

Scénario Double – Conquête Absolue

Terrain et Décors

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

Déploiement

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

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

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

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

Première Initiative

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

Objectifs

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

Points de Victoire

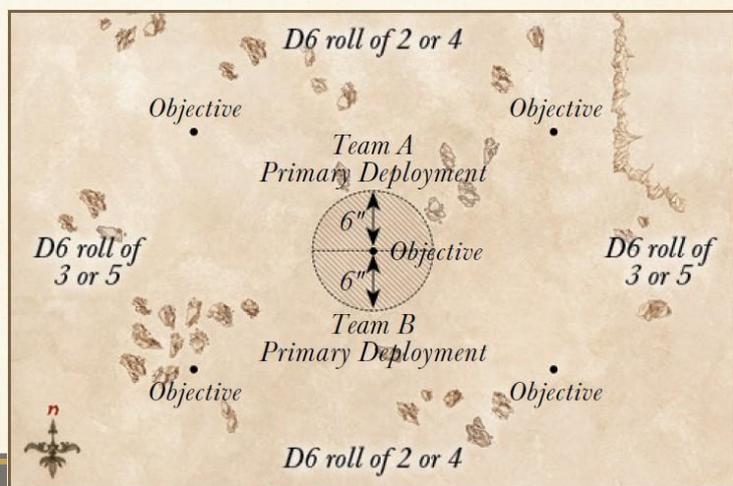
Vous recevez :

- Pour chaque marqueur d'Objectif, comptez les figurines dans un rayon de 3" et marquez :
 - OU BIEN **1 point** si vous avez davantage de vos figurines que de figurines adverses
 - OU BIEN **2 points** si vous avez le double de vos figurines que de figurines adverses
 - OU BIEN **3 points** si vous avez au moins une de vos figurines et aucune figurine adverse.
- **1 point** pour avoir infligé une Blessure ou plus au Général ennemi.
- **1 point** si l'armée adverse est démoralisée à la fin de la partie.
- **3 points** si vous avez quelque part sur le champ de bataille au moins une figurine possédant la Règle **Dominant** de base dans son profil qui n'est dans la zone d'aucun Marqueur d'Objectif (donc à plus de 3" de tout Marqueur).

/!\ Ces points ne concernent que les figurines ayant Dominant de base dans leur profil et votre Général qui bénéficie aussi d'un Dominant (3). Sont exclues toutes les figurines qui gagnent la règle Dominant du fait d'une règle spéciale (Bonus d'armée, règles d'Ugluk ou de Faramir, Flambeau, etc...).

Règles Spéciales

Maelström de Bataille



Scénario Double – Diviser et Conquérir

Résumé du Scénario

Contrôlez le point central pour vous assurer la victoire.

Terrain et Décors

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

Déploiement

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

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

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

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

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

Première Initiative

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

Objectifs

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

Points de Victoire

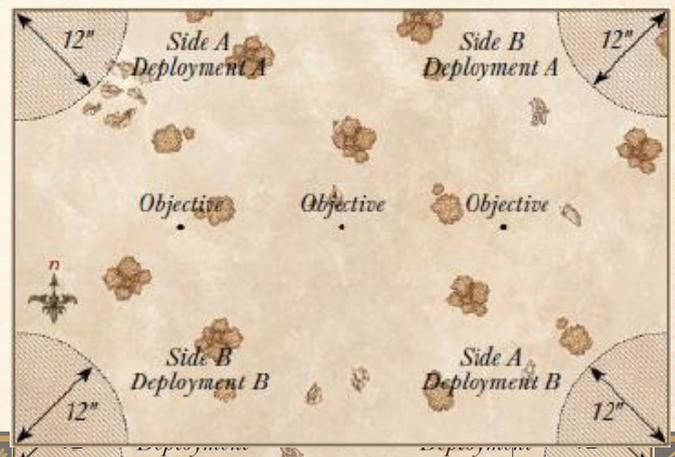
Vous recevez :

- Pour le Marqueur d'Objectif central, comptez les figurines dans un rayon de 3" et marquez :
 - OU BIEN **2 points** si vous avez davantage de vos figurines que de figurines adverses
 - OU BIEN **4 points** si vous avez davantage de vos figurines que de figurines adverses
 - OU BIEN **6 points** si vous avez au moins une de vos figurines et aucune figurine adverse.
- Pour chaque Marqueur d'Objectif latéral, comptez les figurines dans un rayon de 3" et marquez :
 - OU BIEN **1 point** si vous avez davantage de vos figurines que de figurines adverses
 - OU BIEN **2 points** si vous avez le double de vos figurines que de figurines adverses
 - OU BIEN **4 points** si vous avez au moins une de vos figurines et aucune figurine adverse.
- **3 points** pour avoir démoralisé votre adversaire. Si vous l'avez démoralisé et que vous ne l'êtes pas, vous marquez à la place **4 points**.
- **2 points** si votre adversaire a moins de **Guerrier** portant une bannière en vie que vous à la fin de la partie.

Règles Spéciales

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

Les figurines à moins de 6" d'un Marqueur d'Objectif bénéficient de la règle spéciale Résistant à la Magie et peuvent relancer les jets de Destin échoués.



Scénario Double – Duel de Héros

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

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

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

Première Initiative

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

Objectifs

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

Points de Victoire

Vous recevez :

- Comptez les morts faits par les Généraux de chaque camp et marquez :
 - OU BIEN **3 points** si vos leaders ont tué plus de figurines que les leaders adverses
 - OU BIEN **5 points** si vos leaders ont tué deux fois plus de figurines que les leaders adverses
 - OU BIEN **8 points** si vos leaders ont tué trois fois plus de figurines que les leaders adverses.

Notez que les ennemis tués par les tirs ne comptent pas.

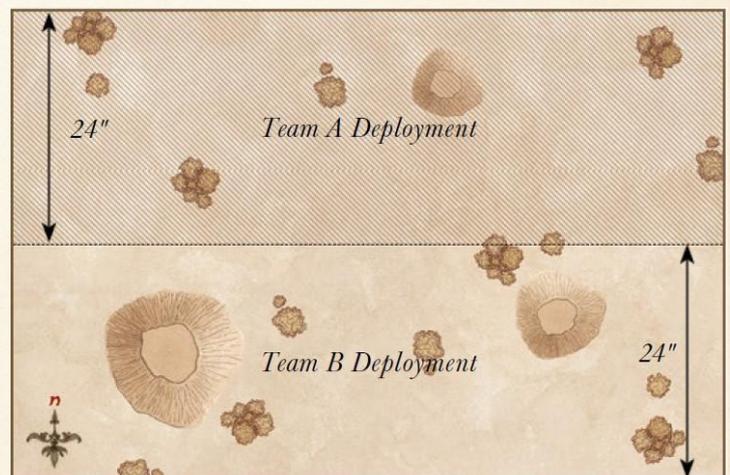
- **2 points** pour chaque **Héros** ou figurine ennemie avec plusieurs PV tuée par un de vos généraux (dans la limite de **8 points**).
- **4 points** si vous démoralisez l'armée ennemie.

Règles Spéciales

Rivalité amicale : Dans cette partie, le Général et le Lieutenant sont considérés comme Généraux.

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

C'est qui le lion maintenant ? : Tous les **Héros** peuvent déclarer un Défi Héroïque gratuit une fois dans la partie.



Scénario Double – Jeux d’Esprit

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles des pages précédentes.

Déploiement

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

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

Première Initiative

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

Objectifs

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

Points de Victoire

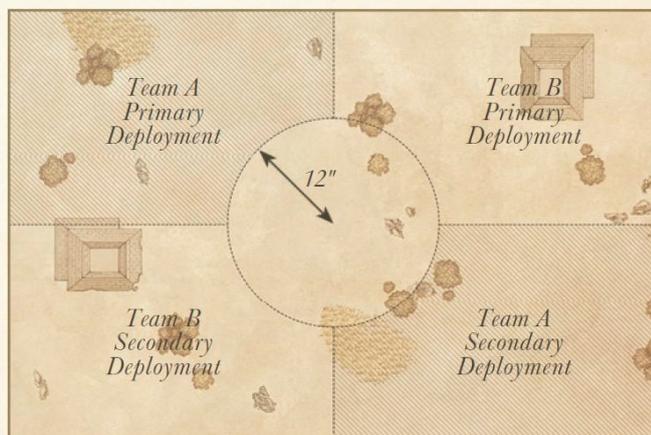
En début de partie, chaque binôme de joueurs choisit ensemble secrètement le nom d’un **Héros** de la Force Primaire ennemie et d’un **Héros** de la Force Secondaire ennemie. Ce sont leurs cibles. Cela signifie que chaque Équipe aura 2 cibles. L’identité des cibles doit rester secret pour vos adversaires jusqu’à la fin de la partie.

Vous recevez :

- **1 point** pour chacune de vos cibles qui a perdu des points de Destin. Pour chacune de vos cibles blessées, vous marquez **3 points** à la place. Pour chacune de vos cibles tuées, vous marquez **4 points** à la place.
- **3 points** pour chacun de vos Héros ciblés de vos adversaires qui est à moins de 6” du centre de la table à la fin de la partie.
- **2 points** si un (ou vos deux) Héros ciblé par vos adversaires est à au contact de l’objectif central à la fin de la partie.
- **1 point** si l’armée adverse est démoralisée à la fin de la partie. Si elle est démoralisée et que votre armée ne l’est pas, vous marquez **2 points**.
- **1 point** s’il vous reste au moins un **Guerrier** avec bannière en jeu à la fin de la partie. Si c’est le cas et que votre adversaire n’en a plus, vous marquez **2 points**.

Bats-toi comme un homme : Aucun Héros ne peut être pris pour Cible par une Attaque de Tir dans ce Scénario. Les figurines avec la règle Sharpshooter peuvent néanmoins tirer sur les Montures des Héros adverses.

De plus, tous les Héros sont obligés de Charger s’ils le peuvent.



«*Sharpshooter*» Cf. «*Sharpshooter*» Cf. «*Sharpshooter*» Cf. «*Sharpshooter*» Cf.