

Compendium des PARTIES Compétitives



Le Jeu de Bataille
de la Terre du Milieu - v7

۱۱۱

24

2

Sommaire

NOTE DES TRADUCTEURS	4	Récupérer les Artefacts.....	40
INTRODUCTION.....	6	Cache aux Trésors.....	41
La Règle la plus importante	7	Attaque de Campement.....	42
Code de conduite	7	Diviser et Conquérir.....	43
FORMAT DE TOURNOI RECOMMANDÉ	8	Escorter les Blessés.....	44
Rôles et responsabilités	8	Affrontement au Clair de Lune	45
Règles de tournoi	9	En Première Ligne	46
Système de points et Gestion des égalités	9	Convergence	47
Système d'appariement	9	JOUER EN DOUBLES.....	48
Autres recommandations	10	Les Armées.....	48
ARMÉES COMPÉTITIVES.....	12	Général et Commandant en Chef.....	48
Valeurs en Points	12	Démoralisation	48
Construire une Armée.....	13	Aucune échappatoire	49
Troupes	13	Conquête Absolue	50
Le Général.....	14	Prendre et Tenir	51
Rang de Héros	15	Choc des Champions.....	52
PARTIES COMPÉTITIVES.....	18	Encerclés.....	53
Jouer une Partie Compétitive	18	Jeux d'Esprit	54
Règles Communes des Scénarios.....	20	CAMPAGNES.....	56
Principes des Parties Compétitives	21	Factions.....	56
Système de poules de Scénarios.....	22	Appariements.....	56
SCÉNARIOS	24	Gagner la campagne	56
Domination	24	Régions.....	57
À la mort!.....	25	TOURNOIS PAR ÉQUIPES	60
Tenez vos Positions.....	26	Rassembler une équipe.....	60
Détruire les Réserves	27	Construire les Armées.....	60
Reconnaissance	28	Points de tournoi et critères de départage.....	61
Brouillard de Guerre	29	Système d'appariement d'équipe	62
Capture & Contrôle.....	30	Règles Additionnelles	63
Percée	31	Victoires Majeures et Mineures	63
Prise de Bastion	32	Modifier la gestion des égalités	63
Seigneurs de Guerre.....	33	Tournois en Escalade.....	63
Assassinat	34	Objectifs Secrets	64
Combat des Champions	35	RÉFÉRENCES RAPIDES	66
Relique des Âges Passés	36	Tableaux communs	66
Sanctuaires de Pouvoir	37	Règles Spéciales	67
Contrôle du Champ de Bataille.....	38	Cavalerie	68
Extraction.....	39	Porter des Objets	69

NOTE DES TRADUCTEURS

PRÉAMBULE

Cette traduction de la v7 des Règles, Profils et Armées de MESBG (Middle-Earth Strategy Battle Game) est un **projet non-officiel** qui n'est pas soutenu par Warhammer™ ni par aucun de ses partenaires. **Il ne vise aucunement à se substituer aux livres officiels**, qui sont toujours la référence en cas de désaccord sur l'application d'une règle en partie. Son objectif est de permettre à tous les joueurs francophones de bénéficier d'un accès plus simple aux règles du jeu, à la fois par la traduction en français, dont Games Workshop fait malheureusement l'économie, mais aussi par l'intégration des erratas et par une compilation logique des profils et des armées.

Ainsi, puisqu'il vise à promouvoir le jeu en France, ce travail de traduction est proposé de manière **totale** **gratuite**. De plus, il est très **régulièrement mis à jour** (correction d'erreurs et de coquilles diverses, intégration de nouveautés); à cet égard, nous vous invitons à récupérer ce manuel de règles **exclusivement à l'adresse suivante**, qui en recense toujours la dernière version publique : <https://les-pieces-avacent.fr/traductions>.

Si vous repérez des erreurs, des fautes, des problèmes de mise en page ou autres, **merci de les faire remonter** en utilisant **uniquement** le salon **#correction-vf** du Discord ou le fichier suivant : <https://shorturl.at/jwMLH>.

Selon mes disponibilités, je ferai en sorte de les corriger au plus vite.

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

Le travail de traduction a été effectué par une équipe bénévole de la FFTM (Fédération Française de la Terre du Milieu) composée notamment d'Ikorih, de Meltam, de Shakà et d'Amàndil Eremanth. De nombreux autres membres y ont également contribué, notamment via la relecture ou la récupération des images.

Vous pouvez retrouver l'ensemble des actualités de la FFTM sur son site internet : <https://fftm-mesbg.fr>.

Les visuels proviennent de plusieurs sources, notamment les livres originaux de Warhammer™, et les articles de Warhammer Community™.

Cependant, la source principale de visuels de qualité est le peintre et photographe HVM Workbench, que vous pouvez retrouver sur ses réseaux sociaux :

- <https://www.facebook.com/hvmworkbench/>
- <https://www.instagram.com/hvmworkbench/>

Enfin, le travail de mise en page, de mise à jour, d'hébergement et de publication de ce projet de traduction est intégralement effectué par mes (Amàndil Eremanth) soins.

Vous pouvez retrouver mes actualités sur mon blog : <https://les-pieces-avacent.fr>.

COMMENT NOUS REMERCIER

Si vous souhaitez nous remercier, vous avez plusieurs manières de le faire.

La première est simplement de **remercier l'équipe** lorsque vous nous croisez en tournoi, sur les réseaux sociaux ou encore sur le Discord communautaire (<https://discord.gg/Casnrfu>), que nous vous invitons à rejoindre si ce n'est pas déjà le cas. **Rien ne vaut le fait de savoir que notre travail vous plaît**, ou même qu'il vous a motivé à jouer, par exemple!

Ensuite, nous vous demandons, si cela vous est possible, d'**adhérer à la Fédération Française de la Terre du Milieu**, qui permet l'existence et la qualité de cette traduction par le travail acharné de ses bénévoles. Si c'est déjà fait, vous pouvez également faire un don à la fédération.

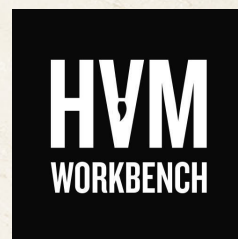
Toutes les infos sont disponibles ici : <https://fftm-mesbg.fr/la-fftm/adhesion-fftm/>.

Si vous souhaitez encourager et remercier les bénévoles de la FFTM tout en recevant des copies imprimées de ces traductions, n'hésitez pas à faire un tour sur la boutique FFTM :

<https://www.helloasso.com/associations/federation-francaise-de-la-terre-du-milieu/boutiques/boutique-de-la-fftm/>.

Et pour finir, vous pouvez aussi me faire un don directement pour soutenir le travail de longue haleine de mise en page et d'entretien des différents projets de traduction : <https://fr.tipeee.com/eremanth>.

Quoi qu'il en soit, merci à tous et à bientôt autour d'une table de jeu!
Amàndil Eremanth.



INTRODUCTION



« La victoire était proche, mais le pouvoir de l'anneau ne pouvait être défait. »

- GALADRIEL,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

INTRODUCTION

Bienvenue dans le Compendium des Parties Compétitives du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu, l'outil pour optimiser votre expérience en Partie Compétitive, et ce, tant lors d'un tournoi aux enjeux cruciaux que d'un évènement de votre club local.

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu s'est toujours prêté à l'organisation de Parties Compétitives : les joueurs organisent des tournois partout sur le globe depuis des années. Ce supplément a vocation à aider les joueurs à gérer leurs évènements compétitifs en leur fournissant un système pour organiser les tournois, des Scénarios équilibrés et des manières de les choisir, ainsi qu'une sélection de Règles Spéciales alternatives que les organisateurs peuvent utiliser pour pimenter l'action s'ils le souhaitent.

Dans ce Compendium, vous trouverez les éléments suivants, qui diffèrent en partie du Matched Play Guide officiel :

FORMAT DE TOURNOI RECOMMANDÉ

Ici, nous présentons nos recommandations pour organiser un tournoi, ce qui comprend la manière dont les joueurs marquent des Points de Tournoi, la gestion des égalités, l'appariement, et bien d'autres choses.

ARMÉES COMPÉTITIVES

Les Listes d'Armées que l'on joue lors des Parties Compétitives suivent une série de règles dédiées pour leur composition, qui vous sont détaillées dans ces pages.

PARTIES COMPÉTITIVES

Les règles dédiées aux Parties Compétitives, doublées d'un système simple pour choisir le Scénario à jouer à chaque ronde de votre évènement. Il regroupe les Scénarios des Parties Compétitives en six groupes, chacun composé de quatre Scénarios relativement similaires.

SCÉNARIOS

Un total de 24 Scénarios pour vos Parties Compétitives, écrits et équilibrés pour être joués en tournoi.

JOUER EN DOUBLES

Des règles pour organiser un évènement sur le très populaire format de Doubles, avec six Scénarios écrits spécifiquement pour ce type de parties, et d'autres règles qui régissent la façon dont fonctionnent les tournois de Doubles, notamment le format à utiliser pour composer votre Armée.

CAMPAGNES

Une sélection de règles pour encadrer une campagne où des équipes de joueurs se disputent les régions de la Terre du Milieu, chacune ayant ses propres règles et bonus.

TOURNOIS PAR ÉQUIPES

Des règles complètes pour faire des évènements par équipes, où les joueurs s'associent pour affronter les équipes adverses; elles incluent la façon d'écrire les Listes d'Armées et comment apparier les joueurs pour créer les matchs.

RÉFÉRENCES RAPIDES

Au même endroit, les tableaux les plus utilisés et une sélection de règles choisies que les joueurs pourront consulter rapidement lors de leurs Parties Compétitives.



LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est prévu pour être avant tout et, comme son nom l'indique, un jeu. Il est pratiqué par des joueurs cherchant à passer un bon moment en lançant des dés, déplaçant des figurines et recréant les récits épiques du Seigneur des Anneaux™ et du Hobbit™. À ce titre, les joueurs doivent faire preuve d'esprit sportif et de fair-play en toutes circonstances : nous sommes ici pour nous amuser, après tout !

Dans ce jeu fourmillant de personnages uniques et charismatiques, il se peut que, durant vos parties, des situations non pleinement couvertes par ce Livre de Règles surviennent. Par exemple, vous pourriez ne pas être en mesure de trouver la façon exacte dont une règle devrait s'appliquer dans votre cas précis, ou il pourrait y avoir un désaccord entre les joueurs au sujet de l'interprétation des règles du jeu.

Comme perdre du temps sur de tels conflits n'est amusant pour personne (et pire encore, cela prend du temps qui pourrait être utilisé pour faire une super partie à la place), il est souvent de bon ton d'interpréter la règle d'une façon qui convient aux deux adversaires pour la durée du match. Ce jeu est prévu pour être joué avec bienveillance, d'une façon digne des Hobbits les plus nobles et les plus aimables, et vous vous rendrez compte qu'en gardant cet état d'esprit en tête, vous résoudrez pratiquement toutes les sources de conflits.

Si vous et votre adversaire ne parvenez toujours pas à vous accorder sur l'application des règles (ou toute autre situation), effectuez un jet de dé pour déterminer quelle interprétation vous utiliserez pour le restant de la partie – sur un résultat de 1-3, le joueur du Mal décide, sur 4-6 c'est le joueur du Bien. Une fois ceci fait, vous pourrez passer à autre chose et retourner aux plus pressantes affaires de la bataille en cours. Lorsque la partie s'achèvera, vous pourrez continuer la discussion (de préférence autour d'une tasse de thé avec des biscuits) et parvenir à un consensus pour les prochaines batailles.

CODE DE CONDUITE

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est prévu pour être joué d'une manière qui honorerait le vieux M. Bilbon ; d'une manière où le fair-play, la bonne humeur et le respect mutuel sont primordiaux.

Ainsi, nous présentons ici une série de principes fondamentaux que tout joueur du Jeu de Bataille devra faire respecter en toutes circonstances. Après tout, le plus important est que chaque participant passe un bon moment tout au long de la partie !

RÈGLES D'OR

- Toujours se montrer poli et respectueux envers votre adversaire.
- Toujours dire la vérité et ne jamais tricher.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

- Ayez un geste de respect envers votre adversaire avant le début de la partie, comme lui souhaiter bonne chance ou lui proposer une poignée de main.
- Évitez d'avoir un discours que votre adversaire ou d'autres personnes autour pourraient trouver offensant.
- Soyez à l'heure pour le début de la partie avec tout votre nécessaire de jeu.
- Demandez la permission à votre adversaire si vous désirez utiliser des figurines non peintes ou de substitution.
- En Partie Compétitive, les joueurs doivent avoir les bons modèles de figurines, intégralement peintes et avec les socles de la taille prévue.
- Laissez l'opportunité à votre adversaire d'examiner votre Liste d'Armée avant le début de la partie.
- Si votre adversaire a la moindre question au sujet de votre Liste d'Armée, vous devez lui répondre sincèrement et vous assurer qu'il a bien compris votre réponse.
- Définissez ensemble les types de décors présents sur la table afin que chacun ait toutes les informations avant de débiter.
- Mesurez les Mouvements et les distances précautionneusement et avec précision. Avant de déplacer vos figurines, l'adversaire doit également avoir la possibilité de vérifier les distances par lui-même s'il le souhaite.
- Lorsqu'un dé est lancé, assurez-vous qu'il soit clairement visible pour tous les joueurs et permettez à votre adversaire de contrôler le résultat du jet avant de récupérer le dé.
- Demandez toujours la permission à votre adversaire avant de toucher ses figurines.
- Rappelez à votre adversaire les règles qu'il pourrait avoir oublié d'utiliser ou avoir appliquées de façon erronée, tout particulièrement lorsque le faire est à son avantage plutôt qu'au vôtre.
- Ne manipulez jamais délibérément la durée de la partie pour gagner un avantage, que ce soit en jouant excessivement vite ou en perdant du temps.
- Essayez de ne pas distraire votre adversaire lorsqu'il se concentre et assurez-vous de toujours respecter son espace personnel.
- Ne vous plaignez jamais de votre malchance ou de la chance de votre adversaire.
- Soyez humble dans la victoire et élégant dans la défaite.
- Ne vous arrangez jamais sur l'issue d'une partie, quelle qu'en soit la raison.

FORMAT DE TOURNOI RECOMMANDÉ

Vous trouverez ici le format de tournoi recommandé, celui qui, selon nous, offre la meilleure expérience aux joueurs. Ce format couvre les rôles et responsabilités, le système de points, le système de départage, les règles de tournoi et bien plus encore pour éviter au mieux les problèmes et garantir à chacun la meilleure expérience de jeu possible.

RÔLES ET RESPONSABILITÉS

C'est toujours une bonne idée de s'assurer que chaque personne impliquée dans l'évènement connaisse son rôle et les responsabilités qui lui incombent. C'est essentiel pour garantir que tout se passe dans les meilleures conditions, et surtout que chacun s'amuse !

ORGANISATEUR

Chaque évènement a besoin d'un Organisateur, qui est en charge de la gestion globale du tournoi.

C'est son rôle de gérer les éléments comme l'espace de jeu ou le matériel pour les joueurs, la sélection d'un Arbitre et d'un Responsable du score, et globalement de rester disponible pour que tout se déroule comme prévu. L'Organisateur a toute autorité pendant le tournoi, et les joueurs doivent accepter qu'il est en droit de les exclure ou de les disqualifier en cas de non-respect des règles de l'évènement – bien que cela ne devrait heureusement jamais arriver.

C'est également à l'Organisateur de vérifier les Listes d'Armée des joueurs. L'Organisateur peut aussi assurer le rôle d'Arbitre ou de Responsable du score s'il le souhaite ; bien que, sur de gros évènements, il soit plus judicieux de répartir ces rôles entre différentes personnes. Il est recommandé à l'Organisateur de ne pas participer au tournoi, afin de rester pleinement disponible.

ARBITRE

Les évènements nécessitent toujours un Arbitre, rôle souvent assuré par l'Organisateur sur les petits évènements. L'Arbitre doit surveiller les parties en cours, appliquer les règles, répondre aux questions de règle des joueurs et régler les potentiels différents entre participants. L'Arbitre se doit d'avoir une bonne connaissance des règles du jeu, et doit avoir avec lui le Compendium des Parties Compétitives, les Grands Livres de Règles, de Profils et des Armées, ainsi que la Convention Francophone des Règles afin de répondre aux questions des joueurs. La décision d'un Arbitre est incontestable, et tous les joueurs doivent l'accepter. Tout comme l'Organisateur, il est recommandé que l'Arbitre ne participe pas au tournoi afin de rester disponible.

RESPONSABLE DU SCORE

Un tournoi doit également avoir un Responsable des scores, rôle ici aussi souvent occupé par l'Organisateur sur les petits évènements. Le Responsable des scores doit aller récupérer les résultats de tous les matchs une fois qu'ils sont terminés, et classer les joueurs après chaque ronde. Il est également en charge des appariements de chaque ronde, et notamment l'appariement au hasard de la première ronde du tournoi. Encore une fois, il est recommandé que le Responsable du score ne participe pas au tournoi pour être le plus efficace possible dans sa tâche.

JOUEUR IMPAIR

Il arrive que des tournois se retrouvent avec un nombre impair de joueurs, laissant à chaque ronde un joueur sans adversaire. Bien que ce joueur puisse bénéficier d'un Bye (voir page suivante), c'est beaucoup plus satisfaisant pour lui de jouer – après tout, c'est ce pour quoi il est venu !

Pour cela, nous recommandons de prévoir un Joueur impair pour l'évènement. Il doit s'agir de quelqu'un qui maîtrise les règles, et qui partagera un moment convivial avec son adversaire afin que celui-ci ne s'ennuie pas en attendant la fin de la ronde. Le Joueur impair n'est pas classé, ne peut pas remporter de récompenses et se doit de jouer chaque match avec une attitude convenable. Il est préférable que le Joueur impair ne soit pas l'Organisateur, l'Arbitre ou le Responsable du score.

JOUEUR

Chaque joueur est chargé de ramener ses propres figurines une copie de sa Liste d'Armée, des dés, les livres de règles et des marqueurs d'objectif, et doit adhérer aux règles de l'évènement. Si vous souhaitez un tournoi un peu plus tranquille, vous pouvez informer les joueurs à l'avance de ce qu'ils vont affronter pour qu'ils se préparent au mieux.



RÈGLES DE TOURNOI

Toutes les parties jouées lors d'un tournoi du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu utilisent le Grand Livre de Règles, ainsi que le Grand Livre des Armées et le Grand Livre des Profils. La Convention Francophone des Règles permet aussi d'obtenir des clarifications. Tous les joueurs sont censés connaître les règles suivantes :

FIGURINES

Les joueurs doivent utiliser au maximum des figurines officielles Citadel et Forge World lors du tournoi, et elles doivent être entièrement assemblées, soclées et peintes. Les joueurs doivent utiliser les figurines adaptées à leur Armée. L'Organisateur se réserve le droit d'autoriser les proxys, count as et conversions, tant qu'elles sont fidèles à la figurine qu'elles représentent. L'Organisateur peut demander aux joueurs souhaitant utiliser des proxys, count as et conversions de les lui soumettre en amont afin de valider qu'elles lui conviennent.

CODE DE CONDUITE

Toutes les parties du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu devraient être jouées dans une bonne humeur digne des plus sympathiques des Hobbits ! C'est particulièrement vrai pour les tournois, où les joueurs se doivent d'être irréprochables tout au long de l'évènement. Les joueurs sont tenus de respecter en toutes circonstances le Code de conduite (voir page 7), de faire preuve de respect envers les autres participants et d'agir de façon courtoise et mature, y compris durant les litiges.

SYSTÈME DE POINTS ET GESTION DES ÉGALITÉS

À la fin de chaque partie, les joueurs doivent remonter leur résultat : qui a gagné, perdu ou fait égalité, les Points de Victoire de chaque joueur, et si oui ou non, chaque joueur a tué le **Général** adverse. Si les joueurs ne terminent pas leur partie avant la fin du temps imparti, ils doivent terminer le tour en cours, puis déterminer le vainqueur.

Lors des tournois, les joueurs vont obtenir un certain nombre de Points de Tournoi selon leur performance lors de leurs parties (par exemple, 3 Points de Tournoi pour une victoire, 1 Point de Tournoi pour une égalité et 0 Point de Tournoi pour une défaite).

Il est important que les joueurs fournissent l'ensemble des informations sur leur feuille de score, car elles seront utilisées pour départager les égalités pour le classement final.

CLASSEMENT ET CRITÈRES DE DÉPARTAGE

Les joueurs sont classés selon leur nombre de Points de Tournoi : plus ils en ont, plus haut ils sont dans le classement.

Si des joueurs sont à égalité de Points de Tournoi, il y a plusieurs moyens de les départager.

Premièrement, on compare la différence de Points de Victoire, c'est à dire la somme des Points de Victoire marqués moins la somme des Points de Victoire encaissés sur l'ensemble des parties.

Par exemple, si un joueur a joué deux parties et a obtenu les résultats 3-0 et 7-4, sa différence de Points de Victoire est +6.

Si les joueurs sont toujours à égalité, on compare le nombre total de Points de Victoire remportés sur l'ensemble des parties.

Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, on compare ensuite le nombre de figurines de **Généraux** adverses tués sur l'ensemble des parties.

D'autres moyens de départage peuvent ensuite être utilisés à l'appréciation de l'Organisateur. Il peut y avoir par exemple la note de fair-play, les Objectifs Secrets, ou tout autre système choisi par l'Organisateur. Toutefois, quels que soient les moyens de gestion des égalités, ils devraient être explicites auprès des joueurs avant le tournoi.

SYSTÈME D'APPARIEMENT

Vous êtes libre d'utiliser n'importe quel système d'appariement, mais nous recommandons le système détaillé ci-après.

RONDE 1

Pour la première ronde, les joueurs sont appariés aléatoirement. S'il y a un nombre impair de joueurs, alors l'un d'entre eux est apparié au Joueur impair, ou remporte un Bye.

JOUEUR IMPAIR

Si un joueur est apparié avec le Joueur impair, il joue sa partie normalement et remonte son score comme n'importe quel autre joueur. Au moment de déterminer le classement, le Joueur impair n'est pas pris en compte et affrontera toujours le dernier du classement. Si ce joueur a déjà joué contre le Joueur impair, alors choisissez l'avant-dernier du classement pour affronter le Joueur impair. Il est vivement conseillé d'avoir un Joueur impair dans votre tournoi, car c'est bien plus agréable qu'un système de Bye.

BYE

Il peut arriver que vous ne trouviez pas de Joueur impair pour votre évènement. Dans ce cas, le Joueur qui devrait normalement affronter le Joueur impair reçoit à la place un Bye. Un Bye est une victoire avec 10 Points de Victoire à 0. Le joueur compte aussi comme ayant tué le **Général** adverse.

DÉCLARER FORFAIT

Si un joueur déclare forfait, son adversaire remporte automatiquement une victoire par 20-0 et compte comme ayant tué le **Général** adverse.

RONDES SUIVANTES

Pour les rondes suivantes, les joueurs sont appariés en ronde suisse :

Le premier joueur du classement affronte le deuxième, le troisième affronte le quatrième, le cinquième affronte le sixième, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient été appariés. Si deux joueurs se sont déjà affrontés, alors le moins bien classé des deux inverse sa place avec le joueur derrière lui au classement.

1.	Amândil
2.	Shakâ
3.	Ikorih
4.	Meltam
5.	Tardigrade
6.	Vhagar
7.	Belloc
8.	Barbecue

Voici le tirage pour la prochaine ronde de l'évènement. Ikorih et Meltam ont déjà joué l'un contre l'autre lors d'une ronde précédente, et ne peuvent donc pas se rencontrer à nouveau, car ce n'est pas la dernière ronde. Comme Meltam est le moins bien classé des deux, il échange sa place avec le Joueur qui le suit dans le classement – en l'occurrence Tardigrade.

Ce système est utilisé pour toutes les rondes après la première, dont la dernière avec un léger ajustement. Lors de la dernière ronde, les joueurs n'échangent pas de place en cas d'adversaire déjà affronté : les deux joueurs s'affrontent une dernière fois pour se départager !

La valeur en points des parties du tournoi et la durée de l'évènement influent sur le nombre de parties qui seront jouées. Vous trouverez en bas de page un tableau indicatif du nombre de parties à jouer, de la durée des parties et de la taille de la table pour des valeurs en points données.

AUTRES RECOMMANDATIONS

Selon la taille des parties de votre tournoi, vous devrez vous assurer de donner aux joueurs assez de temps pour terminer leurs parties. Il ne faudrait pas que vous ayez vu trop court, et que les joueurs manquent de temps, ou trop long, et qu'ils se retrouvent à attendre inutilement entre deux rondes.

Voici nos recommandations pour la durée des parties pour différentes limites de points, ainsi que les tailles de table recommandées et le nombre de parties par jour.

Les parties les plus intéressantes du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu se jouent selon nous entre 600 et 1000 points, car cette tranche de points offre la meilleure représentation du jeu tel qu'il a été pensé et offre suffisamment de liberté aux joueurs pour qu'ils créent les Armées qu'ils souhaitent. Nous descendons aussi jusqu'à 500 points dans ce tableau, car c'est un format idéal pour les débutants et pour les évènements visant à faire découvrir les tournois à de nouveaux joueurs. Il n'est pas conseillé de descendre en dessous de 500 points pour vos évènements.

Limite de Points	Nombre de Parties (tournoi sur 1 jour)	Nombre de Parties (tournoi sur 2 jours)	Durée d'une Partie*	Taille de la Table
500	4	7	1h30	4'x4'
600	4	7	1h45 (GW ¹) 2h (FFTM ²)	4'x4'
700	3	6	2h (GW) 2h15 (ArdaCon ³ /FFTM/WTC ⁴)	4'x4'
750	3	6	2h15 (GW) 2h30 (FFTM) 2h45 (NC ⁵)	4'x4'
800	3	6	2h15 (GW) 2h45 (FFTM)	4'x4'
1000	3	5	2h30 (GW) 3h (FFTM)	6'x4' (GW) 4'x4' (FFTM)

*La durée d'une partie intègre le déploiement, qui doit se faire en 15 minutes maximum. Il est également recommandé d'interdire aux joueurs de lancer un nouveau tour moins de 15 minutes avant la fin d'une partie. Ainsi, dans une partie en 500pts, vous annoncez l'interdiction de lancer un nouveau tour au bout de 1h15 de jeu.

1 : valeur recommandée officiellement par Games Workshop (Matched Play Guide)

2 : valeur recommandée par la FFTM pour les tournois courants

3 : valeur utilisée à l'ArdaCon 2025

4 : valeur utilisée au World Team Championship 2025

5 : valeur utilisée à la Nation's Cup 2025

Armées Compétitives



« NOUS N'AVONS RIEN VU, RADAGAST.
ET PAR NOTRE AVEUGLEMENT, L'ENNEMI EST DE RETOUR.
IL CONVOQUE SES SERVITEURS... »

- GANDALF, LE HOBBIT : LA DÉSOLATION DE SMÁUG™

Armées Compétitives

En Partie Compétitive, vous et votre adversaire rassemblez les armées de votre collection, jusqu'à une certaine limite de points, avant de les faire s'affronter dans un combat épique pour influencer le destin de la Terre du Milieu. Le jeu compétitif est une autre façon amusante de jouer au Jeu de Bataille, qui vous permet d'utiliser les figurines que vous préférez pour obtenir une armée équilibrée et tester votre talent tactique sur la table de jeu.

La plus grande force des Parties Compétitives est qu'elles s'adaptent très bien à des parties rapides à la maison, à votre club local ou même pendant la pause déjeuner à l'école (ou au travail si vous avez vraiment de la chance). Elles sont également parfaites pour organiser des tournois ou des week-ends de jeu, puisque tout le monde aura une Armée dans le même format de points et pourra participer à des parties équilibrées et intéressantes. Pour jouer une Partie Compétitive, il ne vous faut qu'une limite de points, des décors, et bien sûr un adversaire. Cette section présente les règles pour créer une Armée en vue d'une Partie Compétitive.

VALEURS EN POINTS

Chaque figurine est associée à une Valeur en Points écrite dans son profil. Cela sert à mesurer son efficacité sur le champ de bataille et à quel point il s'agit d'un combattant redoutable. Ainsi, un petit Gobelin de la Moria ne coûte que 4 points, tandis que le puissant Smaug en vaut la large somme de 700 ! Ces valeurs reflètent la puissance et l'utilité de la figurine en jeu, certains personnages sont plus chers, car ils peuvent terrasser un grand nombre d'ennemis, d'autres le sont parce qu'ils peuvent impacter le cours de la partie et aider leurs alliés.

En additionnant les Valeurs en Points de toutes les figurines de votre Armée, vous obtenez la Valeur en Point totale de votre Armée. Connaître la Valeur en Points de son Armée est une façon utile de déterminer son efficacité et de s'assurer de l'équité de la partie. Avec suffisamment de Hobbits, vous pouvez submerger même les ennemis les plus puissants !

FORMAT DE LA PARTIE

Lors d'une Partie Compétitive, vous devez commencer par vous mettre d'accord avec votre adversaire sur une limite de points – c'est le nombre maximum de points dont votre Armée peut être constituée. Ainsi, si vous décidez d'une limite de points de 700, chaque joueur peut avoir jusqu'à 700 points de figurines dans son Armée.

En pratique, les Armées seront souvent très proches de la limite de points ; beaucoup d'Armées en 700 points sont plutôt des Armées de 698 ou 699 points. Cela est autorisé puisque la limite de points n'est pas dépassée, et, en partie amicale, vous pouvez même décider d'autoriser votre adversaire à la dépasser de quelques points pour vous faciliter la vie. Cependant, en tournoi, vous ne devez pas dépasser la limite – ainsi, sur un événement à 700 points, une Armée à 701 points devrait être revue pour descendre sous la limite.

QUELLE LIMITE DE POINTS CHOISIR ?

La durée de la partie que vous souhaitez disputer dépend certainement du temps que vous et votre adversaire avez devant vous – il n'y a pas plus agaçant que de devoir interrompre une partie palpitante parce qu'il n'y a plus le temps de la jouer.

Si vous cherchez une partie rapide à petite échelle, par exemple sur une pause déjeuner, ne dépassez pas 400 points par camp. Chaque Armée disposera ainsi d'une paire de **Héros** de faible rang et de quelques **Guerriers**, ou un seul **Héros** majeur menant sa Troupe. Ces parties ne durent généralement pas plus d'une heure.

La plupart des parties se disputeront généralement de 600 à 1000 points, car cela offre suffisamment d'options de construction aux deux camps pour avoir des armées intéressantes. À ces niveaux de points, vous pourrez prendre des **Héros** plus intéressants, et de plus grandes figurines que vous ne pourriez pas utiliser autrement. Ces parties durent également entre une heure et demie et deux heures, ce qui est idéal pour les tournois et autres événements.

Enfin, si vous cherchez des batailles vraiment épiques, vous pouvez jouer à des niveaux de points encore plus élevés – 1250 points et plus. Ces grandes parties permettent aux joueurs de déployer des armées très impressionnantes et de montrer toute leur collection. Elles prendront plusieurs heures, voire la journée ou un week-end entier, et sont parfaites pour rassembler votre club ou vos amis pour jouer avec plusieurs joueurs dans chaque camp.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Maintenant que vous avez choisi votre limite de points, il vous faut construire votre Armée. Les règles pour ce faire sont simples et nous les détaillons ici.

CHOISIR UNE LISTE D'ARMÉE

Chaque figurine dans le Jeu de Bataille peut être placée dans une ou plusieurs Listes d'Armées. Une Liste d'Armée représente une faction de la Terre du Milieu, ou une alliance entre différents personnages et races. Beaucoup de Listes d'Armées sont disponibles, ce qui vous permet de recréer presque toutes les légions des films dans votre partie de figurines.

Chaque Liste d'Armée comporte un ensemble de **Héros** et de **Guerriers** que vous pouvez recruter au sein de cette Liste d'Armée, ainsi que les règles particulières auxquelles vous devrez être vigilant en la créant – certaines doivent obligatoirement inclure certains **Héros**, par exemple. Vous trouverez aussi une section de Règles Spéciales de cette Liste d'Armée, dont elle bénéficie quand vous la jouez en partie.

Les Listes d'Armées sont prévues pour être jouées en tant que liste unique, et il y en a une pour chaque faction présente dans les films – bien que d'autres puissent être introduites dans le futur. Vous ne pouvez pas construire une Armée avec des Troupes de différentes Listes d'Armées en Partie Compétitive.



TROUPES

Lorsque vous avez choisi votre Liste d'Armée, vous pouvez commencer à construire votre Armée. Une Armée est formée par plusieurs Troupes. Chaque Troupe est menée par un **Héros**, et on peut ensuite inclure un certain nombre de figurines de **Guerriers** en tant que Suivants. Certains **Héros** peuvent mener davantage de **Guerriers** que les autres, en fonction de leur Rang de Héros. Toutes les figurines de votre Armée doivent faire partie d'une Troupe, mais il n'y a pas de limite au nombre de Troupes que votre Armée peut inclure.

LE CAPITAINE

En créant une Troupe, vous devez choisir le **Héros** qui va la mener, et qui est appelé le Capitaine. Ce Héros peut avoir toutes les options d'Équipement de son profil, pour le coût en points listé. Cela peut inclure de l'Équipement plutôt standard, comme un Bouclier, ou une Monture ou encore d'autres objets plus spécialisés, voire uniques. Si le **Héros** n'a pas l'option pour un Équipement donné dans son profil, alors il ne peut pas l'avoir.

Parfois, certains **Héros** sont achetés par paires ou plus (comme la Famille de Bard). Quand c'est le cas, leur profil indique s'ils doivent faire partie de la même Troupe, s'ils peuvent avoir chacun leur Troupe, ou même s'ils doivent faire partie de la Troupe d'un autre **Héros**.

SUIVANTS

Une fois que vous avez choisi le Capitaine de votre Troupe, vous pouvez ajouter un certain nombre de **Guerriers** de la même Liste d'Armée dans la Troupe – on les appelle les Suivants. Certaines Listes d'Armées peuvent avoir des règles qui limitent quels **Guerriers** peuvent faire partie de la Troupe de quels **Héros**; quand c'est le cas, ce sera clairement précisé dans les règles de cette Liste d'Armée. Autrement, n'importe quel **Guerrier** de la Liste d'Armée peut être inclus dans la Troupe de n'importe quel **Héros** de la même Liste d'Armée.

Le Capitaine n'a pas besoin d'inclure le nombre maximum de Suivants dans sa Troupe, et peut même n'en inclure aucun. Seuls les **Guerriers** peuvent être des Suivants; les **Héros** doivent former leur propre Troupe et ne peuvent pas être inclus dans celles des autres, sauf mention contraire explicite.

Les Suivants peuvent choisir de l'Équipement en option sur leur profil de la même manière que les **Héros**. Le coût en points pour ces options est présenté dans le profil des **Guerriers**.

LIMITE D'ARCS ET LIMITE D'ARMES DE JET

Certains types d'Armes de Tir sont limités, car il est difficile d'approvisionner une vaste armée avec des dagues de jet ou des flèches. Pour cette raison, il y a une limite au nombre d'Arcs et d'Armes de Jet que vous pouvez inclure dans votre Armée.

Une Armée ne peut avoir qu'un tiers de ses **Guerriers** équipés avec un Arc ou une Arbalète – ou, autrement dit, un **Guerrier** sur trois peut être équipé d'un Arc. Cela ne s'applique qu'aux **Guerriers**, et les **Héros** sont entièrement ignorés pour déterminer combien de figurines dans votre Armée ont un Arc – un tiers des figurines qui restent en dehors des **Héros** peuvent avoir un Arc.

Cela est également vrai pour les Armes de Jet, et ainsi une Armée ne peut avoir qu'un tiers de ses **Guerriers** équipés avec tout type d'Arme de Jet ou Javelot – ou, autrement dit, un **Guerrier** sur trois peut être équipé d'une Arme de Jet. Cela ne s'applique qu'aux **Guerriers**, et les **Héros** sont entièrement ignorés pour déterminer combien de figurines dans votre Armée ont une Arme de Jet – un tiers des figurines qui restent en dehors des **Héros** peuvent avoir une Arme de Jet.

Ces deux limites sont indépendantes l'une de l'autre et une Armée peut donc avoir un tiers de ses **Guerriers** équipés d'un Arc, et un autre tiers équipé avec des Armes de Jet – tant qu'il n'y a pas plus d'un tiers de chaque.

Par exemple : la Limite d'Arcs d'une Armée avec 34 Guerriers est de 12 (34 divisé par 3, arrondi au supérieur). Ainsi, cette Armée avec 34 Guerriers pourrait avoir 12 figurines avec des Arcs, et 12 autres figurines avec des Armes de Jet.

ENGINS DE SIÈGE

Certaines Listes d'Armées contiennent des **Engins de Siège**. Un **Engin de Siège** constitue sa propre Troupe et le Vétéran de Siège tient le rôle du Capitaine de la Troupe. Un Vétéran de Siège compte comme Héros Mineur, cependant, sa Troupe ne peut contenir que l'**Engin de Siège** et son Équipage, sans aucun autre Suivant. Une Armée peut inclure un **Engin de Siège** pour chaque **Héros** ayant le rang de Héros Commun ou supérieur.

LE GÉNÉRAL

Une fois que vous avez choisi toutes les Troupes de votre Armée, vous devez choisir quel **Héros** mène votre Armée – il s'agit de votre Général, qui gagne le mot-clef **Général**. Le **Général** est obligatoirement le **Héros** de plus haut Rang dans l'Armée. Si plusieurs de vos **Héros** partagent le Rang de Héros le plus élevé, vous pouvez choisir lequel d'entre eux deviendra votre **Général**. Vous devez toujours choisir un **Général** – vous ne pouvez pas refuser d'en désigner un.

Certaines Listes d'Armées précisent si un **Héros** en particulier doit être le **Général**. Lorsque c'est le cas, ce **Héros** doit être le **Général**, même s'il n'a pas le Rang de Héros le plus élevé de l'Armée.

Dans certaines rares situations, votre **Héros** avec le Rang de Héros le plus élevé ne peut pas être le **Général**. Lorsque c'est le cas, ce sera clairement précisé dans les Règles Spéciales de cette figurine ou de la Liste d'Armée. De plus, votre **Général** gagne la Règle Spéciale *Imposant* (3) (à moins qu'il n'ait déjà une règle *Imposant* de valeur plus élevée).

ET LES ALLIANCES ?

Dans de précédentes versions du Jeu de Bataille, les joueurs pouvaient allier des factions ensemble pour former les alliances vues dans les films. Ce n'est plus le cas dans cette édition, car les Listes d'Armées ne peuvent plus être alliées ensemble. Ceci est dû au fait que les Listes d'Armées présentées devraient couvrir toutes les alliances et factions vues dans les films, les joueurs n'ont donc plus qu'à en choisir une pour la scène qu'ils souhaitent représenter.

Cela permet aussi d'empêcher des factions de s'allier ensemble puis de faire combattre côte à côte des personnages qui ne se sont jamais croisés, en raison d'époques ou d'événements différents.

En partie à la maison, les joueurs peuvent tout à fait former des alliances de leur cru s'ils le souhaitent, mais pas pour des tournois ou autres événements.



RANG DE HÉROS

Pour le dire simplement, certains héros de la Terre du Milieu sont plus valeureux que d'autres et inspirent davantage de respect et de loyauté autour d'eux. Par exemple, Aragorn mènerait au combat bien plus de guerriers que Damrod.

Ceci est représenté en jeu par les Rangs de Héros. Dans chaque Liste d'Armée, les **Héros** sont répartis dans l'un des cinq Rangs de Héros, en fonction de leur statut et de leurs prouesses martiales. Il est intéressant de noter que si un **Héros** possède un certain Rang dans une Liste d'Armée, cela ne signifie pas qu'il aura le même dans une autre. Le Rang de Héros reflète son importance au sein de cette Liste d'Armée particulière, pas à l'échelle du grand dessein de la Terre du Milieu. Par exemple, le Maître de Lacville est extrêmement important pour Lacville, puisqu'il s'agit de leur chef, alors que Gamelin ou Tauriel ont un Rang plus bas dans leurs propres Listes. Bien que Gamelin et Tauriel soient indubitablement de plus grands héros que le Maître de Lacville, le statut de ce dernier dans sa Liste d'Armée implique qu'il aura un Rang de Héros plus élevé.

Les différents Rangs de Héros sont présentés ci-dessous, en précisant le nombre de Suivants qu'ils peuvent prendre dans leur Troupe et toute autre règle associée.

HÉROS DE LÉGENDE

Rois, dirigeants et combattants formidables, les Héros de Légende sont de ceux qui ont eu le plus grand impact sur la Terre du Milieu, pour le meilleur ou pour le pire, et peuvent commander de vastes légions.

Les Héros de Légende peuvent recruter jusqu'à 18 Suivants dans leur Troupe. De plus, si un Héros de Légende est votre **Général**, alors il gagne la Règle Spéciale *Dernier Appel*.

Dernier Appel – La première fois qu'un **Héros** avec cette Règle Spéciale doit passer un Test de Bravoure parce que son Armée est Démoralisée, il réussit automatiquement le Test.

HÉROS D'ENVERGURE

Les Héros d'Envergure ne sont peut-être pas au premier plan de leur royaume ou à la tête de leur armée, mais ils sont suffisamment puissants pour affecter le destin de la Terre du Milieu à leur façon – d'une manière ou d'une autre.

Les Héros d'Envergure peuvent avoir jusqu'à 15 Suivants dans leur Troupe.

HÉROS COMMUN

Chargés de commander une portion d'une armée bien plus vaste, les Héros Communs sont généralement des capitaines ou de petits chefs. Bien qu'ils ne soient pas promis à la grandeur, ils restent tout à fait capables de faire leurs preuves dans la furie du combat.

Les Héros Communs peuvent avoir jusqu'à 12 Suivants dans leur Troupe.

HÉROS MINEUR

Certains dans les armées de la Terre du Milieu ne mènent pas de vastes troupes, soit en raison de leur inexpérience, de leur caractère lâche ou de leur position dans la chaîne de commandement.

Les Héros Mineurs peuvent avoir jusqu'à 6 Suivants dans leur Troupe.

HÉROS INDÉPENDANT

Certains héros ne peuvent tout simplement pas mener de guerriers au combat – par manque total de formation militaire, incapacité à communiquer, ou parce qu'ils sont bien trop dangereux pour être suivis par quiconque dans la bataille.

Les Héros Indépendants ne peuvent jamais avoir de Suivants dans leur Troupe. Cependant, ils peuvent être inclus dans la Troupe d'un autre Héros en tant que Suivants, bien que ce ne soit pas autorisé dans d'autres circonstances.



Azog –
Héros de Légende



Haleth –
Héros d'Envergure



Tauriel –
Héros Commun



Éowyn –
Héros Mineur



Grima –
Héros Indépendant

Parties Compétitives



« Des choses mortes ! Des visages morts dans l'eau !
Tous morts. Tous décomposés. »

- Sméagol, Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi™

Parties Compétitives

JOUER UNE PARTIE COMPÉTITIVE

Les Parties Compétitives sont prévues pour être disputées entre deux Armées de même Valeur en Points. Cependant, rien ne vous empêche entre vous de jouer avec des Valeurs en Points différentes si vous le souhaitez ; parfois, une défense désespérée peut être tout aussi enrichissante qu'une bataille équilibrée – en tout cas, c'est tout aussi excitant !

Tous les Scénarios de Parties Compétitives contiennent toutes les informations dont vous aurez besoin pour disputer votre partie, notamment la disposition de la table et le positionnement des Marqueurs d'Objectif (si applicable), comment déployer les Armées, toute Règle Spéciale associée au Scénario, et plus important encore : quel est l'objectif de la partie et comment marquer des Points de Victoire.

TERRAIN ET DÉCORS

La section Terrain et Décors de chaque Scénario vous indiquera tout élément notable du champ de bataille, comme un décor important ou le placement des Marqueurs d'Objectifs. Le reste du champ de bataille vous appartient, libre à vous de créer des champs de bataille dans le thème de divers lieux de la Terre du Milieu. Nous vous recommandons un minimum de 33 % de décors sur la table, afin de générer des situations plus intéressantes.

La méthode la plus rapide et efficace pour mettre en place le champ de bataille est de faire créer la table à un joueur, et que l'autre remporte automatiquement le jet pour décider du côté. Sinon, vous et votre adversaire pouvez placer chacun votre tour des décors (ces derniers peuvent être des arbres, des murs ou des forêts et bâtiments entiers), jusqu'à ce que vous soyez satisfaits de la quantité de décors.

Quelle que soit la méthode pour laquelle vous optez, essayez de faire en sorte que le champ de bataille évoque l'imagerie de la Terre du Milieu, tout en proposant des situations intéressantes et des défis pour les deux joueurs.

DÉPLOIEMENT

La rubrique Déploiement vous indiquera les Zones de Déploiement pour le Scénario, soit l'endroit où vous positionnerez vos Troupes avant le début de la partie. Certains Scénarios n'ont pas de Zone de Déploiement : à la place, les joueurs font entrer tout ou partie de leur Armée par la règle de *Renforts*.

Les figurines doivent toujours être déployées entièrement à l'intérieur de la Zone de Déploiement, à moins que le contraire ne soit spécifié.

PREMIÈRE INITIATIVE

C'est ici que le Scénario indique quel camp a l'Initiative au premier Tour. Cela sera presque toujours déterminé par un jet de dé.

OBJECTIFS ET POINTS DE VICTOIRE

Les Parties Compétitives reposent sur un système de Points de Victoire pour déterminer le gagnant d'un affrontement. Chaque camp remporte des Points de Victoire en fonction de certains objectifs durant la partie, comme la capture d'une zone clef du champ de bataille, la mort de cibles spécifiques (comme le Général ennemi), la Démoralisation de l'Armée, et ainsi de suite. Lorsque la partie s'arrête, le camp avec le plus de Points de Victoire l'emporte. Si les deux camps ont le même nombre de Points de Victoire, alors c'est une égalité.

MARQUEURS D'OBJECTIF

De nombreux scénarios de Parties Compétitives ont recours à des Marqueurs d'Objectif pour représenter des choses sur le champ de bataille. Un Marqueur d'Objectif est toujours représenté par un socle de 25mm, qui compte comme Terrain Ouvert. Les figurines peuvent se Déplacer librement à travers les Marqueurs d'Objectif, cependant, les figurines d'**Infanterie** et de **Cavalerie** ne peuvent jamais terminer leur Mouvement superposées sur un Marqueur. Les figurines d'**Infanterie** et de **Cavalerie** ne peuvent pas non plus Reculer ou Faire de la Place en s'arrêtant sur le Marqueur d'Objectif.

Les Marqueurs d'Objectifs ne peuvent jamais être placés là où les figurines ne peuvent pas se mettre au contact socle à socle avec.

Des objets comme un **Engin de Siège**, un Objet lourd ou autre ne peuvent jamais être placés superposés sur un Marqueur d'Objectif.

RÈGLES SPÉCIALES

La dernière section d'un Scénario de Partie Compétitive contient les Règles Spéciales associées à ce Scénario. Beaucoup de ces Règles Spéciales sont communes à plusieurs Scénarios, et le Compendium les liste ci-après pour plus de facilité.





RÈGLES COMMUNES DES SCÉNARIOS

Certains des Scénarios présentés dans ce Compendium utilisent les mêmes Règles Spéciales représentant certains aspects de la bataille. Ces règles vont d'une bataille sous le couvert de la nuit à l'influence corruptrice d'anciennes reliques, en passant par le rôle prépondérant de célèbres héros sur le destin de la Terre du Milieu. Nous avons rassemblé ici les Règles Spéciales apparaissant dans plusieurs Scénarios du Compendium.

MAELSTRÖM DE BATAILLE

Au cœur de l'affrontement, les lignes de front perdent souvent leur cohésion et les meilleurs plans de bataille se retrouvent compromis : même les généraux les plus expérimentés doivent alors s'adapter pour arracher la victoire.

Au début de la partie, les joueurs doivent déterminer de quel côté se trouve le Nord – c'est important pour pouvoir déterminer où et quand les Renforts arrivent. À la fin de votre Phase de Mouvement, jetez un D6 pour chacune de vos Troupes qui n'est pas sur le champ de bataille et consultez le tableau ci-dessous (le Capitaine d'une Troupe peut utiliser sa Puissance pour améliorer le jet de sa Troupe).

Faites un jet de dé pour chaque Troupe individuellement, Activez les figurines de la Troupe que vous avez testée, puis passez au jet de dé pour la suivante. Les Troupes qui doivent encore arriver comptent comme étant sur la table lorsqu'il s'agit de déterminer si une Armée est Démoralisée.

D6 Résultat

- 1 La Troupe n'arrive pas.
- 2 Votre adversaire choisit un point sur l'un des bords Nord ou Sud de la table, à au moins 6" d'un coin – la Troupe arrive à partir de ce point selon les règles des Renforts.
- 3 Votre adversaire choisit un point sur l'un des bords Est ou Ouest de la table, à au moins 6" d'un coin – la Troupe arrive à partir de ce point selon les règles des Renforts.
- 4 Vous choisissez un point sur l'un des bords Nord ou Sud de la table, à au moins 6" d'un coin – la Troupe arrive à partir de ce point selon les règles des Renforts.
- 5 Vous choisissez un point sur l'un des bords Est ou Ouest de la table, à au moins 6" d'un coin – la Troupe arrive à partir de ce point selon les règles des Renforts.
- 6 Vous choisissez un point sur n'importe quel bord de la table, à au moins 6" d'un coin – la Troupe arrive à partir de ce point selon les règles des Renforts.

AU CŒUR DE LA NUIT

Une armée se déplaçant sous le couvert de la nuit peut parcourir de grandes distances sans être repérée. Toutefois, le manque de lumière empêche de détecter les dangers tapis dans l'ombre.

Les Scénarios avec cette Règle Spéciale se déroulent de nuit, et suivent la règle *Se Battre de Nuit* (cf Références Rapides).

LE TEMPS DES HÉROS

À maintes occasions, le destin de la Terre du Milieu fut façonné par ses héros ; cette bataille en fait partie.

À chaque fois que votre Armée tue un **Héros** ennemi au Combat, vous pouvez choisir l'une de vos figurines de **Héros** dans ce Combat. Ce **Héros** regagne un unique point de Puissance dépensé précédemment durant la partie. Cela ne peut pas l'amener au delà de sa réserve de Points de Puissance initiale.

RELIQUE DE POUVOIR

À travers l'histoire de la Terre du Milieu, nombreux sont les récits d'objets puissants, capables de contrôler l'esprit de ceux qui les portent, pouvant même les empêcher de se mouvoir.

Une Relique de Pouvoir est considérée comme un Objet Léger (cf Références Rapides). Toutefois, les sombres pouvoirs qui l'entourent peuvent s'insinuer dans l'esprit du porteur. Cherchant à la garder pour elle, une figurine portant une Relique de Pouvoir ne peut ni la lâcher ni la donner à une autre figurine. De plus, au début de chaque Tour, avant le Jet d'Initiative, lancez 1D6 pour chaque porteur de Relique de Pouvoir. Sur un résultat de 1, le porteur est *Immobilisé*, comme décrit page 119 du Grand Livre de Règles. Le pouvoir de ces Reliques est tel que porter plusieurs de ces objets requiert une résistance hors du commun – dans les Scénarios avec plusieurs Reliques de Pouvoir, les **Guerriers** ne peuvent porter qu'une Relique, tandis que les **Héros** peuvent en porter autant qu'ils le souhaitent.

RÉVÉLER LES ARTEFACTS

La récupération d'anciens artefacts peut se révéler déterminante dans le conflit en cours, à condition de mettre la main dessus.

Les Marqueurs d'Objectif dans un Scénario avec cette Règle Spéciale représentent des artefacts et autres objets de valeur, qui doivent être récupérés. Une figurine d'**Infanterie** en contact socle à socle avec un Marqueur d'Objectif à la fin de son Mouvement peut tenter de le révéler.

La figurine doit effectuer un Test d'Intelligence. En cas de réussite, l'Artefact a été révélé et la figurine s'en empare immédiatement : un Artefact est considéré comme un Objet Léger (cf Références Rapides). La Puissance ne peut pas être utilisée pour modifier ce lancer. Une seule figurine de chaque camp peut tenter de révéler un même Artefact à chaque Tour. Dans un Scénario avec plusieurs Artefacts, les figurines peuvent en porter autant qu'elles le souhaitent.

PRINCIPES DES PARTIES COMPÉTITIVES

Les Scénarios des Parties Compétitives sont prévus pour opposer les joueurs dans une joute d'esprit pour voir qui sera victorieux. Cela peut amener des situations étranges au premier abord, alors nous avons inclus dans ce livre des principes importants qui s'appliqueront dans les Scénarios des Parties Compétitives.

Certains ne s'appliqueront qu'à des Scénarios avec certaines Règles Spéciales ou conditions de victoire, mais la plupart s'appliqueront à tous les Scénarios d'une façon ou d'une autre. Ci-dessous, la liste de ces principes à connaître :

- Dans les Scénarios qui accordent des Points de Victoire pour avoir tué le **Général** ennemi, vous gagnez ces points si le **Général** est retiré comme Perte de quelque façon que ce soit, même en fuyant le champ de bataille, et même en étant réduit à 0 Point de Volonté s'il possède la Règle Spéciale *Volonté du Mal*.
- Dans les Scénarios où les figurines doivent être en possession d'un Marqueur d'Objectif, les figurines qui peuvent changer de camp temporairement compteront toujours comme appartenant à leur joueur d'origine.
- Dans les Scénarios où vous remportez des Points de Victoire pour avoir blessé le **Général** ou un **Héros** en particulier, les Points de Victoire sont marqués même si la Blessure est soignée par la suite.
- Dans les Scénarios où vous remportez des Points de Victoire quand un **Héros** en particulier dépense des points de Destin (ou n'en dépense aucun), alors si un Destin est dépensé puis regagné par la suite, il comptera toujours comme ayant été dépensé.
- Si une figurine possède une Règle Spéciale qui s'active lorsqu'elle est à Portée d'un Marqueur d'Objectif, alors cette Portée est la distance à laquelle la figurine doit être du Marqueur pour compter dans l'attribution des Points de Victoire liés à cet Objectif.
- Si une Armée subit suffisamment de Pertes pour être Démoralisée lors du Tour qui suit, mais que la partie s'arrête avant que le prochain Tour ne commence, elle compte tout de même comme étant Démoralisée pour le compte des Points de Victoire.
- Dans les Scénarios où les figurines peuvent quitter la table, seule une partie du socle de la figurine doit quitter la table pour que la figurine soit considérée comme ayant quitté la table.
- Lorsque des figurines doivent être déployées à moins de 6" de leur Capitaine, elles doivent bien être à moins de 6" du socle du Capitaine, même quand elles se déploient sur une Position Surélevée.
- En jouant sur une table de 6'x4' (typiquement dans les parties en 1000 points), les joueurs doivent choisir l'un des deux longs côtés de la table comme leur bord de table. En jouant sur une table de 4'x4', les joueurs peuvent choisir n'importe quel bord de table, puisqu'ils ont tous la même longueur.

MORT SUBITE

En plus des conditions de victoire présentées dans le Scénario, si l'Armée d'un joueur est complètement anéantie, alors son adversaire gagne automatiquement. Dans cette situation rare, les deux joueurs marquent tout de même les Points de Victoire comme cela devrait être le cas à ce stade de la partie. Cela peut créer des cas étranges où le joueur dont l'Armée a été anéantie a plus de Points de Victoire que son adversaire ; mais malgré cela, son adversaire remporte la partie.

Si un joueur a encore des figurines qui doivent rentrer sur la table à cause d'une règle du Scénario (comme ceux qui ont recours au *Maelström de Bataille*), alors il ne peut pas y avoir de Mort Subite. Cependant, si un joueur a encore des figurines qui doivent rentrer sur la table à cause d'une Règle Spéciale liée à leur profil ou à leur Liste d'Armée, alors il peut y avoir Mort Subite.

BIEN VS BIEN & MAL VS MAL

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est prévu pour être joué en Bien vs Mal, et c'est ainsi que le jeu sera le mieux équilibré. Cependant, il est possible que vous et votre adversaire jouiez le même camp tous les deux, Bien ou Mal. Dans ces situations, il vous faut déterminer qui sera le « Bien » et qui sera le « Mal » pour le tirage des mains neutres. Cela peut également conduire à une discussion amusante sur quelle Armée est « davantage le Bien » ou « davantage le Mal », ce qui n'a pas d'impact sur la partie, mais peut être très divertissant !

Dans ces parties, il est possible que les mêmes personnages soient présents des deux côtés. Il est important de noter que, si un personnage dispose d'une Règle Spéciale qui s'active avec une autre figurine alliée (par exemple, en étant en mesure de relancer un dé à Portée d'un personnage spécifique), ce type de règle ne s'active qu'à Portée du personnage allié et non du personnage ennemi, qui ne peut donc pas améliorer accidentellement l'Armée contre laquelle il combat.

Par exemple : Samsagace Gamegie peut déclarer un Combat Héroïque gratuit si Frodon Sacquet est Engagé au Combat à moins de 6" de lui. Si les deux joueurs ont Frodon et Sam dans leur Armée, alors le Sam d'une armée ne peut pas déclarer son Combat Héroïque gratuit si seul le Frodon de l'autre Armée est à Portée – il faut être à Portée du Frodon allié pour obtenir le bénéfice de la règle.

SYSTÈME DE POULES DE SCÉNARIOS

Au début de chaque ronde d'un tournoi, vous devez choisir lequel des 24 Scénarios va être joué. Bien que l'Organisateur puisse simplement décider du Scénario disputé, ou le tirer au hasard, il est conseillé d'utiliser le système de Poule de Scénarios pour déterminer le Scénario.

Les 24 Scénarios sont regroupés en six poules de quatre Scénarios où chaque poule rassemble des Scénarios offrant des mécaniques de jeu similaires : par exemple l'élimination de l'Armée adverse, sur le contrôle du champ de bataille, etc.

Au début de chaque ronde, l'Organisateur lance un dé pour déterminer quelle poule sera utilisée pour cette partie. Il lance ensuite le dé pour déterminer lequel des quatre Scénarios sera joué. Une fois qu'une poule a été tirée au sort, elle ne peut plus être choisie à nouveau, à moins que toutes les autres poules aient été tirées une fois (cela ne concerne donc que les événements avec plus de six rencontres). Dans ce cas, la poule est tirée de façon normale, tout en évitant de rejouer le même Scénario.

Bien que ce système permette simplement de choisir des Scénarios au hasard parmi les 24 disponibles, il permet de ne jouer qu'un Scénario de chaque poule durant le tournoi, évitant que le hasard ne favorise trop un type d'Armée.

Par exemple : lors de la première ronde, la poule 2 est tirée au sort. L'Organisateur lance alors un D6 (relançant les 5 et les 6) pour déterminer lequel des quatre Scénarios de cette poule sera joué. Le lancer de dé désigne Seigneurs de Guerre pour cette ronde 1, ce qui signifie que À la Mort!, Assassinat et Combat des Champions ne seront pas joués, car la poule 2 ne peut plus être tirée au sort pour ce tournoi.

De plus, chaque poule contient au moins un Scénario avec une condition de fin de partie aléatoire. Vous pouvez aussi bien ne jouer aucun de ces Scénarios durant le tournoi, comme en jouer six!

Ce système permet de favoriser un certain équilibre dans les Scénarios joués pendant un tournoi, empêchant de remporter un tournoi simplement parce que son Armée a été avantagée par le tirage de Scénarios. L'expérience des joueurs n'en sera que meilleure.

Il y a d'autres façons d'utiliser le système de Poule de Scénarios :

- L'Organisateur peut sélectionner deux poules et faire jouer trois Scénarios tirés au hasard parmi chacune de ces poules.
- Il peut sélectionner trois poules et faire jouer deux Scénarios de chaque poule.
- Il peut également choisir un Scénario de chaque et déterminer aléatoirement l'ordre dans lequel ces Scénarios seront joués.

Le système de Poule de Scénario est conçu pour améliorer l'expérience de tournoi, et rend la construction de liste bien plus intéressante.

LES POULES

Au début de chaque ronde, jetez un D6 pour déterminer quelle poule sera utilisée, puis jetez de nouveau un D6 (en relançant les 5 et les 6) pour déterminer lequel des quatre Scénarios de cette poule sera joué. Une fois le Scénario choisi, retirez la poule du processus de sélection.

POULE 1 SCÉNARIOS DE CAPTURE D'OBJECTIFS

1. Domination (n° 1)
2. Capture & Contrôle (n° 7)
3. Percée (n° 8)
4. Prise de Bastion (n° 9)

POULE 2 SCÉNARIOS D'ÉLIMINATION

1. À la Mort! (n° 2)
2. Seigneurs de Guerre (n° 10)
3. Assassinat (n° 11)
4. Combat des Champions (n° 12)

POULE 3 SCÉNARIOS DE MAELSTRÖM DE BATAILLE

1. Tenez vos Positions (n° 3)
2. Relique des Âges Passés (n° 13)
3. Sanctuaires de Pouvoir (n° 14)
4. Contrôle du Champ de Bataille (n° 15)

POULE 4 SCÉNARIOS À OBJETS

1. Détruire les Réserves (n° 4)
2. Extraction (n° 16)
3. Récupérer les Artefacts (n° 17)
4. Cache aux Trésors (n° 18)

POULE 5 SCÉNARIOS DE MANŒUVRE

1. Reconnaissance (n° 5)
2. Attaque de Campement (n° 19)
3. Diviser & Conquérir (n° 20)
4. Escorter les Blessés (n° 21)

POULE 6 SCÉNARIOS UNIQUES

1. Brouillard de Guerre (n° 6)
2. Affrontement au Clair de Lune (n° 22)
3. En Première Ligne (n° 23)
4. Convergence (n° 24)

SCÉNARIOS



« Au fond gît sa couronne en éternel sommeil
Jusqu'au jour où Durin connaîtra son réveil. »

- Gimli,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

SCÉNARIO 1

DOMINATION

Ce champ de bataille offrira un précieux avantage tactique durant de nombreuses années à quiconque s'en emparera. La victoire sera vôtre si vous forcez l'ennemi à reculer tout en sécurisant les points clés du champ de bataille. L'échec n'est pas une option !

APERÇU DU SCÉNARIO

Les joueurs s'affrontent pour le contrôle de cinq objectifs dispersés sur le champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez cinq Marqueurs d'Objectif sur le champ de bataille; l'un est automatiquement placé au centre de la table. Pour placer les autres Objectifs, les deux joueurs lancent un D6. Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat place un Objectif n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 12" de l'Objectif existant et à plus de 6" de tout bord de table. Son adversaire place ensuite un troisième Objectif, à plus de 12" des Objectifs existants et à plus de 6" de tout bord de table. Les joueurs alternent ensuite pour placer les deux Objectifs restants, selon les mêmes restrictions mentionnées précédemment.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes leurs Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

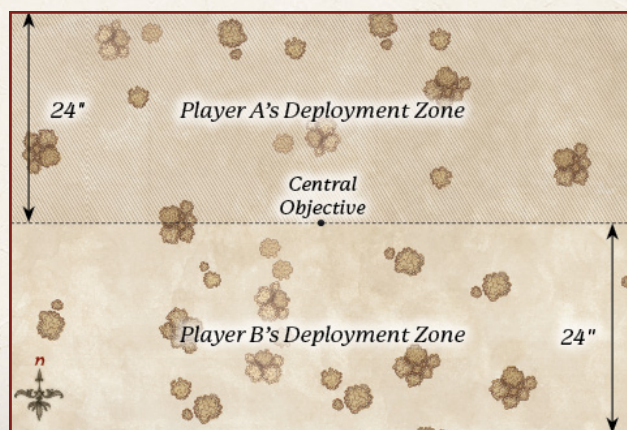
Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Pour chaque Marqueur d'Objectif, vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur. Si vous avez au moins deux fois plus de figurines que votre adversaire à moins de 3", vous recevez à la place 2 Points de Victoire. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 3 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 2 points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 points de Victoire à la place.



SCÉNARIO 2

À LA MORT!

Une fois de plus, le destin oppose les forces du Bien et du Mal, et, quel qu'en soit le prix, l'ennemi doit être anéanti. Nulle pitié ne sera quémandée, et nulle ne sera accordée. Seuls les Valar savent qui remportera la victoire!

APERÇU DU SCÉNARIO

La victoire revient à la force capable d'écraser l'ennemi et de tuer le chef adverse.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été Blessé et qu'il ne lui reste plus que 1 Point de Vie, vous recevez alors 3 Points de Victoire. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 5 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 3 Points de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 5 points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que votre adversaire, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 3 Points de Victoire si l'Armée ennemie a été mise en Déroute (réduite à 25 % de ses figurines de départ) à la fin de la partie.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque figurine de **Héros** ennemie qui a été retirée comme Perte, jusqu'à un maximum de 3 Points de Victoire.



SCÉNARIO 3

TENEZ VOS POSITIONS

Dans le chaos des combats, il s'avère qu'une zone apparemment insignifiante du champ de bataille devient finalement cruciale pour la victoire des deux camps. Les deux armées se précipitent vers ce site stratégique inespéré, résolues à le contrôler.

APERÇU DU SCÉNARIO

Prenez le contrôle du centre du champ de bataille, quoi qu'il en coûte.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Une fois le champ de bataille préparé, un Marqueur d'Objectif est placé au centre du champ de bataille. Les joueurs doivent aussi se mettre d'accord sur la direction correspondant au Nord – c'est important pour déterminer d'où les Renforts arrivent.

DÉPLOIEMENT

Au début de la bataille, les armées ne sont pas encore arrivées – les figurines ne sont pas déployées au début de la partie, mais entreront au fur et à mesure de l'avancée du jeu (voir les Règles Spéciales plus loin).

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 4 Points de Victoire si vous avez plus de figurines que votre adversaire à moins de 6" de l'Objectif. Si vous avez deux fois plus de figurines que votre adversaire à moins de 6" de l'Objectif, vous recevez alors 8 Points de Victoire à la place. Si vous avez trois fois plus de figurines que votre adversaire à moins de 6" de l'Objectif, ou que vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 6" de l'Objectif, vous recevez alors 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).

RÈGLES SPÉCIALES

Maelström de Bataille.



SCÉNARIO 4

DÉTRUIRE LES RÉSERVES

En détruisant les ravitaillements et les provisions de l'ennemi, une armée peut obtenir un avantage immédiat dans les batailles.

APERÇU DU SCÉNARIO

Détruisez les réserves adverses tout en protégeant les vôtres.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez trois Marqueurs d'Objectif dans la Zone de Déploiement de chaque joueur de manière à ce que les Objectifs soient équidistants le long du bord de la zone de déploiement de chaque joueur, avec un au centre.

Le premier est placé à 12" du centre du bord de table du joueur. Les autres sont ensuite placés à mi-chemin entre l'Objectif central et les bords de la table de chaque côté, de sorte que les trois Objectifs soient équidistants le long du bord de la Zone de Déploiement d'un joueur.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes leurs Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.



OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 3 Points de Victoire pour chaque Réserve qui a été détruite.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque Réserve adverse qui n'a pas été détruite, mais autour de laquelle, à moins de 3" autour du Marqueur d'Objectif, vous avez plus de figurines que votre adversaire.
- Si vous avez détruit plus de Réserves que votre adversaire, vous recevez 1 Point de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que votre adversaire, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Réserves – Les Marqueurs d'Objectif représentent un ensemble de ravitaillements que les deux camps cherchent à détruire.

Pour détruire une Réserve ennemie, une figurine doit être debout et au contact socle à socle avec le Marqueur d'Objectif au cours de la Phase Finale du Tour, sans avoir Lancé de Pouvoir Magique, utilisé une Arme de Tir, été Engagée dans un Combat, Soutenu un Combat, été rendue incapable de se Déplacer davantage ce Tour à cause d'une Règle Spéciale ou du résultat d'un test (comme un Test de Chute de Cavalerie), ou avoir été sous l'effet d'un Pouvoir Magique ennemi durant ce tour.

Une fois qu'une Réserve a été détruite, retirez le Marqueur d'Objectif de la table.

SCÉNARIO 5

RECONNAISSANCE

Des éclaireurs ont été envoyés par les deux armées afin de récolter des informations vitales derrière les lignes ennemies. Chaque force tente de se faufiler derrière les lignes ennemies tout en empêchant ses adversaires de faire de même.

APERÇU DU SCÉNARIO

Assurez-vous que davantage de vos figurines quittent le champ de bataille que celles de votre adversaire.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

La bataille commence, mais les Armées ne sont pas encore arrivées – les figurines ne sont pas déployées au début de la partie. Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur avec le meilleur résultat choisit l'un des bords de la table comme son bord de jeu – l'autre joueur récupère le côté opposé comme bord de jeu (voir les Règles Spéciales plus loin).

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

Les figurines qui ont quitté le champ de bataille comptent comme toujours présentes sur la table lorsqu'il s'agit de déterminer si une Armée est Démoralisée ou en Déroute.



POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 4 Points de Victoire si davantage de vos figurines ont quitté le champ de bataille par le bord de table adverse que l'inverse. Si au moins deux de vos figurines et deux fois plus de figurines que votre adversaire ont quitté le champ de bataille, vous recevez alors 8 Points de Victoire. Si au moins trois de vos figurines et trois fois plus de figurines que votre adversaire ont quitté le champ de bataille, vous recevez alors 12 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chacune de vos figurines de **Héros** qui a quitté le champ de bataille, jusqu'à un maximum de 3 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Renforts en chemin – À la fin de votre Phase d'Activation, jetez un D6 pour chacune de vos Troupes qui n'est pas sur le champ de bataille et consultez le tableau ci-dessous (le Capitaine d'une Troupe peut utiliser sa Puissance pour améliorer le jet de sa Troupe). Les figurines arrivent sur la table selon les règles de *Renforts*.

Faites un jet de dé pour chaque Troupe individuellement, Activez les figurines de la Troupe que vous avez testée, puis passez au jet de dé pour la suivante. Les Troupes qui doivent encore arriver comptent comme étant sur la table lorsqu'il s'agit de déterminer si une Armée est Démoralisée.

D6	Résultat
1-3	La Troupe n'arrive pas, mais bénéficiera d'un bonus de +1 sur son jet de dé du prochain Tour. Ce bonus est cumulatif, par conséquent, une Troupe arrivera sur un résultat de 3+ au 2ème Tour, sur un résultat de 2+ au 3ème Tour et automatiquement au 4ème Tour.
4-6	Le joueur choisit un point sur son bord de table à au moins 6" d'un coin – sa Troupe entre sur le champ de bataille par ce point selon les règles de <i>Renforts</i> .

Notes des concepteurs : Les Règles Spéciales qui permettent aux figurines d'entrer par n'importe quel bord de table (comme l'*Embuscade des Mercenaires* du Capitaine des Mercenaires Gobelins) doivent choisir le bord de table de leur joueur pour ce Scénario.

SCÉNARIO 6

BROUILLARD DE GUERRE

Au milieu du maelström de la bataille qui fait rage, les deux forces s'affrontent dans un tourbillon incessant de boucliers et d'épées. Les plans de bataille changent constamment et les deux généraux se retrouvent engagés dans un jeu d'esprit, chacun tentant de percer les intentions de son adversaire.

APERÇU DU SCÉNARIO

Déjouez les plans de votre adversaire en dissimulant votre véritable objectif.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour. À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.



POINTS DE VICTOIRE

- Au début de la partie, notez secrètement le nom de l'une de vos figurines de **Héros** – cela ne peut pas être votre **Général**, sauf si vous n'avez qu'un seul **Héros**. Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Héros** désigné est toujours en vie à la fin de la partie. Si le **Héros** désigné est toujours en vie et n'a subi aucune Blessure, vous recevez à la place 3 Points de Victoire. Si le **Héros** désigné est toujours en vie, n'a subi aucune Blessure et n'a dépensé aucun Point de Destin, vous recevez à la place 5 Points de Victoire.
- Au début de la partie, notez secrètement le nom de l'une des figurines de **Héros** de votre adversaire – cela ne peut pas être le **Général** de votre adversaire, sauf s'il n'a qu'un seul **Héros**. Vous recevez 1 Point de Victoire pour avoir infligé une ou plusieurs Blessures au **Héros** désigné. Les Blessures annulées par un jet de Destin réussi ne comptent pas. Si le **Héros** désigné a été retiré en tant que Perte, vous recevez à la place 3 Points de Victoire. Si le **Héros** désigné a été retiré en tant que Perte à la suite d'une ou plusieurs Blessures infligées par vos figurines en Combat, vous recevez à la place 5 Points de Victoire.
- Au début de la partie, notez secrètement un élément de décor entièrement dans la moitié du terrain de votre adversaire. Vous recevez 1 Point de Victoire si, à la fin de la partie, vous avez plus de figurines que votre adversaire au contact socle à socle ou dans l'élément de décor que vous avez choisi. Si à la fin de la partie, vous avez au moins deux figurines et deux fois plus de figurines que votre adversaire au contact socle à socle ou dans l'élément de décor que vous avez choisi, vous recevez à la place 3 Points de Victoire. Si votre adversaire n'a aucune figurine au contact socle à socle ou dans l'élément de décor que vous avez choisi et que vous avez au moins deux figurines, vous recevez à la place 5 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.

Notes des concepteurs : Dans ce Scénario, vous ne devez pas révéler vos Objectifs à votre adversaire, même si vous les accomplissez avec succès pendant la partie. L'intérêt de ce scénario réside dans la capacité à comprendre ce que votre adversaire tente de réaliser, tout en essayant simultanément de le tromper en lui faisant croire que vous visez quelque chose que vous ne visez pas.

SCÉNARIO 7

CAPTURE & CONTRÔLE

En tenant des positions clefs, les deux armées peuvent prendre le contrôle du champ de bataille et ainsi l'emporter. Quiconque remporte la victoire en ce jour se garantira un avantage tactique pour les affrontements futurs.

APERÇU DU SCÉNARIO

Contrôlez des zones du champ de bataille et empêchez votre adversaire d'y accéder.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez cinq Marqueurs d'Objectif sur le champ de bataille. L'un est automatiquement placé au centre de la table. Un Marqueur d'Objectif est placé précisément à mi-chemin entre le centre de la table et le centre du bord Nord de la table. Les trois autres Marqueurs d'Objectif sont positionnés de la même manière entre le centre de la table et les centres des bords Est, Sud et Ouest de la table.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et lance un D6.

Sur un résultat de 1-3, toutes les figurines de cette Troupe doivent être déployées dans leur Zone de Déploiement et entièrement à moins de 12" de la ligne centrale du terrain. Sur un résultat de 4-6, les figurines peuvent être déployées n'importe où entièrement à l'intérieur de leur Zone de Déploiement. Aucune figurine ne peut être déployée à moins de 1" d'une figurine ennemie. Indépendamment du résultat de ce jet, les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et lance un dé pour déterminer où la déployer comme précédemment décrit. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes leurs Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 3 Points de Victoire pour chaque Marqueur d'Objectif sous votre contrôle à la fin de la partie.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Contrôler les Objectifs – Au début de la partie, tous les Objectifs sont considérés comme neutres et n'appartiennent à aucun camp.

Si, durant la Phase Finale d'un Tour, une ou plusieurs de vos figurines sont au contact socle à socle avec un Objectif, alors cet Objectif passe sous votre contrôle.

Si, durant la Phase Finale d'un Tour, les deux camps ont des figurines au contact socle à socle avec un Objectif, alors cet Objectif redevient neutre.



SCÉNARIO 8

PERCÉE

Les armées des deux camps sont aux prises pour la suprématie et chacun cherche à percer les lignes de défense de l'adversaire pour s'emparer d'une position stratégique.

APERÇU DU SCÉNARIO

Capturez les zones du champ de bataille qui ont le plus de valeur aux yeux de votre adversaire.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez quatre Marqueurs d'Objectif sur le terrain. L'un de ces Objectifs est placé exactement à 12" du centre du bord de table d'un des joueurs. L'autre est placé exactement à 12" du centre du bord de table de l'autre joueur. Les deux Objectifs restants sont tous deux placés à 12" du centre de la table, le long de la ligne centrale du terrain.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur d'Objectif dans votre propre Zone de Déploiement.
- Pour chaque Marqueur d'Objectif sur la ligne centrale du terrain, vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 3 Points de Victoire.
- Vous recevez 3 Points de Victoire si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur d'Objectif dans la Zone de Déploiement ennemie. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 5 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).
- Vous recevez 1 Point de Victoire si la figurine avec la Valeur en Points la plus élevée dans l'Armée adverse, à l'exception du **Général**, a été Blessée. Si cette figurine a été retirée comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.



Le scénario 8 Percée est un scénario de campagne pour le jeu de guerre médiéval. Il se déroule dans un monde où les royaumes se disputent le pouvoir. Le joueur A est le roi d'un royaume puissant, tandis que le joueur B est le chef d'un royaume plus faible. Le scénario se déroule sur une table de jeu rectangulaire, divisée en deux zones de déploiement. Les joueurs doivent capturer les zones du champ de bataille qui ont le plus de valeur aux yeux de leur adversaire. Le scénario dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux armées a été mise en déroute. Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de points de victoire, la partie se conclut sur une égalité.

SCÉNARIO 9

PRISE DE BASTION

Les guerriers des deux camps creusent des défenses à la hâte alors que les deux armées sont sur le point de combattre pour cette zone ; il faut se préparer avant que le combat ne fasse rage !

APERÇU DU SCÉNARIO

Les joueurs s'affrontent pour prendre pied dans cinq lieux stratégiques.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez cinq Marqueurs d'Objectif sur le champ de bataille. L'un est automatiquement placé au centre de la table. Un Marqueur d'Objectif est placé précisément à mi-chemin entre le centre de la table et le centre du bord Nord de la table. Les trois autres Marqueurs d'Objectif sont positionnés de la même manière entre le centre de la table et les centres des bords Est, Sud et Ouest de la table.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

Au cours de ce Scénario, il vous faut tenir un compte du nombre total de Points de Fortification que vous capitalisez au cours de la partie.

- Vous recevez 4 Points de Victoire si votre nombre de Points de Fortification est plus élevé que celui de votre adversaire. Si votre nombre de Points de Fortification est supérieur ou égal au double de celui de votre adversaire, alors vous recevez 8 Points de Victoire à la place. Si votre nombre de Points de Fortification est supérieur ou égal au triple de celui de votre adversaire, alors vous recevez 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire si vous contrôlez davantage de Marqueurs d'Objectif que votre adversaire à la fin de la partie. Vous contrôlez un Marqueur d'Objectif si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur.

RÈGLES SPÉCIALES

Établir les Défenses – À chaque Tour, au début de la Phase Finale, vous recevez 1 Point de Fortification pour chaque Marqueur d'Objectif si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 2 Points de Fortification.

Notes des concepteurs : Pour ce Scénario, il est essentiel que les joueurs suivent le compte précis des Points de Fortification qu'ils accumulent chaque Tour. Une fois la partie terminée, il sera quasi impossible de les compter rétrospectivement.



SCÉNARIO 10

SEIGNEURS DE GUERRE

Après des semaines d'escarmouches et d'affrontements serrés, il est l'heure de la bataille finale pour déterminer quelle faction va l'emporter. Plus les victimes s'amoncellent et plus les guerriers redoublent d'efforts pour sortir victorieux.

APERÇU DU SCÉNARIO

Une bataille acharnée où la victoire revient au joueur ayant causé le plus terrible carnage.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table, mais au moins à plus de 1" de toute figurine ennemie. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.



OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

Pour ce Scénario, vous devez suivre votre Compteur de Blessures. Votre Compteur de Blessure correspond au nombre de Blessures subies par l'Armée de votre adversaire, quelle que soit la manière dont elles ont été infligées (incluant par exemple la mise hors d'état d'un **Engin de Siège**), additionné au nombre de Points de Destin dépensés par votre adversaire. Les Blessures sauvegardées par d'autres biais que le Destin (comme un Pouvoir Magique, une Règle Spéciale ou encore les figurines qui peuvent utiliser les Points de Volonté comme des Points de Destin) n'alimentent pas votre Compteur de Blessures. Les figurines de **Héros** qui sont retirées du jeu avec des Points de Destin non utilisés alimentent le Compteur de Blessures d'un point pour chaque Point de Destin non dépensé. Les figurines qui fuient à cause de la Démoralisation de leur Armée sont prises en compte sur le Compteur de Blessures, en revanche, une **Monture** qui fuit ne compte pas.

- Vous recevez 4 Points de Victoire si votre Compteur de Blessures est plus élevé que celui de votre adversaire. Si votre Compteur de Blessures est supérieur ou égal au double de celui de votre adversaire, alors vous recevez 8 Points de Victoire à la place. Si votre Compteur de Blessures est supérieur ou égal au triple de celui de votre adversaire ou que votre adversaire n'a plus de figurine sur la table, alors vous recevez 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque figurine de **Héros** ennemie qui a été retirée comme Perte, jusqu'à un maximum de 2 Points de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Temps des Héros.

SCÉNARIO 11

ASSASSINAT

Certains ennemis posent particulièrement problème à votre armée. Les supprimer rapidement de l'équation est donc indispensable pour sécuriser la victoire.

APERÇU DU SCÉNARIO

Avec votre Assassin, abattez votre cible pour décrocher la victoire.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 24" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 3 Points de Victoire pour avoir infligé une ou plusieurs Blessures à votre Cible. Si votre Cible a subi une ou plusieurs Blessures et qu'au moins l'une d'entre elles a été infligée par votre Assassin, vous recevez à la place 6 Points de Victoire. Si votre Cible a été retirée en tant que Perte, vous recevez à la place 9 Points de Victoire. Si votre Cible a été retirée en tant que Perte, et que la Blessure fatale lui a été infligée par votre Assassin, vous recevez à la place 12 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si votre Assassin est encore en vie à la fin de la partie.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si la figurine que votre adversaire a prise pour Cible est encore en vie à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

Au Cœur de la Nuit.

La Cible – Au début de la partie, notez secrètement le nom de l'une des figurines de **Héros** de votre adversaire; ce sera votre Cible durant cette partie. Cela ne peut pas être le **Général** de votre adversaire, sauf s'il n'a qu'un seul **Héros**.

L'Assassin – Au début de la partie, notez secrètement le nom de l'une de vos figurines de **Héros**; ce sera votre Assassin. Cela ne peut pas être votre **Général**, sauf si vous n'avez qu'un seul **Héros**.



SCÉNARIO 12

COMBAT DES CHAMPIONS

C'est au cœur de la bataille que les champions de la lumière et les hérauts des ombres prouveront leur force – leurs efforts ne manqueront pas d'encourager leurs soldats et de faire vaciller leurs ennemis... jusqu'à la victoire finale.

APERÇU DU SCÉNARIO

Un véritable défi de héros : celui qui fera le plus de ravages l'emportera.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Avant que toute figurine ne soit déployée, les deux joueurs doivent sélectionner un **Héros** de leur Armée. Ce sera leur Champion. Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il place ensuite son Champion entièrement dans sa Zone de Déploiement et à moins de 3" du centre du terrain. Il déploie ensuite la Troupe de son Champion entièrement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement et à moins de 6" du Champion. L'adversaire fait ensuite de même.

Les joueurs choisissent ensuite à tour de rôle (en commençant par le joueur ayant obtenu le meilleur résultat) une Troupe de leurs Armées et lancent un D6.

Sur un résultat de 1-3, toutes les figurines de cette Troupe doivent être déployées entièrement dans leur Zone de Déploiement et entièrement à moins de 12" du bord de table du joueur.

Sur un résultat de 4-6, les figurines peuvent être déployées n'importe où entièrement à l'intérieur de leur Zone de Déploiement.

Les figurines ne peuvent être placées à moins de 1" des figurines ennemies. Indépendamment du résultat de ce jet, les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

Comptez les figurines tuées par votre Champion au Combat tout au long de la partie. Notez que les figurines tuées par le Tir, les Pouvoirs Magiques ou l'Attaque Brutale *Projeter* ne comptent pas dans ce calcul.

- Vous recevez 4 Points de Victoire si votre Champion a tué plus de figurines que le Champion adverse. Si votre Champion a tué au moins deux figurines et au moins le double de figurines que le Champion adverse, vous recevez 8 Points de Victoire à la place. Si votre Champion a tué au moins trois figurines et au moins le triple de figurines que le Champion adverse, vous recevez 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire si votre Champion tue le Champion adverse.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si votre **Général** est en vie à la fin de la partie. Si votre **Général** est encore en vie et n'a subi aucune Blessure à la fin de la partie, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Temps des Héros.

Tenir et se Battre – Au début de chaque Phase de Mouvement, le Champion ayant actuellement le plus faible nombre de victimes (voir le premier point de la section «Points de Victoire» ci-dessus) peut déclarer un Élan Héroïque gratuit pendant cette Phase de Mouvement. S'il le fait, il doit alors Charger une figurine ennemie.



SCÉNARIO 13

RELIQUE DES ÂGES PASSÉS

Les deux armées sont à la recherche d'une relique perdue d'un temps ancien, et, ce faisant, elles en viennent à s'affronter. Gare à qui trouvera le mystérieux artefact, car son pouvoir maléfique pourrait facilement corrompre celui qui en prendrait possession.

APERÇU DU SCÉNARIO

Une Relique inestimable gît sur le champ de bataille. Qui s'en emparera triomphera !

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ce Scénario requiert six Marqueurs d'Objectif. Un représente la Relique et les cinq autres sont des leurres. Les six Marqueurs d'Objectif doivent être identiques sur une face. Le Marqueur qui représente la Relique doit être identifié en ce sens sur l'autre face. Pour positionner les Marqueurs d'Objectif, placez l'un d'entre eux à 12" du centre du bord Nord de la table et un second à 12" du centre du bord Sud de la table. Les quatre Marqueurs d'Objectif restants sont positionnés de telle sorte qu'ils forment un hexagone régulier, chaque Objectif étant placé à 12" de ses voisins, tel que montré sur la carte.

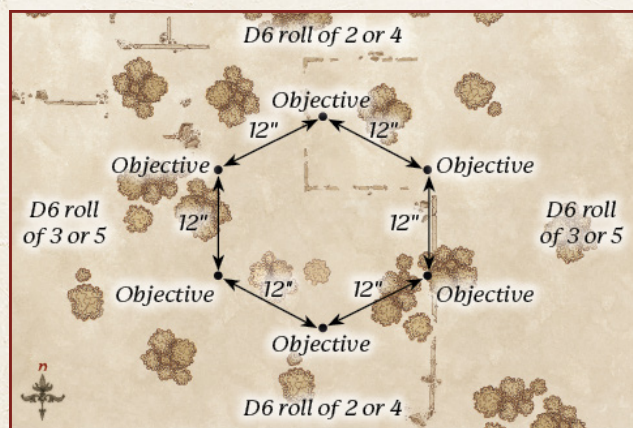
Si vous jouez ce Scénario en tournoi, il est avisé de faire positionner vos Marqueurs d'Objectif par les joueurs d'une autre table pendant que vous faites de même pour eux. Ainsi, les joueurs ne risquent pas de repérer accidentellement où est la Relique quand ils déploient leurs Marqueurs d'Objectif.

DÉPLOIEMENT

Au début de la bataille, les armées ne sont pas encore arrivées – les figurines ne sont pas déployées au début de la partie, mais entreront au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.



OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 8 Points de Victoire si votre Armée est en possession de la Relique à la fin de la partie. Si à la fin de la partie, aucune figurine d'aucune Armée n'est en possession de la Relique, mais que vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" de la Relique, vous recevez 4 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque Marqueur d'Objectif que votre Armée a dévoilé et qui s'est avéré être un leurre.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que votre adversaire, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Maelström de Bataille, Relique de Pouvoir.

Dévoiler la Relique – Seul l'un des Marqueurs d'Objectif est la Relique que les deux camps convoitent. La première fois à chaque Tour qu'une figurine d'**Infanterie** non Engagée termine son Mouvement au contact socle à socle avec chaque Marqueur d'Objectif, elle peut l'examiner pour tenter de dévoiler la Relique. Lorsque cela se produit, retournez le Marqueur d'Objectif et révélez-le aux deux joueurs.

Si le Marqueur d'Objectif est l'un des cinq leurres, retirez-le du terrain. Si le Marqueur d'Objectif est la Relique, la figurine qui l'a examinée la récupère immédiatement.

Si, à la fin de la partie, la Relique n'a toujours pas été dévoilée, retournez tous les Marqueurs d'Objectif restants, pour révéler la Relique avant de déterminer l'attribution des Points de Victoire.

SCÉNARIO 14

SANCTUAIRES DE POUVOIR

De nombreux endroits en Terre du Milieu renferment encore une magie ancienne. Bien que leur pouvoir se soit étiolé, les protections de ces lieux sont toujours suffisamment puissantes pour dévier une flèche ou un coup fatal.

APERÇU DU SCÉNARIO

Les joueurs s'affrontent pour le contrôle de quatre objectifs répartis sur le champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Placez ensuite quatre Marqueurs d'Objectif sur le terrain. Le premier Marqueur d'Objectif est placé à mi-chemin entre le centre du champ de bataille et le coin Nord-Est de la table. Les trois autres Marqueurs d'Objectif sont positionnés respectivement de la même manière à partir des coins Sud-Est, Sud-Ouest et Nord-Ouest de la table.

DÉPLOIEMENT

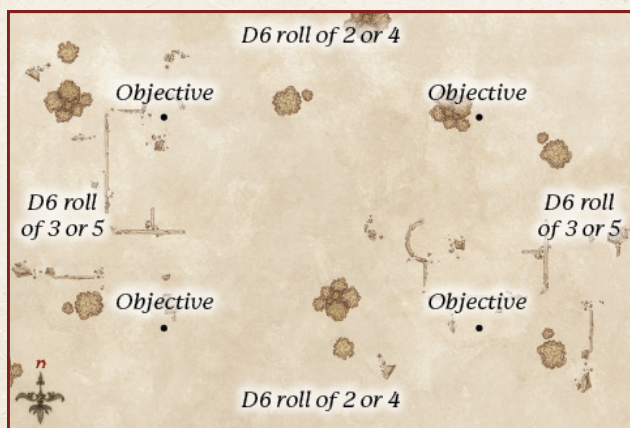
Au début de la bataille, les armées ne sont pas encore arrivées – les figurines ne sont pas déployées au début de la partie, mais entreront au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.



POINTS DE VICTOIRE

- Pour chaque Marqueur d'Objectif, vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur. Si vous avez au moins deux fois plus de figurines que votre adversaire à moins de 3", vous recevez à la place 2 Points de Victoire. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 3 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si la figurine avec la Valeur en Points la plus élevée dans l'Armée adverse, à l'exception du **Général**, a été Blessée. Si cette figurine a été retirée comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Au Cœur de la Nuit, Maelström de Bataille.

Aura mystique – Au début de chaque Phase d'Initiative de chaque Tour, lancez un D6 et consultez le tableau ci-dessous pour déterminer quel effet auront les sanctuaires de pouvoir sur les figurines à proximité jusqu'à la fin du Tour.

D6	Résultat
1-2	Jusqu'à la fin du Tour, chaque fois qu'une figurine à moins de 3" d'un Marqueur d'Objectif subit une Blessure, lancez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est ignorée. Ce jet de dé a lieu immédiatement après que la Blessure a été infligée, avant tout jet pour le Destin ou pour une règle aux effets similaires. La Puissance ne peut pas être utilisée pour altérer ce jet.
3-4	Jusqu'à la fin du Tour, les figurines à moins de 3" d'un Marqueur d'Objectif réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.
5-6	Jusqu'à la fin du Tour, les figurines à moins de 3" d'un Marqueur d'Objectif peuvent relancer tous les résultats de 1 sur les Jets pour Blessier quand ils portent leurs Coups.

CONTRÔLE DU CHAMP DE BATAILLE

Deux armées rivales sont engagées dans un affrontement sans merci. Ce n'est qu'en prenant le contrôle du terrain où elles s'affrontent qu'elles peuvent espérer gagner.

APERÇU DU SCÉNARIO

Le champ de bataille est divisé en quatre zones : contrôlez-en le plus possible pour l'emporter.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Au début de la bataille, les armées ne sont pas encore arrivées – les figurines ne sont pas déployées au début de la partie, mais entreront au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque quart de table qui contient davantage de figurines alliées entièrement à l'intérieur du quart de table que de figurines ennemies. Pour chaque quart de table qui contient au moins le double de figurines alliées entièrement à l'intérieur du quart de table que de figurines ennemies, vous recevez 2 Points de Victoire à la place. Pour chaque quart de table qui ne contient que des figurines alliées et aucune figurine ennemie, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire si l'Armée ennemie a été mise en Déroute (réduite à 25 % de ses figurines de départ) à la fin de la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

Maelström de Bataille.

Terre Sans Intérêt – La zone centrale du champ de bataille présente un faible intérêt stratégique, ce qui la rend négligeable pour les deux camps. Les figurines entièrement à moins de 12" du centre du champ de bataille ne comptent dans aucun quart de table lors du calcul des Points de Victoire.



SCÉNARIO 16

EXTRACTION

Les deux armées ont dérobé un objet de valeur à leur adversaire; seule une bataille permettra de récupérer ce qui a été pris.

APERÇU DU SCÉNARIO

Reprenez ce que l'ennemi vous a volé, puis échappez-vous du champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'un des coins du terrain. L'adversaire hérite du coin opposé. Une ligne est ensuite tracée entre les deux coins choisis et chaque joueur place ensuite un unique Marqueur d'Objectif à 20" de leur coin le long de cette ligne. Ce sera leur propre Relique.

Le champ de bataille est ensuite divisé en deux moitiés, en diagonale entre les deux coins de table qui n'ont pas été choisis, formant ainsi deux Zones de Déploiement.

Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat sélectionne ensuite une de ses Troupes et la déploie entièrement à l'intérieur de sa Zone de Déploiement, mais à plus de 3" de la ligne qui traverse la table en diagonale. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse déploie une de ses Troupes dans sa Zone de Déploiement tel que décrit ci-dessus. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 3 Points de Victoire si la Relique de votre adversaire a été déplacée de sa position initiale à la fin de la partie. Si vous avez récupéré la Relique de votre adversaire, vous recevez 6 Points de Victoire à la place. Si vous avez récupéré la Relique de votre adversaire et que la figurine qui la porte est dans votre Zone de Déploiement, vous recevez 9 Points de Victoire à la place. Si vous avez récupéré la Relique de votre adversaire et que vous lui avez fait Quitter la table par l'un des bords de table dans votre Zone de Déploiement, vous recevez 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque figurine de **Héros** ennemie qui a été retirée comme Perte, jusqu'à un maximum de 3 Points de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

La Relique – Chaque Relique est un Objet Léger (tel que décrit dans le Grand Livre de Règles p.135) Une Relique est considérée comme ayant été récupérée si à la fin de la partie, elle est portée par une figurine alliée. Si votre Relique a été ramassée par une figurine ennemie, mais est ensuite lâchée ou reprise par une figurine alliée, alors vous devez tenter de la ramener à sa position initiale aussi vite que possible.

Une figurine ne peut jamais porter les deux Reliques en même temps, quelles que soient les circonstances. Une figurine qui porte la Relique adverse peut complètement ignorer la Relique de son propre camp et se déplacer comme bon lui semble. Tant qu'elle n'a pas été ramassée par une figurine ennemie, les figurines alliées ne peuvent pas ramasser leur propre Relique.



RÉCUPÉRER LES ARTEFACTS

Quelque part en Terre du Milieu, d'anciens et mystérieux artefacts se sont éveillés. Leur pouvoir a attiré deux armées rivales qui cherchent à s'en emparer pour les utiliser à leurs propres fins. Aucun camp ne reculera devant quoi que ce soit pour les posséder.

APERÇU DU SCÉNARIO

Récupérez les artefacts précieux et ouvrez-vous un chemin à travers les forces ennemies vers la victoire.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez trois Marqueurs d'Objectif sur le champ de bataille. L'un d'entre eux est automatiquement placé au centre du terrain. Les deux autres sont placés à mi-chemin entre l'Objectif central et respectivement le centre des bords Ouest et Est de la table. Ils représentent les Artefacts.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure soit jusqu'à ce que les trois Artefacts aient Quitté la table ou jusqu'à ce que les deux Armées aient été mises en Déroute (réduites à 25 % ou moins de leur effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 2 Points de Victoire pour chaque Artefact porté par l'une de vos figurines dans votre moitié de terrain. Pour chaque Artefact porté par l'une de vos figurines dans la moitié de terrain de votre adversaire, vous recevez 3 Points de Victoire. Pour chaque Artefact qu'une de vos figurines sort du champ de bataille par le bord de table de votre adversaire, vous recevez 4 Points de Victoire à la place.
- À la fin de partie, pour chaque Artefact qui est encore sur le champ de bataille, mais en possession d'aucune figurine, le joueur ayant le plus de figurines à moins de 3" de l'Artefact reçoit 1 Point de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que votre adversaire, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Révéler les Artefacts.



SCÉNARIO 18

CACHE AUX TRÉSORS

Il existe de nombreux tombeaux de rois en Terre du Milieu, qui abritent souvent des montagnes d'or. Extraire les richesses de ces endroits peut se montrer pénible, surtout au milieu d'une bataille!

APERÇU DU SCÉNARIO

Ramenez davantage d'artefacts antiques que votre ennemi.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Placez trois Marqueurs d'Objectif dans chaque moitié de terrain. De chaque côté, le premier Objectif est placé exactement à 18" du centre du bord de table du joueur. Les autres sont ensuite placés à mi-chemin entre l'Objectif central et les bords de table de part et d'autre, de telle sorte que les Objectifs sont équidistants le long d'une ligne imaginaire à 18" du bord de table du joueur. Ils représentent les Artefacts.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" du centre de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" du centre de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

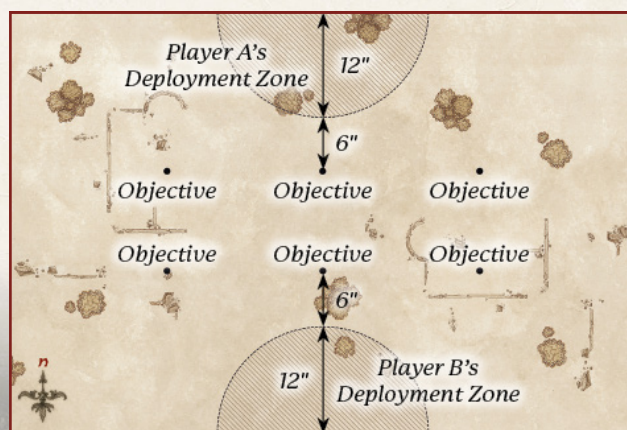
La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 2 Points de Victoire pour chaque Artefact en possession d'une figurine alliée.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez au moins une figurine entièrement à moins de 12" du bord de table de votre adversaire. Si vous avez au moins trois figurines entièrement à moins de 12" du bord de table de votre adversaire, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Révéler les Artefacts.



SCÉNARIO 19

ATTAQUE DE CAMPEMENT

La zone environnante étant hautement stratégique, les deux camps y établissent rapidement des campements pour consolider leur position. Cependant, aucun des deux camps ne souhaitant céder, les armées sont forcées de s'affronter sur le champ de bataille.

APERÇU DU SCÉNARIO

Chassez l'adversaire de son camp tout en gardant le vôtre à l'abri.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat sélectionne ensuite l'un des quatre coins de table pour être son Campement. Il déploie ensuite son Armée (y compris les **Engins de Siège**) entièrement à moins de 18" du coin de table sélectionné. Toute figurine qui ne peut être déployée entièrement à moins de 18" du coin de table choisi entrera sur la table par le coin de table de son joueur à la fin de la première Phase de Mouvement. Le joueur adverse déploie ensuite son Armée entièrement à moins de 18" du coin de table opposé.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

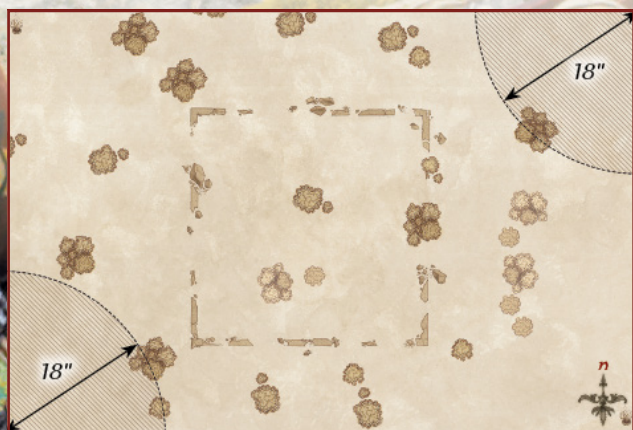
POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 5 Points de Victoire si votre Armée parvient à capturer le Campement ennemi. Si votre Armée parvient à capturer le Campement adverse et que vous avez au moins un **Héros** dans le Campement, vous recevez 7 Points de Victoire à la place. Si votre Armée parvient à capturer le Campement adverse et que vous avez une figurine avec une Bannière dans le Campement, vous recevez 10 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chacune de vos figurines dans le Campement de votre adversaire, jusqu'à un maximum de 5 Points de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Campement – Les Campements sont les Zones de Déploiement des deux Armées. Un Campement est capturé si à la fin de la partie, vous avez plus de figurines alliées qu'il n'y a de figurines adverses entièrement à l'intérieur du Campement.

Les figurines à l'intérieur de leur propre Campement le défendront à tout prix. Toute figurine qui est dans son propre Campement au début d'un Tour réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à effectuer durant ce Tour.



SCÉNARIO 20

DIVISER ET CONQUÉRIR

Les forces des armées ont été séparées dans la bataille et doivent désormais se frayer un chemin jusqu'à leurs alliés, tout en prenant possession de points stratégiques qui leur assureront la victoire.

APERÇU DU SCÉNARIO

Votre armée scindée en deux, revendiquez les positions stratégiques du champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Placez ensuite un Marqueur d'Objectif au centre du terrain, un second à mi-chemin entre l'Objectif central et le centre du bord Est de la table, et le dernier à mi-chemin entre l'Objectif central et le centre du bord Ouest de la table.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit deux coins opposés du terrain comme Zone de Déploiement et choisit un coin A et un coin B. L'adversaire obtient les deux autres coins et choisit un coin A et un coin B.

Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat déploie une de ses Troupes n'importe où entièrement à moins de 12" du coin A. Le joueur adverse fait ensuite de même. Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat déploie ensuite une de ses Troupes n'importe où entièrement à moins de 12" du coin B. Le joueur adverse fait ensuite de même.

Les deux joueurs répètent ce processus jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 3 Points de Victoire si vous avez plus de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur d'Objectif central. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 6 Points de Victoire.
- Pour chacun des autres Marqueurs d'Objectifs, vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez plus de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur d'Objectif. Si vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 3 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire si votre **Général** est à moins de 3" de l'Objectif central à la fin de la partie.



ESCORTER LES BLESSÉS

Ayant subi de lourdes pertes, les deux armées cherchent à se mettre à l'abri pour se reposer et soigner leurs blessés. Mais la bataille n'est pas terminée et le nombre de pertes pourrait encore croître...

APERÇU DU SCÉNARIO

Secourez vos alliés blessés et conduisez-les en lieu sûr, tout en contrant les tentatives ennemies.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Placez ensuite trois Marqueurs d'Objectif dans la Zone de Déploiement de chaque joueur de telle sorte que les Objectifs soient équidistants le long de la limite de la Zone de Déploiement de chaque joueur, l'un d'entre eux étant au centre.

Le premier est placé à 12" du centre du bord de table de chaque joueur. Les autres sont ensuite placés à mi-chemin entre l'Objectif central et les bords de table de part et d'autre, de telle sorte que les Objectifs sont équidistants le long de la limite de la Zone de Déploiement de chaque joueur.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

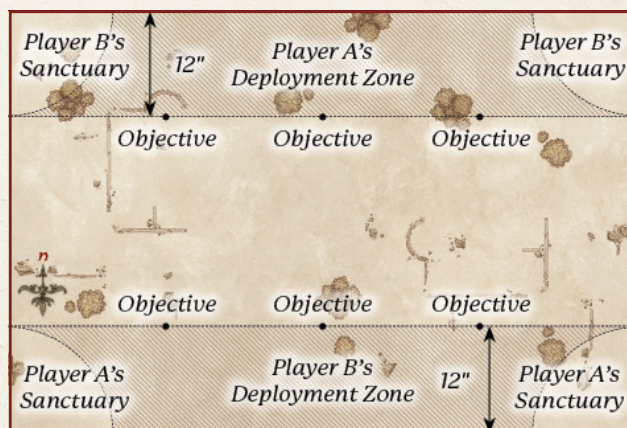
- Vous recevez 2 Points de Victoire pour chacun de vos Alliés Blessés au contact socle à socle avec une figurine alliée et aucune figurine ennemie, dans la moitié de terrain de votre adversaire. Pour chaque Allié Blessé qui a été secouru, vous recevez 4 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).

RÈGLES SPÉCIALES

Le Sanctuaire – Les zones à moins de 12" des coins qui ne sont pas dans la Zone de Déploiement d'un joueur représentent les Sanctuaires de ce joueur. Ce sont les retranchements où il faut exfiltrer les Alliés Blessés.

Alliés Blessés – Les Marqueurs d'Objectif dans les Zones de Déploiement de chaque joueur représentent les Alliés Blessés qu'il faut conduire en sécurité. Les Alliés Blessés sont considérés comme des Objets Lourds (cf Références Rapides).

Si, durant la Phase Finale de n'importe quel Tour, une figurine alliée et un Allié Blessé sont tous deux au contact socle à socle et entièrement à l'intérieur d'un Sanctuaire allié, l'Allié Blessé est retiré du champ de bataille : il a été secouru. Aucune figurine ne peut porter les Alliés Blessés de son adversaire, quelles que soient les circonstances.



AFFRONTLEMENT AU CLAIR DE LUNE

Deux armées ennemies se surprennent à la faveur de la nuit et une bataille impromptue en résulte. Les ténèbres nocturnes rendent le combat insolite et permettent aux deux camps de faire preuve de furtivité.

APERÇU DU SCÉNARIO

Dans l'obscurité de la nuit, deux armées s'affrontent pour la suprématie!

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Un Marqueur d'Objectif est ensuite placé au centre du champ de bataille.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 4 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 4 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que votre adversaire, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque figurine de **Héros** ennemie qui a été retirée comme Perte, jusqu'à un maximum de 4 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez plus de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur d'Objectif. Si vous avez deux fois plus de figurines que votre adversaire à moins de 3" du Marqueur d'Objectif, ou que vous êtes le seul joueur à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez alors 4 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Au Cœur de la Nuit.



SCÉNARIO 23

EN PREMIÈRE LIGNE

Lors des batailles les plus désespérées, ce sont les hauts faits des généraux qui font la différence entre la victoire et la défaite. Même la présence charismatique de simples capitaines peut suffire à l'emporter quand tout semble perdu.

APERÇU DU SCÉNARIO

Déployez vos héros pour prendre le contrôle des points stratégiques du champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Ensuite, placez trois Marqueurs d'Objectif sur le champ de bataille. L'un d'entre eux est automatiquement placé au centre du terrain. Les deux autres sont placés à mi-chemin entre l'Objectif central et respectivement le centre des bords Ouest et Est de la table.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit l'une des Zones de Déploiement. Il choisit ensuite une Troupe de son Armée et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe.

Une fois cela fait, le joueur adverse choisit l'une de ses Troupes et la déploie entièrement à moins de 12" de son bord de table, comme décrit précédemment. Les joueurs alternent ensuite jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Pour chaque Marqueur d'Objectif qui comporte des figurines de **Héros** alliées et ennemies à moins de 3" du Marqueur, vous recevez 2 Points de Victoire, à condition que l'un de vos **Héros** soit d'un Rang de Héros supérieur à celui de chaque **Héros** de votre adversaire.
- Pour chaque Marqueur d'Objectif qui comporte uniquement des **Héros** alliés et aucun **Héros** ennemi à moins de 3" du Marqueur, vous recevez 4 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à votre adversaire à la fin de la partie (s'il n'avait pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).

RÈGLES SPÉCIALES

Le Temps des Héros.



SCÉNARIO 24

CONVERGENCE

Un ancien pouvoir s'est éveillé, causant beaucoup d'agitation de ceux qui voudraient s'en emparer. Toutes à leur hâte d'atteindre le site, les armées se sont trouvées séparées et doivent se rassembler sur le champ de bataille pour remporter la victoire.

APERÇU DU SCÉNARIO

Réunissez vos forces et ramenez les Reliques à leur lieu de pouvoir.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAINS ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Placez quatre Marqueurs d'Objectif sur le terrain pour représenter les différentes Reliques. Un Marqueur d'Objectif est placé précisément à mi-chemin entre le centre de la table et le centre du bord Nord de la table. Les trois autres Marqueurs d'Objectif sont positionnés de la même manière entre le centre de la table et les centres des bords Est, Sud et Ouest de la table.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs jettent un D6 – le joueur avec le meilleur résultat choisit deux coins opposés du terrain comme Zone de Déploiement et choisit un coin A et un coin B. L'adversaire obtient les deux autres coins et choisit un coin A et un coin B.

Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat déploie une de ses Troupes n'importe où entièrement à moins de 12" du coin A. Le joueur adverse fait ensuite de même. Le joueur qui a obtenu le meilleur résultat déploie ensuite une de ses Troupes n'importe où entièrement à moins de 12" du coin B. Le joueur adverse fait ensuite de même.

Les deux joueurs répètent ce processus jusqu'à ce que toutes les Troupes aient été déployées.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux joueurs jettent un D6. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

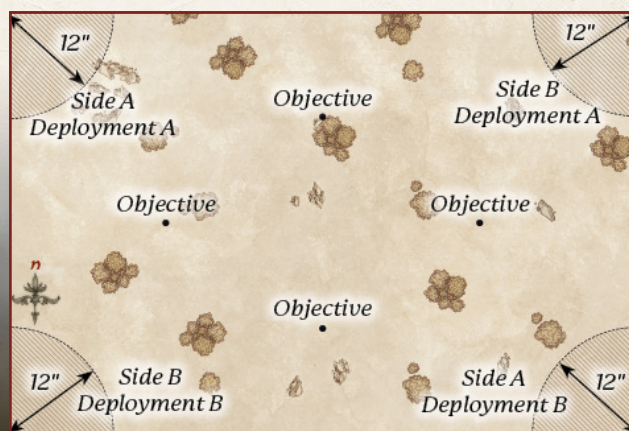
À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux joueurs ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque Relique portée par une figurine alliée. Pour chaque Relique portée par une figurine alliée à moins de 6" du centre du champ de bataille, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire si vous avez davantage de figurines que votre adversaire à moins de 6" du centre du champ de bataille.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Général** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Général** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Relique de Pouvoir.



Jouer en Doubles

Les tournois de Doubles ont toujours été très populaires chez les adeptes du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu; il y a quelque chose de vraiment plaisant dans le fait de faire équipe avec un ami pour affronter un autre duo, qui enthousiasme la plupart des passionnés. Pouvoir mettre en commun votre expérience et vos connaissances du jeu, tout en nourrissant une rivalité amicale pour savoir quelle moitié de l'armée fauchera le plus d'ennemis, fait partie des nombreuses raisons pour lesquelles les parties de Doubles marquent durablement ceux qui les jouent.

Dans les pages qui suivent, nous allons vous présenter des règles additionnelles pour les parties en Doubles, ainsi que six Scénarios spécialement conçus pour ce format, à destination des organisateurs de tournois. Chaque Scénario est équilibré de la même manière que les Scénarios standards de Partie Compétitive, afin de pouvoir être utilisé lors des événements en Doubles, tout en apportant une nouvelle touche de fun à ce format de jeu.

Lors de l'organisation d'un événement de Doubles, le format suivra celui d'un tournoi classique, à l'exception près que les Scénarios utilisés seront ceux présentés dans les pages suivantes, en lieu et place du Système de Poules de Scénarios.

LES ARMÉES

Une Armée de Doubles se compose de la manière qu'une Liste d'Armée Solo, divisée en deux Contingents, chacun contrôlé par un joueur différent. Chaque Contingent doit être construit avec la même limite de points, de manière à ce que chacun représente la moitié du total autorisé. Les deux armées ne peuvent pas partager leurs points restants avec leur partenaire. Les Listes d'Armée restent soumises à l'ensemble des règles habituelles de création d'Armée.

Par exemple : Romain et Prodamp jouent en équipe, chacun avec un Contingent de 400 Points. Bien que Prodamp n'utilise que 395 Points, il ne peut pas transférer ses 5 Points restants à Romain. Romain ne peut donc utiliser que 400 Points, lui aussi.

L'ensemble de l'Armée de Double doit provenir d'une unique Liste d'Armée, et ne peut donc contenir aucune figurine issue d'une autre Liste d'Armée. Cependant, la Limite d'Arcs et la Limite d'Armes de Jet sont calculées pour chaque Contingent individuellement, et non pas pour l'ensemble de l'Armée – ainsi, vous ne pouvez pas regrouper tous vos Arcs ou Armes de jet dans un seul Contingent.

Chaque joueur doit indiquer quel **Héros** est le **Général** de son Contingent.

Au début de chaque partie, avant de lancer les dés pour déterminer les Zones de Déploiement, les Équipes devront décider qui au sein du binôme joue le Contingent Principal et qui joue le Contingent Auxiliaire. Si le **Général** d'un des Contingents dispose d'un Rang de Héros supérieur à celui du **Général** de l'autre Contingent, son Contingent devient automatiquement le Contingent Principal. Si les **Généraux** des deux Contingents ont un Rang de Héros équivalent, alors une main neutre est lancée (relancez les dés en cas d'égalité). Le Contingent du joueur qui obtient le meilleur résultat devient le Contingent Principal et l'autre devient le Contingent Auxiliaire.

Par exemple : Asdru et Héloïse participent à un tournoi en Doubles en utilisant une Liste d'Armée du Royaume du Rohan. Le Contingent d'Asdru est mené par Théoden, un Héros de Légende, tandis que le Contingent de Héloïse est mené par Théodred, un Héros d'Envergure. Comme Théoden a un Rang de Héros supérieur à celui de Théodred, le Contingent d'Asdru sera automatiquement le Contingent Principal.

Si une Liste d'Armée indique qu'un **Héros** spécifique est toujours le **Général** de l'Armée, alors le Contingent dans lequel se trouve ce **Héros** sera automatiquement le Contingent Principal pour chaque partie – il n'est pas nécessaire de faire un jet de dé.

Si une équipe souhaite utiliser une Liste d'Armée qui impose que toutes les figurines soient déployées en une seule Troupe (comme La Communauté de l'Anneau), cela reste autorisé. Dans ce cas, les joueurs doivent diviser leur Armée en deux Contingents avec un nombre de Points aussi équilibré que possible, comme d'habitude. Le Contingent qui comprend le **Général** devient automatiquement le Contingent Principal. Cela doit être fait avant le début du tournoi et ne peut pas être modifié pendant celui-ci.

GÉNÉRAL ET COMMANDANT EN CHEF

Le **Général** du Contingent Principal est le **Commandant en Chef** de l'intégralité de l'Armée durant toute la partie.

DÉMORALISATION

Pour les parties de Doubles, le Seuil de Démoralisation est déterminé sur la base de l'intégralité de l'Armée plutôt que sur chaque Contingent individuellement.

SCÉNARIO 1

AUCUNE ÉCHAPPATOIRE

Tandis que la moitié de chaque armée s'affronte au cœur du champ de bataille, le reste des forces ennemies se rapproche inexorablement.

APERÇU DU SCÉNARIO

Écrasez l'ennemi tout en tenant la ligne au cœur du champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux équipes lancent un D6 – celle qui obtient le meilleur résultat devient l'Équipe A et choisit l'une des Zones de Déploiement au centre du champ de bataille. L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 6" de la ligne centrale du terrain dans sa Zone de Déploiement. L'Équipe B déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 6" de la ligne centrale du terrain dans sa Zone de Déploiement. L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Auxiliaire entièrement à moins de 6" du bord de table dans la moitié de terrain opposée à celle de son Contingent Principal ; l'Équipe B fait ensuite de même.

PREMIÈRE INITIATIVE

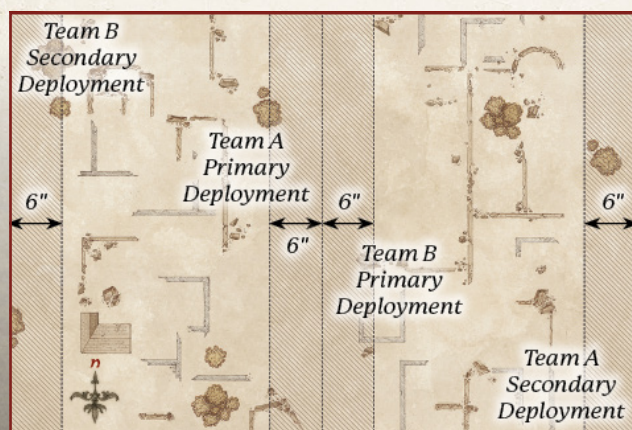
Les deux Équipes jettent un D6. L'Équipe qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, l'Équipe qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux Équipes ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Commandant en Chef** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Commandant en Chef** ennemi a été Blessé et n'a plus qu'un seul Point de Vie, vous recevez 3 Points de Victoire à la place. Si le **Commandant en Chef** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 5 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 3 Points de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 5 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à vos adversaires à la fin de la partie (s'ils n'avaient pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que vos adversaires, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 3 Points de Victoire si le **Général** de la Deuxième Armée a été retiré comme Perte.
- Vous recevez 1 Point de Victoire pour chacune de vos figurines de **Héros** à moins de 3" du centre de la table à la fin de la partie, jusqu'à un maximum de 3 Points de Victoire.



SCÉNARIO 2

CONQUÊTE ABSOLUE

Deux forces ennemies sont engagées dans une impasse sur le champ de bataille. Ce n'est qu'en recevant le renfort de leurs alliés et en prenant le contrôle des zones clefs qu'ils pourront remporter la victoire.

APERÇU DU SCÉNARIO

Il y a 5 Marqueurs d'Objectif sur le terrain. Contrôlez-en un maximum pour assurer la victoire.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées de Doubles d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Un Marqueur d'Objectif est placé au centre du champ de bataille. Les quatre autres Marqueurs d'Objectif sont positionnés à mi-chemin entre le centre du terrain et chaque coin de la table.

DÉPLOIEMENT

Les deux équipes lancent un D6 – celle qui obtient le meilleur résultat devient l'Équipe A et choisit l'une des Zones de Déploiement au centre du champ de bataille. L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 6" du centre du champ de bataille dans sa Zone de Déploiement. L'Équipe B déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 6" du centre du champ de bataille dans sa Zone de Déploiement. Les deux Contingents Auxiliaires sont conservés pour plus tard dans la partie.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux Équipes jettent un D6. L'Équipe qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, l'Équipe qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux Équipes ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Pour chaque Marqueur d'Objectif, vous recevez 1 Point de Victoire si vous avez davantage de figurines que l'Équipe adverse à moins de 3" du Marqueur. Si vous avez au moins deux fois plus de figurines que l'Équipe adverse à moins de 3", vous recevez à la place 2 Points de Victoire. Si vous êtes la seule Équipe à avoir des figurines à moins de 3", vous recevez à la place 3 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Commandant en Chef** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Commandant en Chef** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Maelström de Bataille.



SCÉNARIO 3

PRENDRE ET TENIR

Deux forces ennemies convergent vers un lieu empli de puissance ; celui qui le dominera assurera sa victoire.

APERÇU DU SCÉNARIO

Contrôlez l'objectif central pour remporter la victoire.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées de Doubles d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Un unique Marqueur d'Objectif est placé au centre du terrain.

DÉPLOIEMENT

Les deux équipes lancent un D6 – celle qui obtient le meilleur résultat devient l'Équipe A et choisit l'un des coins de table. Le coin de table choisi et le coin de table opposé sont les Zones de Déploiement de l'Équipe A. Les deux autres coins de tables sont les Zones de Déploiements de l'Équipe B.

L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 12" du coin de table choisi. L'Équipe B déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 12" d'un de ses coins de table.

L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Auxiliaire entièrement à moins de 12" de son autre coin de table. Enfin, l'Équipe B déploie ensuite son Contingent Auxiliaire entièrement à moins de 12" de son autre coin de table.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux Équipes jettent un D6. L'Équipe qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

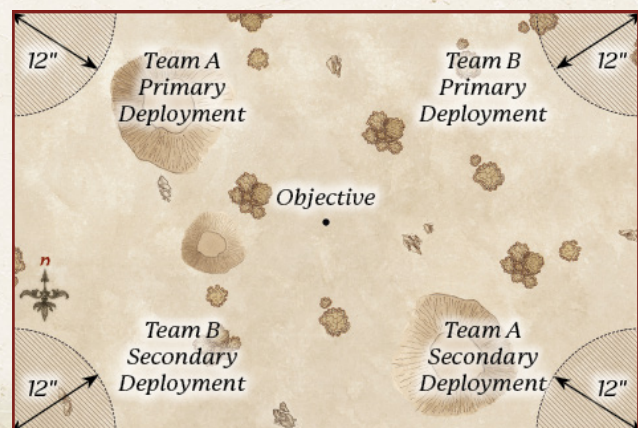
À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux Équipes ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- Vous recevez 4 Points de Victoire si votre Équipe a plus de figurines que votre adversaire à moins de 6" de l'Objectif. Si vous avez deux fois plus de figurines que votre l'Équipe adverse à moins de 6" de l'Objectif, vous recevez alors 8 Points de Victoire à la place. Si vous avez trois fois plus de figurines que l'Équipe adverse à moins de 6" de l'Objectif, ou que vous êtes la seule Équipe à avoir des figurines à moins de 6" de l'Objectif, vous recevez alors 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Commandant en Chef** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Commandant en Chef** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à vos adversaires à la fin de la partie (s'ils n'avaient pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).

RÈGLES SPÉCIALES

Magie Ancienne – La zone pour laquelle les deux Armées s'affrontent est un antique sanctuaire d'où émane une puissante magie. Les figurines à moins de 6" du Marqueur d'Objectif bénéficient de la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*, et peuvent relancer les Jets de Destin ratés.



SCÉNARIO 4

CHOC DES CHAMPIONS

Les deux chefs alliés doivent unir leur puissance face à leurs adversaires ; celui qui terrassera le plus d'ennemis remportera une victoire éclatante.

APERÇU DU SCÉNARIO

Faites en sorte que les généraux de vos deux forces éliminent plus de modèles que les deux généraux ennemis.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées de Doubles d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

DÉPLOIEMENT

Les deux équipes lancent un D6 – celle qui obtient le meilleur résultat devient l'Équipe A et choisit l'un des bords de table. L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 24" de son bord de table. Les figurines doivent être déployées à moins de 6" du Capitaine de leur Troupe. Une fois cela fait, l'Équipe B déploie son Contingent Principal entièrement à moins de 24" de son bord de table. Les Équipes déploient ensuite alternativement leurs Contingents Auxiliaires, en suivant les mêmes règles.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux Équipes jettent un D6. L'Équipe qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à la fin d'un Tour où l'une des deux Armées a été mise en Déroute (réduite à 25 % ou moins de son effectif de départ). À ce moment, l'Équipe qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux Équipes ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

Comptez les figurines tuées par vos deux **Généraux** au Combat tout au long de la partie. C'est votre Compteur de Victimes. Notez que les figurines tuées par le Tir, les Pouvoirs Magiques ou l'Attaque Brutale *Projeter* ne comptent pas dans ce calcul.

- Vous recevez 4 Points de Victoire si votre Compteur de Victimes est plus élevé que celui de l'Équipe adverse. Si votre Compteur de Victimes est supérieur ou égal au double de celui de l'Équipe adverse, vous recevez 8 Points de Victoire à la place. Si votre Compteur de Victimes est supérieur ou égal au triple de celui de l'Équipe adverse, vous recevez 12 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si le **Commandant en Chef** ennemi a été Blessé durant la partie. Si le **Commandant en Chef** ennemi a été retiré comme Perte, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste plus de Bannières que vos adversaires, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.

RÈGLES SPÉCIALES

Rivalité Amicale – Unis sur le champ de bataille, mais portés par l'orgueil, les deux généraux luttent non seulement contre l'ennemi... mais aussi pour prouver lequel est le plus grand héros. Comptez combien de figurines chacun de vos **Généraux** tue au Combat.

Pour chaque Armée, le **Général** ayant tué le moins de figurines au Combat parmi les deux bénéficie d'un bonus de +1 pour Blessier lorsqu'il porte ses Coups. Ce bonus prend fin immédiatement dès qu'il a rattrapé ou dépassé son allié.



SCÉNARIO 5

ENCERCLÉS

Alors qu'une armée est prise au piège, ses alliés doivent se battre vaillamment pour la libérer des hordes ennemies qui l'encerclent.

APERÇU DU SCÉNARIO

Les défenseurs doivent tout faire pour préserver leurs troupes au centre, pendant que les assaillants tentent de les anéantir.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées de Doubles d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé. Un élément de décor d'un diamètre maximal de 6" doit être placé au centre du champ de bataille. L'Équipe qui occupe cette position devra le défendre.

DÉPLOIEMENT

Les deux équipes lancent un D6 – celle qui obtient le meilleur résultat devient l'Équipe A. L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à moins de 6" du centre du champ de bataille, y compris les Engins de Siège, s'il y en a.

L'Équipe B déploie ensuite l'intégralité de son Armée entre 6" et 12" de distance de la Zone de Déploiement de l'Équipe A. L'Équipe A déploie enfin son Contingent Auxiliaire n'importe où à moins de 3" de tout bord de table.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux Équipes jettent un D6. L'Équipe qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.

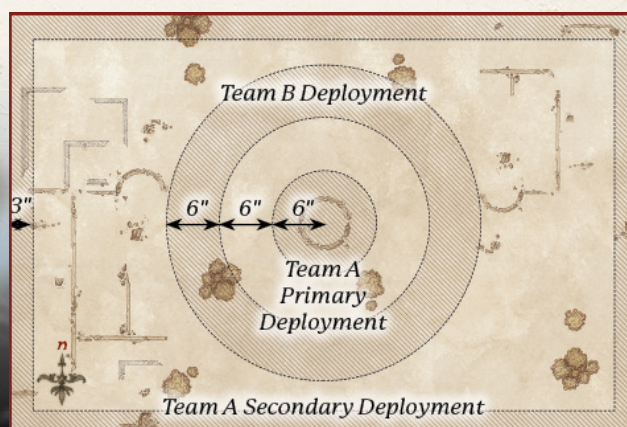
OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux Équipes ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

- L'Équipe A reçoit 1 Point de Victoire si son **Commandant en Chef** est toujours en vie à la fin de la partie. Si le **Commandant en Chef** de l'Équipe A est toujours en vie et n'a subi aucune Blessure, l'Équipe A reçoit à la place 3 Points de Victoire. Si le **Commandant en Chef** de l'Équipe A est toujours en vie, n'a subi aucune Blessure et n'a dépensé aucun Point de Destin, l'Équipe A reçoit à la place 5 Points de Victoire.
- L'Équipe B reçoit 1 Point de Victoire si le **Commandant en Chef** de l'Équipe A a été Blessé durant la partie. Les Blessures sauvegardées par le Destin ne comptent pas. Si le **Commandant en Chef** de l'Équipe A a été Blessé et qu'il ne lui reste plus que 1 Point de Vie, l'Équipe B reçoit alors 3 Points de Victoire. Si le **Commandant en Chef** de l'Équipe A a été retiré comme Perte, l'Équipe B reçoit 5 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 3 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 3 Points de Victoire si vous avez plus de figurines que l'Équipe adverse au contact socle à socle ou dans l'élément de décor que vous avez choisi. Si vous avez deux fois plus de figurines que l'Équipe adverse au contact socle à socle ou dans l'élément de décor, vous recevez à la place 6 Points de Victoire.
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie et que votre adversaire n'en a plus, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à vos adversaires à la fin de la partie (s'ils n'avaient pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).
- Vous recevez 2 Points de Victoire si la figurine avec la Valeur en Points la plus élevée dans le Contingent Auxiliaire adverse a été retirée comme Perte.



SCÉNARIO 6

JEUX D'ESPRIT

Chaque camp a pour mission d'éliminer des cibles ennemies clefs, mais en plein combat, ils n'ont pas pu transmettre ces informations à leurs alliés.

APERÇU DU SCÉNARIO

Chaque Armée choisit secrètement un héros ennemi. Tentez d'éliminer les héros choisis par votre Équipe tout en menant vos héros sélectionnés au centre du champ de bataille.

ARMÉES

Les joueurs construisent leurs Armées de Doubles d'une Valeur en Points égale.

TERRAIN ET DÉCORS

Préparez la table de jeu comme demandé.

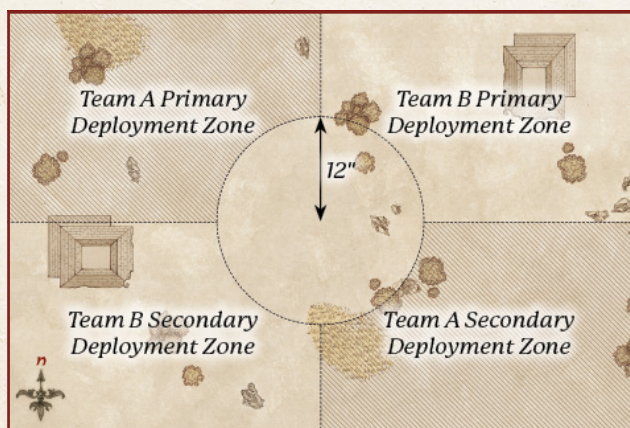
DÉPLOIEMENT

Les deux équipes lancent un D6 – celle qui obtient le meilleur résultat devient l'Équipe A et choisit deux quarts de table opposés sur le champ de bataille. L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à l'intérieur d'un de ces quarts de table, mais à plus de 12" du centre du terrain. L'Équipe B déploie ensuite son Contingent Principal entièrement à l'intérieur d'un des deux quarts de table restant, mais à plus de 12" du centre du terrain.

L'Équipe A déploie ensuite son Contingent Auxiliaire entièrement à l'intérieur de son autre quart de table, mais à plus de 12" du centre du terrain. Enfin, l'Équipe B déploie son Contingent Auxiliaire entièrement à l'intérieur du dernier quart de table, mais à plus de 12" du centre du terrain.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les deux Équipes jettent un D6. L'Équipe qui obtient le meilleur résultat choisit qui aura l'Initiative lors du premier Tour.



OBJECTIFS

Dès que l'une des Armées est Démoralisée, la partie peut subitement s'arrêter. Dès lors que cette condition a été remplie, à la fin de chaque Tour, lancez un D6. Sur un résultat de 1-2, la partie se termine – sinon, la bataille se poursuit pour un nouveau Tour.

À la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la partie. Si les deux Équipes ont obtenu le même nombre de Points de Victoire, la partie se conclut sur une égalité.

POINTS DE VICTOIRE

Au début de la partie, chaque joueur note secrètement le nom de l'une des figurines de **Héros** de ses adversaires. Ce seront vos Cibles. Cela implique que chaque Équipe a deux Cibles (bien que cela puisse être le même **Héros**). Les joueurs ne peuvent pas échanger avec leur partenaire du **Héros** qu'ils ont choisi pendant toute la durée de la partie – ce choix reste secret pour tous, sauf pour le joueur qui l'a inscrit.

- Vous recevez 2 Points de Victoire pour chacune des Cibles de votre Équipe qui a été Blessée. Pour chacune des Cibles de votre Équipe qui a été retirée comme Perte, vous recevez 4 Points de Victoire à la place. Si le même **Héros** a été choisi par les deux joueurs, vous recevez le double des Points de Victoire s'il est Blessé ou retiré comme Perte.
- Vous recevez 3 Points de Victoire pour chacune des Cibles choisies par vos adversaires, qui se trouve à moins de 6" du centre du champ de bataille à la fin de la partie. Si le même **Héros** a été choisi par les deux joueurs, vous recevez le double des Points de Victoire s'il se trouve à moins de 6" du centre du champ de bataille.
- Vous recevez 1 Point de Victoire si l'Armée adverse est Démoralisée à la fin de la partie. Si l'Armée adverse est Démoralisée et que la vôtre ne l'est pas, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 1 Point de Victoire s'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie. S'il vous reste au moins une Bannière à la fin de la partie et que votre adversaire n'en a plus, vous recevez 2 Points de Victoire à la place.
- Vous recevez 2 Points de Victoire s'il ne reste plus de Bannière à vos adversaires à la fin de la partie (s'ils n'avaient pas de Bannière initialement, vous recevez automatiquement ces Points).

RÈGLES SPÉCIALES

Au Cœur de la Nuit.

Campagnes



« Si on fait une brèche dans le mur,
le Gouffre de Helm tombera »

- SARUMAN, Le Seigneur des Anneaux : les Deux Tours™

Tous les événements ludiques ne sont pas nécessairement des tournois en solitaire où les joueurs s'affrontent pour déterminer qui est le meilleur. Parfois, il est agréable d'essayer d'autres choses, afin que les joueurs puissent tester d'autres armées ou faire partie d'une plus grande équipe.

Les campagnes sont une façon différente de jouer ensemble sur un week-end et se sont toujours révélées populaires pour les amateurs de Jeu de Bataille de la Terre du Milieu. Elles permettent de regrouper des joueurs en factions qui se disputent les zones clefs de la Terre du Milieu pour pouvoir les revendiquer, ce qui ajoute un niveau de complexité au week-end, car les résultats de toute l'équipe comptent.

Sur les pages à venir, nous allons vous présenter la structure pour créer votre propre campagne, avec des méthodes pour choisir les factions, des Règles Spéciales liées aux différents lieux de la Terre du Milieu, comment déterminer quelle faction contrôle quelle zone, et bien évidemment une carte de campagne sur laquelle les joueurs pourront s'affronter.

Une campagne peut durer un jour, un week-end, ou même s'étendre sur plusieurs soirées dans votre club local. Par nature, une campagne est un événement plus détendu où les joueurs profitent de la partie et suivent leurs scores en tant qu'équipes et non en tant qu'individus.

FACTIONS

Pour débiter une campagne, les joueurs doivent être séparés en factions de même taille si possible. Il pourrait simplement s'agir de séparer les joueurs en armées du Bien et en armées du Mal. Vous pourriez aussi prévoir des factions liées aux races, comme Hommes, Orques, Elfes ou Nains, ou encore répartir les joueurs de la façon qui vous semblera la plus adéquate.

Vous aurez certainement du mal à répartir les joueurs équitablement, par exemple, vous pourrez avoir plus d'armées du Bien que d'armées du Mal. Dans ces situations, il vaut mieux que certains joueurs volontaires quittent la faction la plus nombreuse pour équilibrer.

Si une campagne se déroule avec un nombre impair de joueurs, un Joueur impair sera nécessaire pour que tous les joueurs aient un adversaire. En ayant recours à un Joueur impair, gardez en tête qu'il ne découvrira la faction à laquelle il appartient que lorsque la partie aura lieu : il devra donc avoir accès à une Armée pour chaque faction disponible ce jour-là, en fonction du groupe qui sera en infériorité numérique.

APPARIEMENTS

Une campagne se déroule en six rondes, chacune jouée dans une des six régions de la Terre du Milieu (voir pages suivantes). Les joueurs sont aléatoirement appariés avec ceux de la faction adverse, en s'assurant qu'ils n'affrontent pas deux fois le même ou qu'ils n'affrontent pas un joueur de leur propre faction. Si cela se produit, échangez deux joueurs pour que tous aient un adversaire contre lequel ils n'ont pas encore joué.

Une fois que les joueurs sont appariés (et ré-appariés au besoin), la région disputée et le Scénario joué doivent être déterminés. Les Scénarios sont choisis parmi les 24 Scénarios de Partie Compétitive listés précédemment dans le supplément. Pour choisir le Scénario joué, suivez le processus pour déterminer le Scénario comme pour un événement de Jeu Compétitif.

Pour choisir pour quelle région les joueurs vont se battre, jetez un D6 et consultez le tableau ci-dessous. Une fois que la région a été disputée, elle ne peut pas être rejouée : son destin a déjà été décidé. Chaque région ne peut donc être disputée qu'une seule fois lors d'une campagne.

D6 Résultat

1	Eriador
2	Rohan
3	Rhovanion
4	Mordor
5	Haradwaith
6	Gondor

GAGNER LA CAMPAGNE

Après chaque ronde, comptez le nombre de victoires de chaque faction lors des combats pour cette région. La faction qui a remporté le plus de parties remporte le contrôle de cette région pour le reste de la campagne. S'il y a une égalité dans le nombre de victoires, alors aucune faction ne prend le contrôle de la région.

Une fois la campagne finie, la faction qui contrôle le plus de régions est déclarée vainqueur !

Si plusieurs factions contrôlent le même nombre de régions, alors la campagne se solde par une égalité.

Par exemple : lors de la première ronde, les factions du Bien et du Mal se disputent le Mordor. Une fois les résultats de la ronde connus, on constate que le Bien a gagné 43 parties, alors que le Mal en a gagné 57. Pour cette raison, le Mal contrôle désormais le Mordor et gagne les bénéfices associés avec cette région.

Une fois les six rondes jouées, le Bien contrôle le Rohan, l'Eriador, le Rhovanion et le Haradwaith, tandis que le Mal contrôle le Mordor et le Gondor. Comme le Bien possède plus de régions, la faction remporte la campagne !

RÉGIONS

Chacune des régions jouables dispose de ses propres Règles Spéciales qui s'appliquent quand on y combat, et un bonus de campagne qui revient à la faction qui contrôle la région pour le reste de la campagne.

ERIADOR

Il s'agit du nom elfique des terres qui s'étendent entre les Monts Brumeux à l'Est et les Montagnes Bleues à l'Ouest, aussi nommées Terres Solitaires. C'est ici que l'on trouve Fondcombe, l'Arnor et la Comté.

RÈGLES SPÉCIALES

Protection des Elfes : Lors d'une bataille en Eriador, toutes les figurines gagnent la Règle Spéciale Résistant à la Magie.

Bonus de campagne : Si votre faction contrôle Eriador, alors les **Héros** de votre Armée peuvent relancer les 1 sur leurs jets de Destin.

ROHAN

Anciennement province du Gondor sous le nom de Calenardhon, le Rohan a été offert aux seigneurs des chevaux par l'intendant Cirion en l'an 2510 du Troisième Âge. Depuis, les Rohirrim sont les alliés du Gondor.

RÈGLES SPÉCIALES

Foyer des Seigneurs des Chevaux : Lors d'une bataille au Rohan, tous les Héros gagnent la Règle Spéciale Seigneur des Chevaux.

Bonus de campagne : Si votre faction contrôle le Rohan, alors quand une **Monture** de votre Armée subit une Blessure, lancez un D6. Sur un 5+, cette Blessure est ignorée.

RHOVANION

Les vastes terres entre les Monts Brumeux à l'Ouest et la rivière Celduin à l'Est. Elles contiennent de grands royaumes et colonies, comme la Forêt Noire, la Lothlórien, Erebor et Dale.

RÈGLES SPÉCIALES

Faire Face : Lors d'une bataille au Rhovanion, toutes les figurines doivent relancer les Tests de Bravoure ratés dans le cadre de la Démoralisation de leur Armée.

Bonus de campagne : Si votre faction contrôle le Rhovanion, votre **Général** gagne la Règle Spéciale Sans Peur.

MORDOR

Les terres noires de Sauron; le Mordor est une région de mal et de ténèbres. Encerclé par les Monts cendrés au Nord et les Montagnes de l'Ombre à l'Ouest et au Sud, le Mordor est le domaine de Sauron depuis le Deuxième Âge.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Œil de Sauron : Lors d'une bataille en Mordor, l'Œil de Sauron veille. Au début de la partie, placez un Marqueur de 25mm au centre de la table – c'est là que regarde l'Œil de Sauron. Lors de la Phase d'Initiative, après que l'Initiative a été déterminée, le joueur avec l'Initiative peut déplacer le Marqueur de 6" ou moins. Les figurines du Bien à moins de 3" du Marqueur subissent une pénalité de -1 aux Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à faire. Les figurines du Mal à moins de 3" du Marqueur peuvent relancer les Jets pour Blesser qui font un résultat de 1 quand elles portent des Coups.

Bonus de campagne : Si votre faction contrôle le Mordor, les **Héros** de votre Armée gagnent la Règle Spéciale Terreur.

HARADWAITH

Au Sud du Gondor et du Mordor se trouve la vaste région désertique du Haradwaith. Ces terres arides et désolées sont le foyer des «Sudrons», un peuple hardi et sans pitié qui guerroyait régulièrement contre le Gondor, au Nord.

RÈGLES SPÉCIALES

Terre Désolée : Lors d'une bataille au Haradwaith, la puissante chaleur du soleil affecte les combattants. Les figurines avec une Armure lourde ou une Armure lourde naine réduisent leur valeur de Mouvement de 1".

Bonus de campagne : Si votre faction contrôle le Haradwaith, les **Héros** de votre Armée gagnent la Règle Spéciale Attaques Empoisonnées pour toutes leurs Armes.

GONDOR

Royaume des Hommes méridional fondé par le haut roi Elendil à son arrivée en Terre du Milieu, le Gondor est une grande nation qui s'est toujours tenue face au Mal venu du Mordor à l'Est, afin de protéger les peuples libres des forces de Sauron.

RÈGLES SPÉCIALES

Cité de Númenor : Lors d'une bataille au Gondor, toutes les figurines augmentent de 1 leur valeur de Bravoure.

Bonus de campagne : Si votre faction contrôle le Gondor, alors la portée de vos Bannières est augmentée à 6".





TOURNOIS PAR ÉQUIPES

Les tournois par équipes sont un autre type d'évènement qui vous permet de rassembler votre propre communauté d'amis. Au lieu de vivre seuls un tournoi, vous et vos amis pourrez assembler une équipe, et prouver à tous que vous êtes les meilleurs – un peu comme les vaillants héros de la Communauté, les courageux nains de la Compagnie de Thorin ou encore les terrifiants Nazgûl ! Pouvoir vivre un tournoi ensemble est l'un des meilleurs aspects d'un tournoi par équipes, et fait de ces tournois des souvenirs inoubliables pour ceux qui y participent.

Dans les prochaines pages, vous trouverez des règles additionnelles permettant aux Organisateurs de créer leur propre Tournoi par équipes, qui diffèrent un peu dans leur organisation des tournois évoqués précédemment. Vous trouverez également les règles destinées aux joueurs, comme la construction des Listes d'Armée, ou comment sont comptabilisés les points.

Un tournoi par équipes utilise les mêmes 24 Scénarios que les tournois standards, avec un système de tirage de Scénario identique. Tous les membres d'une équipe jouent le même Scénario lors d'une ronde.

RASSEMBLER UNE ÉQUIPE

TAILLE D'ÉQUIPE

Lors d'un tournoi par équipes, l'Organisateur doit clairement préciser combien de joueurs devront composer chaque équipe. Les équipes peuvent être composées d'autant de joueurs que le souhaite l'Organisateur, de trois pour les plus petits tournois à huit ou neuf pour les plus grands ! L'Organisateur est libre de la taille des équipes, cependant, nous recommandons des équipes de quatre. Par conséquent, le format de ce Compendium est basé sur des équipes de quatre joueurs. Si vous souhaitez organiser un évènement avec des équipes de taille différente, il vous faudra adapter le système d'appariement utilisé dans ce Compendium pour correspondre à votre taille d'équipe.

DÉSIGNER UN CAPITAIN

Tel Gandalf guidant la Communauté ou la Compagnie de Thorin dans leurs quêtes, un Capitaine s'assure que son équipe dispose de toutes les informations nécessaires avant et pendant le tournoi. Le Capitaine est en charge du rendu des listes, de la collecte et de la remontée des résultats à la fin de chaque ronde et de la transmission à ses coéquipiers des informations de l'Organisateur. Ce rôle est souvent tenu par la personne la plus organisée ou avec le plus d'expérience, pour permettre au tournoi de se dérouler dans les meilleures conditions.

CONSTRUIRE LES ARMÉES

Chaque joueur aura besoin d'une Armée pour la durée du tournoi ; les règles de construction d'Armée sont disponibles dans la section dédiée de ce Compendium. Toutefois, comme les joueurs forment une équipe, certains éléments doivent être pris en compte lors de la construction des Armées.

RÈGLE DE L'UNIQUE

Les joueurs forment une équipe, il est donc logique qu'ils ne puissent pas utiliser les mêmes personnages ou équipements Uniques – bien que ce soit parfois tentant ! Thorin, Elrond et Aragorn comptent parmi les héros les plus puissants de la Terre du Milieu, mais même eux ne peuvent se dédoubler !

Par conséquent, le mot-clef **Unique** (décrit page 65 du Grand Livre de Règles) s'applique à l'intégralité de l'équipe, plutôt qu'à chaque Armée. Cela signifie qu'une équipe ne peut prendre le même personnage nommé dans deux de ses Armées, même si le personnage a plusieurs profils, comme Thorin Écu-de-Chêne, ou même un alignement différent, comme Saroumane, qui peut être recruté dans une Armée du Bien comme du Mal.

Exemple : Dolrudir veut utiliser Aragorn (Grand-Pas) dans son Armée, mais Lilou, sa coéquipière, souhaite jouer Aragorn, Roi Elessar. Seul•e l'un•e d'entre iels pourra utiliser Aragorn, à cause de son mot-clef Unique, les deux joueurs•ses devront donc s'accorder sur qui peut ajouter le stoïque ranger à son Armée.

De même, Shakâ veut prendre Saroumane le Blanc dans son Armée du Bien, mais son coéquipier Sarn veut utiliser Saroumane dans son Armée du Mal. Comme il n'existe qu'un seul Saroumane en Terre du Milieu, seul l'un d'entre eux pourra jouer le puissant Istari – soit en Bien, soit en Mal.

Sur le même principe, un même Équipement Unique ne peut pas être pris plus d'une fois par équipe, même s'il est porté par deux figurines différentes.

Une équipe peut inclure plusieurs figurines pouvant porter l'Anneau Unique, mais celui-ci est bel et bien **Unique** (comme son nom pourrait éventuellement le suggérer), reportez-vous donc au tableau disponible page 111 du Grand Livre de Règles pour déterminer qui porte l'Anneau.

Exemple : Maxgothor et Gwanir sont dans la même équipe. Maxgothor a recruté Sauron dans son Armée, et Gwanir a décidé de jouer Bilbon, Maître Cambrioleur, dans la sienne. Comme Sauron est plus élevé que Bilbon dans le tableau de hiérarchie de l'Anneau Unique, c'est le Seigneur des Ténèbres et non le courageux Hobbit qui portera l'Anneau durant le tournoi. Gwanir peut toujours utiliser Bilbon ; celui-ci n'aura juste pas l'Anneau Unique.

De plus, chaque Liste d'Armée ne peut être incluse qu'une fois par équipe.

BIEN ET MAL

Le combat pour la Terre du Milieu oppose les forces de la lumière à celles des ténèbres, ainsi chaque équipe doit avoir le même nombre d'Armées du Bien et du Mal. Si votre équipe contient un nombre de joueurs impair, assurez-vous que l'équilibre Bien/Mal des listes soit le plus respecté possible, avec une seule Armée de différence entre les deux camps.

Exemple : Ar-Mandô participe à un tournoi par équipes de cinq joueurs avec quatre de ses élèves. Deux de ses élèves ont déjà choisi de jouer une Armée du Mal, et deux autres ont opté pour le Bien. Ar-Mandô est alors libre de jouer une Armée du Bien ou du Mal, car il n'y aura qu'une Armée d'écart entre les deux camps.

POINTS DE TOURNOI ET CRITÈRES DE DÉPARTAGE

Marquer des points de tournoi lors d'un événement par équipes est très similaire à un événement standard, avec quelques ajustements. Les Victoires Majeures et Mineures (voir plus haut) sont toujours utilisées, mais octroient un nombre de points de tournoi différent. Les points de tournoi d'une équipe sont utilisés pour déterminer son classement.

Résultat	Points accordés
Victoire Majeure	4 Points de Tournoi
Victoire Mineure	3 Points de Tournoi
Égalité	2 Points de Tournoi
Défaite Mineure	1 Point de Tournoi
Défaite Majeure	0 Point de Tournoi

Les équipes marquent des Points de Tournoi pour chaque partie jouée à chaque ronde, ce qui donne un maximum de 16 Points de Tournoi par ronde pour une équipe de 4 joueurs.

Exemple : Asdru, Romain, Ar-Mandô et Amândil ont uni leurs forces pour un tournoi par équipes. Durant la première ronde, trois d'entre eux ont dominé leur partie et ont remporté des Victoires Majeures, tandis que le dernier a arraché une Égalité. Leur équipe marque 14 Points de Tournoi : 4 Points pour chaque Victoire Majeure et 2 pour l'Égalité – un excellent début de tournoi !

À la fin de chaque partie, les joueurs doivent remonter leur résultat au Capitaine, qui transmet tous les résultats de l'équipe au Responsable du score une fois tous leurs matchs terminés.

CLASSEMENT

La victoire s'obtient en équipe, par conséquent, le classement fonctionne un peu différemment par rapport à un tournoi standard. Les joueurs ne sont pas classés selon leur performance individuelle, mais selon les résultats globaux de l'équipe. Les équipes sont classées en fonction des Points de Tournoi, comme lors d'un tournoi standard. Par conséquent, les appariements se feront équipe par équipe, et non joueur contre joueur.

En cas d'égalité au classement entre deux équipes, il existe plusieurs critères de départage pour déterminer laquelle est la mieux classée. Ces critères sont très similaires aux tournois standards, mais s'appliquent à tous les joueurs de l'équipe.

On compare dans un premier temps la Différence de Points de Victoire d'équipe, c'est-à-dire la somme des Points de Victoires marqués par l'ensemble des joueurs de chaque équipe, moins les Points de Victoire encaissés par l'ensemble de ces membres.

Exemple : À la fin de la ronde 1, l'équipe de Bendrums a joué quatre parties, avec les résultats suivants : 3-0, 7-4, 12-0 et 3-8, pour une Différence de Points de Victoire de +13.

Si les équipes sont encore à égalité, on compare ensuite les Points de Victoire marqués par l'ensemble des joueurs de l'équipe, puis on compte le nombre de **Généraux** tués par l'ensemble des joueurs de chaque équipe.

D'autres critères de départage peuvent être utilisés à l'appréciation de l'Organisateur.

RONDE 1

Pour la première ronde, les équipes seront appariées aléatoirement, afin d'assurer le tirage le plus impartial possible.

RONDES SUIVANTES

Après la première ronde, les équipes sont appariées selon leur classement, en utilisant la méthode vue au début de ce Compendium.



SYSTÈME D'APPARIEMENT D'ÉQUIPE

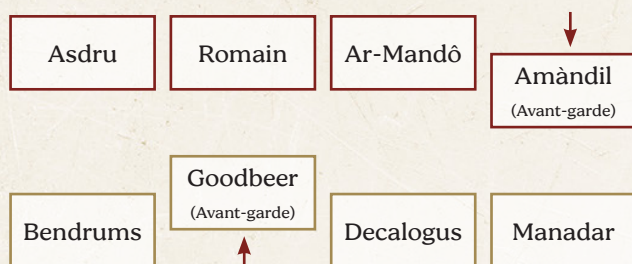
Une fois les équipes appariées l'une à l'autre, il faut à présent appairer les joueurs au sein de ces équipes – on utilise pour ça le système d'appariement d'équipe. Chaque équipe aura droit à 15 minutes pour faire cet appariement. Les équipes passent en revue les Listes d'Armée de l'équipe adverse, et sont informées de quel joueur joue quelle Liste. Appliquez ensuite ce guide étape par étape pour appairer les joueurs.

Exemple : L'équipe 1 est composée de Asdru, Romain, Ar-Mandô et Amândil. L'équipe 2 est composée de Bendrums, Goodbeer, Decalogus et Manadar.



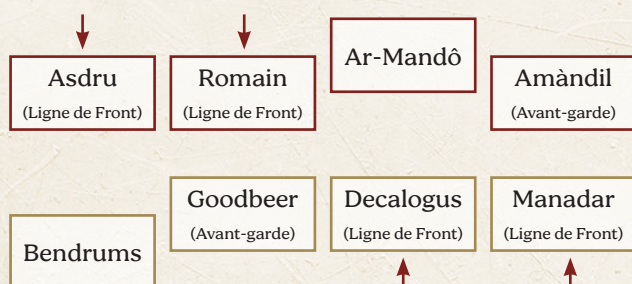
Étape 1 – Les deux équipes choisissent secrètement un joueur de leur équipe – c'est le joueur d'Avant-Garde. Une fois leur joueur d'Avant-Garde choisi, les deux équipes le révèlent en même temps.

Les deux équipes choisissent secrètement leur joueur d'Avant-Garde, et le révèlent en même temps. L'équipe 1 choisit Amândil, l'équipe 2 choisit Goodbeer.



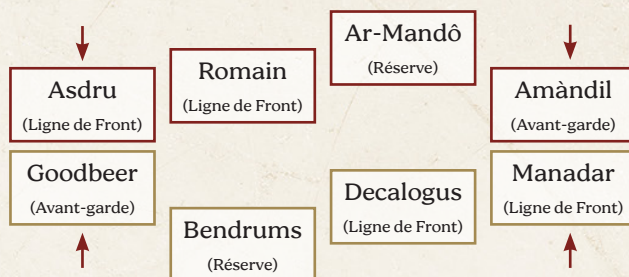
Étape 2 – Chaque équipe choisit alors secrètement deux joueurs à placer face au joueur d'Avant-Garde adverse – ce sont les joueurs de Ligne de Front. La dernière personne de l'équipe devient le joueur de Réserve. Une fois les deux équipes satisfaites de leur choix de joueurs de Ligne de Front, elles les révèlent simultanément.

Les deux équipes choisissent ensuite secrètement leurs deux joueurs de Ligne de Front qu'ils placent face au joueur d'Avant-Garde adverse. L'équipe 1 place Romain et Ar-Mandô, tandis que l'équipe 2 choisit Decalogus et Manadar.



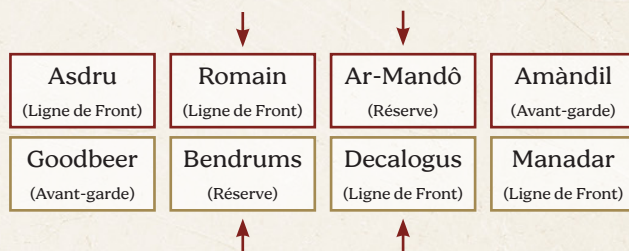
Étape 3 – Le joueur d'Avant-Garde de chaque équipe choisit alors l'un des deux joueurs de Ligne de Front adverses : ce sera son adversaire. Cela nous donne les deux premiers appariements.

Les joueurs d'Avant-Garde peuvent maintenant choisir lequel des joueurs de Ligne de Front adverses ils affronteront, révélant leur choix en même temps. Amândil décide de jouer contre Manadar, tandis que Goodbeer choisit d'affronter Asdru.



Étape 4 – Pour terminer, le joueur de Réserve se retrouve apparié avec le joueur de Ligne de Front adverse qui n'a pas été choisi par le joueur d'Avant-Garde de son équipe.

Les joueurs de Réserve sont ensuite appariés avec les joueurs de Ligne de Front adverses n'ayant pas encore d'adversaire. Cela laisse Ar-Mandô contre Decalogus, tandis que Bendrums affrontera Romain. Les huit joueurs ont donc leur adversaire.



RÈGLES ADDITIONNELLES

Bien que les règles présentées jusqu'ici suffisent pour organiser vos événements, il existe d'autres règles pouvant être utilisées lors de la création de tournois. De nombreux tournois utilisent d'ailleurs des règles maison pour rendre l'événement unique.

Les pages suivantes présentent une sélection de règles additionnelles pouvant être utilisées par les Organisateurs lors de leurs tournois. L'Organisateur peut décider d'implémenter autant de ces règles qu'il le souhaite.

VICTOIRES MAJEURES ET MINEURES

Certains événements veulent récompenser les joueurs qui s'imposent avec panache, pour qu'ils se démarquent de ceux qui remportent la victoire d'un cheveu. Pour cela les Organisateurs peuvent utiliser le système de Victoires Majeures et Mineures pour démarquer les joueurs dans le classement.

Si un joueur marque deux fois plus de Points de Victoire que son adversaire, et en marque au moins 6, il remporte une Victoire Majeure tandis que son adversaire subit une Défaite Majeure. Si un joueur remporte la partie, mais ne marque pas deux fois plus de Points de Victoire que son adversaire ou en marque moins de 6, il remporte une Victoire Mineure et son adversaire subit une Défaite Mineure.

Exemple : Lors d'un tournoi, Gorbag bat Barbecue 12 Points de Victoire à 4. Gorbag a marqué au moins le double de Points de Victoire de Barbecue, et en a marqué au moins 6, il remporte donc une Victoire Majeure, et Barbecue subit une Défaite Majeure.

Sur la table d'à côté, Ljos bat Babos 2 Points de Victoire à 1. Ljos a bien marqué au moins deux fois plus de Points de Victoire que Babos, mais il a marqué moins de 6 Points de Victoire, il remporte donc une Victoire Mineure.

Sur la dernière table, NezFin s'impose contre Sméagol 6 Points de Victoire à 5, il remporte donc une Victoire Mineure puisqu'il n'a pas obtenu le double de Points de Victoire de son adversaire, qui subit une Défaite Mineure.

Si un tournoi utilise ce système, remplacez les Points de Tournoi remportés indiqués précédemment par les valeurs suivantes :

Résultat	Points accordés
Victoire Majeure	6 Points de Tournoi
Victoire Mineure	5 Points de Tournoi
Égalité	2 Points de Tournoi
Défaite Mineure	1 Point de Tournoi
Défaite Majeure	0 Point de Tournoi

MODIFIER LA GESTION DES ÉGALITÉS

Un Organisateur peut s'il le souhaite, changer l'ordre dans lequel les critères de départage des égalités sont appliqués pour mieux correspondre à son tournoi. Il peut même décider d'ajouter d'autres critères. Cependant, quoi qu'il décide, il doit avertir explicitement les joueurs avant le début du tournoi.

Voici quelques idées de critères supplémentaires :

- Note de fair-play.
- Nombre d'Objectifs Secrets atteints.
- Nombre de parties où votre **Général** a survécu.
- Nombre de Victoires Majeures.
- Résultat au vote de la plus belle armée.

Le choix des critères est souvent influencé par le type d'événement organisé. Sur des tournois orientés compétitif, les Organisateurs vont souvent choisir de rester sur les critères principaux, avec un ou deux critères additionnels au cas où. Au contraire, pour des événements plus détendus, les critères tels que la note de fair-play ou le vote de la plus belle armée auront plus de chance d'être utilisés.

TOURNOIS EN ESCALADE

Certains événements utilisent ce qu'on appelle le format d'Escalade. Les joueurs commencent le tournoi avec une petite Armée, puis grossissent leurs rangs au fur et à mesure des parties – ils ne peuvent cependant rien retirer de leur Armée.

Les armées des joueurs vont donc évoluer au fil du tournoi, offrant un défi nouveau à chaque ronde pour tous.

Exemple : lors d'un tournoi sur un week-end, les joueurs pourraient commencer à 500 points pour les deux premières parties, puis monter à 600 points pour les deux parties suivantes. Lors du deuxième jour, ils pourraient jouer deux parties à 750 points, puis disputer la partie finale avec une Armée de 1000 points.

Il est important de se rappeler de certains éléments lors d'un tel tournoi. Premièrement, au début du tournoi, les joueurs devront soumettre les Listes d'Armée pour tous les niveaux de points qui seront joués. De plus, l'Organisateur doit tenir compte de la montée en points lorsqu'il définit la longueur des parties.

OBJECTIFS SECRETS

Les Objectifs Secrets sont une règle additionnelle particulièrement amusante. Les joueurs ont à leur disposition une liste de missions supplémentaires. Au début de la ronde, ils choisissent dans cette liste un objectif qu'ils devront accomplir au cours de la partie, sans le révéler à l'adversaire. En général, les tournois qui utilisent les Objectifs Secrets en font le premier critère de départage des égalités, ils ont donc une grande importance!

Il y a un total de 12 Objectifs Secrets différents (voir ci-après). Au début de la partie, chaque joueur en choisit trois et les inscrit sur trois bouts de papier, sans que l'adversaire ne les voie. L'adversaire jette alors un D3 pour déterminer lequel des trois Objectifs sera utilisé durant la partie.

Une fois qu'un Objectif Secret a été tiré au sort, il ne peut plus être choisi pour le reste du tournoi. Il est conseillé aux joueurs de noter leur Objectif Secret sur un bout de papier et de le mettre dans un coin de la table. Ils doivent également remonter au Responsable des scores quel Objectif ils avaient et s'ils l'ont réussi.

Attention, certains Objectifs Secrets ne seront pas tout le temps réalisables.

Exemple : si votre adversaire n'a pas de Monstre, vous ne pourrez pas réussir l'Objectif Secret Abattez-les! puisqu'il n'y a pas de Monstre à tuer.

1- ABATTEZ-LES!

Retirez comme Perte tous les **Monstres** de l'Armée adverse avant la fin de partie.

2- DUEL À MORT

Tuez le **Général** adverse avec votre **Général** au Combat. Votre **Général** doit infliger toutes les Blessures au **Général** adverse pour réussir cet Objectif Secret.

3- ENVOYER UN MESSAGE

Retirez comme Perte le **Héros** adverse le plus cher (l'Équipement est inclus dans le coût en points).

Si le **Héros** le plus cher fait partie d'un duo de **Héros** recrutés ensemble (par exemple, Shank et Wrot, Pilleurs Orques), alors les deux doivent être retirés comme Perte pour réussir cet Objectif Secret.

4- MINIMISER LES PERTES

Gardez 75 % de votre effectif de départ en vie jusqu'à la fin de la partie.

5- HÉROS MÉCONNU

Gardez votre **Héros** le moins cher en vie jusqu'à la fin de la partie.

6- MAÎTRE DU COMBAT

Tuez au moins 10 figurines adverses avec l'un de vos **Héros** au cours de la partie.

7- GUERRE À DISTANCE

Tuez plus de figurines ennemies avec des Attaques de Tir que votre adversaire durant la partie.

8- TUEZ LE MAGICIEN

Retirez comme Pertes toutes les figurines ennemies pouvant Lancer des Pouvoirs Magiques avant la fin de la partie.

9- MAÎTRE DES BOIS

Contrôlez n'importe quel décor forestier à la fin de la partie. Pour contrôler un décor, vous devez avoir au moins trois figurines entièrement dans le décor, et aucune figurine adverse entièrement dans ce même décor.

10- MAÎTRE DE LA CITÉ

Contrôlez n'importe quel bâtiment à la fin de la partie. Pour contrôler un bâtiment, vous devez avoir au moins trois figurines entièrement dans ou sur le décor, et aucune figurine adverse entièrement dans ou sur ce même décor.

11- PRENDRE ET TENIR

Ayez au moins deux fois plus de figurines que l'adversaire à moins de 6" du centre de la table à la fin de la partie.

12- MENEUR COMPÉTENT

Gardez votre **Général** en vie jusqu'à la fin de la partie, sans qu'il ait perdu de Points de Vie ni utilisé de Points de Destin.



Références Rapides



« UN PAR UN, L'UN APRÈS L'AUTRE, [...] ils devenaient esclaves de l'anneau qu'ils portaient, et tombaient sous l'empire de l'Unique. »

- GANDALF,
Le Seigneur des Anneaux : la Communauté de l'Anneau™

Références Rapides

TABLEAUX COMMUNS

TABLEAU DE FRANCHISSEMENT

D6	Résultat
1	Échec : La figurine ne Franchit pas l'Obstacle. La figurine reste sur place et son Activation prend fin immédiatement.
2-5	Succès : La figurine Franchit l'Obstacle, placez-la de l'autre côté au contact socle à socle avec l'Obstacle. Si la figurine se retrouve ainsi dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle doit se Déplacer de la distance minimale pour la Charger, à condition que cela n'excède pas sa valeur de Mouvement. Si c'est le cas, alors son Mouvement s'arrête immédiatement bien qu'elle soit dans une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine atterrit ainsi dans la Zone de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle doit Charger la plus proche, comme décrit ci-dessus.
6	Franchissement parfait : La figurine Franchit l'Obstacle, placez-la de l'autre côté au contact socle à socle avec l'Obstacle. Elle continue ensuite son Activation normalement.

TABLEAU DE SAUT

D6	Résultat
1	Échec : Le Saut s'est mal passé. La figurine tombe au fond du gouffre, à mi-chemin entre son point de départ et le point d'arrivée qu'elle visait, subit les dégâts de Chute associés et se retrouve à Terre. L'Activation de la figurine se termine immédiatement.
2-5	Succès : La figurine réussit à Sauter le gouffre, placez-la de l'autre côté, au contact socle à socle avec le bord. Si la figurine se retrouve ainsi dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle doit se Déplacer de la distance minimale pour la Charger, à condition que cela n'excède pas sa valeur de Mouvement. Si c'est le cas, alors son Mouvement s'arrête immédiatement bien qu'elle soit dans une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine atterrit ainsi dans la Zone de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle doit Charger la plus proche, comme décrit ci-dessus.
6	Saut parfait : La figurine réussit à Sauter le gouffre, placez-la de l'autre côté, au contact socle à socle avec le bord. Elle continue ensuite son Activation normalement.

TABLEAU DE NAGE

D6	Résultat
1	Noyade : La figurine est submergée par le poids de son Équipement (ou par son incapacité totale à nager) et se noie. Retirez la figurine comme Perte.
2-5	Nage : La figurine peut se Déplacer jusqu'à la moitié de sa Valeur de Mouvement restante à travers l'eau.
6	Nage Rapide : La figurine peut se Déplacer de toute sa Valeur de Mouvement restante à travers l'eau.

TABLEAU D'ESCALADE

D6	Résultat
1	Chute : La figurine Chute et se retrouve à Terre au bas de l'Obstacle qu'elle cherchait à Escalader. Si la figurine commençait son Escalade au niveau du sol, rien d'autre ne se passe. Cependant, si elle était plus haut, elle subit des dégâts de Chute. Dans les deux cas, l'Activation de la figurine se termine immédiatement.
2-5	Succès : La figurine Escalade l'Obstacle jusqu'à atteindre le sommet ou la limite de son Mouvement. Si la figurine atteint le sommet, placez-la en haut de l'Obstacle, au contact socle à socle avec le bord. Si la figurine se retrouve ainsi dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle doit se Déplacer de la distance minimale pour la Charger, à condition que cela n'excède pas sa valeur de Mouvement. Si c'est le cas, alors son Mouvement s'arrête immédiatement bien qu'elle soit dans une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine atterrit ainsi dans la Zone de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle doit Charger la plus proche, comme décrit ci-dessus.
6	Ascension parfaite : La figurine Escalade l'Obstacle jusqu'à atteindre le sommet ou la limite de son Mouvement. Si la figurine atteint le sommet, placez-la en haut de l'Obstacle, au contact socle à socle avec le bord. Elle peut ensuite continuer son Activation normalement.

TABLEAU DES ARMES DE TIR

Nom	Portée	Force
Fouet	2"	1
Arme de Jet	6"	3
Javelot	8"	3
Fronde	12"	1
Sarbacane	12"	2
Arc court Arc orque	18"	2
Arc nain Arc uruk	18"	3
Arc	24"	2
Arc d'Esgaroth Arc elfique Arc long Arc long nain	24"	3
Arbalète Grand Arc	24"	4



DÉFENSE

FORCE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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+

RÈGLES SPÉCIALES

RENFORTS

Dans certaines situations, des figurines sont gardées en réserve pour ne rejoindre la bataille qu'ultérieurement. Quand c'est le cas, elles entrent en suivant les règles de Renforts.

Les Renforts entrent sur le champ de bataille durant la Phase d'Activation de la Phase de Mouvement du joueur qui les contrôle, après l'Activation de toutes les autres figurines du joueur sur la table (sauf pour celles dont l'Activation a été annulée). Quand des figurines rentrent sur la table de cette façon, un point est choisi sur un bord de table spécifique et les figurines se Déplacent sur la table depuis ce point en suivant toutes les règles normales pour un Déplacement, mais elles ne peuvent Charger en aucun cas (même sous l'effet d'une règle de l'armée ennemie).

En Partie Compétitive, quand une Troupe entre sur la table par la règle des Renforts, toute la Troupe entre ensemble. Lorsque le point d'entrée est choisi, le Capitaine de la Troupe entre le premier depuis ce point. Les Suivants de la Troupe peuvent ensuite entrer depuis n'importe quel point à moins de 3" du point d'entrée du Capitaine.

Le joueur qui choisit le point d'entrée de la Troupe doit choisir un endroit où toute la Troupe peut physiquement être déployée. S'il est impossible de trouver un tel endroit pour quelque raison que ce soit, la Troupe entrera au tour suivant et obtiendra un bonus de +1 sur son jet pour déterminer où elle entre.

SE BATTRE DE NUIT

Certains Scénarios se déroulent de nuit, ce qui impacte la bataille et les combattants dans l'obscurité.

Dans ces Scénarios, les figurines ne peuvent voir qu'à une distance de 12". Elles ne peuvent pas Cibler de figurines ennemies à plus de 12" avec des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques ou des Règles Spéciales.

Comme il est plus difficile d'éviter un tir dans le noir, toutes les Attaques de Tir bénéficient d'un bonus de +1 pour Blesser, si elles Ciblent une figurine dans l'obscurité. Les **Engins de Siège** peuvent toujours Cibler des figurines ennemies à plus de 12" – mais, dans ce cas de figure, ils ne Touchent que sur un résultat de 6. Les touches infligées par la Zone d'Impact d'un **Engin de Siège** ne bénéficient pas de ce bonus de +1 pour Blesser.

Les figurines Éclairées par une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique (comme le Pouvoir Magique *Lumière Aveuglante*) peuvent être Ciblées à plus de 12" par des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques et des Règles Spéciales. Cependant, les Attaques de Tir ne bénéficient pas du bonus de +1 sur le Jet pour Blesser contre ces cibles Éclairées.

Les figurines dotées de la Règle Spéciale *Cavernicole* voient normalement dans l'obscurité et peuvent Cibler des ennemis à plus de 12" avec des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques et des Règles Spéciales. De plus, les Attaques de Tir visant une figurine avec la Règle Spéciale *Cavernicole* ne bénéficient pas du bonus de +1 sur le Jet pour Blesser.



CAVALERIE

PROFIL DES MONTURES

CHEVAL – 40MM

RACE Cheval	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	4*	0	1	7+	7+			

* D5 en version caparaçonnée.

PONEY – 40MM

RACE Cheval	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	1	6+	3	3	0	1	8+	7+			

RÈGLES SPÉCIALES :
Monture Craintive.

WARG – 40MM

RACE Warg	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	8+			

WARG DES OMBRES – 40MM

RACE Warg	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	7+			

RÈGLES SPÉCIALES :
Vision à travers les Ombres.

TABEAU DE CHUTE DE CAVALERIE

D6 Résultat

- Vol Plané :** Le cavalier tombe au sol. Il subit immédiatement une touche de Force 3 et, s'il survit, est mis à Terre. Une figurine qui a subi un Vol Plané ne peut pas être Activée, se Déplacer, Tirer, porter des Coups, ni Lancer des Pouvoirs Magiques pour le reste du Tour. Si la **Monture** a survécu, placez le cavalier au contact socle à socle avec la **Monture** au lieu de le mettre au centre de l'empreinte de la figurine de **Cavalerie**. S'il n'y a pas assez d'espace, décalez les figurines de la distance minimale possible. Si le cavalier est Engagé en Combat, il combat comme une figurine à Terre.
- In Extremis :** Le cavalier se dégage de sa **Monture** et se relève. Une figurine qui a obtenu In Extremis ne peut pas être Activée, se Déplacer, Tirer, porter des Coups ni Lancer des Pouvoirs Magiques pour le reste du Tour.
- Réception Parfaite :** Le cavalier bondit de sa selle et se tient prêt à agir. Une figurine qui a obtenu une Réception Parfaite reste debout et peut agir normalement pour le reste du Tour.

OMBRE AILÉE – 60MM

RACE Ombre Aillée	Faction Mordor	Type d'Unité Monture, Monstre	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	5	6+	6	6*	2	3	7+	8+			

RÈGLES SPÉCIALES :

Imposant (3), Vol, Grande Cible, Terreur, Charge Monstrueuse.

Sauvage **PASSIF** – Quand une Ombre Aillée devient une Monture Isolée, elle rate automatiquement son Test de Bravoure et fuit le champ de bataille.

* D7 en version caparaçonnée.

BOUQUETIN DE GUERRE – 40MM

RACE Bouquetin	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	2	6+	4	5	0	1	7+	7+			

RÈGLES SPÉCIALES :

Montagnard.

Charge Dévastatrice **ACTIF** – Lorsque cette figurine Charge au Combat contre une ou plusieurs figurines sur un socle de 25mm, jetez un D6 pour chaque. Sur un 5+, la figurine est immédiatement Jetée à Terre.

CHAMEAU DE GUERRE – 40MM

RACE Chameau	Faction Mahûd	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	4	4	0	1	8+	8+			

RÈGLES SPÉCIALES :

Empalement **ACTIF** – À chaque fois que cette figurine Charge au Combat, elle inflige une Touche de Force 4 à l'une des figurines qu'elle Charge (la **Monture** et le cavalier subissent tous les deux la Touche dans le cas d'une figurine de **Cavalerie**). Si, après cette Touche, cette figurine n'est plus Engagée au Combat, elle peut continuer son Mouvement, au bon vouloir du joueur qui la contrôle : s'arrêter là, Charger une autre figurine, ou autre.



PORTER DES OBJETS

Il y aura de nombreuses situations où une figurine pourra transporter des objets sur le champ de bataille. Ces objets peuvent être de toutes formes et tailles, allant de petites babioles représentant des objectifs à d'imposantes charges explosives lourdes, des échelles de siège et même, dans certains cas, d'autres figurines. Plus un objet est lourd, plus il sera difficile de le transporter sur le champ de bataille. Les objets pouvant être transportés appartiennent à l'une des trois catégories suivantes : Objets Légers, Objets Lourds et autres figurines.

Une **Bête de Guerre** ne peut pas ramasser d'Objets Légers ou Lourds.

OBJETS LÉGERS

Les Objets Légers sont de petites choses qui ne sont pas des figurines à part entière. Clefs, anneaux, potions de soin ou même des armes sont de bons exemples d'Objets Légers. Ces objets sont généralement utilisés comme pions d'objectif dans les Scénarios. Lorsque c'est le cas, cela est clairement indiqué dans les règles spéciales de celui-ci. Lorsqu'un Objet Léger n'est pas porté par une figurine, il est toujours représenté par un marqueur de 25 mm.

Une figurine peut ramasser un Objet Léger à tout moment pendant son Mouvement en entrant au contact socle à socle avec celui-ci. Elle peut ensuite poursuivre son Mouvement (sauf indication contraire d'une Règle Spéciale). Une figurine de **Cavalerie** doit Démonter pour ramasser un Objet Léger. Un Objet Léger peut être transmis à une figurine alliée (y compris une figurine de **Cavalerie**). Pour cela, la figurine porteuse doit se déplacer au contact socle à socle d'une figurine alliée et déclarer qu'elle lui transmet l'Objet Léger. Cette action ne peut être effectuée que pendant la Phase de Mouvement. Un Objet Léger ne peut être Déplacé qu'une seule fois durant un tour et ne peut être transmis qu'une seule fois par tour – il est donc impossible de l'échanger plusieurs fois dans le même tour comme dans une course de relais.

Une figurine portant un Objet Léger ne peut ni le lâcher ni le transmettre si elle est Engagée en Combat. Une figurine peut laisser tomber un Objet Léger pendant son Mouvement si elle le souhaite. Pour ce faire, placez le marqueur de 25 mm au contact socle à socle avec la figurine qui le lâche, en veillant à ce qu'il n'empiète pas sur le socle d'une autre figurine. Si ce n'est pas possible, la figurine ne peut pas lâcher l'Objet.

Si une figurine portant un Objet Léger est tuée en Combat par une figurine au contact socle à socle avec elle, alors la figurine qui l'a tuée s'empare immédiatement de l'Objet Léger. Si une figurine portant un Objet Léger est tuée par un autre moyen (Attaque de Tir, figurine en Soutien, etc.), placez le marqueur d'Objet Léger à l'endroit exact où se trouvait la figurine avant d'être tuée, dans la position la plus centrale possible.

OBJETS LOURDS

Les éléments particulièrement volumineux ou encombrants sont considérés comme des Objets Lourds. Des charges explosives, ou d'autres objets similaires, sont des exemples d'Objets Lourds. Un Objet Lourd est généralement représenté par une figurine ou un marqueur de 25 mm. Lorsqu'un Scénario prévoit l'utilisation d'un Objet Lourd, celui-ci sera alors clairement mentionné dans les Règles Spéciales du Scénario.

Une figurine peut ramasser un Objet Lourd à tout moment pendant son Mouvement en entrant au contact socle à socle avec celui-ci. Elle peut ensuite continuer à se Déplacer après l'avoir ramassé (sauf indication contraire d'une Règle Spéciale). Lorsqu'une figurine portant un Objet Lourd se Déplace, elle doit obligatoirement le déposer au contact socle à socle avec elle à la fin de son Mouvement – autrement dit, elle le lâche automatiquement. Tant qu'une figurine transporte un Objet Lourd, sa Valeur de Mouvement est réduite de moitié. De plus, si deux figurines alliées sont au contact socle à socle avec le même Objet Lourd avant d'avoir été Activées, elles peuvent être Activées en même temps et se Déplacer simultanément. Si elles choisissent de le faire, leur Valeur de Mouvement n'est pas réduite de moitié, mais elles doivent se déplacer ensemble de manière à rester toutes deux au contact socle à socle avec l'Objet Lourd, qui doit ensuite être déposé au contact socle à socle avec les deux figurines. Les figurines Activées de cette manière ne peuvent pas Charger durant ce Tour.

Un Objet Lourd ne peut pas être Déplacé deux fois durant la même Phase de Mouvement et ne peut pas être placé de manière à chevaucher les socles d'autres figurines.

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas transporter d'Objet Lourd. Les **Monstres** peuvent transporter un Objet Lourd sans réduction de leur Valeur de Mouvement.

PORTER D'AUTRES FIGURINES

Dans certains Scénarios, il peut arriver que des figurines doivent transporter un allié tombé au combat ou un prisonnier – lorsque c'est le cas, cela sera précisé dans les Règles Spéciales du Scénario. Dans les Parties Compétitives, une figurine est considérée comme un Objet Lourd. Pour les Parties Narratives, voyez le Grand Livre de Règles.



<https://fftm-mesbg.fr>

<https://les-pieces-avancent.fr>

<https://mesbg-army-tracker.com>