

THE BATTLE OF THE FIVE ARMIES

« Ainsi s'ouvrit une bataille que personne n'avait prévue : elle fut appelée la Bataille des Cinq Armées, et fut réellement terrible. D'un côté se trouvaient les Gobelins et les Loups Sauvages, et de l'autre, il y avait les Elfes, les Hommes et les Nains. »

Le Hobbit — Chapitre 17

La **Bataille des Cinq Armées** est un scénario en solitaire pour **My Little Battlefield**. Prenez la tête des Elfes, des Hommes et des Nains pour repousser les attaques des Gobelins contre Erebor !

LES PEUPLES LIBRES	LES GOBELINS ET LES WARGS
<p>2 Unités Standard au choix parmi :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 unité max d'Elfes de la Forêt Noire• 1 unité max d'Hommes de Dale• 1 unité max de Nains des Monts de Fer <p>1 Unité d'Elite :</p> <ul style="list-style-type: none">• Thorin et ses compagnons <p>1 Unité de Renom au choix parmi :</p> <ul style="list-style-type: none">• Aigles• Beorn	<p>2 Unités Standard :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 unité de Gobelins• 1 unité de Wargs <p>1 Unité d'Elite :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 unité de Gobelins sur Warg <p>1 Unité de Renom :</p> <ul style="list-style-type: none">• Bolg et sa Garde

Conditions de Victoire : conditions de victoire de la Bataille Rangée.



ELFES DE LA FORÊT NOIRE**UNITÉ STANDARD**

Rapide, Léger
Entre par l'Éperon Sud Ouest

HOMMES DE DALE**UNITÉ STANDARD**

Règles habituelles
Entre par l'Éperon Sud Est

NAINS DES MONTS DE FER**Unité Standard**

Défensif, Lent
Entre par l'Éperon Sud Est

THORIN ECU DE CHÊNE**UNITÉ D'ÉLITE**

Règles habituelles
Entre par la Grande Porte d'Erebor

AIGLES**UNITÉ DE RENOM**

Unité d'Élite
Rapide

BEORN**UNITÉ DE RENOM**

Unité d'Élite
Massif

GOBELINS**UNITÉ STANDARD**

Horde, Léger

WARGS**UNITÉ STANDARD**

Horde, Rapide, Léger

GOBELINS SUR WARG**UNITÉ D'ÉLITE**

Horde

BOLG ET SA GARDE**UNITÉ DE RENOM**

Horde

RAPPEL DES RÈGLES SPÉCIALES :

- **Défensif** : ♠ x 2
- **Horde** : Tout résultat ⬆ est appliqué à TOUTES les Unités avec la règle Horde. Si une telle Unité doit battre en retraite, elle est directement renvoyée dans la Réserve.
- **Léger** : l'Unité bat en retraite dès qu'un résultat ✂ ou de ♠ est utilisé sur le secteur qu'elle occupe
- **Lent** : Il faut utiliser 2 ⬆ pour déplacer l'Unité
- **Massif** : en entrant dans un Secteur, oblige une unité ennemie présente à battre en retraite
- **Rapide** : ⬆ x 2
- **Unité d'Élite** : ✂ x 2 et ♠ x 2



3
2
1
0
1
2
3

3

4
3
2
1
0
1
2
3
4

4

3
2
1
0
1
2
3

3

ÉPERON SUD OUEST
Obtenez 2 ♣

GRANDE PORTE D'EREBOR
Dépensez 2 ♠
pour obtenir 2 ♣

ÉPERON SUD EST
Obtenez 1 ♠

2
1
0
1
2

2

4
3
2
1
0
1
2
3
4

4

2
1
0
1
2

2

ÉPERON SUD OUEST
Obtenez 2 ♣

ANCIEN PONT
Dépensez 1 ♠ ou 1 ♣
pour obtenir 1 ♠

ÉPERON SUD EST
Obtenez 1 ♠

4
3
2
1
0
1
2
3
4

4

2
1
0
1
2

2

2
1
0
1
2

2

RUINES DU VAL
Dépensez 1 ♠
pour obtenir 1 ♣ ou 1 ♠

ÉPERON SUD OUEST
Obtenez 2 ♣

ÉPERON SUD EST
Obtenez 1 ♠

+3 Actions  + 1

			5		6		7	
6	6		0	2	3	5	8	
5	5		1	2	3	4	5	
4	4							
3	3							
2	2							
1	1							
								

Des Gobelins à perte de vue !
Le moral est au plus bas. Perdez 1 x 

Dissensions entre alliés !
Elfes et Nains sont en désaccord.
Perdez 1 x 

Sabotage !
Des Gobelins perturbent l'acheminement des ordres. L'IA vole 1 x 

Des Gobelins sur la montagne !
Reculez de 1 la Jauge de l'Eperon Sud Ouest ou de l'Eperon Sud Est

Sous pression !
Les vagues d'assaut des Gobelins se multiplient. Perdez 2 Ressources au choix.

ACTIONS

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

MY LITTLE BATTLEFIELD



TABLE DES RELANCES IA

	Aucune Unité en capacité d'Attaquer ou de Défendre (car localisées en Réserve ou dans des Secteurs déjà contrôlés par l'IA)
	Aucune Unité capable de se déplacer.
	Aucune relance.
	Aucune relance.
	Aucune relance.

7	7		4	5		6	7	
6	6		0	0	1	2	4	6
5	5							
4	4		1	2	3	4	5	6
3	3							
2	2							
1	1							
								