

# LA VALLÉE COUPE - GORGE



Ce scénario permet de se lancer des défis guerriers de plus en plus ambitieux en jouant seul ou à deux. Il permet notamment de découvrir la règle Bannerwar en toute simplicité avec quelques figurines avant de se lancer dans de plus grandes batailles. Ceci est un scénario d'Escarmouche. Ce scénario n'est pas réalisable avec certaines armées « Tempête ».

## Déroulement de la partie

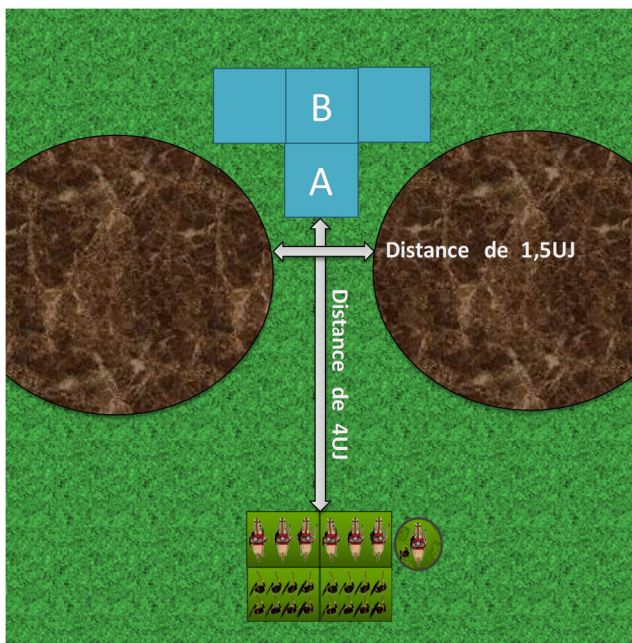
Ce scénario se déroule en 3 combats successifs qu'il faut remporter pour accéder à des titres honorifiques. Un tour de jeu comprend son tour actif + le tour du non-joueur.

**1/ Prévoir une zone carrée** de 10UJ. Préparer le terrain avec deux obstacles infranchissables de chaque côté comme sur le schéma ci-après.

**2/ Choisissez une armée adverse** parmi celle du livre de préférence ou des listes « Tempête ».

**3/ Détachement adverse :** sélectionnez les unités adverses de la manière suivante :

- Pour le premier combat : choisissez 1 unité dont le budget fait entre 15 et 18 points et mettez-la à la tête de l'armée ennemie (en position A) comme sur le schéma. Puis complétez avec 3 autres unités d'un budget de 8 à 10 pts.
- Pour le deuxième combat, mêmes règles de sélection mais en changeant les types d'unités par rapport au premier combat.
- Pour le troisième combat, la première unité doit toujours faire entre 15 et 18 points mais elle sera placée au milieu des troupes (en position B) sur le schéma ; augmenter les 3 autres unités vers un budget compris entre 11 et 13 points.



## Exemple :

Mon armée ennemie est les Elfes d'Ydrazil. Premier combat, je choisis donc des « Archer d'Ydrazil »; ensuite, je complète avec 2 « Messenger Ailé » et 1 « Eclaireur ». Deuxième combat, je choisis des « Garde de Némée » que je complète avec 3 « Clan Indigène ». Troisième combat, je choisis encore les « Garde de Némée » que je positionne au milieu des troupes ennemies; ensuite, je complète avec 3 « Arbarrow ».

Les unités adverses ne sont déplacées que pour les mouvements obligatoires tels les règles de « Furie » de « Conformation » et « Engagement ». Les unités ennemies possédant du tir peuvent s'orienter gratuitement à chaque début de phase de tir non-joueur afin d'avoir en vue l'adversaire le plus proche et lui tirer dessus.

## 4/ Choix de vos troupes de détachement :

A chaque combat, votre détachement de troupes pourra aligner 1 chef accompagné de 50 points de budget en troupes, personnage héroïque et objet. Votre détachement doit contenir entre 2 et 5 unités. Votre détachement ne peut contenir qu'un seul personnage héroïque et qu'un seul étendard, musicien et objet magique. Il n'y a aucune autre restriction. Si vous souhaitez corser le défi et le rendre plus héroïque, gardez un détachement identique pour les 3 combats en récupérant juste vos pertes et unités détruites entre chaque combat.

## Conditions de victoire

Pour remporter un combat, détruisez toutes les unités ennemies. Si vous remportez un combat en moins de 6 tours (tour adverse ou non-joueur inclus), c'est la victoire et vous passez au combat suivant. Si vous remportez le combat en 7 tours, votre combat ne compte pas comme victoire mais continuez le scénario et passez au combat suivant. Si vous ne remportez pas le combat en 7 tours, c'est une défaite (votre détachement va se faire encercler par la vague d'assaillants suivante et périr dans la vallée coupe-gorge).

## Score de Maîtrise

Au bout des 3 combats, si vous avez effectué 1 victoire, vous êtes promu « Tueur de ... » l'armée affrontée : dans l'exemple ci-dessus : « Tueur d'Elfes ». Si vous avez remporté 2 victoires, vous êtes promu « Ravageur d'Elfes » et si vous avez à votre actif 3 victoires vous êtes alors « Fléau des Elfes ».

Lancez-vous dans de nombreux défis en alignant les combinaisons les plus efficaces pour détruire la force adverse et devenir le Fléau d'un maximum d'armée. Une multitude de petits scénarios comme Spartacus « Ravageur des Romains » ou Scipion « Fléau de Carthage » ou encore Thoryn « Tueur d'Orcs » sont imaginables. N'hésitez pas non plus à peindre de nouveau détachement pour l'occasion et à nous faire partager vos expériences sur les forums.

## Jeu à Deux

Dans le cas du jeu à deux, appliquez ces changements :

- C'est votre compagnon de jeu qui choisit ses troupes et non vous. Il le fait en respectant les mêmes restrictions qu'en jeu solo.
- Votre adversaire ajoute également un chef à ses troupes.
- Vous avez 2 tours de plus pour remplir les conditions de victoire.