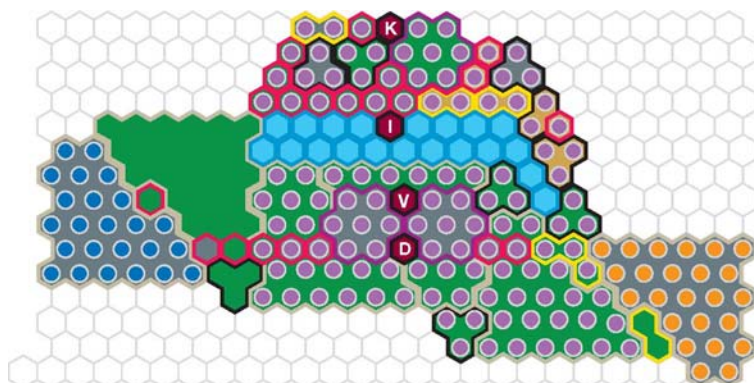




# SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

## TG1 : La Longue Attente à la Table des Géants



DECOMPTE  
DES  
ROUNDS



### JEU EXPERT : La Longue Attente

Sets Requis : 1 Master Set (2 Joueurs)

*Après avoir subi de lourdes pertes (sur la ligne de front), une armée se trouve victorieuse. Cependant, l'annonce de l'approche rapide d'un ennemi encore plus puissant rend les survivants inquiets. Plutôt que de faire mouvement pour aller engager l'ennemi dans la plaine à découvert, les survivants préfèrent rester campés sur les hauteurs de la Table des Géants, utilisant ainsi l'avantage défensif que leur apporte le terrain.*

*Maintenant commence pour eux la longue attente avant l'arrivée des renforts.*

**Objectif :** Prenez le contrôle du champ de bataille en détruisant toutes les figurines de votre adversaire.

**Mise en Place :** Placez les Glyphes d'Ivor, Kelda, Valda et Dagmar, coté pouvoir visible, comme indiqué sur la carte.

**Deux Joueurs :** Le joueur 1 (l'attaquant) recrute ou utilise une armée pré-établie à 400 points. Le joueur 2 (le défenseur) recrute ou utilise une armée pré-établie à 260 points. Le joueur 2 n'est pas obligé de placer son armée sur le champ de bataille pendant la phase de recrutement. Il peut attendre que le joueur 1 ait terminé son recrutement et qu'il ait placé toutes ses figurines sur le champ de bataille, pour effectuer le placement de ses propres figurines.

Le joueur 1 débute dans la zone de départ bleu marine, le joueur 2 commence dans la zone de départ violette.

Le joueur 1 installe son armée le premier, tandis qu'il est permis au joueur 2 d'installer son armée après.

**Règles Spéciales :** Si, au début des 6ème et 7ème rounds, le joueur 2 possède encore au moins une figurine en vie, il peut lancer le dé 20, pour déterminer s'il reçoit des renforts au début de ce round.

Il ne peut y avoir qu'une seule fois des renforts dans la partie, ceux-ci entrent sur le champ de bataille par la zone de départ orange. Utilisez la table suivante :

Round	Résultat nécessaire
6	11-20
7	6-20
8	Automatique

Au début du 8ème round, si les renforts ne sont pas encore arrivés et que le joueur 2 possède encore au moins une figurine en vie, il reçoit automatiquement une armée à 400 points en renfort.

**Victoire :** Le joueur 2 doit résister sur le terrain, jusqu'à l'arrivée des renforts.

Le joueur 1 doit détruire entièrement l'armée du joueur 2 avant qu'elle ne reçoive des renforts écrasants qui pourraient lui permettre de faire basculer la bataille.

Si les renforts arrivent, le joueur qui détruit les toutes les figurines de son adversaire gagne.

Si le combat atteint la fin du 12ème round, c'est le joueur qui possède le plus de points sur le champ de bataille qui gagne (voir le calcul du score, à la p10 du "Master Game Guide" pour la version Anglaise ou à la p13 du "Livret de Règles" pour la V.F.).

©2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.



Traduction libre : Cyberfab – 2005 – [www.cyberfab.fr.st](http://www.cyberfab.fr.st)