent pas se partager ou se transmettre leurs éventuels points restants.

Par exemple : Jay & Rob jouent en équipe, avec un régiment de 400 points chacun. Même si Jay n'utilise que 395 points sur les 400 à sa disposition, Rob ne peut en aucun cas profiter des 5 points restants et ne peut construire un régiment que de 400 points lui aussi.

Chaque régiment de l'armée principale ne peut comprendre que des figurines d'une seule et même Liste d'Armée et ne peut, en conséquence, contenir aucune figurine d'une autre liste. En revanche, chaque régiment est indépendant et peut provenir d'une Liste d'Armée différente de celle du régiment partenaire.

La limite d'archers est calculée pour chaque régiment individuellement et non en fonction de l'Armée entière.

Les règles et la matrice d'Alliance s'appliquent également sur les jeux en Double. Ainsi, si les deux Régiments proviennent de la même Liste d'Armée ou de deux Listes qui sont Alliés Historiques, alors, ils conserveront leurs bonus d'armée respectifs.

Au début de chaque partie, avant de lancer le dé pour l'attribution des zones de déploiement, chaque joueur de chaque binôme lance un dé (Relancez les égalités). Le régiment du joueur obtenant le plus haut score devient la Première Armée et l'autre régiment devient la Seconde Armée.

Légions Légendaires

Un binôme de joueurs peut, s'il le souhaite, jouer en utilisant une Légion Légendaire. Dans ce cas de figure, les deux joueurs doivent composer leur Régiment à partir de la liste de la Légion Légendaire, en suivant toutes ses restrictions. Pour les Légions Légendaires requérant le recrutement de certains Héros spécifiques au sein de l'armée, un seul des deux joueurs recrutera ce(s) héros. Les Restrictions d'une Légion Légendaire s'appliquent sur l'intégralité de l'armée, mais chaque Régiment doit contenir ses propres Troupes différenciées.

Par exemple : Jay and Rob ont décidé d'utiliser la Légion Légendaire du Retour du Roi. Jay choisit d'inclure Aragorn dans sa liste, tandis que Rob recrute le Roi des Morts. De cette manière, l'Armée complète du binôme satisfait le critère de la Légion Légendaire (Qui est d'inclure Aragorn et le Roi des Morts) malgré que leurs Régiments respectifs n'y satisfassent pas.

Si une Légion Légendaire oblige qu'un Héros en particulier soit le Général de l'Armée, le Régiment qui contient ce Héros deviendra toujours et automatiquement la Première Armée. Aucun jet de dé ne sera alors requis.

Le Général

Le meneur de la Première Armée est Général de l'Armée pour la durée du Scénario.

Démoralisation

Le seuil de démoralisation est calculé à partir de l'intégralité de l'Armée et non pour chaque Régiment individuellement.



Scénario Double 1 - Aucune Échappatoire

Résumé du Scénario

Décimez les forces ennemies autant que possible tout en protégeant les vôtres au centre du champ de bataille.

Armées

Les joueurs choisissent leurs armées, qui doivent faire le même nombre de points que celles des adversaires, selon les règles propres au jeu en double.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux équipes jettent 1D6. Celle ayant le plus grand résultat devient l'Équipe A et choisit l'une des zones de déploiement au centre de la table.

L'Équipe A déploie alors sa Première Armée, à 6" maximum de la ligne centrale, au sein de sa zone de déploiement.

L'Équipe B déploie ensuite sa Première Armée à 6" maximum de la ligne centrale, au sein de sa zone de déploiement.

L'Équipe A déploie enfin sa Seconde Armée à 6" maximum du bord de table opposé à sa Première Armée; puis l'Équipe B fait de même.

Première Initiative

Lancez 1D6 par Équipe. Celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

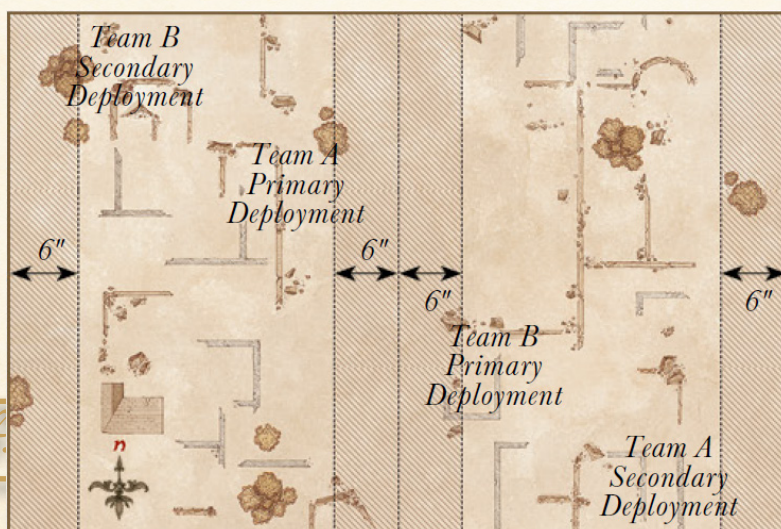
Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** pour avoir blessé le Général ennemi (les blessures annulées par des points de Destin ne comptent pas); ou **3 points** si vous l'avez tué.
- **3 points** si l'armée adverse est démoralisée à la fin de la partie. Si elle est démoralisée et que votre armée ne l'est pas, vous marquez **5 points** à la place.
- **1 point** s'il vous reste au moins une bannière en jeu à la fin de la partie. Si c'est le cas et que votre adversaire n'en a plus, vous marquez **2 points** à la place.
- **2 points** si vous tuez le Général de l'Armée Secondaire.



Scénario Double 2 - Conquête Absolue

Résumé du Scénario

Il y a 5 marqueurs d'objectifs sur le Terrain. Emparez-vous de la majorité d'entre eux pour remporter la victoire.

Armées

Les joueurs choisissent leurs armées, qui doivent faire le même nombre de points que celles des adversaires, selon les règles propres au jeu en double.

Terrain et Décors

Un marqueur d'Objectif est placé au centre de la table. Les quatre autres sont placés à mi-parcours entre celui du centre et les 4 angles de la table.

Déploiement

Les deux équipes jettent 1D6. Celle ayant le plus grand résultat devient l'Équipe A et choisit l'une des zones de déploiement au centre de la table.

L'Équipe A déploie alors sa Première Armée, à 6" maximum du centre de la table, au sein de sa zone de déploiement.

L'Équipe B déploie ensuite sa Première Armée à 6" maximum du centre de la table, au sein de sa zone de déploiement.

Les Secondes Armées sont gardées en réserve et se déploieront suivant les règles spéciales.

Première Initiative

Lancez 1D6 par Équipe. Celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **2 points** pour chaque marqueur d'Objectif qui contient dans un rayon de 3" autour de lui au moins une de vos figurines et aucune figurine adverse.
- **1 point** pour chaque marqueur d'Objectif qui contient dans un rayon de 3" autour de lui davantage de vos figurines que de figurines adverses.
- **1 point** pour avoir infligé une Blessure ou plus au Général ennemi.
- **1 point** si l'armée adverse est démoralisée à la fin de la partie.

Règles Spéciales

Maelström de Bataille : voir p.14.



Scénario Double 3 – Prendre et Tenir

Résumé du Scénario

Contrôlez le point central pour vous assurer la victoire.

Armées

Les joueurs choisissent leurs armées, qui doivent faire le même nombre de points que celles des adversaires, selon les règles propres au jeu en double.

Terrain et Décors

Un unique marqueur d'Objectif est placé au centre de la table.

Déploiement

Les deux équipes jettent 1D6. Celle ayant le plus grand résultat devient l'Équipe A et choisit un angle de la table. Le coin choisi et son opposé deviennent les zones de déploiement de l'Équipe A, les deux autres coins celles de l'Équipe B.

L'Équipe A déploie alors sa Première Armée, à 12" maximum du coin choisi.

L'Équipe B déploie ensuite sa Première Armée à 12" maximum d'un de ses 2 coins de table.

L'Équipe A déploie ensuite sa Seconde Armée, à 12" maximum de son second coin.

Enfin, l'Équipe B déploie sa Seconde Armée, à 12" maximum de son second coin.

Première Initiative

Lancez 1D6 par Équipe. Celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **3 points** si votre équipe a plus de figurines que l'équipe adverse dans un rayon de 6" autour du marqueur d'Objectif. Vous marquez **5 points** à la place si votre équipe a le double de figurines que l'adversaire (donc au moins 2 figurines) dans le rayon de 6" autour du marqueur d'objectif. Vous marquez **7 points** à la place si votre équipe a au moins 3 fois plus de figurines que l'adversaire (donc au moins 3 figurines) dans le rayon de 6" autour du marqueur d'objectif.
- **1 point** pour avoir blessé le Général ennemi (Les blessures annulées par des points de Destin ne comptent pas); ou **2 points** si vous l'avez tué à la place.
- **1 point** si l'armée adverse est démoralisée à la fin de la partie. Si elle est démoralisée et que votre armée ne l'est pas, vous marquez **3 points** à la place.

Règles Spéciales

Lieu de pouvoir : La zone où les deux armées s'affrontent est un site ancestral d'où émane un grand pouvoir, qu'on dit être empreint de magie.

Les figurines à moins de 6" du marqueur d'Objectif bénéficient de la règle spéciale Résistance à la Magie et peuvent relancer les jets de Destin échoués.



Scénario Double 4 - Duel de Héros

Résumé du Scénario

Vos deux Généraux doivent pourfendre un maximum d'ennemis.

Armées

Les joueurs choisissent leurs armées, qui doivent faire le même nombre de points que celles des adversaires, selon les règles propres au jeu en double.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux équipes jettent 1D6. Celle ayant le plus grand résultat choisit une des zones de déploiement et déploie sa Première Armée, à 24" maximum du bord de la table. Les unités ne peuvent pas être déployées à plus de 6" de leur capitaine. Ensuite, l'autre Équipe fait de même sur son bord de table, avec sa Première Armée.

Les deux Équipes déploient ensuite à tour de rôle leurs Secondes Armées, en respectant les mêmes conditions.

Première Initiative

Lancez 1D6 par Équipe. Celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

La partie se termine à la fin du tour où l'une des deux armées est réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Points de Victoire

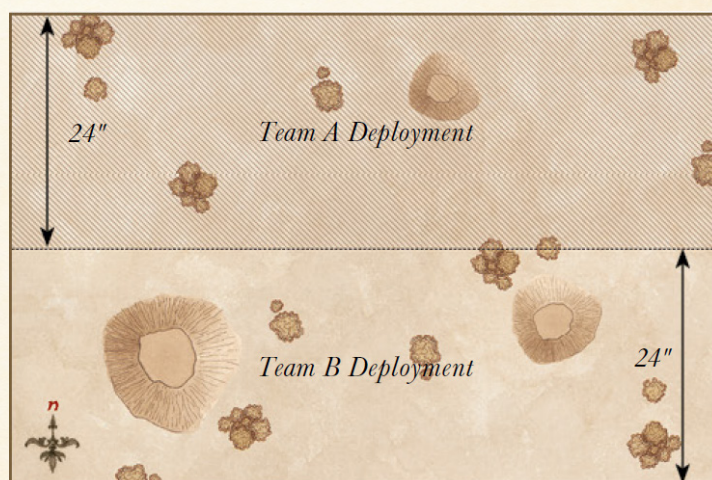
Vous recevez :

- **3 points** si vos généraux font plus de morts que les généraux ennemis, ou **5 points** si vos généraux ont tué au moins deux ennemis et au moins deux fois plus d'ennemis que les généraux adverses, ou **7 points** si vos généraux ont tué au moins trois ennemis et au moins trois fois plus d'ennemis que les généraux adverses. Notez que les ennemis tués par les tirs, les Pouvoirs Magiques et l'Attaque Brutale Projeter ne comptent pas.
- **2 points** pour chaque général ennemi tué au combat par un de vos généraux
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie.

Règles Spéciales

Rivalité amicale : Tandis que les deux Généraux combattent côte à côte, ils essaient de se départager.

Comptez combien de figurines chaque général a tuées individuellement en combat au cours de la partie. Dans une Équipe, le Général qui a tué le moins d'adversaires des deux bénéficie d'un bonus de +1 à ses Jets pour Blessier. Ce bonus cesse aussitôt qu'il est revenu à égalité ou qu'il a dépassé son allié.



«*Spécialité de la page*»

Scénario Double 5 - Encerclés

Résumé du Scénario

Les défenseurs cherchent à sauver le régiment au centre du champ de bataille alors que les attaquants visent sa destruction.

Armées

Les joueurs choisissent leurs armées, qui doivent faire le même nombre de points que celles des adversaires, selon les règles propres au jeu en double.

Terrain et Décors

Il est souhaitable de positionner un élément de décor au centre du champ de bataille, d'un diamètre inférieur à 6", qui sera défendu par le régiment déployé au milieu de la table.

Déploiement

Les deux équipes jettent 1D6. Celle ayant le plus grand résultat devient l'Équipe A. L'Équipe A déploie sa Première Armée dans un rayon de 6" autour du centre de la table.

L'Équipe B déploie ensuite toute son armée entre 6 et 12" de distance de la zone de déploiement de la Première Armée de l'Équipe A. Enfin, l'Équipe A déploie sa Seconde Armée n'importe où à 3" des bords de la table.

Première Initiative

Lancez 1D6 par Équipe. Celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

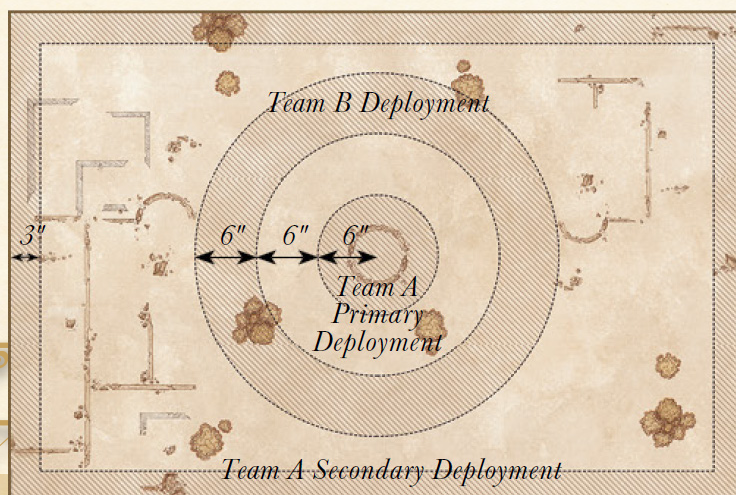
Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- Pour l'Équipe A : **1 point** si votre général est en vie à la fin de la partie. S'il n'a pas été blessé, vous marquez **3 points** à la place.
- Pour l'Équipe B : **1 point** si vous blessez le général ennemi (Les blessures annulées par les points de Destin ne comptent pas). Si vous le tuez, vous marquez **3 points** à la place.
- **1 point** si l'armée adverse est démoralisée à la fin de la partie. Si elle est démoralisée et que votre armée ne l'est pas, vous marquez **3 points** à la place.
- **2 points** si votre équipe a plus de figurines que l'équipe adverse dans l'élément de décor central. Votre équipe marque **4 points** à la place si elle en compte le double.
- **1 point** s'il vous reste au moins une bannière en jeu à la fin de la partie. Si c'est le cas et que votre adversaire n'en a plus, vous marquez **2 points** à la place.



Scénario Double 6 – Jeux d’Esprit

Résumé du Scénario

Chaque régiment des deux Armées choisit secrètement un Héros ennemi. Tâchez de tuer les héros choisis par votre équipe, tout en conduisant les Héros que votre adversaire a supposément ciblés vers le centre du champ de bataille.

Armées

Les joueurs choisissent leurs armées, qui doivent faire le même nombre de points que celles des adversaires, selon les règles propres au jeu en double.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

Les deux équipes jettent 1D6. Celle ayant le plus grand résultat devient l’Équipe A. L’Équipe A choisit deux quarts de table opposés, elle déploie ensuite sa Première Armée dans l’un de ces deux quarts de table, mais à plus de 12” du centre du terrain. L’Équipe B déploie ensuite sa Première Armée dans l’un des deux quarts de table restants et à plus de 12” du centre de table.

L’Équipe A déploie ensuite sa Seconde Armée dans son second quart de table et à plus de 12” du centre de table. Enfin, l’Équipe B déploie sa Seconde Armée dans son second quart de table et à plus de 12” du centre de table.

Première Initiative

Lancez 1D6 par Équipe. Celle qui obtient le plus grand chiffre commence. En cas d’égalité, relancez les dés.

Objectifs

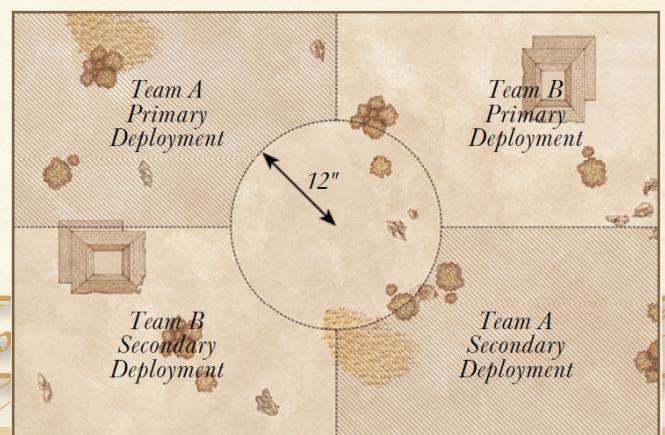
La partie peut s’arrêter soudainement dès qu’une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d’une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s’arrête.

Points de Victoire

En début de partie, chaque joueur écrit secrètement le nom d’un Héros ennemi qui devient sa cible. Cela signifie que chaque Équipe aura 2 cibles (ou un même Héros adverse ciblé 2 fois). Les joueurs d’une même équipe ne doivent pas s’informer de quel Héros adverse ils ont pris pour cible. Cela doit rester secret pour tous les joueurs jusqu’à la fin de la partie.

Vous recevez :

- **1 point** pour chacune de vos cibles qui a été blessée. Pour chacune de vos cibles tuées, vous marquez **2 points** à la place. Si les deux joueurs de votre équipe ont choisi le même Héros ennemi, vous marquez le double de points pour l’avoir blessé ou tué.
- **2 points** pour chacune des cibles de vos adversaires qui est à moins de 6” du centre de la table à la fin de la partie. Si vos adversaires ont pris le même Héros pour cible, vous marquez le double de points s’il est à 6” du centre de la table.
- **1 point** si l’armée adverse est démoralisée à la fin de la partie. Si elle est démoralisée et que votre armée ne l’est pas, vous marquez **2 points**.
- **1 point** s’il vous reste au moins une bannière en jeu à la fin de la partie. Si c’est le cas et que votre adversaire n’en a plus, vous marquez **2 points**.



Създадено от Е. С. Създадено от Е. Създадено от Е.

Jouer à Trois

Puisque le Jeu de Bataille est conçu pour opposer deux forces, son fonctionnement tourne court si on se contente de plaquer tels quels trois camps sur le champ de bataille. Voici donc ci-après de petits ajustements aux règles de base pour que l'affrontement se prête davantage à la présence de trois joueurs. Les règles suivantes sont issues du Magazine Officiel White Dwarf n°464.



Initiative

Le premier changement requis concerne le jet d'Initiative. Les trois joueurs font tous un jet d'Initiative normal, mais ici, le joueur qui tire le meilleur résultat a la Première Initiative, le joueur qui tire le plus bas résultat a l'Initiative Finale. En cas d'égalité entre au moins deux joueurs au premier tour, tous les joueurs relancent. En cas d'égalité à un tour ultérieur, celui qui a joué ensuite au tour précédent joue le premier à ce tour. Par exemple, Rob a tiré un 6, Jay et Adam un 3. Rob a la Première initiative. Adam a la Deuxième initiative, car il a joué après Jay au tour précédent, et Jay l'Initiative Finale. Si les trois joueurs tirent le même résultat au jet d'Initiative, il suffit d'inverser leur ordre précédent.

Tirs au dé héroïques

Normalement, si les deux joueurs déclarent la même Action Héroïque lors d'une phase, ils tirent au dé qui agit en premier; sur 1-3 le joueur du mal commence et sur 4+, c'est le joueur du Bien. Ce qui de toute évidence ne fonctionne pas à trois joueurs, d'où la modification.

Il s'agit d'abord de définir l'armée la « Plus du Bien », ce qui est la « Plus du Mal » et la « Neutre ». Pour ce faire, le plus facile (et le plus amusant), c'est de débattre de qui a l'armée la plus orientée vers le Bien ou le Mal. Il y a des Héros nettement plus tournés vers le Bien ou le Mal que d'autres, dont certains sont même très ambigus.

Par exemple, Rob a une armée du Mordor que dirige le Roi-Sorcier d'Angmar, Adam joue une armée de Minas Tirith aux ordres de Gandalf le Blanc et Jay une armée de l'Isengard avec pour chef Lurtz. Adam étant le seul joueur ayant une Force du Bien, c'est lui le Plus du Bien. Rob et Jay ayant tous deux des forces du Mal, ils doivent définir qui des deux est le Plus du Mal. Ils conviennent que le Roi-Sorcier étant un des plus redoutables séides de Sauron, la force du Mordor mérite d'être jugée la Plus du Mal, et donc l'armée de Jay est dite Neutre.

Lors des tirs au dé entre deux joueurs, suivez la règle standard, le joueur Neutre gagnant sur un 4+ face au joueur le Plus du Mal, et sur 1-3 contre le joueur le plus du Bien. S'il faut tirer au dé entre les trois joueurs, le joueur le plus du mal l'emporte sur 1-2, le joueur Neutre sur 3-4, et le joueur le Plus du Bien sur 5+. Une fois résolue la première Action Héroïque, les deux joueurs restants peuvent eux aussi accomplir leur Action Héroïque, après avoir procédé à un tir au dé normal entre deux joueurs.



En reprenant cet exemple, Rob, Jay et Adam ont tous déclaré un Élan héroïque au même tour avec leur général respectif. Le tir au dé donne un 2, donc le Roi-Sorcier de Rob résout son Élan Héroïque en premier. Cela fait, en supposant que les généraux de Jay et Adam ne sont pas engagés en combat, ils peuvent tous deux résoudre leur Élan Héroïque. Ils doivent tirer au dé entre eux, le jet donne un 3, et Jay joue son Élan avant Adam.

Tirer dans une mêlée

Dans une partie standard à deux joueurs, les figurines du Bien ne peuvent jamais tirer dans un combat, car elles se refusent à risquer de blesser des alliés (les Figurines du Mal n'ont pas tant de scrupules). Or, en partie à trois joueurs, on peut rencontrer des combats qui impliquent des figurines des deux autres forces, et il semblerait injuste d'interdire à une figurine du Bien de tirer dans une mêlée où ne se trouvent que des ennemis.

Partant de là, procédons à un léger changement dans les restrictions de tir dans un combat pour une partie à trois. Les forces du Bien peuvent tirer dans un combat comme décrit dans le manuel de règles, à condition que ledit combat ne comprenne aucune figurine amie, et qu'il n'y ait ni figurine amie ni combat compliquant la moindre figurine amie potentiellement Sur la Trajectoire du tir.

Dans l'exemple ci-contre, le Guerrier de Minas Tirith d'Adam tire dans un combat. Rob et Jay y ont respectivement un Guerrier Orque et un Guerrier du Rohan. Dans la plupart des cas de figure, le Guerrier de Minas Tirith ne devrait pas pouvoir viser ce combat, car on y trouve une autre figurine du Bien, en l'occurrence le Guerrier de Rohan. Cependant, comme aucune des figurines ne fait partie de l'armée d'Adam, toutes deux sont ennemies. Adam peut donc tirer dans la mêlée, car il ne risque pas de toucher un ami.

Comme vous l'avez deviné, ici rien ne change pour les figurines du Mal qui peuvent toujours tirer dans un corps-à-corps sans se soucier de l'identité des victimes!



Diviser le combat

Pour ce qui est de définir l'ordre de résolution des combats, on procède comme lors d'une partie standard en cela que c'est le joueur nanti de l'Initiative qui décide de la répartition et de l'ordre des combats. Toutefois, il faut faire une importante clarification lors d'une partie à trois joueurs. À la phase de combat, c'est le joueur doté de la Première Initiative qui divise les combats et choisit l'ordre de leur déroulement, même si le combat n'implique aucune de ses propres figurines.



Combat

Le plus important est d'expliquer la gestion des combats à trois camps, car c'est un élément clé de toute partie, et il y aura fatalement des mêlées impliquant les trois joueurs. La résolution diverge ici d'une partie standard.

Quand un combat oppose des figurines des trois forces, les trois joueurs font un jet de Duel, de la façon ordinaire. Le joueur qui remporte le jet de Duel gagne le combat comme à l'habitude, et les figurines des deux autres joueurs sont Repoussées du fait qu'elles ont perdu ledit combat. Par contre, les figurines de la faction gagnante ne peuvent porter des coups que contre les figurines avec lesquelles elles étaient en contact socle à socle pendant le combat (ou contre les figurines en contact socle à socle avec une figurine amie qu'elles soutenaient). Afin d'illustrer cela, deux exemples sont fournis à la page ci-contre.



Exemple 1 : Ici, Rob, Jay et Adam sont tous impliqués dans le combat, et leurs figurines sont en contact socle à socle. Pour le jet de Duel, le Guerrier Orque de Rob tire un 4, l'Éclaireur Uruk-Hai de Jay un 1, et le Guerrier de Minas Tirith d'Adam un 2, de sorte que le Guerrier Orque de Rob remporte le combat. Comme ledit Guerrier Orque est en contact socle à socle avec ses deux adversaires, il peut porter ses attaques contre l'un ou l'autre.



Exemple 2 : Dans ce cas, le Guerrier Orque de Rob est en contact socle à socle avec l'Éclaireur Uruk-hai de Jay et le Guerrier de Minas Tirith d'Adam, même s'ils ne sont pas en contact socle à socle entre eux. Le jet de Duel donne 2 pour Rob, et 5 pour Jay et Adam. Jay remporte donc le combat, car son Éclaireur Uruk-hai a la plus haute valeur en Combat. Jay voudrait frapper le Guerrier de Minas Tirith d'Adam, mais son Éclaireur Uruk-hai n'est en contact socle à socle qu'avec le Guerrier Orque, qui subit donc les coups, au grand Soulagement d'Adam!



Les parties à trois joueurs offrent une manière très différente de pratiquer le Jeu de Bataille, et lui ajoutent une dimension tactique, beaucoup d'inattendus ainsi que du divertissement à foison. Les règles et clarifications fournies ici vous permettront de jouer des parties à trois camps sans plus de discussions de points de règles que lors d'une rencontre entre deux forces.

Scénario 3 joueurs – Le Trésor Disputé

Trois armées tombent sur un véritable monceau d'or, de bijoux et autres objets de valeur, qu'elles vont se disputer âprement en luttant pour s'en arroger la plus grande part possible.

Résumé du scénario

Puisez le plus possible dans le trésor central, tout en repoussant les autres armées qui vous le disputent.

Terrain et Décors

Placez un socle de 60mm au centre de la table; c'est le Tas d'Or, qui est un terrain infranchissable. Chaque joueur place alors un pion Butin de 40mm au bord de sa zone de déploiement, comme indiqué sur la carte.



Scénarios de Siège

Scénario Siège 1 – Le Grand Siège

Résumé du Scénario

Les défenseurs doivent défendre la forteresse à tout prix, alors que les assaillants cherchent à s'en emparer.

Armées

Chaque joueur lance 1D6 pour déterminer qui est l'Assaillant et qui est l'Assiégé. Le joueur qui obtient le score le plus faible est l'Assiégé. Les joueurs choisissent ensuite leurs armées. L'Assaillant bénéficie d'un bonus de +25% de points d'armée par rapport aux ceux de l'Assiégé. Par exemple, si l'Assiégé utilise une armée coûtant 1000 points, l'Assaillant pourra recruter jusqu'à 1250 points.

Terrain et Décors

Le rempart s'étend sur toute la longueur de la Terrain, à 12" du bord du joueur Assiégé. La porte de la forteresse est située au centre du rempart et quelques Tours peuvent être disposées sur celui-ci.

Déploiement

L'Assiégé déploie ses troupes n'importe où sur les remparts ou derrière le mur de la forteresse. L'Assaillant se déploie ensuite à 12" du bord de table opposé à la forteresse.

Première Initiative

Chaque Joueur lance 1D6. Le Joueur avec le plus haut score a l'Initiative au premier tour.

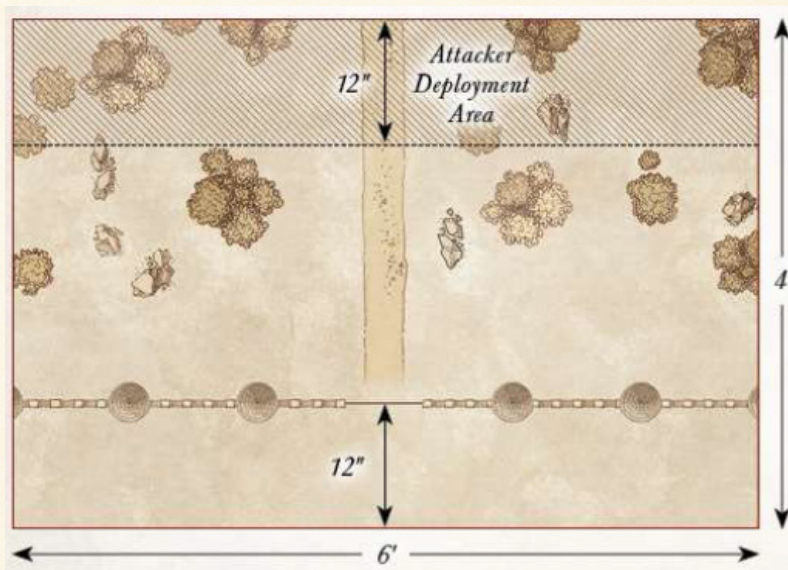
Objectifs

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs remplisse son objectif. L'Assaillant gagne s'il parvient à placer 12 de ses figurines ou plus dans la forteresse à la fin de n'importe quel Tour. L'Assiégé gagne s'il parvient à réduire les troupes de l'Assaillant à moins de 25% de son effectif de départ.

Règles Spéciales

Les Portes : Si le besoin s'en fait sentir, l'Assiégé peut ouvrir les Portes de la forteresse pour contre-charger. L'Assiégé peut choisir d'ouvrir les Portes de la Forteresse au début de n'importe quelle phase de Mouvement. À partir de là, les portes resteront ouvertes et les figurines pourront aller et venir. Cette règle est caduque si la Porte a déjà été détruite.

Les Remparts : Les Remparts sont verticaux et impossibles à escalader. Les figurines ne peuvent pas atteindre le sommet des Remparts à moins d'employer une Échelle ou une Tour de Siège. Les figurines qui peuvent escalader tout type de surface comme celles avec la Règle Spéciale Mouvement Arachnéen ne peuvent pas escalader les Remparts, ils doivent trouver une autre manière de pénétrer dans la forteresse.



Scénario Siège 2 - La Défense du Village

Résumé du Scénario

Les assaillants doivent brûler le village tandis que les défenseurs doivent l'en empêcher.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles des pages précédentes.

Chaque joueur lance 1D6 pour déterminer qui est l'Assaillant et qui est le Défenseur. Le joueur qui obtient le score le plus faible est le Défenseur.

Terrain et Décors

La moitié Nord du Terrain est le village qui doit contenir 5 maisons éparpillées. Le reste du Terrain doit être désert.

Déploiement

Le Défenseur se déploie dans la moitié Nord du Terrain. L'Assaillant se déploie ensuite à 12" du bord de table opposé (Sud).

Première Initiative

Chaque Joueur lance 1D6. Le Joueur avec le plus haut score a l'Initiative au premier tour.

Objectifs

La partie peut s'arrêter soudainement dès qu'une armée est Démoralisée. A la fin de chaque tour après la démoralisation d'une armée, jetez 1D6. Sur 1-2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

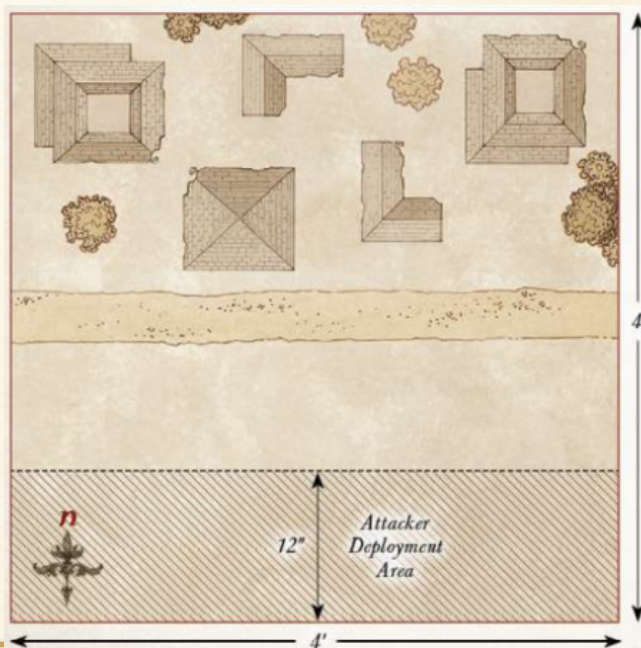
Vous recevez :

- 2 points pour l'Assaillant pour chaque maison en feu à la fin de la partie.
- 2 points pour le Défenseur pour chaque maison qui n'est pas en feu à la fin de la partie.
- 1 point si vous blessez une ou plusieurs fois le général ennemi.
- 1 point si l'armée ennemie est démoralisée.

Règles Spéciales

Incendier les bâtiments : Toute figurine de l'Assaillant qui termine son déplacement en contact avec une maison au terme de sa phase de Mouvement peut tenter de l'embraser. Jetez 1D6. Sur un 5+, la maison est embrasée.

Éteignez le feu! : Toute figurine du Défenseur qui termine son déplacement en contact avec une maison embrasée au terme de sa phase de Mouvement peut tenter de l'éteindre. Jetez 1D6. Sur un 6, le feu ravageant la maison est éteint. En revanche, sur un 1, la maison est intégralement consumée par les flammes et ne pourra plus être éteinte jusqu'à la fin de la partie.



Сценарій Штурм 2 - Оборона Селища

Guide de Références Rapides

Actions Héroïques

Élan Héroïque (Phase de Mouvement)

Un Héros qui annonce son Élan Héroïque se déplace avant les autres figurines. S'il crie "Tous avec moi!", ses alliés à moins de 6" de lui (avant qu'il ne se déplace) peuvent se déplacer également via cette Action Héroïque et doivent terminer leur Mouvement à moins de 6" de lui. Si le Héros est chargé avant d'avoir pu se déplacer, l'action est annulée et le point de Puissance perdu.

Tir Héroïque (Phase de Tir)

Un Héros qui annonce un Tir Héroïque tire avant les autres figurines. Il peut annoncer un Tir Héroïque s'il n'a pas d'arme de tir, mais il ne peut pas le faire s'il est engagé en Combat. Si le Héros crie "Feu!", toutes les figurines amies à 6" de lui peuvent elles aussi tirer en priorité.

Combat Héroïque (Phase de Combat)

Si un Héros annonce un Combat Héroïque, le combat dans lequel il est impliqué est résolu en premier. De plus, si tous les ennemis engagés au corps à corps avec lui sont tués, le Héros (et ses potentiels alliés impliqués au corps à corps dans ce combat) peut immédiatement se déplacer et charger à nouveau librement. Les nouveaux combats ainsi créés sont résolus lors de la séquence normale du tour.

Actions Héroïques Spéciales

Marche Héroïque (Phase de Mouvement)

Un Héros qui annonce une Marche Héroïque ajoute 3" à son Mouvement s'il est à pied (5" s'il est monté) pour la durée du tour, mais il ne peut pas charger. Si le Héros crie "Marche forcée!", ses alliés à 6" de lui (avant qu'il ne se déplace) ajoutent 3" à leur Mouvement s'ils sont à pied (5" s'ils sont montés) pour la durée du tour, mais ils ne peuvent pas charger.

Canalisation Héroïque (Phase de Mouvement)

Un Héros qui effectue une Canalisation Héroïque peut utiliser les versions canalisées de tous les Pouvoirs Magiques qu'il lance au cours de ce tour.

Précision Héroïque (Phase de Tir)

Un Héros qui annonce une Précision Héroïque peut relancer les jets de Trajectoire ratés lorsqu'il tire au cours de cette phase de Tir. Il peut annoncer une Précision Héroïque s'il n'a pas d'arme de tir, mais il ne peut pas le faire s'il est engagé en Combat. Si le Héros crie "En joue!", toutes les figurines amies à 6" de lui peuvent elles aussi relancer leurs jets de Trajectoire ratés au cours de cette phase de Tir.

Frappe Héroïque (Phase de Combat)

Un Héros qui effectue une Frappe Héroïque ajoute 1D6 à sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de la phase. Ce bonus s'applique avant la prise en compte d'autres effets éventuels.

Défense Héroïque (Phase de Combat)

Le Héros ne peut subir de blessure que sur des 6 naturels pour la durée de la phase. S'il doit être blessé par un 6/5+, 6/4+... la blessure sera effective sur des résultats naturels uniquement. La monture n'est pas affectée.

Force Héroïque (Phase de Combat)

Le Héros ajoute 1D3 à sa Force (jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de la phase. Ce bonus s'applique avant la prise en compte d'autres effets éventuels.

Résistance Héroïque (Phase de Mouvement)

Les unités amies à 6" du Héros et lui-même reçoivent un Dé supplémentaire gratuit pour Résister à la Magie jusqu'à la fin du tour. Un Héros qui déclare une Résistance Héroïque ne peut pas bouger dans le même tour.

Défi Héroïque (Phase de Combat)

Un Héros en contact socle à socle avec un Héros ennemi de même rang ou supérieur peut déclarer un Défi Héroïque. Si le Héros ennemi accepte le Défi Héroïque, toutes les autres figurines qui sont engagées dans ce combat, en incluant les soutiens, ne jettent pas de dé pour le jet de Duel, n'apportent pas leur valeur de Combat au combat et ne portent pas de coup, si leur camp gagne.

Ensuite, les deux Héros impliqués doivent se charger mutuellement, et ce jusqu'au moment où un des deux Héros est tué. Les autres figurines ne peuvent pas charger les deux Héros. Si l'un des Héros tue l'autre (il doit infliger le coup fatal), il gagne 1D3 points de Puissance et cela peut l'emmener au-delà de son niveau de départ.

Si le Défi Héroïque est décliné, alors les Actions Héroïques déclarées par le Héros qui a décliné n'affectent plus les figurines amies jusqu'à ce que le Héros qui a lancé le Défi soit tué.

De plus, il ne peut plus utiliser sa règle « Tenez Bon! » jusqu'à la fin de la partie.

Tableau des Mouvements

Type de Figurine	Mouvement max
Humain, Elfe, Ent, Orque, Uruk-hai, Troll, Esprit	6"
Hobbit	4"
Nain, Gobelin	5"
Ombre Ailée, Aigle	12"
Cheval, Warg, Araignée, Chameau	10"
Poney, Bouquetin	8"

Tableau des Armes de Tir

Nom	Portée	Force
Arbalète	24"	4
Arc	24"	2
Arc Court	18"	2
Arc d'Esgaroth	24"	3
Arc Elfique	24"	3
Arc Long	24"	3
Arc Long Nain	24"	2
Arc Nain	18"	3
Arc Orque	18"	2
Arc Uruk-hai	18"	3
Arme de Jet	6"	3
Fronde	12"	1
Grand Arc	24"	4
Javelot	8"	3
Sarbacane	12"	2



Profils des Montures

Cheval

M	C	F	D	A	PV	B
10"	3/6+	3	4*	0	1	2

Bouquetin de Guerre

M	C	F	D	A	PV	B
8"	2/6+	4	5	0	1	3

Poney

M	C	F	D	A	PV	B
8"	2/6+	2	3	0	1	2

Warg & Warg des Ombres

M	C	F	D	A	PV	B
10"	3/6+	4	4	1	1	2

Ombre ailée

M	C	F	D	A	PV	B
3"	5/5+	6	6*	2	3	3

Chameau de Guerre

M	C	F	D	A	PV	B
10"	0	4	4	0	1	2

*+1D avec un caparaçon.



Règles Spéciales des Montures

Cheval

Un Cheval n'a pas de règle spéciale particulière : c'est une monture commune.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Bouquetin de Guerre

Montagnard.

Charge Dévastatrice (ACTIF) : Quand cette figurine charge un ou plusieurs ennemis de taille humaine (ou plus petits), lancez 1D6 pour chacun. Sur 5+, la figurine est jetée au sol.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Poney

Timide (PASSIF) : Une figurine montant un Poney doit faire un test de Bravoure pour Charger, même si elle a une règle qui lui fait réussir automatiquement ses tests de Bravoure. De plus, elle ne bénéficie pas de l'Attaque supplémentaire ni de la possibilité de renverser l'adversaire si elle charge.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Warg

Un Warg n'a pas de règle spéciale particulière : c'est une monture commune.

Warg des Ombres

Voir à travers les Ombres.

Ombre Ailée

Vol, Charge Monstrueuse, Terreur.

Sauvage (PASSIF) : Si le Nazgûl montant l'Ombre Ailée est tué ou descend de sa monture, la créature rate automatiquement son test de Bravoure et fuit le champ de bataille.

Chameau de Guerre

Empalement (ACTIF) : À chaque fois qu'un Chameau de Guerre charge au Combat, il inflige une touche de Force 4 à la figurine chargée (les figurines de **Cavalerie** subissent une touche sur la monture et une sur le cavalier). Si, après ces blessures, le Cavalier n'est plus engagé et qu'il lui reste du Mouvement, il peut terminer son Mouvement comme bon lui semble. Il peut de nouveau charger et essayer d'empaler une nouvelle figurine. S'il ne réussit pas à tuer sa cible, alors il s'arrête net et est considéré comme engagé au Combat.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Tableau de Chute de Cavalier

1	Vol Plané - Le cavalier est à terre à côté de sa monture et subit une touche de Force 3. Placez la figurine au sol, elle ne peut ni se déplacer, ni tirer, ni lancer de sort pour le reste du tour. Elle pourra toujours déclarer des Actions Héroïques, mais sera quoi qu'il en soit incapable de se déplacer, tirer ou porter des Coups. Si elle était engagée au corps à corps, elle continue le combat en étant à terre - mais ne pourra pas porter de Coups.
2-5	In extremis - Le cavalier se dégage et reste debout, mais ne peut rien faire d'autre durant ce tour : ni se déplacer, ni tirer, ni lancer de sort, ni porter ses Coups en Combat.
6	Réception parfaite - Le cavalier bondit de sa selle alors que sa monture s'effondre et se tient prêt à agir. Remplacez son équivalent à pied. Le guerrier ne subit aucune pénalité particulière.

Създадено от Е. Създадено от Е. Създадено от Е. Създадено от Е.

Tableau de Franchissement	
1	Échec - La figurine échoue et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement.
2-5	Succès - La figurine se hisse sur l'obstacle et atteint l'autre côté. Elle est placée de l'autre côté de l'obstacle en restant à son contact et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement.
6	Franchissement parfait - La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste.

Tableau de Saut	
1	Échec - Le saut échoue lamentablement et la figurine tombe au fond du fossé, en subissant les dégâts de la chute.
2-5	Succès - La figurine réussit à sauter. Placez-la de l'autre côté, avec son socle en contact avec le bord du fossé. Elle ne peut plus se déplacer lors de cette phase de Mouvement.
6	Saut parfait - La figurine saute facilement par-dessus le fossé. Placez-la de l'autre côté, avec son socle en contact avec le bord du fossé. Elle peut se déplacer de la distance qu'il lui reste.

Tableau d'Escalade	
1	Échec - La figurine glisse et tombe. Elle est placée à terre au bas de la surface à escalader. Si l'escalade débutait au niveau du sol, la figurine ne subit aucun dégât; sinon, elle subit les dégâts dus à la chute.
2-5	Succès - La figurine grimpe jusqu'à avoir parcouru sa distance de Mouvement maximum ou atteint le sommet, et ne peut plus se déplacer lors de cette phase.
6	Ascension parfaite - La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste.

Test de Trajectoire	
Type d'écran	Score requis
Fortifications, Créneaux, Fenêtres étroites	5+
Murs, Rochers, Howdah, Haies, Figurines	4+
Clôtures basses, Buissons, Herbes hautes	3+

Tableau de Nage	
1	Noyade - La figurine coule à cause du poids de son équipement, ou de son incapacité à nager. Retirez-la comme perte.
2-5	Nage - La figurine peut se déplacer de la moitié de son mouvement.
6	Nage rapide - La figurine peut se déplacer de tout son mouvement.

Coups Spéciaux

Taille (Haches, Pioches...)

La figurine porte ses coups avec +1 en Force, mais subit un malus de 1D3 en Défense pour la durée du combat.

Matraquage (Gourdins, Bâtons...)

Au lieu de porter ses coups, la figurine choisit un adversaire puis jette 1D6. Sur un 5+ (ou un 6 si la cible est un **Monstre**), la victime voit ses valeurs d'Attaque et de Combat être réduites à 1 et sa valeur de Tir à 6+, jusqu'à la fin du tour suivant.

Moulinet (Fléaux, Fouets...)

Une figurine qui exécute un moulinet a une valeur de Combat de 1 pour la durée du combat. Si elle gagne, elle inflige un seul coup à chaque figurine ennemie impliquée dans le combat au lieu de porter ses coups normalement.

Balayage (Marteaux, Massues...)

Au lieu de porter des coups, la figurine choisit un ennemi impliqué dans le combat. Les deux combattants jettent 1D6 et ajoutent leur Force au résultat; la figurine effectuant le balayage ajoute +1 si elle manie une arme à deux mains, et si son total est supérieur ou égal à celui de son adversaire, celui-ci est immédiatement jeté à terre.

Feinte & Poignardage (Épées, Dagues...)

Une figurine armée d'une dague ou d'une épée, qui a une valeur de Combat égale ou plus élevée au début du combat que son adversaire peut choisir de faire une feinte. Si sa valeur de Combat est plus faible, elle peut tenter un poignardage.

Si elle feinte, elle réduit sa valeur de combat d'1D3 pour déterminer qui gagne le combat. Si elle gagne le jet de Duel, elle pourra relancer ses jets pour Blesser qui donnent 1.

Si elle poignarde et qu'elle gagne le jet de Duel, elle pourra relancer ses jets pour Blesser qui donnent 1, mais si elle perd le combat, elle subit une touche de Force 2 immédiatement après la résolution du Combat.

Attaques Brutales

Déchiqueter

Le **Monstre** porte tous ses coups contre une seule figurine ennemie impliquée dans le combat, en substituant la Force de celle-ci à sa Défense pour résoudre les jets pour Blesser.

Projeter

Le **Monstre** choisit une figurine ennemie impliquée dans le combat dont la Force est inférieure à la sienne. Jetez 1D3 et ajoutez la différence des Forces des deux figurines, ceci est la distance du Projeter dans la direction opposée au **Monstre**. Les figurines sur la route de la projection subissent une touche de Force 3 et sont jetées au sol.

La cible subit une touche de Force 3 par figurine traversée, plus une touche de Force 6 à l'atterrissage. Elle est alors jetée au sol. Si la figurine projetée heurte un obstacle, elle subit une touche de Force 6 et s'arrête là. Si une des figurines traversées est en combat, alors toutes les figurines engagées dans ce combat subissent une touche de Force 3, et celles qui ont une Force de 5 ou moins sont jetées à terre.

Refouler

Le refolement ne peut pas être utilisé si le **Monstre** prend part à un Combat Héroïque. Toutes les figurines ennemies impliquées dans le combat (soutiens inclus) sont repoussées de 3" au lieu de 1". Le Monstre peut alors se déplacer de 1D6". S'il charge des ennemis, il combat à nouveau, mais il ne peut plus faire d'autre Attaque brutale pendant ce tour.



Équipements

Armes de facture elfique

Les figurines utilisant des armes de facture elfique ont plus de chances de remporter le jet pour départager une égalité dans un combat. Si c'est une figurine du Bien, elle remportera sur un score de 3-6 au lieu de 4-6. Si c'est une figurine du Mal, elle le remportera sur un score de 1-4 au lieu de 1-3. Si les deux camps ont des armes de facture elfique, aucun camp ne reçoit d'avantage.

Lances de cavalerie

Une figurine de **Cavalerie** armée d'une telle arme reçoit un bonus de +1 sur ses jets pour Blesser lors d'un tour où elle Charge, même contre la **Cavalerie**, mais pas dans les terrains difficiles. Cet équipement est perdu si elle perd sa monture.

Lances & Piques

Une figurine armée d'une lance ou d'une pique n'a pas besoin d'être en contact socle à socle avec un ennemi pour combattre. Il lui suffit d'être en contact socle à socle avec une figurine amie pour la Soutenir avec 1 Attaque. Une figurine engagée au Combat ne peut être soutenue que par une lance ou une pique, ou par deux piques.

Javelots & Armes de Jet

Les Javelots sont des Armes de Jet puissantes (voir tableau) et ne peuvent être utilisés ni en tant que Lance de cavalerie, ni en tant que Lance, hors règle spéciale.

De plus, une figurine qui charge peut lancer son Arme de Jet juste avant de charger une figurine (elle s'arrête alors à 1" de sa cible et lance son Arme). Les Armes de Jet lancées ainsi ne souffrent pas du malus de -1 liée au déplacement du tireur. Si la cible n'est pas tuée, il faut la charger; sinon, le tireur peut finir son mouvement comme il l'entend.

Bannières

Une figurine équipée d'une bannière permet une seule relance au jet de Duel à toute figurine alliée qui combat à moins de 3" d'elle : ainsi, même si seuls les adversaires ou les soutiens sont dans l'aire d'effet, la relance est possible. La bannière permet une seule relance par Combat. La bannière ne fonctionne pas si son porteur est au sol. De plus, son porteur souffre d'un malus de -1 pour ses propres jets de Duel.

Boucliers

Un Bouclier augmente la valeur de Défense de 1. Si le Bouclier est déjà listé dans l'équipement de la figurine, le bonus est déjà inclus dans le profil de la figurine. Les Boucliers suivent également les règles suivantes :

Encombrant

Si une figurine utilise son arme bâtarde à deux mains ou une arme à deux mains alors qu'elle porte un Bouclier, elle perd son bonus de +1 en Défense pour la durée du combat. Une figurine équipée d'un Arc, d'une Arbalète, d'une arme à deux mains ou d'une Pique peut porter un Bouclier, mais ne bénéficie pas du bonus de +1 en Défense.

Se protéger derrière son Bouclier

Avant que les joueurs ne jettent les dés pour le Duel, une figurine équipée d'un Bouclier qui est engagée en combat peut déclarer qu'elle se *Protège derrière son Bouclier*. Une figurine qui se protège derrière son Bouclier double ses Attaques pour le jet de Duel pour voir qui gagne le combat. Par contre, si elle gagne le combat, elle ne pourra pas porter de coup contre son ennemi.

Dans un combat multiple, toutes les figurines alliées impliquées dans un même combat doivent également se protéger derrière leur Bouclier pour avoir le bonus. Les figurines armées d'une Lance ou d'une Pique ne peuvent pas soutenir une figurine qui se protège derrière son Bouclier.

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas se protéger derrière leur Bouclier.

Capes Elfiques

Une figurine équipée d'une Cape Elfique est invisible aux yeux de l'adversaire à plus de 6" dès qu'elle est partiellement masquée par un élément de décor. Ceci lui permet de ne pas être chargée, ni ciblée par un tir ou un Pouvoir Magique à plus de 6". La Cape Elfique n'a pas d'effet si son porteur est monté.



Tableau des Blessures

		Défense									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force	1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
	2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
	4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
	5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4



Վարդապետաց Եւ. Վարդապետաց Կաթողիկոսաց Եւ. Կաթողիկոսաց Եւ. Կաթողիկոսաց Եւ.



հոռնապարթև հոռնախոյրթև. աստիճանիցոյրթև հոռնաթոխոյրթև