

Incursion en Mordor

Les montagnes noires du Mordor ne sont pas aussi infranchissables qu'on le prétend. Du moins est-ce ce que pense une petite troupe de téméraires soldats du Bien. Prenant de gigantesques risques, ils sont parvenus, de nuit, à encercler un campement orc. A présent, la nuit noire les camoufle complètement et l'ennemi est loin de se douter qu'on pourrait le défier en Mordor. Pourtant, si elle veut avoir une chance de sortir vivante de l'embuscade qu'elle va tendre aux orcs, l'armée du Bien devra se hâter grandement car le jour se levant marquera pour elle la fin de tout espoir...

MISE EN PLACE

Cartes

Pour jouer à ce scénario, il faut assembler les cartes du village et celle du rempart du set de cartes n°1, de façon à ce que les sigles « SABERTOOTH GAMES » soient sur le même bord. La mini carte et les pions représentant les soldats (cf. annexes) servent à marquer la position et les déplacements des deux armées tant que dure la nuit. Le joueur du Bien place la mini carte derrière un paravent de façon à ce que ses actions restent secrètes aux yeux du joueur du Mal.

Points d'armée :

L'armée du Mal dispose de 1000 points d'armée. Le joueur dirigeant l'armée du Bien peut choisir de constituer une troupe de 500, 1000 ou 1500 points. Plus il aura de soldats, plus il devra se hâter d'anéantir l'armée du Mal. Moins il en aura, plus il a de chances de remporter de points de victoire s'il gagne (Voir plus bas les conditions de victoire). Frodon ne participe pas au combat.

Déploiement :

Le joueur du mal doit disposer ses troupes à l'intérieur de la maison où est représenté un lit et/ou à 1 case de distance à l'extérieur de la maison. Trois de ses figurines (il ne peut s'agir de héros) sont désignées par lui comme étant les sentinelles, le reste de la troupe étant endormie. Le joueur du Bien doit déployer son armée à 1 case de distance de n'importe quel bord de carte. Il n'est pas contraint de regrouper ses troupes et peut très bien les répartir le long des différents bords. Il doit placer ses troupes non pas sur la carte de jeu mais sur la mini carte. Ainsi pourra-t-il se déplacer en secret, dissimulé par la nuit noire. Il place de la même manière sur la mini carte les figurines ennemies.

REGLES SPECIALES

Troupes endormies :

Pendant les 4 premiers tours de jeu, les figurines endormies ne peuvent être activées, à moins que l'alerte ne soit donnée. Tant qu'elles dorment, elles ne peuvent ni se déplacer, ni combattre, ni tirer, ni utiliser la moindre compétence, même de valeur 0. En outre, elles n'offrent aucune zone de danger et ne sont considérées ni de face ni de dos (pas de bonus pour attaque dans le dos). Seules les sentinelles peuvent agir normalement.

Attaques furtives :

Un soldat du Bien parvenant au contact de troupes endormies peut tenter de les éliminer en silence. Pour cela, les touches sont automatiquement converties en blessures. Mais, si la figurine prise pour cible est simplement blessée suite à l'attaque, elle se réveille soudain et donne l'alerte. Au contraire, si la figurine meurt, le joueur du Bien retire le pion la représentant sur la mini carte mais laisse la figurine en elle même sur la carte principale sans modifier son niveau de point de vie.

Mouvement des sentinelles et ligne de vue limitée :

Lorsque le joueur du Mal déplace une sentinelle d'une case, le joueur du Bien doit vérifier si elle ne surprend pas ses troupes. La nuit profonde empêchant d'y voir clairement, la ligne de vue est limitée à 2 cases de distance. Ainsi, si une sentinelle aperçoit dans sa ligne de vue limitée une figurine ennemie, elle donne l'alerte aussitôt. Si une figurine du Mal morte mais laissée sur la carte de jeu se trouve dans la ligne de vue limitée d'une sentinelle, le joueur du Bien doit aussi le faire savoir au joueur du Mal et l'alerte est alors donnée.

Tir nocturne :

La portée de tir est limitée à une distance de 3 cases. En outre, seuls les 6 comptent pour toucher. Si une figurine (sentinelle ou troupe endormie) est prise pour cible par des archers du Bien, soit elle survit à tous les tirs dirigés contre elle et donne alors l'alerte, soit elle n'y survit pas et le joueur du Bien retire le pion qui la représentait sur la mini carte. Par contre, il ne révèle pas au joueur du Mal que la figurine est morte. Ce dernier continue à jouer la sentinelle sans savoir qu'elle a succombé. Elle ne peut ainsi plus découvrir aucune figurine ennemie ni aucune figurine amie abattue et par conséquent ne peut plus donner l'alerte.

Attaques gratuites et attaques surprises :

Si une sentinelle se fait attaquer dans le dos ou subit une ou plusieurs attaques surprises en se désengageant sans savoir qu'elle a des ennemis dans le dos, soit elle survit et donne l'alerte, soit elle meurt et le joueur du Bien retire son pion sur la mini carte mais pas sur la carte principale, comme expliqué plus haut.

Alertes :

Il y a plusieurs cas pour lesquels l'alerte est donnée :

- une sentinelle aperçoit dans sa ligne de vue limitée une figurine ennemie ;
- une sentinelle aperçoit dans sa ligne de vue limitée une figurine amie endormie morte ;
- une sentinelle se fait attaquer dans le dos ou subit une ou plusieurs attaques surprises en se désengageant sans savoir qu'elle a des ennemis dans le dos. Soit elle survit et donne l'alerte, soit elle meurt et le joueur du Bien retire son pion sur la mini carte mais pas sur la carte principale, comme expliqué plus haut ;
- une sentinelle ou une figurine endormie survit à tous les tirs dirigés contre elle pendant le tour du joueur du Bien ;
- une figurine endormie prise pour cible est simplement blessée suite à une attaque au corps à corps ;
- le joueur du Bien utilise les compétences CRI DE GUERRE ou FORCE MAGIQUE ;
- une sentinelle meurt sous les yeux d'une autre sentinelle, sans que cette dernière ne meure avant d'avoir pu donner l'alerte (tir, attaques surprises...) ;
- Au début du 5^o tour, le soleil se lève, annulant la règle spéciale de tir et de ligne de vue limitée. L'alerte est alors donnée immédiatement.

Quand l'alerte est donnée, le joueur du Bien doit dévoiler les troupes ennemies éliminées et révéler celles de ses troupes à portée de vue ennemie. Toutes les figurines endormies sont alors activées, retrouvant leur zone de danger et leur potentiel de combat. Le joueur du Bien doit alors mettre à niveau le curseur points de vie des figurines blessées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'armée du Bien remporte la partie si elle anéantit l'armée du Mal. Moins l'armée du Bien sera nombreuse et anéantira l'ennemi vite, plus elle obtiendra de points de victoire :

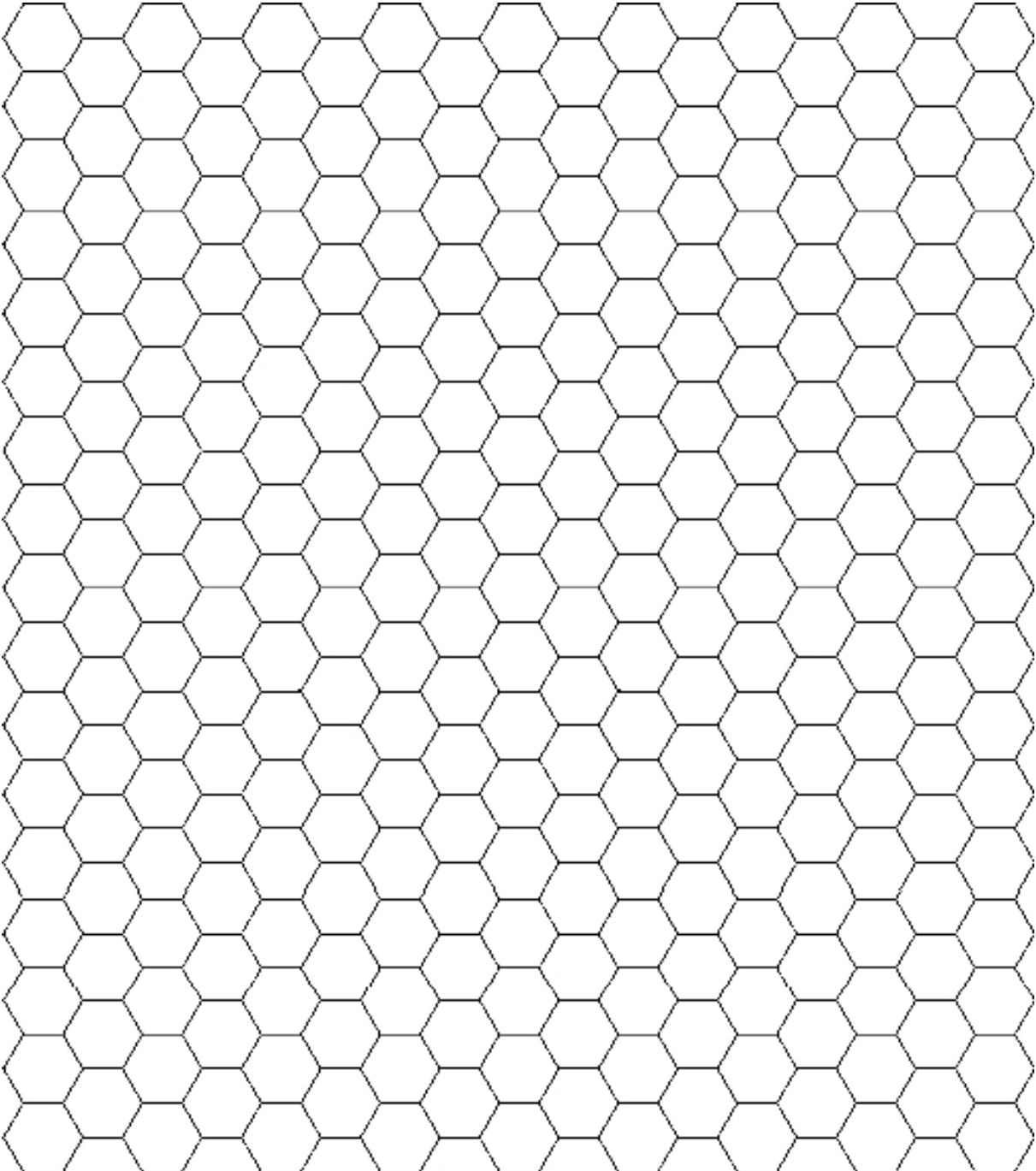
Tours écoulés en fin de partie	2	3	4	5
Armée du Bien				
500	4	3	2	1
1000	3	2	1	0
1500	2	1	0	0

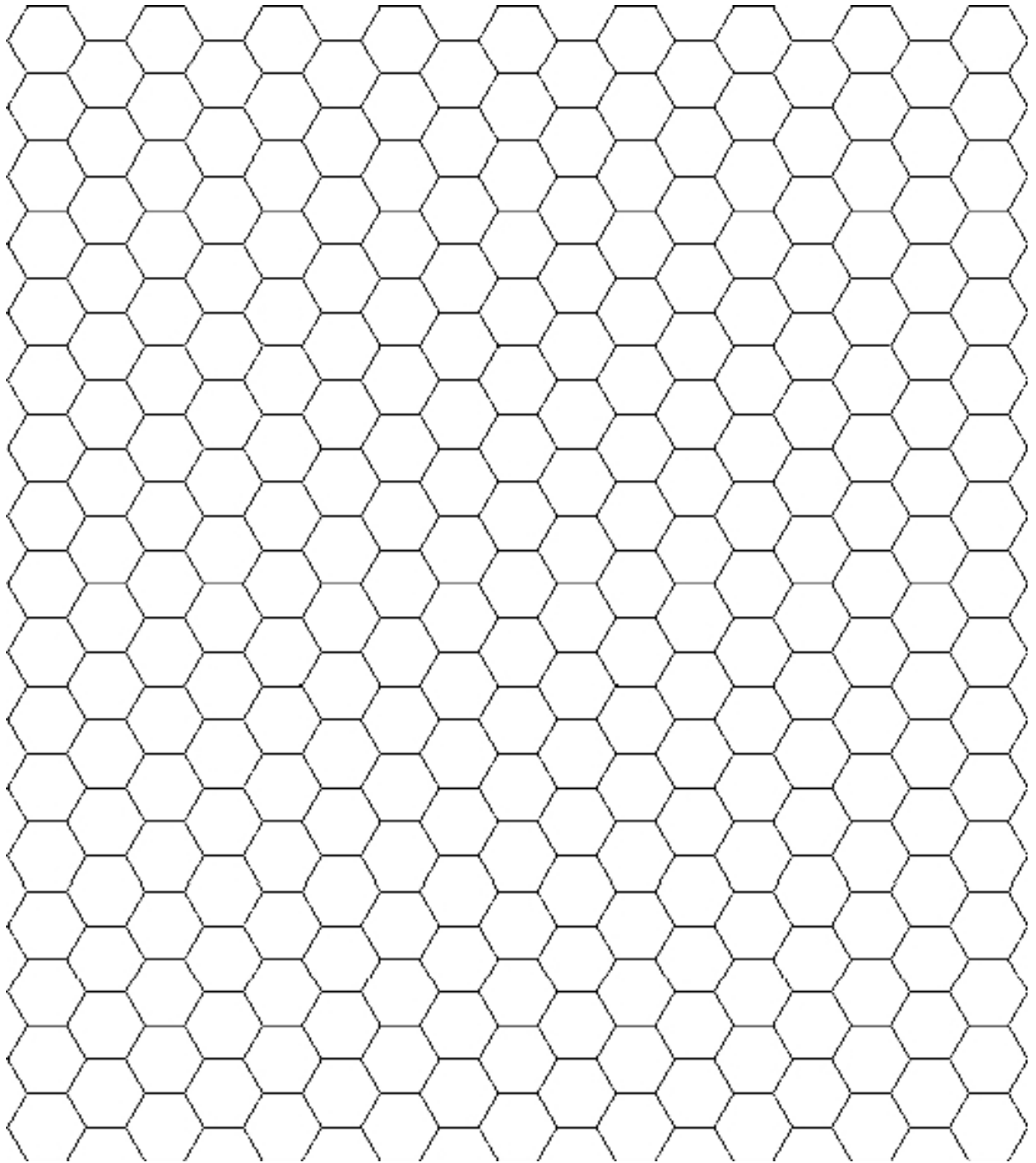
L'armée du Mal a pour but de limiter les pertes au maximum avant la levée du jour. Ainsi le joueur du Mal gagnera-t-il 3 points de victoire par tranche de 300 points d'armée au tour 5.

La partie s'achève au tour 5

ANNEXES

Mini carte





Pions représentant les deux armées :





