

COMPAGNIES DE COMBAT



DE LA TERRE DU MILIEU

Decorative golden script border at the bottom of the page.



Cet ouvrage n'est pas une simple traduction non-officielle du livre «Battle Companies» et des erratas officiels publiés par Games Workshop en anglais. C'est un travail de *rééquilibrage intégral du mode de jeu proposé par un Conseil spécial établi par la Fédération Française de la Terre du Milieu (les modifications sont indiquées en cyan dans le livre, de même que les corrections apportées à la précédente traduction).*

La plupart des visuels sont issus des sites Games Workshop ou Forge World. HVM Workbench a également accepté l'utilisation de ses magnifiques mises en scène, ce dont nous le remercions chaleureusement.

Vous pouvez retrouver son travail sur sa page Facebook : <https://www.facebook.com/hvmworkbench>.

Si vous constatez des erreurs ou que vous souhaitez contacter les auteurs de cette traduction non-officielle, n'hésitez pas à les joindre via le site de la Destinée du Dunedain (<https://www.destinee-du-dunedain.com/t3401-traduction-des-regles-armees-v6>). Nous espérons que ce livre vous sera utile et agréable à l'usage.

De plus, pour profiter au maximum de ce style de jeu pas comme les autres, nous vous conseillons d'utiliser l'application Battle Companies Manager (<https://battle-companies-manager.com>). Bien que son utilisation ne soit pas nécessaire, celle-ci vous permettra de gagner un temps précieux et vous laissera l'esprit plus serein pour disputer des batailles épiques avec votre Compagnie de Combat.

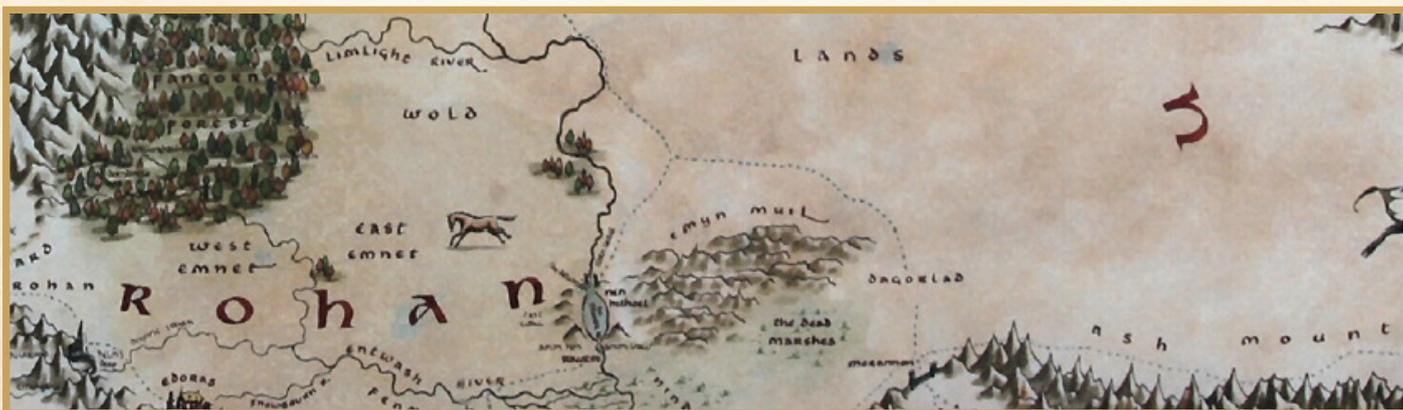
Puissent vos dés toujours faire des 6 !



Dernière date de mise à jour : 03/10/2023 - Amàndil Eremanth

Sommaire

INTRODUCTION.....	7	SCÉNARIOS	40
<i>Lexique de Traduction</i>	7	<i>Domination du Terrain</i>	40
CRÉATION DE LA COMPAGNIE.....	8	<i>Course au Trésor</i>	41
<i>Choix de la Compagnie</i>	8	<i>Relique convoitée</i>	42
<i>Identification des Figurines</i>	8	<i>Rencontre Fortuite</i>	43
<i>Sélection des Héros de Départ</i>	8	<i>Démonstration de Force</i>	43
<i>Limitation des Effectifs</i>	8	<i>Tuer le Messager</i>	44
<i>Choix du Scénario</i>	9	<i>Pour une Colline</i>	44
<i>"Retraite !"</i>	9	<i>Protéger la Porte</i>	45
RÈGLES PRINCIPALES.....	10	<i>Brûlez Tout !</i>	46
<i>Bilan des Combats</i>	10	<i>Tenir la Ligne</i>	47
<i>Étape 1 : Les Blessures</i>	10	<i>Héros en Détresse</i>	48
<i>Étape 2 : L'Expérience</i>	12	<i>Infiltrer, Repérer, Éliminer</i>	49
<i>Étape 3 : L'Intendance</i>	18	<i>Les Wargs Attaquent !</i>	50
<i>Étape 4 : La Valeur</i>	36	<i>La Chasse est Ouverte</i>	51
RÈGLES OPTIONNELLES.....	38	<i>A l'Assaut de l'Avant-Poste</i>	52
<i>Pots-De-Vin</i>	38	<i>Convoi de Bagages</i>	53
<i>Forger des Alliances</i>	38	<i>Sécuriser la Zone</i>	54
<i>Mises à prix</i>	38	<i>Sauvetage Audacieux</i>	55
<i>Rançonner un Héros</i>	38	RÈGLES SCÉNARISTIQUES.....	56
<i>Bravoure du Chef</i>	38	<i>Ruines Hantées</i>	56
<i>Limitations d'Armurerie</i>	38	<i>Lacville</i>	56
<i>Mûmakil !</i>	39	<i>Forêts</i>	57
<i>Jouer à Deux contre Un</i>	39	<i>Gobelinville</i>	59
		<i>Anciennes Forteresses Naines</i>	59





CAMPAGNES NARRATIVES.....	60
<i>Note des traducteurs français</i>	61
VOYAGE DANS LES MONTAGNES BLEUES.....	63
<i>Scénario 1 : Escarmouche à Bree</i>	64
<i>Scénario 2 : Les Ruines d'Annuminas</i>	66
<i>Scénario 3 : Embuscade dans les Collines</i>	68
<i>Scénario 4 : La Baie Glacée de Forochel</i>	70
<i>Scénario 5 : Le Trésor du Dragon</i>	72
L'ANNEAU PERDU DES NAINS.....	75
<i>Scénario 1 : La Trouée du Rohan</i>	76
<i>Scénario 2 : Les Profondeurs de Fangorn</i>	78
<i>Scénario 3 : Les Rives de l'Anduin</i>	80
<i>Scénario 4 : A travers le Carrock</i>	82
<i>Scénario 5 : Le Repaire du Dragon</i>	84
A LA RECHERCHE DE LA PIERRE.....	87
<i>Scénario 1 : Dans les Ruines de Dol Guldur</i>	88
<i>Scénario 2 : Accrochage à Emyrn Muil</i>	90
<i>Scénario 3 : La Traversée des Marais des Morts</i>	92
<i>Scénario 4 : La Fureur des Woses</i>	94
<i>Scénario 5 : Le Sac d'Osgiliath</i>	96
LA QUÊTE POUR FORNOST.....	99
<i>Scénario 1 : Evasion de Lacville</i>	100
<i>Scénario 2 : Sous les Rameaux de la Forêt-Noire</i>	102
<i>Scénario 3 : Percée Souterraine</i>	104
<i>Scénario 4 : Embuscade au Clair de Lune</i>	106
<i>Scénario 5 : L'Ancienne Armurerie d'Arnor</i>	108
CARTE DE CAMPAGNE.....	111
<i>Comment ça fonctionne ?</i>	111
<i>Phase d'Expansion</i>	112
<i>Phase de Bataille</i>	112
<i>Phase de Consolidation</i>	113
<i>Gagner la Campagne</i>	113
<i>Territoires Spéciaux</i>	114
INTÉGRER LA COMPAGNIE DANS UNE ARMÉE.....	120
<i>Comment ça fonctionne ?</i>	120
<i>Scénario 1 : Sauver la Compagnie</i>	121
<i>Scénario 2 : La Grande Bataille</i>	122

LISTE DES COMPAGNIES 123

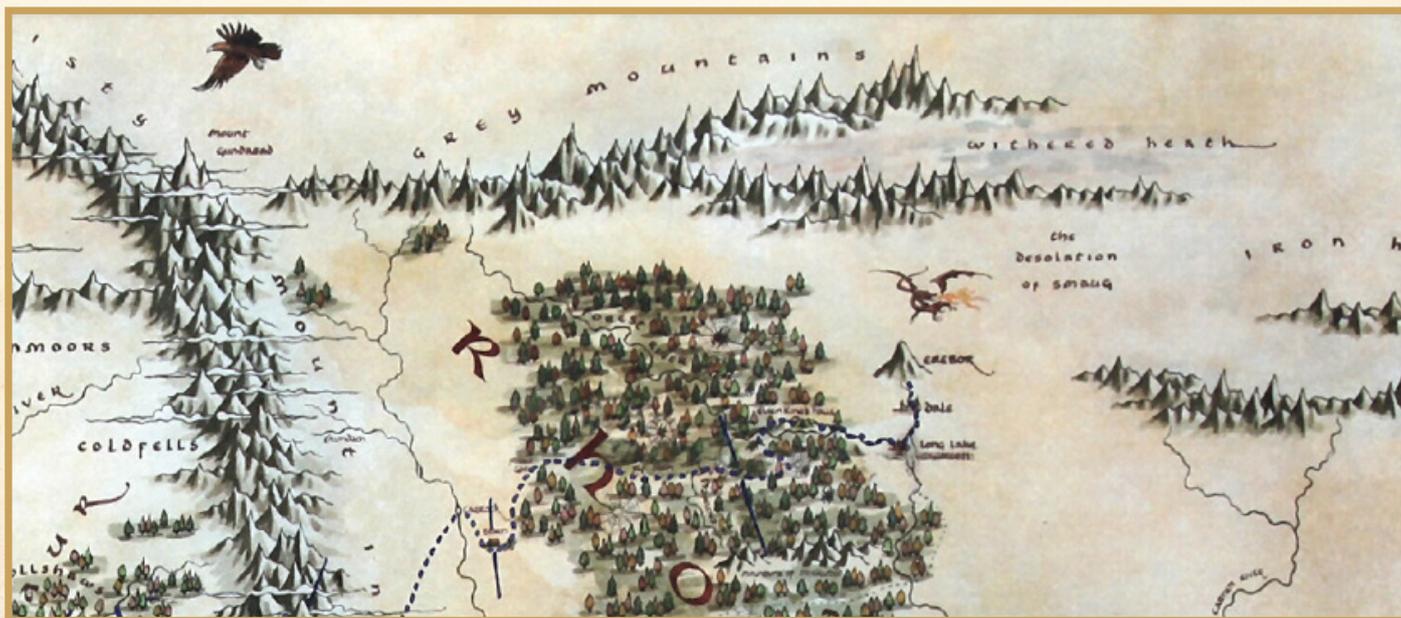
COMPAGNIES DU BIEN 124

MINAS TIRITH..... 125
 OSGILIATH..... 126
 FIEFS DU GONDOR..... 127
 ROHAN..... 128
 ARNOR 129
 RANGERS DU NORD..... 130
 LACVILLE..... 131
 LA DERNIÈRE ALLIANCE..... 132
 EREBOR & DALE..... 133
 HOMMES DE L'OUEST..... 134
 FONDCOMBE..... 135
 LOTHLÓRIEN..... 136
 DOMAINE DE THRANDUIL..... 137
 PEUPLE DE DURIN..... 138
 EXPÉDITION DE LA MORIA..... 139
 MONTS DE FER..... 140
 LA COMTÉ..... 141
 MERCENAIRES DES TERRES
 SAUVAGES..... 142
 MORTS DE DUNHARROW..... 143

COMPAGNIES DU MAL..... 144

MORDOR..... 145
 MINAS MORGUL..... 146
 CIRITH UNGOL..... 147
 ANGMAR..... 148
 DOL GULDUR..... 149
 GUNDABAD..... 150
 RHÛN..... 151
 DRAGONS NOIRS..... 152
 HARAD..... 153
 KÂRNA..... 154
 EXTRÊME HARAD..... 155
 KHAND..... 156
 CORSAIRES D'UMBAR..... 157
 ISENGARD..... 158
 CHEVAUCHEURS DE WARGS..159
 PAYS DE DUN..... 160
 BRIGANDS DE SHARCOUX..... 161
 MORIA..... 162
 GOBELINVILLE..... 163
 MONSTRES DE LA FORÊT
 NOIRE..... 164

LISTE DE COMPAGNIE DE COMBAT..... 165



Handwritten text in a decorative, cursive script, likely representing a title or decorative element in a fictional language.

INTRODUCTION

L'histoire du Hobbit et du Seigneur des Anneaux est celle des actes héroïques, du grand courage et des aventures épiques qui ont conquis le cœur de millions de lecteurs et cinéphiles à travers le monde. Ces récits sont surtout centrés sur des petits groupes de héros improbables bravant tous les dangers pour mener des quêtes a priori impossibles à accomplir.

La Compagnie de Thorin Écu-de-Chêne ne comptait que quinze membres lorsqu'elle est partie de Cul-de-Sac avec pour mission de reprendre Erebor des griffes du dragon Smaug. Et la Communauté de l'Anneau n'était composée que de neuf représentants de tous les Peuples Libres pour surmonter les pires obstacles et faire chuter le Seigneur des Ténébres.

Lexique de Traduction

Afin d'aider le lecteur à reconnecter le contenu de ce document avec le texte original, ce petit lexique indique la traduction choisie pour les mots les plus importants et les plus répétitifs (à l'exception des plus évidents, tels que Créatures/ Créatures par exemple).

Compagnies de Combat est un supplément pour le jeu de bataille Middle Earth qui cherche à vous rapprocher de cette sensation de prendre la tête d'un petit groupe et de lui faire vivre de grandes aventures dans la Terre du Milieu.

Vous y trouverez toutes les règles qui vous permettront de rassembler votre propre compagnie guerrière, en utilisant les mêmes figurines que pour le jeu de base, et de les accompagner vers leur destinée. Ce livre revisite et améliore le système de règles de Games Workshop de ce mode de jeu pour une expérience ludique encore meilleure qu'auparavant.

Bienvenue dans *Compagnies de Combat : FFTM Edition* !

Battle Companies [nom du supplément]	Compagnies de Combat
Battle Company(ies) [troupe]	compagnie(s) de combat
Leader, Sergeants	Chef, Seconds
War's Aftermath	Bilan des Combats
Roll on a Injury chart	Jet de Blessures
Roll on a Progression chart	Jet de Progression
Advancement	Promotion
Path	Voie
Army Specific Hero Upgrade	Progression unique des héros
Influence	Intendance
Roll on a Reinforcement chart	Jet de Renforts
Armoury	Armurerie*
Wargear	Équipement
Unique Wargear	Équipement Unique
Equipment	Objets
Wanderers	Mercenaires
Rating	Valeur
Against the Odds	Contre Vents et Marées
Additional rules	Règles optionnelles
Map-based campaign	Carte de Campagne
Battle Company roster	Liste de compagnie de combat

*champ d'application du mot modifié (Armoury = équipement achetable + Objets + Mercenaires + Créatures ; Armurerie = équipement achetable).



CRÉATION DE LA COMPAGNIE

Choix de la Compagnie

Lorsque vous décidez de vous lancer dans *Compagnies de Combat*, la première et plus importante chose à faire est de sélectionner la compagnie de combat que vous souhaitez utiliser. La liste des compagnies disponibles recouvre l'ensemble des forces combattantes de la Terre du Milieu.

Ce livre laisse le **choix entre 38 compagnies de combat** issues de toutes les régions : cité blanche de Minas Tirith, déserts arides du Harad, collines de la Comté, salles cavernueuses de la Moria, etc. Vous en trouvez la liste complète plus bas dans le chapitre adéquat.

Pour chacune d'elles, il y a une composition de départ prédéterminée, ainsi qu'une énumération d'évolutions au moyen de renforts ou de promotions, d'éventuels équipements et objets uniques, et enfin une règle spéciale réservée aux héros promus.

Identification des Figurines

Après avoir choisi votre compagnie de combat, il vous appartient de rassembler les figurines nécessaires à la composition de départ indiquée par le livre. Vous devrez également reproduire les profils complets des membres de la compagnie sur une feuille à part (un formulaire est disponible à la fin du livre pour impression) dans le but de suivre individuellement leur progression au fil des parties ; cela suppose donc de pouvoir **identifier et différencier clairement les figurines utilisées**.

A cette fin, il est recommandé de toutes les baptiser d'un nom. Ce sera ainsi plus facile d'enregistrer ce que chacun a accompli et en plus, d'un point de vue narratif, de façonner la personnalité de tel ou tel membre de la compagnie selon les péripéties qu'il traverse (s'il y survit). Tout comme nommer la compagnie introduit aussi une mémoire collective, une sorte d'historique avec les pertes subies, les nouvelles recrues, les exploits réalisés et les cuisants échecs.

Sélection des Héros de Départ

La démarche suivante est de sélectionner les héros de départ de votre compagnie. Quelle que soit cette dernière, vous pouvez lors de sa création promouvoir gracieusement trois de ses membres ; ceux-ci sont dès lors traités comme des **Héros** et obtiennent 1 point de Puissance, 1 de Volonté et 1 de Destin.

L'un d'eux doit être désigné comme étant le **Chef** de la compagnie, les deux autres devenant de facto ses **Seconds**. Si à l'issue d'une quelconque bataille (après les jets de Blessures) votre **Chef** est définitivement mort, choisissez par conséquent un des deux **Seconds** pour le remplacer et devenir **Chef** à son tour. Et si vous vous retrouvez avec moins de deux Seconds, désignez alors aussitôt un autre **Héros** de votre compagnie (si vous en avez) pour occuper le poste vacant, en conservant son profil tel quel. Peu importe le nombre de **Héros** que compte votre compagnie, **vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 1 Chef et de 2 Seconds**.

Si la composition de départ d'une compagnie comporte plusieurs races ou factions, au moins deux d'entre elles doivent alors être représentées parmi le Chef et les Seconds.

Durant toute la progression de la compagnie, cette règle doit être maintenue autant que possible devant l'éventuelle mort des **Héros** initiaux et l'identité des nouveaux **Héros** qui vont les remplacer.

Exemple : Une compagnie de la Dernière Alliance doit choisir au moins un Guerrier de Númenor et un Guerrier Haut Elfe parmi ses trois premiers Héros, et durant toute sa durée de vie la compagnie devra conserver cet état de fait tant qu'elle le peut ; mais si son unique Chef ou Second de Númenor a été tué et qu'il n'y a qu'un héros Haut Elfe pour pouvoir le remplacer, le remplacement a tout de même lieu.

Il convient de souligner que ces trois figurines constituent une forme nouvelle de **Héros** dans le jeu et, qu'en tant que tels, ils ne peuvent au départ utiliser que les actions héroïques basiques (Élan, Tir et Combat), avant de pouvoir éventuellement acquérir certaines actions spéciales au gré de leur progression. Idem pour leurs caractéristiques qui au début de leur carrière sont équivalentes à celles des simples **Guerriers** et qui ne s'en démarqueront que petit à petit en faisant les bons jets de Progression.

Chef et **Seconds** sont retenus comme des termes génériques applicables à l'ensemble des compagnies, avec pour but de rationaliser les règles. Mais d'un point esthétique et narratif, les joueurs peuvent bien sûr renommer ces deux titres afin qu'ils correspondent mieux à la culture de la faction (ou à leur propre imaginaire), du moment que ces changements personnalisés sont clairement annoncés aux adversaires. *Exemples : Chevalier/Ecuyers (Dol Amroth), Boss/Sbires (Moria), Capitaine/Chef de pont et Cartographe (Corsaires d'Umbar).*

Limitation des Effectifs

Tout au long de ses aventures en Terre du Milieu, votre compagnie de combat aura l'opportunité de recruter davantage de guerriers et d'augmenter ses effectifs.

Cependant, **votre troupe ne pourra en aucun cas dépasser un plafond de 15 membres**, même s'il existe quelques rares exceptions qui seront alors explicitement énoncées.

De plus, seuls 33% des membres peuvent avoir des arcs ou armes de tir équivalentes, de la même façon que dans le jeu de base Middle Earth. Si votre compagnie ne peut plus inclure de tireurs mais qu'en l'occurrence un jet de Renforts vous y pousse, vous devez alors choisir librement un des résultats inférieurs (non-archer !) sur le même TABLEAU DES RENFORTS ; les Renforts (normaux) sont considérés comme inférieurs aux Renforts Spéciaux.

De même, seuls 20% des membres peuvent posséder le mot-clef **Cavalerie**, arrondis au supérieur comme pour le nombre d'archers. Si votre compagnie ne peut plus inclure de cavaliers mais qu'en l'occurrence un jet de Renforts vous y pousse, vous devez alors choisir librement un des résultats inférieurs (non-cavalerie !) sur le même TABLEAU DES RENFORTS ; les Renforts (normaux) sont considérés comme inférieurs aux Renforts Spéciaux. Si la promotion d'un **Guerrier** appelé à devenir cavalier vous force à enfreindre ce ratio, alors cette promotion n'a tout simplement pas lieu.

Certaines figurines disponibles dans des compagnies de combat sont classées comme "Rares". Cela signifie que la compagnie en question ne peut en posséder qu'un

certain nombre ; auquel cas ce nombre sera précisé entre parenthèses juste après le nom de la figurine, sous la forme “(Rare X)”. Par exemple, une compagnie dont une recrue se voit accoler la mention (Rare 2) ne pourra en compter que 2 au maximum. Si un jet de Renforts vous pousse à dépasser ce plafond, pareillement que pour la limitation des tireurs, vous pouvez choisir l'un des résultats inférieurs sur le même tableau.

Choix du Scénario

Une fois votre compagnie créée, trouvez un adversaire qui a fait de même et réunissez-vous afin de décider du scénario auquel vous allez jouer.

Dans le chapitre consacré aux scénarios, vous trouverez **une liste de 18 scénarios** spécialement conçus pour ce mode de jeu. Certains mettront les deux adversaires dans des positions identiques et avec des objectifs similaires, tandis que d'autres désigneront un Attaquant et un Défenseur. Vous êtes libres de soit choisir directement le scénario qui vous convient soit vous en remettre au hasard des dés. Dans ce dernier cas, une grille est disponible pour encadrer ce choix aléatoire (voir le chapitre adéquat).

Ceci étant fait, la partie peut commencer et se déroule suivant les règles normales du jeu de base *Middle Earth*.

“Retraite !”

Il arrivera parfois au cours d'une partie que vous vous retrouviez dans une situation désespérée où la victoire est désormais impossible. Dans ces cas-là, il apparaîtra alors logique que votre compagnie ait intérêt à battre en retraite plutôt que de faire face à une mort certaine.

Si votre compagnie de combat a été réduite à 25% de ses effectifs de départ, vos figurines restantes pourront choisir de rater délibérément leur test de Bravoure relatif à la Démoralisation.

De cette façon, on considère qu'ils fuient la zone des combats et font le choix de battre en retraite (pour revenir plus tard venger leurs frères d'armes, cela va sans dire !). Bien sûr, il est important de se rappeler qu'une figurine qui a été chargée ne passe pas le test et est donc obligée de continuer à croiser le fer ce tour-ci.

LA RÈGLE D'OR

Les parties de Compagnies de Combat sont des escarmouches à la fois dynamiques et potentiellement complexes, mais où le plaisir du jeu doit malgré tout rester plus important que la mauvaise manie de tordre les règles selon ce qui vous arrange.

Si vous doutez qu'une chose que vous souhaitez faire soit en conformité avec les règles de ce livre, demandez-vous d'abord si ça vous semble juste ou vraisemblable. Et si la réponse est non, alors ne le faites pas tout simplement et passez à la suite. Ou sinon, discutez-en avec votre adversaire dans un état d'esprit du “beau jeu”.



RÈGLES PRINCIPALES

Bilan des Combats

L'identité propre de ce supplément *Compagnies de Combat*, c'est le fait qu'après chaque partie les deux adversaires ont 4 étapes à respecter, dans l'ordre qui suit, et qui constituent le Bilan des Combats :

- **Blessures** : voir si ceux qui sont tombés au combat se rétablissent, se blessent ou rendent l'âme ;
- **Expérience** : déterminer la quantité d'expérience acquise par chaque guerrier et vérifier s'ils accèdent à une promotion ;
- **Intendance** : dépenser des points acquis par le feu des combats pour renforcer vos rangs ;
- **Valeur** : et enfin, calculer la nouvelle valeur de votre compagnie.

C'est à ce stade que l'on comprend l'impérative nécessité de bien différencier chaque figurine des autres afin d'enregistrer sur leur profil respectif ce qui leur arrive au

Étape 1 : Les Blessures

Chaque figurine qui a été mise hors de combat pendant la partie (exception faite de celles qui ont fui) doit effectuer un jet de dés pour voir si ses blessures l'ont affecté durablement. Certains récupéreront totalement et reprendront les armes là où d'autres souffriront à long terme d'handicaps. Et d'autres encore, évidemment, succomberont à leurs blessures et quitteront cette vallée de larmes pour un monde meilleur.

Les **Guerriers** et les **Héros** effectuent leur jet sur des tableaux différents : les premiers sur le TABLEAU DES BLESSURES DU GUERRIER et les seconds sur le TABLEAU DES BLESSURES DU HÉROS. Vous remarquerez que les **Héros** ont un peu moins de chance de décéder que les **Guerriers**, ceci pour refléter la dimension héroïque de l'univers de Tolkien. Les jets de Blessures doivent idéalement être effectués en présence de votre adversaire, sinon en différé mais dans un cadre de confiance absolue.

Les figurines ayant fui le combat (du fait d'un test de Bravoure raté ou par l'application de la règle

cours de la partie. Concrètement, il s'agit surtout de noter qui a infligé combien de blessures à l'ennemi, qui a été mis hors de combat ou non et quels objets consommables ont été utilisés.

Tout cela peut paraître de prime abord intimidant, mais une fois la chose comprise et appliquée sur quelques parties, le déroulement des étapes va finalement très vite. **Il est d'ailleurs préférable de procéder au Bilan des Combats conjointement avec votre adversaire**, tant pour prolonger l'expérience de jeu que pour sceller le résultat véritable de la partie. Car en effet, les jets du Bilan des Combats sont capables de transformer une apparente déconfiture en agréable surprise, et un succès grandiose en victoire à la Pyrrhus.

Nota : Encore une fois, nous conseillons ici l'application spécifique disponible sur le lien : <https://battle-companies-manager.com>.

RETRAITE !) sont considérées comme ayant tiré le résultat RÉCUPÉRATION COMPLÈTE, mais sans pouvoir soigner une blessure antérieure.

Si la monture d'une figurine a fui au cours d'une partie, le cavalier survivant la récupère automatiquement à la fin car on considère qu'il la retrouve après le combat. Mais si la monture perd son dernier Point de Vie sur la table, le joueur devra lancer 2D6 : sur un résultat de 2-3, la monture est définitivement tuée et est retirée du profil du cavalier.

Si ce dernier ne rachète pas une monture immédiatement, il devient alors une figurine d'**Infanterie** et se retrouve dans l'obligation d'abandonner les armes qu'il ne peut pas conserver une fois démonté (lance de cavalerie, 2e arme du cavalier de Khand...) ou l'excédent d'armes qu'il a pu accumuler en tant que *Cavalier Expert* (voir ÉTAPE 4 : L'INTENDANCE sur la limitation du cumul d'armes). Le "cavalier" devenu **Infanterie** peut racheter ultérieurement une monture et ensuite ses armes perdues à leur coût normal en points d'Intendance.

TABLEAU DES BLESSURES DU GUERRIER

2D6	Résultats
2-3	MORT - <i>Le guerrier a été tué en subissant au combat une frappe mortelle ou des blessures trop importantes pour y survivre. Son voyage se termine donc ici, et les membres de votre compagnie prennent un temps pour lui rendre hommage et pleurer sa perte.</i> Retirez le Guerrier , avec tout son équipement et ses achats , de votre liste de compagnie de combat.
4-5	BLESSÉ - <i>Le guerrier a subi une blessure sérieuse et doit se reposer avant de combattre de nouveau.</i> Le Guerrier doit manquer la prochaine partie à laquelle votre compagnie de combat participe, mais il ne subit aucun autre effet.
6+	RÉCUPÉRATION COMPLÈTE - <i>Les blessures du guerrier étaient superficielles. Avec un traitement et un peu de repos, il sera prêt à poursuivre l'aventure au plus vite.</i> Le Guerrier est complètement rétabli et peut combattre normalement lors de la prochaine partie.

TABLEAU DES BLESSURES DU HÉROS

2D6	Résultats
2	<p>MORT - <i>Les blessures du héros se sont révélées mortelles. Ses actions resteront dans la mémoire de ses compagnons, mais son voyage prend fin ici.</i></p> <p>L'aventure de votre Héros est terminée ; nul doute que ses compagnons pleureront sa perte. Retirez le Héros, avec tout son équipement et ses achats, de votre liste de compagnie de combat.</p>
3	<p>DISPARU AU COMBAT - <i>Le héros a été blessé sur le champ de bataille. Les compagnons du héros ne l'ont pas retrouvé ou l'ont confondu avec l'un des cadavres.</i></p> <p>La compagnie de combat du Héros doit jouer aléatoirement un des deux scénarios SÉCURISER LA ZONE ou SAUVETAGE AUDACIEUX pour la prochaine partie, la figurine "blessée" étant considérée comme l'objectif et donc non prise en compte dans le calcul de Valeur de sa compagnie (dans le scénario SÉCURISER LA ZONE, le Héros ne peut agir en aucune façon et ne peut pas être chargé, ciblé ou blessé d'une quelconque manière).</p> <p>Si sa compagnie de combat gagne le scénario, le Héros est sauvé et effectue alors une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE. Si c'est une égalité, il est sauvé mais doit rater la prochaine partie à laquelle sa compagnie participe. Si c'est une défaite, le malheureux est capturé et considéré comme MORT.</p>
4	<p>BLESSURE AU BRAS - <i>Le héros a subi une blessure grave à l'un de ses bras et il ne peut presque plus s'en servir pour combattre.</i></p> <p>À partir de maintenant, le Héros ne peut plus porter de bouclier, manier une arme à deux mains ou tirer avec un arc ou une autre arme de tir (il peut cependant utiliser des armes de jet). Il ne peut donc manier que des armes à une main. Si le Héros subit une seconde BLESSURE AU BRAS, il sera obligé de se retirer et sera considéré comme MORT.</p>
5	<p>BLESSURE À LA JAMBE - <i>Le héros a subi une blessure douloureuse à la jambe, ce qui le fait boiter et devenir plus lent.</i></p> <p>La caractéristique Mouvement du Héros est réduite de 1" de façon permanente. S'il souffre d'une seconde BLESSURE A LA JAMBE, il sera obligé de se retirer et sera considéré comme MORT.</p>
6-8	<p>RÉCUPÉRATION COMPLÈTE - <i>Le héros a été particulièrement chanceux car ses blessures sont sans effet durable.</i></p> <p>Le Héros peut participer normalement à la prochaine partie. De plus, il peut retirer une BLESSURE AU BRAS, une BLESSURE À LA JAMBE ou une VIEILLE BLESSURE DE GUERRE qu'il aurait précédemment obtenue.</p>
9	<p>C'EST JUSTE UNE ÉGRATIGNURE - <i>Bien que sa vie ne soit pas en danger, le héros doit se reposer pour guérir.</i></p> <p>Le Héros doit rater la prochaine partie. Alternativement, il peut lancer un nouveau jet sur ce tableau mais le second résultat s'appliquera même s'il est pire que le premier.</p>
10	<p>VIEILLE BLESSURE DE GUERRE - <i>Bien que le héros soit de nouveau sur pied, il ne sera plus vraiment le même. Les séquelles dont il souffre resurgiront de temps en temps, le rendant alors incapable de se battre.</i></p> <p>Au début de chaque partie, le Héros lance 1D6 ; sur un 1, il ne peut pas y participer. Il est possible pour un Héros d'accumuler plusieurs VEILLES BLESSURES DE GUERRE, auquel cas il lancera 1D6 pour chacune d'elles.</p>
11	<p>LES BLESSURES D'UN HÉROS - <i>Les alliés du héros sont tellement impressionnés par sa résistance et sa récupération rapide que la compagnie en est généreusement récompensée.</i></p> <p>Le Héros effectue une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE. En outre, la compagnie de combat gagne immédiatement 1D6 points d'Intendance supplémentaires.</p>
12	<p>PROTÉGÉ PAR LES VALAR - <i>Grâce à l'intervention des Valar, ou peut-être d'une force plus sombre, le héros a été sauvé d'une mort certaine.</i></p> <p>Le Héros effectue une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE. De plus, il gagne définitivement +1 point de Destin (jusqu'à un maximum de 3).</p>

Étape 2 : L'Expérience

Après la résolution des Blessures, **il faut déterminer combien de points d'Expérience les membres de votre compagnie ont gagné**, et si certains d'entre eux en ont suffisamment cumulé pour améliorer leurs compétences.

POINTS D'EXPÉRIENCE

L'Expérience s'acquiert de plusieurs manières, dont les plus fréquentes sont énumérées ci-dessous (au-delà, certains scénarios permettront de générer exceptionnellement des points supplémentaires). Pareillement que dans l'étape précédente, les **Guerriers** et les **Héros** évoluent quelque peu différemment.

Condition de gain	Guerrier	Héros
Participe à une partie (peu importe son état à la fin)	+1 pt	+1 pt
Inflige une ou plusieurs blessures à l'ennemi (même si annulées par un jet de Destin*)	+1 pt / partie	+1 pt / blessure infligée
Participe à une victoire	-	+1 pt

**Les points de Destin doivent tous être utilisés avant la mort d'une figurine, même si ces points n'ont aucune chance d'empêcher l'issue fatale face à un surnombre de blessures.*

Dans certains combats multiples, il faudra donc faire bien attention à différencier les dés de chacune de vos figurines afin de pouvoir identifier qui a porté le coup fatal sur le combattant ennemi. Et si un trop grand nombre de jets pour Blesser réussissent par rapport au nombre de Points de Vie de la cible, vous pourrez alors choisir librement qui a porté le(s) coup(s) fatal(s) et qui gagné(nt) donc l'Expérience subséquente.

A noter qu'**aucun membre de la compagnie ne peut avoir plus de 105 points d'Expérience**. S'il atteint ce plafond, il ne peut en gagner davantage car il est devenu aussi redoutable que possible !

PROGRESSION ET PROMOTION

A chaque tranche de 5 points d'Expérience que gagnent les Guerriers et les Héros (5, 10, 15, etc.), ceux-ci doivent effectuer un jet de Progression. Les premiers sur le TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER et les seconds sur l'un des 8 TABLEAUX DE PROGRESSION DU HEROS.

TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER

D6	Résultats
1-3	AUCUN EFFET - <i>Malgré la vaillance du guerrier, ses efforts n'ont pas été suffisants aux yeux de ses supérieurs pour obtenir une promotion.</i> Rien ne se passe..
4-5	PROMOTION - <i>Les actions du guerrier au cours de l'aventure ont été remarquables et ne sont pas passées inaperçues.</i> Le Guerrier obtient une promotion de la part du chef de la compagnie ou de la faction, à condition qu'il puisse en recevoir une. Consultez la page de la compagnie de combat pour voir si ce profil de guerrier est éligible pour une promotion, en vous basant sur l'équipement porté actuellement par la figurine. Si c'est le cas, le Guerrier est alors promu et remplace tout son profil actuel pour le nouveau, équipement compris (seuls les Objets achetés sont conservés) ; dans le cas où il a cumulé suffisamment d'équipement pour être éligible à plusieurs promotions, le joueur peut choisir librement. <i>S'il n'est pas éligible pour une promotion ou si la promotion amènerait à enfreindre la règle de limitation de la Cavalerie, on considère que c'est un résultat AUCUN EFFET et il ne se passe rien.</i>
6+	UNE GRAINE DE HÉROS - <i>Les prouesses exceptionnelles du guerrier font de lui un héros à part entière.</i> Le Guerrier devient un Héros et gagne immédiatement 1 point de Destin. Il conserve les points d'Expérience gagnés jusque-là et progresse comme un Héros à compter de la prochaine partie.

Si le système de progression des **Guerriers** est relativement uniforme, les **Héros** en revanche progressent de manière plus diversifiée. Vous allez pouvoir façonner l'évolution de vos meilleurs membres selon le style de combattant que vous voulez qu'ils deviennent. Lorsqu'un **Héros** progresse, il doit choisir une **Voie** à suivre, c'est-à-dire un domaine de spécialisation au sein duquel il perfectionnera ses compétences.

Il y a un total de 8 Voies distinctes, toutes accessibles bien que certaines ne puissent être choisies que si la figurine répond à des critères spécifiés dans le tableau concerné. Concrètement, c'est au terme de ses 5 premiers points d'Expérience qu'un **Héros sélectionne sa Voie pour effectuer son premier jet de Progression** ; à partir de ce moment-là, tous ses prochains jets se feront **obligatoirement sur le même tableau**, à moins qu'un scénario lui octroie exceptionnellement une Promotion, une règle spéciale ou un bonus qui lui permette de s'en écarter pour un autre.

En vue de freiner l'avance considérable que possèdent certaines compagnies sur la progression de leurs **Héros**, la règle suivante est à appliquer pour les trois **Héros** de la composition de départ de n'importe quelle compagnie (et uniquement pour ces trois premiers **Héros**, pas pour les nouveaux !) :

· Si dans son profil de base '**Combat + Force + Bravoure \geq 13**', le **Héros** gagnera normalement ses points d'Expérience mais ignorera ce qui aurait dû être ses deux premiers jets de Progression (les jets gratuits gagnés via des scénarios seront cependant effectués).

Par exemple, un Héros de départ de Fondcombe n'effectuera son premier jet de Progression qu'à partir de 15 points d'Expérience.

· Si dans son profil de base '**Combat + Force + Bravoure = 12**', le **Héros** gagnera normalement ses points d'Expérience mais ignorera ce qui aurait dû être son premier jet de Progression (les jets gratuits gagnés via des scénarios seront cependant effectués).

Par exemple, un Héros de départ des Monts de Fer n'effectuera son premier jet de Progression qu'à partir de 10 points d'Expérience.

Si un **Héros** obtient dans sa **Voie** un résultat qu'il ne peut pas prendre (parce qu'il ne peut plus augmenter la caractéristique ciblée ou qu'il possède déjà la règle spéciale), il refait un jet sur le même tableau. De plus, si un jet de Progression tombe sur une règle spéciale (plutôt qu'une hausse de caractéristique), le joueur peut toujours choisir d'échanger celle-ci avec la Progression unique des héros de la compagnie.

*Exemple : Un Orque du Mordor, **Héros** d'une compagnie de Minas Morgul, fait un jet de Progression sur la Voie du Guerrier et a pour résultat 7 - COMBAT. Si sa valeur de Combat est inférieure à 6, il doit conserver ce résultat ; s'il a déjà une valeur de Combat de 6, il relance alors le dé jusqu'à obtenir un résultat nouveau. Même chose si l'Orque avait obtenu le résultat 4 - COSTAUD mais à une différence près : qu'il ait déjà acquis ou non la règle spéciale COSTAUD, il peut choisir arbitrairement d'échanger ce résultat pour la règle de Progression Unique des Héros de sa compagnie, ARMES DE MORGUL en l'occurrence.*

Dans le cas peu probable où un **Héros** aurait tellement progressé qu'il ne peut plus prendre aucun des résultats de son tableau de Progression, il peut alors entamer une nouvelle **Voie**.



LA VOIE DU GUERRIER

Le héros excelle dans le combat au corps-à-corps et a l'intention de perfectionner ses compétences avec une lame afin de mener ses compagnons à la victoire.

Seuls les **Héros d'Infanterie** peuvent choisir la Voie du Guerrier, et ceux qui l'ont déjà choisie ne peuvent pas acquérir de monture.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	MAÎTRE DES LAMES (ACTIF) - Il peut relancer un de ses dés durant le jet de Duel.	8	FORCE/DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Force ou de Défense (une seule fois maximum pour chaque).
3	TUEUR DE HÉROS (ACTIF) - Il gagne un bonus de +1 pour Blesser contre les Héros ennemis.	9	COMBATTANT RÉSOLU (ACTIF) - Il ne recule pas lorsqu'il perd un jet de Duel, c'est l'ennemi qui recule avant de porter ses coups.
4	COSTAUD (PASSIF) - Il gagne la règle spéciale COSTAUD et peut maintenant acheter une arme à deux mains.	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 3) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 1).
5	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 5).	11	FRAPPE HÉROÏQUE - Il peut désormais utiliser l'action héroïque FRAPPE HÉROÏQUE en plus des autres auxquelles il a accès.
6	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 3 pour chaque).	12	PRÉSENCE HÉROÏQUE (ACTIF) - Il peut déclarer un COMBAT HÉROÏQUE à chaque tour sans dépenser de point de Puissance.
7	COMBAT - Il augmente de 1 sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 6).		

LA VOIE DU RANGER

Ayant révélé au combat un talent pour le maniement de l'arc, le héros décide de concentrer ses efforts sur le tir à distance.

Seuls les **Héros d'Infanterie** possédant déjà une arme de tir (armes de jet exclues) peuvent choisir la Voie du Ranger, et ceux qui l'ont déjà choisie ne peuvent pas acquérir de monture.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	MAÎTRE ARCHER (ACTIF) - Il peut déclarer un TIR HÉROÏQUE à chaque tour sans dépenser de point de Puissance.	8	TIR PRÉCIS (ACTIF) - Il peut relancer les 1 pour Blesser quand il tire.
3	TIREUR EXPERT (ACTIF) - Il peut tirer deux fois durant la même Phase de Tir.	9	DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Défense (une seule fois maximum).
4	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 2 pour chaque).	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 3) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 1).
5	CIBLE FIXE (ACTIF) - Il ne subit pas la pénalité de -1 pour Toucher s'il s'est déplacé durant la Phase de Mouvement.	11	PRÉCISION HÉROÏQUE - Il peut désormais utiliser l'action héroïque PRÉCISION HÉROÏQUE en plus des autres auxquelles il a accès.
6	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 5).	12	TIR MORTEL (ACTIF) - Il peut dépenser un point de Puissance gratuit à chaque Phase de Tir pour améliorer un jet pour Toucher, un test de Trajectoire ou un jet pour Blesser.
7	TIR - Il augmente de 1 sa valeur de Tir (jusqu'à un maximum de 3+).		

LA VOIE DU GÉNÉRAL

Le héros est un chef inné, capable de grandes actions dignes des chansons et qui peut inspirer tous ceux qui le suivent.

N'importe quel **Héros** peut choisir la Voie du Général.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	VÉTÉRAN DU COMBAT - A la fin de chaque partie, sa compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.	8	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 3 pour chaque).
3	PRÉSENCE INSPIRANTE (PASSIF) - Les figurines amies à 6" de lui comptent comme étant à portée d'une bannière.	9	FORCE/DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Force ou de Défense (une seule fois maximum pour chaque).
4	CONDUITE EXEMPLAIRE (PASSIF) - Les figurines amies à 6" de lui gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Bravoure.	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 3 pour chaque).
5	"RALLIEZ-VOUS À MOI !" - Il augmente de 6" la portée de son TENEZ BON !	11	RÉSISTANCE HÉROÏQUE/MARCHE HÉROÏQUE - Il peut désormais utiliser les actions héroïques RÉSISTANCE HÉROÏQUE et MARCHE HÉROÏQUE en plus des autres auxquelles il a accès.
6	COMBAT - Il augmente de 1 sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 6).	12	MAÎTRE STRATÈGE (ACTIF) - Il gagne la règle spéciale MAÎTRE STRATÈGE (2+) .
7	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 6).		

LA VOIE DU CHEVALIER

Le héros s'est avéré beaucoup plus efficace sur une monture qu'à pied et s'entraîne donc à se battre ainsi pour jeter à terre ses ennemis.

Seules les figurines de **Cavalerie** peuvent choisir la Voie du Chevalier. Une figurine d'**Infanterie** peut cependant le faire à condition d'acheter immédiatement une monture à l'Armurerie (**à titre exceptionnel car dans tous les autres cas les achats et abandons d'équipement se font après le bilan d'Expérience**).

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	SAUT FACILE (ACTIF) - Monté, il ajoute +2 à ses tests de Saut.	8	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 3 pour chaque).
3	CHARGE EFFRAYANTE (PASSIF) - Monté et en charge, il gagne la règle spéciale TERREUR jusqu'à la fin du tour.	9	FORCE/DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Force ou de Défense (une seule fois maximum pour chaque).
4	SEIGNEUR DES CHEVAUX (PASSIF) - Il gagne la règle spéciale SEIGNEUR DES CHEVAUX .	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 3) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 1).
5	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 5).	11	CHARGE DÉVASTATRICE (ACTIF) - Monté et en charge sur plusieurs figurines de taille humaine ou moindre, lancer 1D6 pour chaque ; sur 5+, elles sont automatiquement Renversées.
6	CAVALIER EXPERT (ACTIF) - Il gagne la règle spéciale CAVALIER EXPERT .	12	CHEVAUCHEUR HABILE (PASSIF) - Monté, Il n'est pas ralenti par les terrains difficiles.
7	COMBAT - Il augmente de 1 sa valeur de Combat de 1 (jusqu'à un maximum de 6).		

LA VOIE DE L'ÉCLAIREUR

Le héros préfère utiliser la furtivité et exploiter le terrain pour abattre ses ennemis plutôt que de les affronter à découvert.

Les **Héros** qui portent une Armure lourde ne peuvent pas choisir la Voie de l'Eclaireur, et ceux qui l'ont déjà choisie ne peuvent pas en acquérir.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	TAPI DANS L'OMBRE (PASSIF) - A couvert d'un décor, il ne peut être vu et ciblé par un tir au-delà de 6".	8	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 2 pour chaque).
3	VOIR À TRAVERS LES OMBRES (PASSIF) - Il gagne la règle spéciale VOIR À TRAVERS LES OMBRES .	9	FORCE/DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Force ou de Défense (une seule fois maximum pour chaque).
4	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 5).	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 3) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 1).
5	COUTEAUX DE LANCER - Il acquiert gratuitement des Armes de jet, même s'il ne peut en avoir normalement.	11	DÉFENSE HÉROÏQUE - Il peut désormais utiliser l'action héroïque DÉFENSE HÉROÏQUE en plus des autres auxquelles il a accès.
6	ARMES EMPOISONNÉES (ACTIF) - Il gagne la règle spéciale ARMES EMPOISONNÉES sur toutes ses armes.	12	MAÎTRE DU TERRAIN (PASSIF) - Il n'est pas ralenti par les terrains difficiles.
7	COMBAT/TIR - Il augmente de 1 sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 6) ou de Tir (jusqu'à un maximum de 3+).		

LA VOIE DE L'AVENTURIER

Après avoir passé des années dans la nature à y perfectionner ses compétences, le héros est devenu un maître des terres sauvages et sait mieux que quiconque comment survivre dans cet environnement.

N'importe quel **Héros** peut choisir la Voie de l'Aventurier.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	MAÎTRE DE L'EMBUSCADE (ACTIF) - Dans les scénarios où un lancer de dé fait entrer en jeu tout ou partie des figurines (en utilisant la règle RENFORTS par exemple), la troupe du Héros reçoit un bonus de +1 à son jet ; bonus conféré ensuite aux autres troupes de l'armée dès lors que le Héros arrive sur la table. Et dans les scénarios où un lancer de dé détermine le bord de table par lequel les troupes se déploient, ce jet peut être modifié par +1 ou -1.	8	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 6).
3	EXPÉRIENCE EN MILIEU SAUVAGE (ACTIF) - Il peut ajouter +1 à ses tests de Saut, d'Escalade et de Nage.	9	FORCE/DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Force ou de Défense (une seule fois maximum pour chaque).
4	PARADE (ACTIF) - Il peut forcer un adversaire à relancer un de ses dés lors du jet de Duel d'un combat auquel il prend part.	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 3) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 1).
5	COMBAT - Il augmente de 1 sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 5).	11	MAÎTRE DU TERRAIN (PASSIF) - Il n'est pas ralenti par les terrains difficiles.
6	DISCRÉTION (PASSIF) - Il gagne la règle spéciale DISCRÉTION .	12	GUERRIER TENACE - Il gagne 1 point de Destin (jusqu'à un maximum de 3).
7	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques (jusqu'à un maximum de 2) ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 3).		

LA VOIE DU SORCIER

Le héros s'est familiarisé avec la magie, soit grâce à la bénédiction des Valar soit par un autre chemin plus sombre.

N'importe quel **Héros** peut choisir la Voie du Sorcier, auquel cas il gagne 1 point de Volonté et le pouvoir magique **IMMOBILISATION** (avec 5+ comme valeur de lancement). Cependant, une compagnie de combat ne peut avoir qu'un seul **Héros** sorcier.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	MAÎTRE DE MAGIE (PASSIF) - Il peut relancer un dé lors d'un lancement de sort ou d'un jet de Résistance à la magie.	8	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 2) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 4).
3	INSPIRER LA PEUR / COLÈRE DES LAMES - Il gagne soit le pouvoir magique INSPIRER LA PEUR soit le pouvoir magique COLÈRE DES LAMES (le sort non choisi ne sera plus accessible), avec une valeur de lancement de 5+. Si ce résultat est obtenu une seconde fois, la valeur de lancement est augmentée à 4+.	9	SON RÉCONFORTANT / LUMIÈRE AVEUGLANTE - Il gagne soit le pouvoir magique SON RÉCONFORTANT soit le pouvoir magique LUMIÈRE AVEUGLANTE (le sort non choisi ne sera plus accessible), avec une valeur de lancement de 5+. Si ce résultat est obtenu une seconde fois, la valeur de lancement est augmentée à 4+.
4	POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur de Points de vie (jusqu'à un maximum de 3).	10	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 5).
5	RÉSISTANT À LA MAGIE (PASSIF) - Il gagne la règle spéciale RÉSISTANT À LA MAGIE .	11	CONSEILS AVISÉS (ACTIF) - Une fois par tour, il peut permettre à une figurine amie à 6" de relancer un de ses dés dans un jet de Duel.
6	CANALISATION HÉROÏQUE - Il peut désormais utiliser l'action héroïque CANALISATION HÉROÏQUE en plus des autres auxquelles il a accès.	12	BÂTON DE POUVOIR - Il acquiert gratuitement un Bâton de pouvoir.
7	IMMOBILISATION - Il améliore son pouvoir magique IMMOBILISATION qui est maintenant lancé sur 4+.		

LA VOIE DE LA BÊTE

Loin de la figure classique de héros, cette créature bestiale est devenue d'autant plus féroce à mesure qu'elle a combattu ses ennemis et s'est régalingée de leurs restes.

Les figurines **Warg**, **Chauve-Souris** et **Araignée** doivent obligatoirement choisir la Voie de la Bête, et seules elles le peuvent.

2D6	Résultats	2D6	Résultats
2	ÉMISSAIRE DU MAL (PASSIF) - Elle gagne la règle spéciale ÉMISSAIRE DU MAL .	8	FORCE/DÉFENSE - Il augmente de 1 sa valeur de Force ou de Défense (une seule fois maximum pour chaque).
3	VOIR À TRAVERS LES OMBRES (PASSIF) - Elle gagne la règle spéciale VOIR À TRAVERS LES OMBRES .	9	CHARGE BESTIALE (ACTIF) - En charge, elle gagne les bonus du Renversement et du +1 en Attaques comme s'il s'agissait d'une figurine de Cavalerie.
4	BRAVOURE - Il augmente de 1 sa valeur de Bravoure (jusqu'à un maximum de 5).	10	PUISSANCE/VOLONTÉ - Il gagne 1 point de Puissance (jusqu'à un maximum de 3) ou de Volonté (jusqu'à un maximum de 1).
5	COMBAT - Il augmente de 1 sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 5).	11	FORCE HÉROÏQUE - Il peut désormais utiliser l'action héroïque FORCE HÉROÏQUE en plus des autres auxquelles il a accès.
6	TERREUR (PASSIF) - Elle gagne la règle spéciale TERREUR .	12	MAÎTRE DU TERRAIN (PASSIF) - Il n'est pas ralenti par les terrains difficiles.
7	ATTAQUES/POINTS DE VIE - Il augmente de 1 sa valeur d'Attaques (jusqu'à un maximum de 3) ou de Points de vie (jusqu'à un maximum de 4)		



Étape 3 : L'Intendance

Les questions de Blessures et d'Expérience étant réglées, il est temps de passer à l'Intendance. Cette étape représente l'aide et le soutien logistique obtenus au gré des rencontres ou de la part du commandant en chef de la faction : le seigneur Denethor qui envoie des renforts à un contingent du Gondor, Thranduil qui fournit des provisions à une patrouille elfe, ou Sauron qui renforce un avant-poste hors des frontières du Mordor. Plus la compagnie remporte de victoires, plus ses alliés lui expédient de ressources en échange de points d'Intendance.

Condition de gain	Intendance obtenue
Défaite	2 pts
Egalité	3 pts
Victoire	4 pts

Au final, on notera qu'une compagnie de combat gagne toujours un minimum de 2 points d'Intendance pour avoir participé à un scénario.

Il y a 5 façons de dépenser vos points d'Intendance durement gagnés : Renforts, Armurerie, Objets, Mercenaires et Créatures.

RENFORTS

Une première dépense possible d'Intendance est un jet sur le TABLEAU DES RENFORTS de votre compagnie de combat. Cela amènera de nouvelles recrues à vous rejoindre, envoyées par la faction à laquelle vous êtes loyal. Chaque compagnie a son propre TABLEAU DES RENFORTS qui détaille ce que vous recrutez pour tel résultat au dé. **Le coût du jet de Renforts est indiqué sur la page de chaque compagnie.**

Le joueur est tenu par le résultat du dé lancé. Cependant, jusqu'à 3 points d'Intendance supplémentaires peuvent être dépensés pour modifier ce résultat, soit en l'augmentant soit en le diminuant (+1 ou -1 par point d'Intendance dépensé).

ARMURERIE

Une autre manière de dépenser vos points est aussi d'acheter des armes et armures pour mieux équiper votre compagnie. Là encore, il faut faire la différence entre **Guerriers** et **Héros**.

Les **Guerriers** ne peuvent acheter que les armes, armures et montures qui figurent déjà en option dans leur profil de base. Pour le savoir, il suffit de consulter leur profil dans le livre d'armée correspondant ; les choses ne changent donc pas beaucoup pour eux sur ce point.

Exemple : Un Guerrier de Minas Tirith non-Héros au sein d'une compagnie pourra s'offrir un arc, un bouclier et une lance étant donné que ces options figurent dans son profil de base. Il ne pourra pas avoir un cheval ou un arc long, du moins tant qu'il ne bénéficiera pas d'une Promotion lui permettant de devenir un Héros.

Mais les **Héros** se révèlent beaucoup moins limités par les achats qu'ils peuvent faire dans l'Armurerie. **L'Armurerie est constituée de tout l'équipement (armes, armures et montures) inclus ou en option dans les profils des guerriers recrutables par la compagnie.** Attention ! Pas de tous les guerriers de la faction correspondante mais seulement des guerriers qui peuvent être amenés à rejoindre votre compagnie par un jet de Renforts ou par une Promotion. **A préciser aussi que ce partage de l'Armurerie est valide entre compagnons ayant des mots-clefs différents de race ou de faction (les Héros Warg et Araignée cependant ne peuvent jamais recevoir d'équipement).**

Exemple : Un joueur a une compagnie de combat d'Osgiliath et veut acheter des pièces de son Armurerie pour son Chef. Il peut lui acheter un cheval, car les Chevaliers de Minas Tirith en disposent. Il peut également lui payer une lance, car les Guerriers de Minas Tirith et les Rangers du Gondor peuvent en avoir. Mais il ne pourra pas lui acheter d'arc long, car certes les Gardes de la Citadelle peuvent en acquérir un mais ceux-ci ne peuvent en aucun cas être recrutés par une compagnie d'Osgiliath.

Les Mercenaires ne comptent pas dans la détermination du contenu de l'Armurerie. De même que les recrues ou équipements obtenus exceptionnellement dans le cadre d'une campagne narrative et que vous ne devriez normalement pas pouvoir acquérir. **Les membres de**

la compagnie ne peuvent pas s'échanger des pièces d'Armurerie mais peuvent librement s'en défaire (sans récupérer de points d'Intendance pour autant).

Certaines compagnies peuvent ajouter à leur Armurerie une ou des armes et armures spécifiques à leur faction. On parle alors d'Équipement Unique, lequel est détaillé et associé à un coût sur la page de la compagnie chanceuse.

Un **Guerrier** qui paye une option de son profil ou un **Héros** qui se sert dans l'Armurerie de sa compagnie, tous doivent respecter deux règles importantes dans l'achat d'équipement :

- **Aucune figurine ne peut porter plus de 3 armes** (armes de base et bouclier compris), à la seule exception d'un Cavalier Expert monté.

- **La figurine ne peut acheter l'équipement visé que si le REGISTRE DES EQUIPEMENTS ou un Equipement Unique indique sa Valeur et son coût d'Intendance.** Le REGISTRE DES EQUIPEMENTS est la liste qui figure sur la page suivante et qui fixe une Valeur et un coût en points d'Intendance à la plupart des armes, armures et montures qui se répartissent dans les Armureries respectives des compagnies ; le reste, parce que rare ou spécifique à une faction, est recensé par les Equipements Uniques que l'on trouve sur la page de certaines compagnies.

Exemple 1 : Un Guerrier Eclaireur du Rohan veut acheter un cheval car c'est une option de son profil, il voit que le REGISTRE DES EQUIPEMENTS recense le cheval comme achetable et il le paye donc 3 points d'Intendance (et non pas 5 points comme dans le jeu de base !).

Exemple 2 : Les lames jumelles des Gardiens de Kârna ne figurent pas dans le REGISTRE DES EQUIPEMENTS mais constituent un Equipement Unique sur la page de la compagnie de Kârna, avec Valeur et coût indiqués ; tous les Héros de cette compagnie peuvent donc acquérir cette pièce de leur Armurerie.

Exemple 3 : L'armure lourde naine du Morne-Martel n'affiche nulle part ni Valeur ni coût d'achat, sauf pour l'amélioration d'une armure naine ; les Héros Homme de la compagnie Erebor & Dale ne peuvent donc pas se procurer d'armure lourde naine (ni même d'armure naine, comme on peut l'observer).



REGISTRE DES EQUIPEMENTS

Attention : cette liste n'ajoute en aucun cas tous ces équipements à l'ensemble des Armureries des compagnies ! Tel un registre public, il ne vise qu'à fixer les montants de la Valeur et du coût en points d'Intendance de la majorité des équipements achetables dans le jeu Compagnies de Combat.

ARMES DE CORPS-A-CORPS

Type d'arme	Coût d'Intendance
CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS (+1/+5 par arme changée) <i>Types d'armes : marteau, masse d'armes, massue, dague, épée, hache, pioche, gourdin, bâton, fléau, fouet.</i>	1 point d'Intendance
ARME À DEUX MAINS (1/5) <i>Type d'arme au choix du joueur (si non précisé).</i>	1 point d'Intendance
ARME BÂTARDE (1/5)	1 point d'Intendance
LANCE (1/5) <i>Types : normale, de cavalerie, de guerre, d'elfe sylvestre.</i>	1 point d'Intendance
PIQUE (1/5)	1 point d'Intendance

ARMES DE TIR

Type d'arme	Coût d'Intendance
ARMES DE JET (1/5)	1 point d'Intendance
JAVELOTS (2/5)	1 point d'Intendance
ARC SIMPLE (1/5) <i>Types : normal, court, orque, nain, uruk-hai, long nain.</i>	1 point d'Intendance
ARC COMPOSITE (2/5) <i>Types : long, elfique, d'Esgaroth.</i>	2 points d'Intendance
ARBALÈTE (2/5)	2 points d'Intendance

ARMURES & PROTECTIONS

Type d'armure	Coût d'Intendance
BOUCLIER (1/5)	1 point d'Intendance
ARMURE (1/5)	Non achetable
AMÉLIORER UNE ARMURE EN ARMURE LOURDE (+1/+5)	1 point d'Intendance
ARMURE NAINE (2/10)	Non achetable
AMÉLIORER UNE ARMURE NAINE EN ARMURE LOURDE NAINE (+1/+5)	1 point d'Intendance
CAPE ELFIQUE (2/5) <i>Une figurine qui s'équipe d'une cape elfique ne peut pas porter d'armure lourde, ou il doit la supprimer de son profil.</i>	2 points d'Intendance

MONTURES

Type de monture	Coût d'Intendance
CHEVAL (5/10)	3 points d'Intendance
AMÉLIORER UN CHEVAL EN CHEVAL CAPARAÇONNÉ (+3/+5)	1 point d'Intendance
CHEVAL CAPARAÇONNÉ (8/15) <i>La présence du cheval caparaçonné dans l'Armurerie d'une compagnie donne également accès au cheval.</i>	4 points d'Intendance
WARG (5/10)	3 points d'Intendance
WARG DES OMBRES (5/10)	3 points d'Intendance

OBJETS

Au fur et à mesure de ses voyages en Terre du Milieu, une compagnie accumule souvent des objets singuliers qui se révèlent utiles au moment opportun. Allant des capes qui cachent leur porteur des yeux ennemis jusqu'à un breuvage réconfortant qui remonte le moral des troupes, ces Objets sont de formes diverses.

Contrairement aux pièces d'Armurerie, l'accès aux Objets est moins restreint pour les membres de la compagnie. **A l'exclusion des profils Warg, Araignée, Chauve-Souris, Monstre et Esprit, toutes les autres figurines peuvent en acheter en payant le nombre indiqué de points d'Intendance.** Il y a cependant quelques limites à prendre en compte :

· Chaque Objet est classé comme Grand ou Petit ;
or une figurine ne peut transporter qu'un maximum de 1 Grand et 1 Petit Objet à la fois.

La liste des Objets ci-dessous associe à chacun une image qui fournit un exemple d'inspiration pour représenter la chose en question sur vos figurines.

· Certains Objets ne peuvent être possédés que par des **Héros** quand c'est clairement précisé à côté du nom.

· La description d'un Objet peut inclure une condition quant au fait d'appartenir au camp du Bien ou du Mal.

Le nombre entre parenthèses, à côté de la mention PETIT ou GRAND, indique le montant des points qu'il faudra rajouter à la Valeur de la compagnie ; consulter l'ETAPE 4 : VALEUR pour les explications. **Les Objets ne peuvent pas être échangés entre les membres de la compagnie et ils sont définitivement perdus dès lors que leur possesseur meurt définitivement.**



CORDE D'ESCALADE (ACTIF) _____ PETIT (1)

1 point d'Intendance

Au cours de leurs voyages, les membres d'une compagnie devront traverser de nombreuses zones à escalader, les cordes devenant alors un outil essentiel.

Une figurine munie d'une Corde d'Escalade ajoute +1 à tous ses tests d'Escalade. De plus, une fois que la figurine a effectué un test d'Escalade, elle peut décider de laisser la corde en place. Si elle le fait, elle ne peut plus l'utiliser ailleurs pour le reste de la partie. Placez un marqueur à l'emplacement de la corde. Toute figurine amie qui fera un test d'Escalade au même endroit gagne également un bonus de +1 à son résultat. À la fin de la partie, la figurine récupère automatiquement la corde.



TORCHE (PASSIF) _____ PETIT (1)

1 point d'Intendance

Les guerriers utilisent des torches pour éclairer le chemin, les grottes ou l'obscurité de la nuit. Elles peuvent aussi être des armes non conventionnelles mais efficaces en dernier recours.

Une figurine munie d'une Torche illumine une zone de 6» autour d'elle, ce qui signifie que les figurines à l'intérieur cette zone peuvent être vues comme si elles étaient à la lumière du jour. De plus, une figurine munie d'une torche peut tenter de mettre le feu à l'ennemi. Si elle remporte un jet de Duel, elle peut alors choisir, au lieu de frapper normalement, de lancer 1D6 ; sur un 6, la cible subit les effets de la règle spéciale INCENDIE.



LAME EMPOISONNÉE (ACTIF) (MAL UNIQUEMENT) _____ PETIT (5)

1 point d'Intendance

Les serviteurs du Seigneur des Ténèbres n'hésitent pas à grappiller le moindre avantage à la guerre. Ils enduisent leurs lames de viles toxines pour provoquer une mort certaine et atroce chez leurs victimes.

Une figurine munie d'une Lame Empoisonnée relance les 1 pour Blessé lors d'une attaque de corps-à-corps.



FLÈCHES EMPOISONNÉES (ACTIF) (MAL UNIQUEMENT) _____ PETIT (5)

1 point d'Intendance

Tactique rendue célèbre par les Haradrim, de nombreuses créatures maléfiques imbibent les pointes de leurs flèches de poison pour causer un excès de souffrance à leur malheureuse cible.

Une figurine munie de Flèches Empoisonnées relance les 1 pour Blessé lors d'une attaque de tir.



FOUET (ACTIF) (MAL UNIQUEMENT) _____ PETIT (2)

1 point d'Intendance

Parmi les races maléfiques de la Terre du Milieu, les fouets sont utilisés pour pousser brutalement les guerriers à bataille. Plus d'une fois, un orque récalcitrant a ressenti la morsure d'une telle arme.

Un Fouet compte comme une Arme de jet avec une portée de 2" et une Force de 1. Seules les compagnies du Mal peuvent en acheter.



MENOTTES (ACTIF) _____ PETIT (3)

2 points d'Intendance

Souvent utilisées par des êtres cruels et violents pour enchaîner quiconque serait trop faible pour s'opposer à eux, les menottes fournissent un moyen d'entraver un adversaire et de le rendre incapable de se défendre.

Si une figurine munie de Menottes remporte un Duel, elle peut choisir de les utiliser au lieu de frapper normalement, mais seulement sur un adversaire de taille humaine ou moindre. Si elle le fait, à la place du jet pour Blessé, elle lance 1D6 ; sur 4+, la figurine ennemie souffre alors des mêmes effets que le sort ENGOURDISSEMENT.



PARCHEMIN DE COURAGE (HÉROS UNIQUEMENT) _____ PETIT (2)

2 points d'Intendance

Ce parchemin contient des textes ensorcelés. Leurs mots prononcés à haute voix peuvent imprégner de courage toute une compagnie de combat.

Au début de n'importe quelle partie, le **Héros** peut décider de lire le Parchemin de Courage. S'il le fait, toutes les figurines amies ajoutent +1 à leur valeur de Bravoure pour le reste de la partie. Une fois lu, le parchemin est emporté par une étrange brise, retirez-le du profil du **Héros**.



RAGOÛT (HÉROS HOBBIT UNIQUEMENT) _____ PETIT (2)

2 points d'Intendance

Avoir un repas chaud sous le coude redonne espoir et guérit de nombreuses blessures, physiques ou morales. Surtout s'il est préparé par un hobbit gourmet et non pas à la Rohirrim...

Un **Héros Hobbit** muni d'un Ragoût peut choisir de l'utiliser à la fin de n'importe quelle partie. S'il le fait, le ragoût est consommé et retiré de son profil, et il obtient automatiquement le résultat RECUPERATION COMPLETE pour son jet de Blessures.



BIÈRE NAINE (HÉROS UNIQUEMENT) _____ GRAND (2)

2 points d'Intendance

Rien ne peut davantage stimuler les esprits d'une compagnie de combat qu'une excellente chope de bière naine. Un bon chef de compagnie fournira régulièrement à ses camarades un tel breuvage, le délice de ce dernier pouvant faire ressortir le meilleur de tous les combattants.

Un **Héros** muni de Bière Naine peut choisir de l'utiliser au début de n'importe quelle partie. S'il le fait, la bière est consommée et retirée de son profil, et toutes les figurines de la compagnie ajoutent alors +1 à leur valeur de Bravoure pour le reste de la partie.



CAPE DE DISSIMULATION (PASSIF) _____ PETIT (5)

2 points d'Intendance

Ces étranges capes sont une trouvaille rare, elles sont capables de dissimuler leur porteur des yeux de l'ennemi et permettent de rester quasi invisibles.

Une figurine munie d'une Cape de Dissimulation gagne la règle spéciale DISCRÉTION. La cape est accessible uniquement aux figurines sans armure lourde et qui ont une taille humaine quand elles sont **Infanterie** (les cavaliers ne sont pas exclus, mais ne bénéficient de la cape que s'ils démontent).



HERBES MÉDICINALES _____ PETIT (3)

3 points d'Intendance

Il y a beaucoup d'herbes et de champignons en Terre du Milieu qui ont des vertus curatives ou médicinales. Ceux avec les bonnes connaissances peuvent utiliser de telles plantes pour atténuer les souffrances subies par leurs alliés ou même les aider à se remettre de blessures mortelles.

Une figurine munie d'Herbes Médicinales peut choisir de les utiliser à la fin de n'importe quelle partie du moment qu'elle échappe aux résultats MORT ou DISPARU AU COMBAT (si jet de Blessures il y a, il doit être effectué le premier). Les herbes sont alors consommées et retirées de son profil, et tous les autres jets de Blessures de la compagnie réalisés après celui du porteur des herbes gagnent un bonus obligatoire de +1.



CARTE (HÉROS UNIQUEMENT) _____ PETIT (3)

3 points d'Intendance

Peu de guerriers ont la compétence pour lire les anciennes cartes de la Terre du Milieu. Ceux qui le peuvent sont un atout précieux pour toute compagnie de combat.

Après le déploiement des deux compagnies de combat, et avant le premier jet d'Initiative, une compagnie munie d'une Carte peut redéployer 1D6 figurines, dans le respect des règles du scénario. Si les deux joueurs ont une carte, celui qui obtiendra l'Initiative pourra se redéployer en premier.



SAC À DOS _____ GRAND (2)

3 points d'Intendance

Errer sur les contrées de la Terre du Milieu nécessite des provisions, et de nombreux voyageurs porteront un sac à dos rempli de nourriture, d'eau et autres objets dont ils peuvent avoir besoin.

Une figurine munie d'un Sac à Dos peut porter 3 Petits Objets supplémentaires (élevant donc le maximum à 4).



PARCHEMIN DES VOIES OBSCURES (HÉROS UNIQUEMENT) _____ PETIT (2)

4 points d'Intendance

Découvert au cours d'un des voyages de la compagnie, ce parchemin mystérieux indique la localisation d'une série de chemins cachés qui mènent au champ de bataille.

Au début de n'importe quelle partie, avant le déploiement des forces, le **Héros** peut décider de lire le Parchemin des Voies Obscures. S'il le fait, vous pouvez garder en réserve 1D3 Guerriers de votre compagnie. Ces figurines arriveront par le bord de table de votre choix à la fin de votre 2e Phase de Mouvement et comme le décrit la règle de base RENFORTS. Une fois lu, le parchemin est emporté par une étrange brise, retirez-le du profil du **Héros**.



PAIN ELFIQUE (BIEN UNIQUEMENT) _____ PETIT (3)

4 points d'Intendance

Préparé par les elfes en prévision d'un long voyage, le pain de route elfique, ou Lembas comme il est souvent nommé, est un aliment enchanté qui renforce la constitution de ceux qui en mangent. On dit qu'il est encore meilleur que les gâteaux au miel des Changeurs-de-peau et qu'une seule bouchée suffit à nourrir l'estomac d'un adulte.

Une figurine munie de Pain Elfique peut choisir de l'utiliser à la fin d'une partie où elle a été retirée comme perte ; si elle le fait, le pain est consommé et retiré de son profil. La figurine effectue alors son jet de Blessures et échange automatiquement son résultat pour RECUPERATION COMPLETE, sauf si elle obtient les résultats MORT ou DISPARU AU COMBAT (pour ces deux résultats, les conséquences tragiques et funestes s'appliquent normalement).



TALISMAN DE CHANCE (PASSIF) (HÉROS UNIQUEMENT) _____ PETIT (5)

4 points d'Intendance

De nombreux héros ont survécu à des rencontres avec la mort par le passé et ils attribuent parfois leur chance à un objet particulier. Après quoi ils emportent ces fétiches sur le champ de bataille, croyant qu'ils leur apporteront la bonne fortune et qu'ils prolongeront leur vie.

Un **Héros** muni d'un Talisman de Chance peut relancer ses jets de Destin ratés.



ÉTENDARD DE COMPAGNIE (PASSIF) _____ GRAND (10)

4 points d'Intendance

Ce n'est pas rare pour certaines compagnies de combat de porter avec eux les couleurs de leur seigneur. La vue d'un bel étendard flottant dans le vent inspire du courage à tous ceux qui le voient.

Tant que le porteur d'un Étendard de Compagnie n'est pas à terre, tous les autres membres de la compagnie qui ont une Ligne de Vue sur l'Objet (aucune portée requise) peuvent relancer n'importe quel test de Bravoure raté. Le porteur de l'étendard subit un malus de -1 à ses jets de Duel.



COR DE RALLIEMENT (ACTIF) _____ PETIT (5)

5 points d'Intendance

Le souffle de ce cor alertera les alliés du porteur sur sa position, leur permettant de se regrouper ensemble contre leurs ennemis.

Si une ou plusieurs figurines munies d'un Cor de Ralliement sont sur la table, leur compagnie de combat peut ajouter ou retirer 1 à tous les jets de la règle de base RENFORTS. De plus, tant que le porteur est en vie, votre compagnie peut ajouter 1 à ses jets sur le TABLEAU DES RENFORTS.



TAMBOUR DE GUERRE (ACTIF) (MAL UNIQUEMENT) _____ GRAND (10)

5 points d'Intendance

De nombreux groupes d'Orques, d'Uruk-hai ou d'autres êtres maléfiques vont au combat au son du battement d'un tambour de guerre. Le rythme constant du tambour assure qu'aucun membre de la compagnie ne ralentisse et prenne du retard.

Au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, une figurine munie d'un Tambour peut décider de battre la cadence. Si elle le fait, toutes les figurines de la même compagnie de combat et à moins de 12" du batteur ajoutent 3" à leur mouvement (**Infanterie**) ou 5" à leur mouvement (**Cavalerie**). Les figurines affectées par le Tambour ne peuvent pas charger lors de ce tour.



PIERRE DE VISION (ACTIF) (HÉROS UNIQUEMENT) _____ PETIT (5)

6 points d'Intendance

Cette pierre mystérieuse tourbillonne avec une puissance inconnue. Le pouvoir exact qu'elle possède reste inconnu, mais ceux qui la manient semblent savoir ce qui va arriver avant que cela ne se produise.

Au début de chaque tour, tant que le Héros muni de la Pierre de Vision est en vie, lancez 1D6 avant que l'Initiative ne soit déterminée. Sur un 6, le Héros peut choisir qui remporte l'Initiative.



MERCENAIRES

En parcourant les nombreuses terres sauvages, une compagnie sera amenée à rencontrer d'autres guerriers errants ou d'étranges vagabonds. Ces nouvelles rencontres offrent la chance d'obtenir de sages conseils, des informations, ou un abri pour une compagnie harassée par une longue journée de marche. Et parfois ces gens offriront leurs services en échange d'une part du butin et du partage de la gloire.

Toutes les compagnies ont accès à la sélection suivante de Mercenaires qui peuvent être recrutés pour le coût indiqué en points d'Intendance. **Une compagnie de combat ne peut compter qu'un seul Mercenaire parmi ses 15 membres.**

Les Mercenaires dotés du mot-clef **Guerrier** effectuent leurs jets de Blessures sur le TABLEAU DES BLESSURES DU GUERRIER, et ceux dotés du mot-clef **Héros** le font sur le TABLEAU DES BLESSURES DU HÉROS. **Ils n'acquièrent pas d'Expérience et ne peuvent pas acheter de pièces d'Armurerie ni d'Objets.**

Le nombre après le nom du mercenaire indique le montant des points qu'il faudra rajouter à la Valeur de la compagnie ; consulter l'ETAPE 4 : VALEUR pour les explications.

Vagabond _____ 3pts

Homme, Infanterie, Guerrier
3 points d'Intendance

Tous ceux qui résident en Terre du Milieu n'ont pas la chance d'appartenir à un royaume, il y en a qui ont été chassés de leur foyer et qui vivent seuls dans les terres sauvages. Ces vagabonds essaieront souvent de se greffer à une compagnie de passage afin d'essayer de gagner sa confiance, et avec elle la chance d'une meilleure vie.



M	C	F	D	A	PV	B
6"	2/5+	3	3	1	1	3

Equipement : Dague

Vigoureux (ACTIF) : – *Des années d'errance dans la nature ont habitué ces vagabonds aux difficultés du voyage, et elles leur ont donné une connaissance du terrain environnant qu'ils s'empresseront de partager avec leurs nouveaux compagnons.*

Le Vagabond et toute figurine amie à 6" de lui ne subissent aucune pénalité de Mouvement à travers les terrains difficiles.

Éclaireur Local _____4pts

Homme, Infanterie, Guerrier

3 points d'Intendance

Les compagnies de combat louent souvent les services des locaux. Leur connaissance de la configuration du terrain peut s'avérer extrêmement précieuse pour aider la compagnie à parcourir la Terre du Milieu.



M	C	F	D	A	PV	B
6"	3/4+	3	3	1	1	2

Équipement : Dague.

Un Éclaireur Local peut acheter un Arc (sans hausse de Valeur) pour un coût de 1 point d'Intendance.

Connaissance du Terrain : Une fois que les joueurs ont déterminé leurs bords de table, mais avant le déploiement, un joueur ayant recruté un Éclaireur Local peut déplacer un élément de décor jusqu'à 1D6" dans n'importe quelle direction. Si les deux joueurs possèdent la figurine, celui qui a choisi son bord de table en premier peut d'abord bouger un décor, après quoi son adversaire peut faire de même.

Guerrier Soudard _____40pts

Homme, Infanterie, Héros

4 points d'Intendance

De nombreux guerriers errants arpentent les chemins de la Terre du Milieu à la recherche de richesse et de gloire personnelle. Ces soudards offriront leurs services au plus offrant et il n'est pas rare pour eux de se ranger du côté d'une compagnie de combat, du moins tant que la solde continue à être payée...



M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	5/4+	4	5	2	2	4	1	1	1

Équipement : Arme à une main (type laissé au choix du joueur), Armure.

Un Guerrier Soudard peut acheter un Bouclier (+5pts de Valeur) pour un coût de 1 point d'Intendance.

Si vous souhaitez que cette figurine ne soit pas un humain, vous pouvez remplacer le mot-clef **Homme** par celui de votre choix : **Elfe**, **Nain**, **Hobbit**, **Orque**, **Gobelin** ou **Uruk-Hai**. Toutes ses caractéristiques resteront alors les mêmes sauf le Mouvement qui passera à 5" pour un nain ou un gobelin et à 4" pour un hobbit.

Loyauté Éphémère : À la fin de chaque partie, une fois les points d'Intendance dépensés comme décrit à l'ÉTAPE 3, votre compagnie doit payer le mercenaire pour ses services. Afin de conserver un Guerrier Mercenaire dans ses rangs, votre compagnie doit dépenser 1 point d'Intendance. Si cela ne peut pas être fait, alors le Guerrier Mercenaire s'en ira, auquel cas supprimez-le de votre liste.

Aventurier Nain _____ 50pts

Nain, Infanterie, Héros
9 points d'Intendance

Les nains errent généralement en Terre du Milieu pour plusieurs raisons : sortir de leur foyer en quête de fortune, perfectionner leurs compétences dans les terres sauvages ou simplement pourchasser les ennemis leur peuple. Il peut arriver que ces nains rejoignent une compagnie de voyageurs qui partage les mêmes objectifs qu'eux.



M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
5"	5/3+	4	7	2	2	5	1	1	1

Équipement : Hache, **Armure** et Bouclier.

Règles Spéciales : Montagnard.

Un Aventurier Nain ne peut pas faire bénéficier à ses alliés de son TENEZ BON ! ou de ses actions héroïques.

Seules les compagnies de combat du Bien peuvent recruter un Aventurier Nain.

Aventurier Elfe _____ 50pts

Elfe, Infanterie, Héros
9 points d'Intendance

Tout au long de la riche histoire de la Terre du Milieu, de nombreux Elfes sont connus pour avoir arpentés ses chemins pour des raisons connues seulement d'eux-mêmes. Parfois, ils offrent de l'aide à ceux qui en ont besoin et accompagnent une bande de voyageurs dans leur voyage.



M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	6/3+	4	4	2	2	6	1	1	1

Équipement : Épée bâtarde de facture elfique et Arc elfique.

Règles Spéciales : Créature des Bois.

Un Aventurier Elfe ne peut pas faire bénéficier à ses alliés de son TENEZ BON ! ou de ses actions héroïques.

Seules les compagnies de combat du Bien peuvent recruter un Aventurier Elfe.



Maraudeur Uruk-hai _____ 50pts

Uruk-hai, Infanterie, Guerrier

9 points d'Intendance

Les compagnies de combat du Mal apprécient régulièrement de louer les services des Maraudeurs Uruk-hai. Leur connaissance du terrain permet à toute la compagnie de parcourir de grandes distances sans fatigue excessive.

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	5/3+	4	5	3	2	4	1	1	1

Equipement : Deux Épées et Armure.

Un Maraudeur Uruk-hai ne peut pas faire bénéficier à ses alliés de son «Tenez Bon !» ni de ses Actions Héroïques.

Seules les compagnies de combat du Mal peuvent recruter un Maraudeur Uruk-hai.

Sprint (ACTIF) : Le Maraudeur Uruk-hai peut déclarer une Marche Héroïque gratuite par tour.

Loup de Mer _____ 50pts

Homme, Infanterie, Héros

9 points d'Intendance

Les plus expérimentés des écumeurs des mers louent parfois leurs services aux plus offrants : ces vieux briscards font vite profiter de leur expérience à ceux qui souhaitent s'inspirer d'eux pour forger leur propre légende.

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	4/3+	4	4	2	2	4	1	1	1

Equipement : Dague, Arbalète et Pavois.

Un Loup de Mer ne peut pas faire bénéficier à ses alliés de son «Tenez Bon !» ni de ses Actions Héroïques.

Seules les compagnies de combat du Mal peuvent recruter un Loup de Mer.

Pillage : Lorsque le Loup de Mer tue une figurine ennemie au corps à corps, il fait gagner 1pt d'Intendance supplémentaire à sa compagnie à la fin de la partie. Le Loup de Mer ne peut faire gagner qu'un seul point d'Intendance par partie avec cette règle spéciale.





Sage _____ 50pts

Homme, Infanterie, Héros

9 points d'Intendance

Les Magiciens ne sont pas les seuls êtres dotés de capacités magiques. Bien que rares, il y en a d'autres aussi qui ont appris à exploiter la magie pour aider ceux qui en ont besoin et apporter la sagesse à ceux qu'ils rencontrent.



M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	3/4+	3	3	1	2	6	1	3	1

Équipement : Dague et Bâton à deux mains.

Seules les compagnies de combat du Bien peuvent recruter un Sage.

Les Sages de la Terre du Milieu n'ont pas tous le même savoir. Lorsque vous engagez un Sage, lancez 2D6 dans le tableau ci-dessous pour découvrir les deux pouvoirs magiques qu'il connaît et avec quelle valeur de lancement (relancez un dé en cas de double).

D6	Pouvoirs magiques
1	Bénédictio des Valar (3+)
2	Immobilisation (3+)
3	Lames Enchantées (4+)
4	Appel aux Vents (3+)
5	Esprit Fortifié (5+)
6	Volonté de Fer (3+)



Chaman _____ 50pts

Homme, Infanterie, Héros

9 points d'Intendance

Il y a des créatures dans des endroits sombres du monde qui ont appris à maîtriser la magie noire. Comment ont-ils obtenu leurs pouvoirs est un mystère, mais il arrive qu'ils rejoignent une compagnie de combat pour causer la mort et la destruction au nom du Seigneur des Ténèbres.



M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	3/4+	3	3	1	2	4	1	3	1

Equipement : Dague et Bâton à deux mains.

Seules les compagnies de combat du Mal peuvent recruter un Chaman.

Si vous souhaitez que cette figurine ne soit pas un humain, vous pouvez remplacer le mot-clef **Homme** par celui de votre choix : **Orque**, **Gobelin** ou **Uruk-Hai**. Toutes ses caractéristiques resteront alors les mêmes sauf le Mouvement qui passera à 5" pour un gobelin.

Les Chamans de la Terre du Milieu n'ont pas tous le même savoir. Lorsque vous engagez un Chaman, lancez 2D6 dans le tableau ci-dessous pour découvrir les deux pouvoirs magiques qu'il connaît et avec quelle valeur de lancement (relancer un dé en cas de double)

D6	Pouvoirs magiques
1	Frénésie (X)* (4+)
2	Immobilisation (3+)
3	Affaiblissement (3+)
4	Injonction (5+)
5	Malédiction (4+)
6	Aura de Terreur (4+)

*Le sort *Frénésie* affectera seulement les figurines possédant le même mot-clef racial que le Chaman.



CRÉATURES

Les compagnies de combat ont parfois l'occasion de se servir de créatures dressées pour les aider dans leur quête. De simples chevaux de trait chargés de provisions, d'outils et de litière, mais aussi des bêtes de guerre entraînées à attaquer tous ceux qui s'en prendraient à leurs maîtres. Il existe de nombreuses créatures dans la Terre du Milieu qui présentent chacune une utilité particulière.

Seulement le Chef et les Seconds de la compagnie peuvent se procurer une Créature pour le coût indiqué en points d'Intendance. Cela signifie que chacun de ces trois héros ne peut en avoir qu'une seule et que par conséquent une compagnie ne peut posséder qu'un maximum de 3 créatures (qui ne comptent pas par rapport au plafond des 15 figurines).

Les profils **Warg**, **Araignée** et **Esprit** ne peuvent pas posséder de Créature.

La créature est directement et étroitement attachée à son propriétaire ; si elle tombe au combat, elle devra effectuer un jet sur le **TABLEAU DES BLESSURES DU GUERRIER**, mais **dès lors que son maître meurt définitivement, elle disparaît avec lui et est retirée de la liste de la compagnie**. Elles ne gagnent pas de points d'Expérience et ne peuvent pas acheter ni dans l'Armurerie ni dans la liste des Objets.

Le nombre après le nom de la créature indique le montant des points qu'il faudra rajouter à la Valeur de la compagnie ; consulter l'ETAPE 4 : VALEUR pour les explications.

Cheval de Somme _____ 5pts

Cheval, Infanterie, Guerrier
3 points d'Intendance

Un cheval de somme sera souvent chargé de matériel de guerre, d'équipement ou d'objets supplémentaires que la compagnie pourra utiliser au cours de ses voyages.



M	C	F	D	A	PV	B
10"	2/6+	3	3	1	1	3

Chargé de Bagages (ACTIF) : – Le Cheval de Somme peut porter jusqu'à 15 pièces d'Armurerie ou Petits Objets sur son dos (achetés normalement par votre compagnie de combat). Tant que ces choses sont sur le Cheval de Somme, la compagnie ne peut pas bénéficier de leurs effets. Cependant, tout membre de la compagnie qui débute le tour au contact de la créature peut prendre/échanger une des pièces d'Armurerie ou un des Objets stockés dans les bagages. Notez que peu importe le nombre d'arcs (ou armes équivalentes) portés par le Cheval de Somme, votre compagnie de combat doit de toute façon respecter la limite des 33% et ne peut pas en utiliser plus qu'elle n'y est autorisée.



Chien de Chasse _____ 3pts

Chien, Infanterie, Guerrier

2 points d'Intendance

Un chien féroce et fidèle est un compagnon encore meilleur que le plus courageux des guerriers. De nombreux commandants seront accompagnés d'un chien de chasse qui combattra aux côtés de son maître avec une loyauté sans égal.



M	C	F	D	A	PV	B
8"	3/6+	3	3	1	1	*

*Le Chien de Chasse a toujours la même valeur de Bravoure que son maître.

Seuls les Héros qui ont le mot-clef **Homme** ou **Hobbit** peuvent adopter un Chien de Chasse.

Corbeau _____ 4pts

Corbeau, Infanterie, Guerrier

4 points d'Intendance

Dans certains folklores nains, on dit que les corbeaux sont de bonne augure pour le peuple de Durin, et certains nains emmènent pour cela ces oiseaux avec eux lors de leurs voyages. La vue d'un corbeau sur le champ de bataille encourage les guerriers nains et nourrit leur haine contre l'ennemi.



M	C	F	D	A	PV	B
3"	2/6+	2	2	1	1	3

Règles Spéciales : Vol.

Hérald de Durin (ACTIF) : – Lorsque le Corbeau est séparé de son Héros, les figurines naines amies à 6" de la créature, et qui ont une Ligne de Vue avec elle, comptent comme étant à portée d'une bannière.

Un Corbeau commence la partie non pas sur le terrain mais sur l'épaule de son maître. Au début de n'importe quel tour dans lequel le Corbeau est ainsi rattaché à la figurine de son maître, le Héros peut le libérer ; placez-le alors n'importe où à 3" et à partir de là il peut bouger librement. Si à la fin de n'importe quel tour, la créature est à 3" de son maître, elle peut choisir de retourner sur l'épaule de celui-ci, auquel cas enlevez simplement le Corbeau du terrain. Tant qu'il est rattaché à la figurine du Héros, le Corbeau ne peut pas être ciblé, touché ou blessé par une quelconque attaque et il ne donne jamais lieu à un test de Trajectoire.

Seuls les Héros qui ont le mot-clef **Nain** peuvent adopter un Corbeau.

Faucon _____ 5pts

Faucon, Infanterie, Guerrier

3 points d'Intendance



Les races des Hommes et des Elfes utilisent depuis longtemps des oiseaux de proie pour la chasse. Ces animaux intelligents peuvent repérer des ennemis cachés bien avant leur maître et les attaquer avec leur bec et leurs serres tranchantes.

M	C	F	D	A	PV	B
3"	2/6+	3	3	1	1	3

Règles Spéciales : Vol.

Vue Aiguisée (ACTIF) : – Lorsque le Faucon est séparé de son Héros, les figurines ennemies à 12" de la créature ne peuvent pas bénéficier de la règle spéciale DISCRÉTION.

Un Faucon commence la partie non pas sur le terrain mais sur l'épaule de son maître. Au début de n'importe quel tour dans lequel le Faucon est ainsi rattaché à la figurine de son maître, le **Héros** peut le libérer ; placez-le alors n'importe où à 3" et à partir de là il peut bouger librement. Si à la fin de n'importe quel tour, la créature est à 3" de son maître, elle peut choisir de retourner sur l'épaule de celui-ci, auquel cas enlevez simplement le Faucon du terrain. Tant qu'il est rattaché à la figurine du **Héros**, le Faucon ne peut pas être ciblé, touché ou blessé par une quelconque attaque et il ne donne jamais lieu à un test de Trajectoire.

Seuls les **Héros** qui ont le mot-clef **Homme** ou **Elfe** peuvent adopter un Faucon.

Warg Sauvage _____ 7pts

Warg, Infanterie, Guerrier

3 points d'Intendance



Certains Orques réussissent à "apprivoiser" un des wargs sauvages qui parcourent la Terre du Milieu, mais pas forcément pour les chevaucher. Au lieu de servir de monture, le warg peut protéger son maître de ses ennemis d'en face mais aussi des membres de sa propre compagnie qui auraient dans l'idée de lui trancher la gorge.

M	C	F	D	A	PV	B
10"	3/6+	4	4	1	1	2

Seul les **Héros** qui ont le mot-clef **Orque** ou **Gobelin** peuvent adopter un Warg Sauvage.



Étape 4 : La Valeur

Enfin, la dernière étape du Bilan des Combats consiste à calculer le nouveau montant de la Valeur de la compagnie. La démarche a son importance car une grande différence de Valeur entre deux compagnies peut avoir un impact conséquent sur le déroulement d'une partie.

VALEUR DE LA COMPAGNIE

La Valeur totale d'une compagnie repose sur l'addition de la Valeur de tous ses membres, Mercenaires et Créatures inclus. Les Guerriers valent tout simplement le même nombre de points que dans leur livre d'armée, avec les options prises en compte. Les Héros se distinguent une fois encore et ont une Valeur légèrement plus complexe à calculer.

Éléments dotés d'une Valeur	Valeur du Héros
Profil du guerrier de base (dont options associées)	Xpts
Augmentations : Combat (sauf Tir) / Force / Défense / Bravoure	+5pts / augmentation
Augmentations : Attaques / Points de Vie	+10pts / augmentation
Puissance / Volonté / Destin	+5pts / point
Règles spéciales	+5pts / règle spéciale
Pouvoirs magiques	rien
Objets (x)	+xpts
Pièces d'Armurerie (x/y)	+xpts si A+PV < 3 OU +ypts si A+PV ≥ 3

Il est important de comprendre la nuance apportée à la Valeur des pièces d'Armurerie. Chacune d'elles a en plus de son nom, de sa description et de son coût en points d'Intendance, deux nombres entre parenthèses séparés par une barre oblique. Par exemple, le "Bouclier (1/5)". Le premier chiffre représente ce qu'il faudra ajouter à la Valeur du Héros si le total de ses caractéristiques Attaques et Points de Vie est inférieur à 3. Si ce même total devient égal ou supérieur à 3, c'est alors le second chiffre qu'il faudra ajouter à la Valeur de la figurine. Quant aux Objets, leur Valeur respective est indiquée simplement par un nombre fixe entre parenthèses.

A bien noter que ce système de Valeur des pièces d'Armurerie s'applique à toutes les armes, armures et montures contenues dans chaque profil. Ainsi, un membre d'une compagnie qui perd un équipement pour n'importe quelle raison s'allège aussi de la Valeur correspondante à cet équipement, même si celui-ci était déjà inclus dans son profil de base. Et lorsqu'un Héros voit son total A+PV qui devient égal ou supérieur à 3, ce sont tous ses équipements qui font l'objet de la hausse de Valeur décrite ci-dessus, y compris ceux qui étaient déjà inclus dans le profil de base.

Une dernière chose à savoir est que, pour une partie donnée, les figurines rendues absentes suite aux effets d'un jet de Blessures ou constituant un objectif passif (y compris dans le scénario SAUVETAGE AUDACIEUX) ne comptent pas dans le calcul de la Valeur de la compagnie.

Exemple :

Parsifal est un Héros et le Chef d'une compagnie des Fiefs du Gondor. Au fil de ses aventures, il a acquis le profil suivant.

M	C	F	D	A	PV	B	P V D		
6"	5/3+	3	6	2	2	4	2	1	1

Équipement : Armure lourde, Épée, Claymore, Lance de cavalerie et Cheval caparaçonné.

Objet : Talisman de Chance.

Règles Spéciales : Présence Inspirante.

Parsifal a pour profil de base celui d'un Chevalier de Dol Amroth : 11pts

Il n'a plus le Bouclier (1/5) inclus dans son profil de base : -1pt

Il a acheté l'Équipement Unique : Claymore (1/5) : +1pt

Il a acheté les pièces d'Armurerie :

Lance de cavalerie (1/5) : +1pt

Cheval caparaçonné (8/15) : +8pts

Il a gagné 2 points de Puissance, 1 point de Volonté et 1 point de Destin : +20pts

Il a gagné +1 Combat et +1 Défense : +10pts



Il a gagné +1 Attaque et +1 Point de Vie : +20pts

Il a gagné sur la Voie du Général la règle PRESENCE INSPIRANTE : +5pts

Il a acheté l'Objet : Talisman de Chance (5) : +5pts

Son total A+PV ayant atteint au moins 3, tout son équipement monte en Valeur :

Armure lourde (1/5) -> +4pts

Épée (1/5) -> +4pts

Claymore (1/5) -> +4pts

Lance de cavalerie (1/5) -> +4pts

Cheval caparaçonné (8/15) -> +7pts

Tout cela additionné donne une Valeur totale de 103 points pour Parsifal, illustrant ainsi la puissance redoutable d'un valeureux commandant des Fiefs du Gondor.

BONUS "CONTRE VENTS ET MARÉES"

Maintenant que vous connaissez la Valeur de votre compagnie de combat, il vous faudra la comparer avec celle du prochain adversaire. Car **pour chaque tranche de 15 points de différence entre les deux Valeurs (15, 30, 45, etc.), la compagnie "inférieure" recevra deux bonus :**

- + 1 relance de dé pour n'importe quel jet au cours de la partie (jusqu'à un maximum de 10).
- + 1 point d'Intendance à la fin de la partie (jusqu'à un maximum de 10).

Exemple : La Valeur de la compagnie du joueur A atteint 204 points, alors que la compagnie du joueur B a une Valeur de 167 points ; la différence étant de 37 points, le joueur B aura donc droit à 2 relances au cours de cette partie et bénéficiera de +2 points d'Intendance supplémentaires à la fin.



RÈGLES OPTIONNELLES

Le plus attrayant dans le supplément Compagnies de Combat est sa propension à l'imagination et la narration. Les joueurs qui y participent ont l'opportunité de tisser toute une histoire fictive suivant l'aventure de leur compagnie, ou même en rapport avec le vécu de chaque guerrier.

Cette dimension narrative peut amener à vouloir adopter quelques changements ou rajouts de règles, ce qui peut produire des parties encore plus distrayantes, originales et personnalisées, et qui n'entre aucunement en contradiction avec l'état d'esprit de Compagnies de Combat. Il est même encouragé d'appliquer des règles supplémentaires qui plaisent aux joueurs, que ce soit au niveau d'une partie ou d'une campagne dans le but d'améliorer l'expérience de jeu.

C'est en ce sens que la liste ci-dessous présente une sélection d'exemples de règles additionnelles. Certaines sont amenées à s'appliquer en permanence, d'autres seulement pour des situations particulières ; **de toute façon, ce ne sont que des suggestions que les joueurs ont le loisir d'adopter ou d'écarter au profit d'autres règles de leur invention.**

Pots-De-Vin

Certaines campagnes se prêtent à l'idée de permettre aux joueurs de dépenser des points d'Intendance pour verser des pots-de-vin en échange de contreparties. Ainsi, tel joueur peut offrir des points d'Intendance à un autre pour le dissuader d'attaquer, ou pour l'encourager à attaquer une autre compagnie, ou encore pour le pousser à abandonner une zone de la table ou de la carte de campagne, etc.

Introduire ce concept de pots-de-vin entre adversaires peut ajouter un niveau supplémentaire de jeu au-delà des seuls combats.

Forger des Alliances

Forger des alliances dans une campagne peut changer le cours de la partie. Soudainement, vous ne vous battez plus seulement pour vous-même mais aussi aux côtés de vos alliés, ouvrant l'opportunité de coordonner vos compagnies de manière tactique.

Toutes sortes d'alliances peuvent se faire : le Bien contre le Mal, des coalitions nombreuses ou restreintes, définitives ou temporaires, etc.

Mises à prix

Chaque campagne de Compagnies de Combat semble avoir ce héros insupportable qui change le cours de la partie, qui tue tout le monde, qui survit à toutes vos tentatives pour lui régler son compte et qui à chaque fois force le cours du destin.

Une façon d'inciter les autres joueurs à vous ôter cette épine du pied est de mettre sa tête à prix. Pour ce faire, vous pouvez dépenser un montant de points d'Intendance en guise de prime que vous placez sur le nom de la figurine à abattre (la prime peut aussi consister en n'importe quoi d'autre : pièces d'Armurerie, une place de ciné...). Informez comme il se doit l'ensemble des joueurs de la mise en place de cette prime, laquelle pourra d'ailleurs être augmentée par d'autres compagnies tout aussi désireuses de voir la cible enfoncée dans la tombe. Le premier qui remplit le contrat gagne le montant total de la prime.

Rançonner un Héros

Perdre un Héros dans sa compagnie est toujours embêtant car le vide qu'il laisse dans la liste est souvent

laborieux à combler. Après une partie difficile, il peut arriver qu'un de vos Héros soit DISPARU AU COMBAT et qu'il soit donc considéré comme capturé par la compagnie adverse. Dans ces cas-là, la règle normale vous oblige à jouer un des deux scénarios SÉCURISER LA ZONE ou SAUVETAGE AUDACIEUX pour décider de la vie ou de la mort du héros captif.

Cependant, une solution alternative peut être ouverte aux deux joueurs en permettant à l'un de demander une rançon contre la libération du héros et/ou à l'autre de proposer d'office un tel marché. Il s'avère utile de réglementer ce genre de tractation avant que ces situations ne se présentent, en prévoyant par exemple que les rançons varieront entre 3 et 5 points d'Intendance. D'ailleurs, la nature de la rançon peut être un montant de points d'Intendance mais pas obligatoirement. Il peut aussi s'agir de pièces d'Armurerie que la compagnie rançonneuse ne pourrait se procurer seule (le bon sens restant de mise ; par exemple, une chaîne de troll n'a pas vocation à être portée par quelqu'un d'autre). Il peut même être question de se faire offrir une part de gâteau, un pastis ou un whisky...

Bravoure du Chef

Une compagnie de combat se retrouve la plupart du temps à avoir plusieurs Héros. Ce qui signifie qu'en cas de démoralisation pendant une bataille, les héros devront tous passer individuellement un test de Bravoure car ils ne peuvent normalement pas bénéficier de la règle TENEZ BON ! des autres héros.

Une règle supplémentaire que vous pouvez utiliser est de permettre aux Seconds et autres Héros de votre compagnie de bénéficier du TENEZ BON ! de votre Chef. Cela donne une plus grande importance à ce dernier et peut aider également à simplifier l'enjeu de la démoralisation.

Limitations d'Armurerie

Dans Compagnies de Combat, les Héros sont limités dans la diversité des armes et armures auxquelles ils ont accès ; ils ne peuvent normalement acheter dans l'Armurerie que ce qui peut être porté par les guerriers recrutables de la compagnie.

Néanmoins, bien que cette règle de base soit essentielle à l'équilibre du jeu, vous pouvez quand même décider de supprimer cette restriction pour ainsi élargir l'éventail d'armement de vos héros. Un esprit créatif dans la conversion de figurines peut du coup venir accompagner cette modification de règle.

Mûmakil !

Souvent, les joueurs qui veulent créer une compagnie du Harad ou de l'Extrême Harad se demandent s'ils peuvent à un moment donné avoir un Mûmak. Bien que la réponse normale soit un « non ! » ferme (la figurine serait bien trop forte pour n'importe quelle compagnie adverse), vous pouvez décider de jouer un scénario original où la compagnie suderone est juchée sur le dos d'un Mûmak et où d'autres compagnies sont à terre avec pour mission d'abattre le monstre de guerre.

Dans un tel scénario, le joueur avec le Mûmak déploie sa compagnie dans le howdah avec le **Chef** comme commandant de la figurine. Il faut en face au moins quatre compagnies qui pour la durée de la bataille mettront leurs différends de côté pour combattre ensemble. Si la bête est tuée, les autres compagnies sont toutes victorieuses. Si la bête et son équipage exterminent les figurines ennemies, ce sont eux qui gagnent.

Des scénarios similaires peuvent être inventés avec d'autres monstres trop puissants pour faire normalement partie

d'une compagnie. Un joueur de Gundabad voudra peut-être mettre sur la table un troll de Gundabad, ou un autre joueur de Fondcombe voudra appeler à l'aide un Grand Aigle. Tant que l'ensemble des participants s'accordent sur les règles, la chose peut se révéler très amusante.

Jouer à Deux contre Un

Au fil des batailles, vous constaterez parfois que la Valeur de certaines compagnies commence à monter en flèche, tandis que d'autres semblent avoir du mal à avancer, et ce malgré les bonus de la règle CONTRE VENTS ET MARÉES.

Une manière de compenser ce déséquilibre est d'autoriser les batailles à deux contre un. Naturellement, le but de la démarche est que le total de Valeur des deux compagnies alliées soit sensiblement proche de la Valeur de la compagnie supérieure. Dans l'idéal, on a affaire à un combat loyal si par exemple deux joueurs avec une Valeur de 150 points jouent contre un joueur qui en a 300.



SCÉNARIOS

Une fois que vous avez rassemblé votre force et que vous vous êtes trouvé un adversaire, il est temps de choisir le scénario de Compagnies de Combat que vous allez jouer. **Les joueurs peuvent soit choisir directement parmi la liste des 18 scénarios soit laisser le hasard décider en s'en remettant au tableau ci-dessous.**

Lancez d'abord 1D6 pour sélectionner l'un des trois lots de scénarios, ensuite lancez un autre 1D6 pour déterminer lequel précisément vous jouerez. C'est plutôt une bonne idée d'attribuer le premier jet de dé à un joueur et le second à son adversaire ; ainsi, ce sera de la faute à tous les deux !

Tous ces scénarios propres à Compagnies de Combat sont **jouables de préférence sur une table 48x48pcs (= 120x120cm)** et sont relativement libres quant au choix des éléments de terrain. Dans des parties comprenant peu de figurines, couvrir généreusement la table de décors peut permettre d'ajouter un niveau supplémentaire d'enjeu tactique. Certains scénarios ont des exigences de terrains spécifiques ; si tel est le cas, elles seront clairement expliquées en description. De plus, vous pouvez librement ancrer ces scénarios dans des lieux particuliers de la Terre du Milieu en leur rajoutant des RÈGLES SCÉNARISTIQUES telles que décrites dans le chapitre suivant.

1-2

3-4

5-6

1D6	Face à Face		1D6	Asymétrique		1D6	Spécial	
1	Domination du Terrain	TERRAIN	1	Pour une Colline	TERRAIN	1	Les Wargs Attaquent !	PNJ
2	Course au Trésor		2	Protéger la Porte		2	La Chasse est Ouverte	
3	Relique Convoitée		3	Brûlez tout !		3	A l'Assaut de l'Avant-Poste	
4	Rencontre Fortuite	MÉTÉE	4	Tenir la Ligne	MÉTÉE	4	Convoi de Bagages	SPÉCIAL
5	Démonstration de Force		5	Héros en Détresse		5	Sécuriser la Zone	
6	Tuer le Messager		6	Infiltrer, Repérer, Éliminer		6	Sauvetage Audacieux	

Domination du Terrain

Alors que deux compagnies se retrouvent engagées dans un duel d'intimidation et des échanges d'insultes, il devient évident pour tous que la victoire ne peut être remportée qu'en revendiquant des positions-clefs de la zone des combats. Les deux chefs ennemis rallient leurs partisans et les préparent à l'assaut, la lutte pour le contrôle du terrain étant sur le point de commencer.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table, son adversaire se voyant alors attribué le bord opposé.

Il y a 5 pions objectif ; l'un est mis d'office au centre de la table, puis les autres sont placés alternativement par les joueurs en commençant par celui qui a choisi son bord de table. Aucun pion objectif ne peut être placé à moins de 8" d'un bord de table et à moins de 12" d'un autre pion.

Le joueur qui a choisi son bord de table y déploie sa compagnie dans une zone de 12". Puis son adversaire se déploie de la même façon de son côté.

OBJECTIFS

Les deux camps doivent revendiquer autant de positions-clefs que possible. La victoire revient à la compagnie qui en détient le plus.

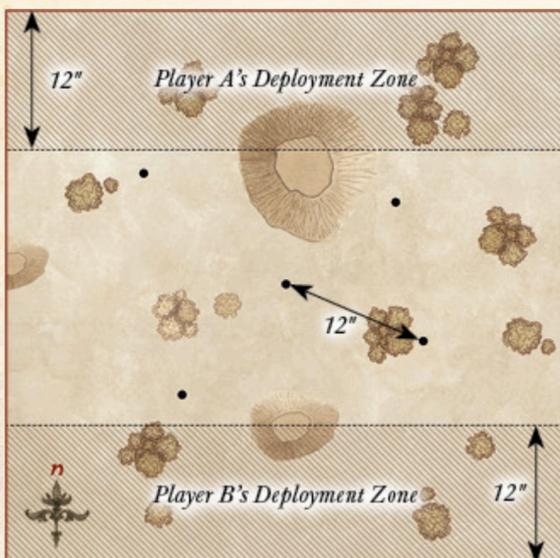
Un pion sera considéré comme acquis par l'une des deux forces seulement si une ou plusieurs figurines amies demeurent à 3" de lui. S'il y a en même temps des figurines amies et ennemies dans cette aire, aucun des deux camps ne peut alors le revendiquer.

Dès que l'une des compagnies est Démoralisée, la partie peut prendre fin. À la fin de chaque tour qui remplit cette condition, lancez 1D6 ; sur 1-2, la partie se termine immédiatement (sinon les combats continuent pour un tour de plus).

Victoire - Votre compagnie détient davantage de pions objectif que votre adversaire, ou vous avez exterminé la compagnie adverse.

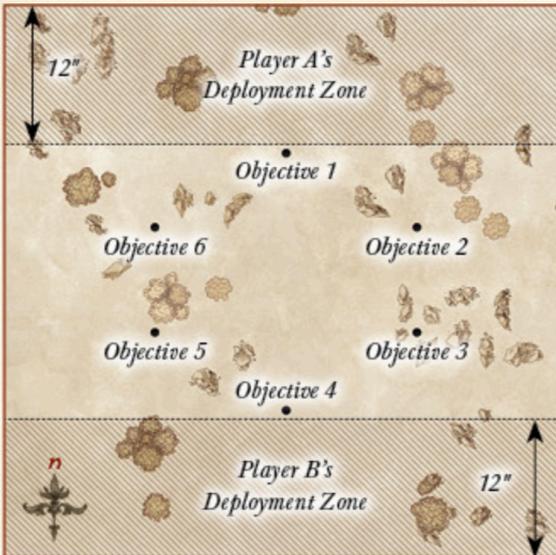
Défaite - Votre adversaire détient davantage de pions objectif que votre compagnie, ou cette dernière a été exterminée.

Égalité - Les deux compagnies détiennent le même nombre de pions objectif.



Course au Trésor

Le champ de bataille a déjà été pillé suite à des escarmouches mais il y a encore quelques babioles et autres objets de valeur disséminés dans la zone. Les deux compagnies de combat se précipitent pour rafler autant de richesses qu'elles le peuvent.



DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table et y déploie sa compagnie dans une zone de 12". Puis son adversaire se déploie de la même façon avec le bord opposé de la table.

Placer 6 pions objectif comme indiqué précisément sur le schéma.

OBJECTIFS

La compagnie qui rafler le plus de trésors remporte la victoire.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des compagnies a été réduite à 25% de ses effectifs.

Victoire - Votre compagnie détient davantage de pions objectif que votre adversaire.

Défaite - La compagnie de votre adversaire détient davantage de pions objectif que vous.

Égalité - Les deux compagnies détiennent le même nombre de pions objectif.

RÈGLES SPÉCIALES

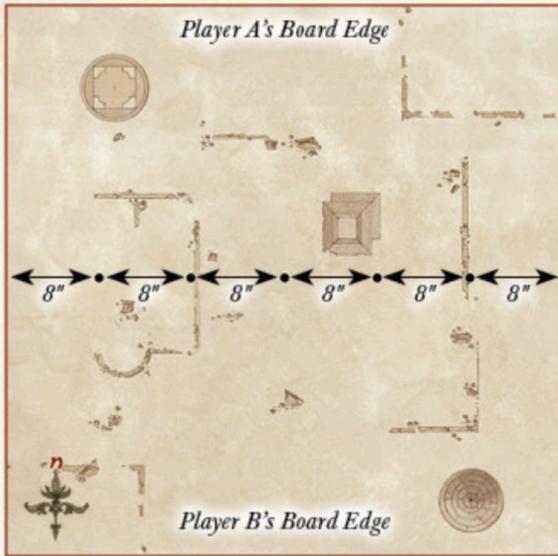
Trésors - Les 6 pions objectifs sur la table sont des Objets Légers que les figurines peuvent donc ramasser et porter (voir les règles de base sur les Objets Légers). Une figurine peut transporter plusieurs trésors. Si le porteur est retiré comme perte, le ou les objets qu'il détenait sont immédiatement déposés à l'endroit même où il a été abattu, ou aussi près que possible.



Écrivez votre nom et votre adresse en lettres cursives.

Relique convoitée

La relique d'une époque révolue s'est réveillée et la puissance magique qu'elle émane attire à elle toutes sortes d'aventuriers et de créatures. Les chefs de deux compagnies rivales la convoitent, que ce soit pour bonifier la renommée de leur groupe ou parce qu'ils ont accepté cette mission pour le compte d'un commandant allié. Quelle qu'en soit la raison, les deux compagnies sont prêtes à tout pour s'emparer de cette précieuse relique.



DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table, son adversaire se voyant alors de facto attribué le bord opposé.

Il y a 5 pions objectif, dont un est désigné comme étant la relique sans que les deux joueurs puissent l'identifier (mode de désignation secrète à convenir entre les joueurs). Un premier pion est mis d'office au centre de la table, puis les autres sont placés alternativement par les joueurs en commençant par celui qui a choisi son bord de table. Aucun pion objectif ne peut être placé à moins de 12" des deux bords de table attribués aux joueurs, à moins de 6" des deux bords de table latéraux et à moins de 8" d'un autre pion.

Toutes les figurines arriveront sur la table durant leur première Phase de Mouvement.

OBJECTIFS

Les compagnies de combat doivent à tout prix chercher la relique, la trouver et repartir avec. La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où la relique a été sortie de la table ou qu'il n'y ait plus aucune figurine présente.

Victoire - Votre compagnie a fait sortir la relique par le bord de table de votre adversaire.

Défaite - Votre adversaire a fait sortir la relique par votre bord de table.

Égalité - Personne n'a fait sortir la relique.

RÈGLES SPÉCIALES

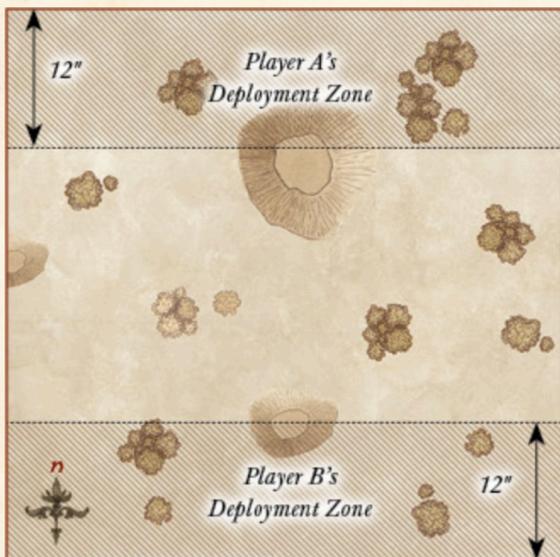
La Relique - Dès lors qu'une figurine entre en contact avec un pion objectif, ce dernier est révélé selon les modalités convenues entre les deux joueurs. Si ce n'est pas la relique, le pion est retiré sans plus d'effet. Si c'est la relique, la figurine en prend possession et tous les autres pions sont désormais ignorés. La relique est un Objet Lourd (voir les règles de base sur les Objets Lourds).

La Gloire est Mienne - La figurine qui sort de la table avec la relique sera généreusement récompensée (en cas de deux porteurs, le joueur en désigne librement un). Si c'est un **Guerrier**, il bénéficie automatiquement du résultat UNE GRAINE DE HÉROS sur le TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER, quel que soit son gain d'Expérience à l'issue de cette partie. Si c'est un **Héros**, il bénéficie d'un jet gratuit sur son tableau de progression, en plus de toute autre éventuelle progression normalement obtenue.



Rencontre Fortuite

Au cours de leurs voyages à travers la Terre du Milieu, deux compagnies de combat ennemies voient leurs chemins se croiser. Rencontrer une troupe rivale apparemment isolée et sans soutien, c'est là une opportunité à ne pas prendre à la légère. Et alors que les deux bandes sont sur le point d'engager la mêlée, il apparaît comme évident que ce seront les meilleures compétences tactiques et martiales qui décideront de la victoire.



DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table et y déploie sa compagnie dans une zone de 12". Puis son adversaire se déploie de la même façon avec le bord opposé de la table.

OBJECTIFS

Les chefs des deux compagnies cherchent une victoire rapide et sans trop de pertes.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des compagnies a été réduite à 25% de ses effectifs.

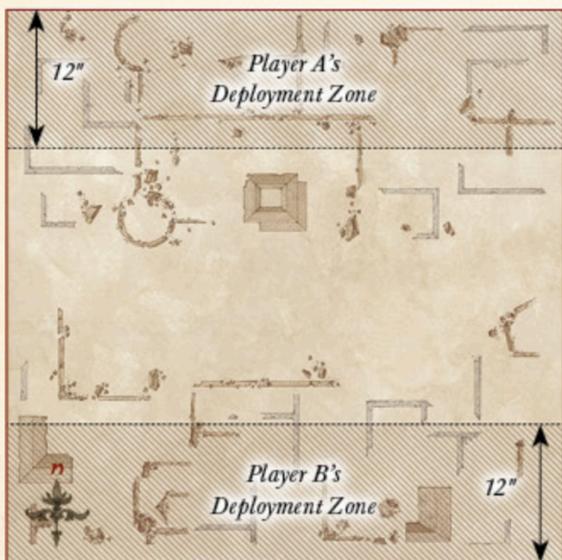
Victoire - Votre adversaire a été réduit à 25% de ses effectifs, et vous non.

Défaite - Votre compagnie a été réduite à 25% de ses effectifs, et votre adversaire non.

Égalité - Les deux compagnies ont été réduites à 25% de leurs effectifs lors du même tour.

Démonstration de Force

Deux compagnies de combat vont se jeter l'une sur l'autre, s'engageant dans un furieux corps-à-corps. Les deux chefs doivent montrer plus que jamais leurs compétences et leur puissance afin d'encourager leurs compagnons respectifs à tenir bon. Le commandant qui abattra le plus d'ennemis arrachera sans aucun doute la victoire.



DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table et y déploie sa compagnie dans une zone de 12". Puis son adversaire se déploie de la même façon avec le bord opposé de la table.

OBJECTIFS

Le **Chef** de compagnie qui tue le plus d'ennemis sera victorieux. Si celui-ci se trouve être absent de la partie à cause de ses blessures, l'objectif concernera alors le **Second** doté de la plus haute Valeur.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des compagnies a été réduite à 25% de ses effectifs.

Victoire - Votre Chef a tué plus de figurines que celui de votre adversaire.

Défaite - Le Chef de votre adversaire a tué plus de figurines que le vôtre.

Égalité - Les deux Chefs ont tué le même nombre de figurines.



Tuer le Messenger

Deux compagnies rivales sont tombées l'une sur l'autre en train de collecter des informations critiques sur la faction ennemie. Alors que chaque bande désigne un de ses membres pour aller remettre le précieux message à ses alliés, elles doivent précipitamment s'affronter pour neutraliser le messenger ennemi tout en gardant le leur en vie.



DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quelle moitié de table et déploie sa compagnie à moins de 12" du point central de la table. Puis son adversaire se déploie de la même façon avec l'autre moitié de la table.

OBJECTIFS

Les compagnies ont pour mission de trouver et abattre le messenger du camp d'en face, tout en s'assurant que le leur est à l'abri.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des compagnies a été réduite à 25% de ses effectifs.

Victoire - Votre compagnie a tué ou mis en fuite le messenger ennemi, et le vôtre est en vie sur la table.

Défaite - Votre adversaire a tué ou mis en fuite votre messenger, et le sien est en vie sur la table.

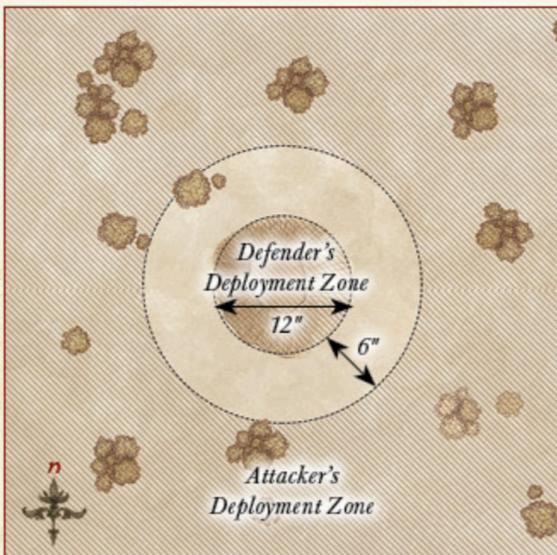
Égalité - Les messagers sont soit tous deux tués ou mis en fuite, soit tous deux encore en vie sur la table.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Messenger - Au début de la partie, chaque joueur note secrètement l'identité de son messenger parmi les **Guerriers** de sa compagnie. Si un messenger vient à être **tué ou mis en fuite**, son joueur n'est pas tenu de l'annoncer tant que la partie n'est pas terminée ; de cette manière, l'enjeu de ce scénario est de pouvoir essayer de bluffer l'adversaire avec de fausses cibles apparentes et l'identité du vrai messenger, et ce jusqu'à la fin de la partie.

Pour une Colline

Une compagnie de combat s'est postée au sommet d'une colline, une position très avantageuse qu'elle cherchera à conserver. Mais les forces ennemies désirent également l'occuper, tant pour jouir de sa valeur stratégique que pour prendre le contrôle de la région.



TERRAIN

La table doit comporter en son centre une colline d'un diamètre de 12".

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus bas résultat est désigné comme Défenseur et déploie sa compagnie sur la colline.

L'autre joueur est donc l'Attaquant et se déploie n'importe où à au moins 6" de la colline.

OBJECTIFS

Le Défenseur a pour tâche de défendre à tout prix la colline et l'Attaquant de la conquérir.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des Compagnies a été réduite à 25% de ses effectifs de départ.

Victoire de l'Attaquant - L'Attaquant a plus de figurines sur la colline.

Victoire du Défenseur - Le Défenseur a plus de figurines sur la colline.

Égalité - Les deux compagnies ont le même nombre de figurines sur la colline.

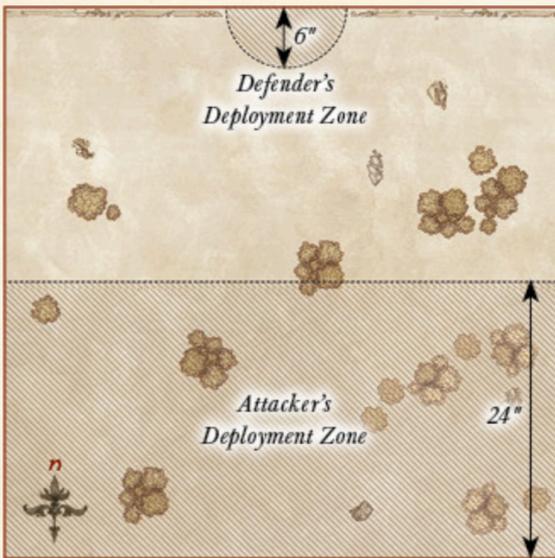
RÈGLES SPÉCIALES

La Colline est à Nous ! - Toutes les figurines situées sur la colline n'ont à passer aucun test de Démoralisation.

Handwritten decorative text in a stylized script, likely representing a message or a signature.

Protéger la Porte

Une compagnie de combat a été chargée de protéger les portes d'une forteresse alliée et d'empêcher quiconque de les franchir. Alors que sa garde commence, une compagnie ennemie approche pour avoir justement reçu l'ordre de forcer cette entrée, ce qui permettrait à sa propre faction de conquérir la place forte et d'obtenir ainsi un avantage stratégique.



TERRAIN

L'emplacement d'une porte est positionné au centre de n'importe quel bord de table.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat est désigné comme Défenseur et déploie sa compagnie à moins de 6" de la porte. L'Attaquant déploie ensuite sa compagnie à moins de 24" du bord opposé de la table.

OBJECTIFS

Le Défenseur doit essayer de protéger la porte en ayant sa compagnie proche d'elle et en tenant à distance l'Attaquant.

Dès que l'une des compagnies est réduite à 50% de ses effectifs, la partie peut prendre fin. À la fin de chaque tour qui remplit cette condition, lancez 1D6 ; sur 1-2, la partie se termine immédiatement (sinon les combats continuent pour un tour de plus).

Victoire de l'Attaquant - L'Attaquant a plus de figurines à moins de 6" de la porte.

Victoire du Défenseur - Le Défenseur a plus de figurines à moins de 6" de la porte.

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

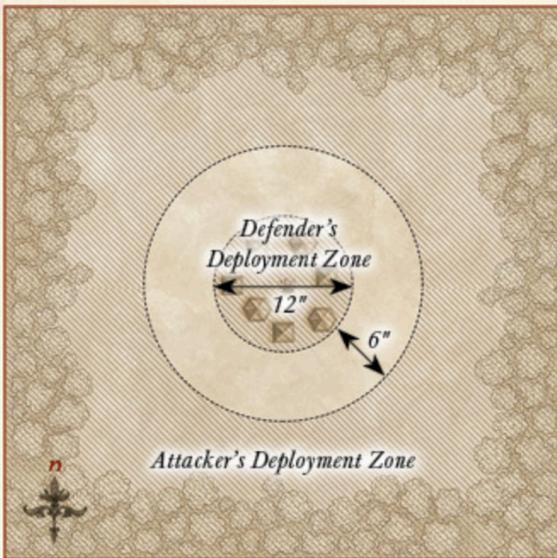
Ne Laissez Rien Passer ! - Les figurines du Défenseur réussissent automatiquement tous leurs tests de Bravoure.



Écriture cursive stylisée en bas de page.

Brûlez Tout !

Au cours de ses voyages, une compagnie de combat tombe sur un campement ennemi, lui offrant une occasion unique de mener une attaque éclair et de détruire son stock d'approvisionnement. Dans l'obscurité de la nuit, les attaquants vont se faufiler avec l'intention de mettre le feu au camp et de prendre par surprise tous ceux qui se trouvent à l'intérieur.



TERRAIN

La table doit comporter en son centre une zone de campement d'un diamètre maximum de 12". A charge aux joueurs de représenter au mieux cet élément de décor (tentes, bagages, tables, feux, haies...).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus bas résultat est désigné comme Défenseur et déploie au sein du camp sa compagnie ainsi que 5 pions objectif (avec au moins 2" entre chaque pion).

L'autre joueur est donc l'Attaquant et se déploie n'importe où à au moins 6" du camp.

OBJECTIFS

L'Attaquant doit mettre le feu aux provisions du Défenseur, compromettant ainsi le ravitaillement de la compagnie ennemie qui, elle, doit se défendre en urgence.

Dès que l'une des compagnies est Démoralisée, la partie peut prendre fin. À la fin de chaque tour qui remplit cette condition, lancez 1D6 ; sur 1-2, la partie se termine immédiatement (sinon les combats continuent pour un tour de plus).

Victoire de l'Attaquant - Au moins 4 pions objectif ont été brûlés.

Victoire du Défenseur - Jusqu'à 2 pions objectif ont été brûlés.

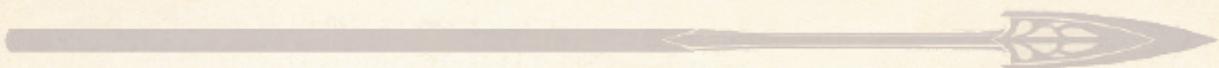
Égalité - 3 pions objectif ont été brûlés.

RÈGLES SPÉCIALES

Nuit Noire - En raison de la faible visibilité, les figurines ne peuvent être la cible de tirs, de pouvoirs magiques ou de n'importe quelle compétence à plus de 6" de distance. Cependant, étant donné qu'il est bien plus difficile d'esquiver ou parer dans l'obscurité, toutes les attaques de tir gagnent un bonus de +1 pour Blesser.

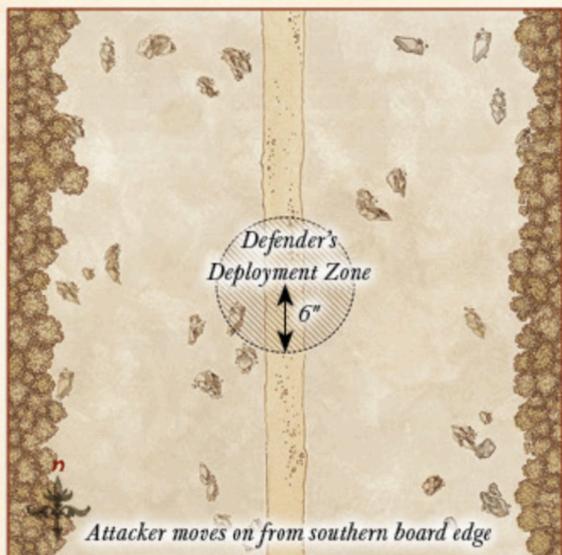
Allumez le Feu ! - A la fin d'un tour, une figurine attaquante en contact avec un pion objectif, et qui n'a pas tiré ou participé à un combat, peut essayer d'y mettre le feu. Lancer 1D6 ; sur 4+, le feu y est mis (si la figurine possède une Torche, le test est automatiquement réussi). Le pion enflammé reste alors sur la table jusqu'à la fin de la partie et toute figurine qui pour une quelconque raison entrera en contact avec lui souffrira immédiatement de la règle spéciale INCENDIE. De plus, la zone entourant de 2" un pion enflammé est rendue visible comme en plein jour, signifiant qu'une figurine qui s'y trouve peut alors être normalement vue et ciblée.

Tout ou Rien - Si l'Attaquant parvient à mettre le feu aux 5 pions objectif, il reçoit 1 point d'Intendance supplémentaire. Et si le Défenseur empêche qu'aucun pion ne soit enflammé, c'est alors lui qui gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.



Tenir la Ligne

Une compagnie de combat a été chargée de garder un chemin, un col de montagne ou autre, dans le but d'empêcher quiconque de passer. C'est alors qu'une compagnie ennemie a désespérément besoin d'emprunter cette voie pour rejoindre une faction alliée et elle devra pour cela se frayer un chemin par tous les moyens.



TERRAIN

La table doit comporter parmi ses décors un chemin reliant deux bords opposés, désignés alors comme le nord et le sud, et passant par le centre de la table comme indiqué sur le schéma.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus bas résultat est désigné comme Défenseur et déploie sa compagnie à moins de 6" du point central de la table.

L'autre joueur est donc l'Attaquant et fera arriver sa compagnie par le bord Sud au cours de sa première Phase de Mouvement.

OBJECTIFS

La compagnie attaquante doit faire sortir par le bord de table Nord le plus de figurines possible, tandis que le Défenseur doit l'en empêcher. La partie se déroule jusqu'à ce que l'Attaquant n'ait plus de figurines sur la table.

Victoire de l'Attaquant - Au moins 33% des effectifs de la compagnie attaquante sont sortis par le bord de table Nord.

Victoire du Défenseur - Moins de 33% des effectifs de la compagnie attaquante sont sortis par le bord de table Nord.

Égalité - Aucune égalité possible.

RÈGLES SPÉCIALES

Prime d'Évasion - Toutes les figurines s'étant échappées par le nord gagnent 1 point d'Expérience supplémentaire.



Écriture cursive en bas de page.

Héros en Détresse

Qu'il se soit momentanément égaré ou complètement perdu dans les terres sauvages, un valeureux combattant s'est dangereusement séparé du reste de sa compagnie de combat. Voyant là une belle opportunité de lui régler son compte, une bande ennemie s'est mise à le traquer, du moins tant que ça ne l'expose pas à de trop grands risques.



DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus bas résultat est désigné comme Défenseur et déploie un de ses Héros (désigné comme objectif principal du scénario) au centre de la table, accompagné de 2 Guerriers placés à moins de 3" de lui.

L'autre joueur est donc l'Attaquant et se déploie à moins de 15" de l'un des bords de table.

OBJECTIFS

Le Défenseur doit secourir son **Héros** en fâcheuse posture afin de le garder en vie. L'Attaquant quant à lui doit tout mettre en œuvre pour l'abattre avant que trop de pertes ne le forcent à battre en retraite.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où le **Héros** désigné a été tué ou que la compagnie de l'Attaquant a été réduite à 50% de ses effectifs.

Victoire de l'Attaquant - Le Héros à secourir du Défenseur a été **tué**.

Victoire du Défenseur - L'Attaquant a été réduit à 50% de ses effectifs.

Égalité - Les deux compagnies remplissent leur objectif lors du même tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Guet-Apens - L'Attaquant a automatiquement l'Initiative au premier tour.

A la Rescousse - Les figurines restantes du Défenseur arrivent par le bord de table opposé à celui de l'Attaquant à la fin du premier tour.

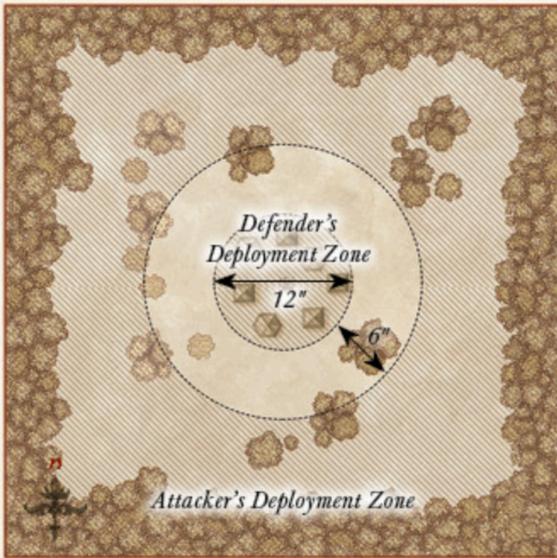
Bonne Fortune - Si le Héros en détresse survit, il gagne 1 point d'Expérience supplémentaire.



Handwritten decorative text in a stylized script, possibly representing a title or a quote, located at the bottom of the page.

Infiltrer, Repérer, Éliminer

Alors que les membres d'une compagnie de combat sont en train de planter leur tente, une autre bande voit là une occasion à saisir d'assassiner le chef ennemi afin de plonger le reste de la troupe dans le désarroi. À cette fin, les attaquants se préparent à infiltrer le camp, trouver le chef et le tuer rapidement avant de prendre la fuite.



TERRAIN

La table doit comporter en son centre une zone de campement d'un diamètre de 12". A charge aux joueurs de représenter au mieux cet élément de décor (tentes, bagages, tables, feux, haies...).

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus bas résultat est désigné comme Défenseur et déploie sa compagnie à l'intérieur du camp, avec le Chef (sinon le Héros doté de la plus haute Valeur) placé au centre de la table.

L'autre joueur est donc l'Attaquant et se déploie n'importe où à au moins 6" du camp.

OBJECTIFS

L'Attaquant va essayer d'assassiner le commandant ennemi sans subir trop de pertes, cible que le Défenseur va s'employer à garder en vie.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où le Chef du Défenseur est **tué** ou que l'Attaquant est réduit à 50% de ses effectifs.

Victoire de l'Attaquant - Le Chef du Défenseur a été **tué**.

Victoire du Défenseur - La compagnie de l'Attaquant a été réduite à 50% de ses effectifs.

Égalité - Les deux compagnies remplissent leur objectif lors du même tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Sentinelles - Toutes les figurines du Défenseur commencent la partie avec le statut particulier de Sentinelle. Avant que chaque Sentinelle entame sa Phase de Mouvement, le joueur doit faire un jet sur le tableau ci-dessous pour déterminer comment elle pourra se déplacer durant ce tour ([jet modifiable par les points de Puissance et de Volonté](#)).

D6	Résultats
1	La Sentinelle est occupée à fouiller les environs ; elle ne peut pas bouger.
2-3	La Sentinelle a été distraite par un bruit environnant ; le joueur adverse peut la déplacer jusqu'à la moitié de son mouvement dans n'importe quelle direction.
4-5	La Sentinelle marche prudemment vers l'endroit où elle pense avoir repéré un intrus ; elle peut se déplacer de la moitié de son mouvement vers n'importe quelle direction.
6	La Sentinelle est convaincue d'avoir vu une silhouette suspecte et se précipite pour vérifier ; elle peut se déplacer normalement.

L'alarme sera déclenchée dans tout le campement à la fin d'un tour qui répond à l'une de ces trois situations :

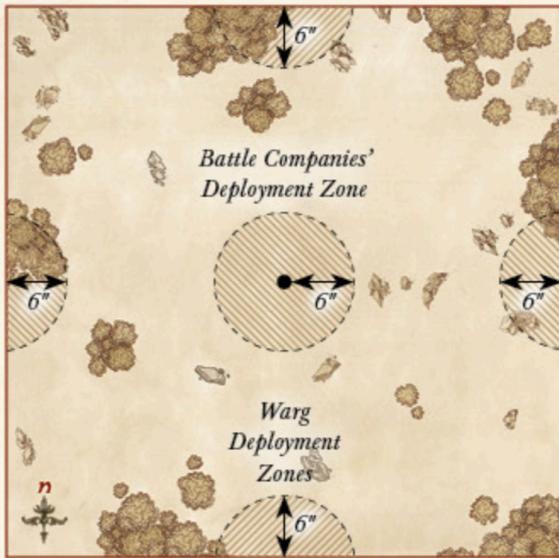
- une Sentinelle finit le tour à moins de 3" d'une figurine ennemie et avec Ligne de Vue sur lui.
- une Sentinelle a été touchée par un tir mais a survécu jusqu'à la fin du tour.
- une Sentinelle a été tuée durant le tour à moins de 3" d'une autre Sentinelle.

A partir de ce moment-là, toutes les figurines du Défenseur encore sur la table perdent le statut de Sentinelle et reviennent aux règles normales de mouvement jusqu'à la fin de la partie.

Un Tueur Né - La figurine qui réussit l'exploit d'assassiner le commandant ennemi sera généreusement récompensée. Si c'est un **Guerrier**, il bénéficie automatiquement du résultat UNE GRAINE DE HÉROS sur le TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER, quel que soit son gain d'Expérience à l'issue de cette partie. Si c'est un **Héros**, il bénéficie d'un jet gratuit sur son tableau de progression, en plus de toute autre éventuelle progression normalement obtenue.

Les Wargs Attaquent !

Deux compagnies de combat rivales croisent le fer au cours d'une escarmouche, toutes deux essayant de prendre le dessus. Mais le bruit provoqué par les combats a attiré l'attention d'une autre menace et l'aboïement des wargs peut maintenant être entendu. Par la force des choses, des ennemis acharnés doivent présentement mettre leurs différends de côté, car ce n'est qu'en luttant ensemble que les deux compagnies pourront espérer survivre.



En plus des deux compagnies de combat, ce scénario nécessite 24 figurines représentant des Wargs des Ombres.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat déploie une figurine à moins de 6" du point central de la table, puis l'autre joueur fait de même et ainsi de suite en alternance jusqu'à ce que toutes les figurines aient été déployées.

Dès le début de la partie, les 24 Wargs des Ombres sont répartis en 4 groupes de 6 figurines, et chacun de ces groupes est déployé à moins de 6" du point central d'un bord de table.

Dès lors que les compagnies dépassent une Valeur additionnée d'au moins 400pts, remplacer un warg de chaque groupe par un Warg Blanc (voir profil d'Azog).

Dès lors que les compagnies dépassent une Valeur additionnée d'au moins 600pts, remplacer les Wargs Blancs par des Chefs de Meute Wargs.

NB : le Warg Blanc et le Chef de Meute n'ont aucun point de Puissance ; les points de Volonté sont automatiquement dépensés pour réussir les tests qu'ils peuvent modifier ; le Destin est normalement utilisé.

OBJECTIFS

Les compagnies doivent combattre pour leur survie face à l'attaque des wargs, mais chacune s'efforçant de se montrer plus valeureuse que l'autre. La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où tous les Wargs des Ombres ont été tués ou que les deux compagnies aient été exterminées.

Victoire - Votre compagnie a une ou des figurines en vie et a tué davantage de Wargs des Ombres que votre adversaire.

Défaite - Votre adversaire a une ou des figurines en vie et a tué davantage de Wargs que votre compagnie.

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Wargs - Les wargs de ce scénario suivent le profil normal des Wargs des Ombres. Voir leur profil dans les livres d'armée suivants : *Chasseurs d'Azog*, *Puissances Obscures de Dol Guldur*, *Sinistres Habitants de la Forêt Noire*. Ils doivent toujours se déplacer en premier à chaque Phase de Mouvement, avant même les Élans héroïques. Chacun des wargs se déplace de tout son mouvement en direction de la cible la plus proche de lui et, dès lors que la distance est suffisante, ils doivent toujours charger la cible la plus proche et par le plus court chemin. Les wargs n'ont aucun test de Démoralisation à passer.

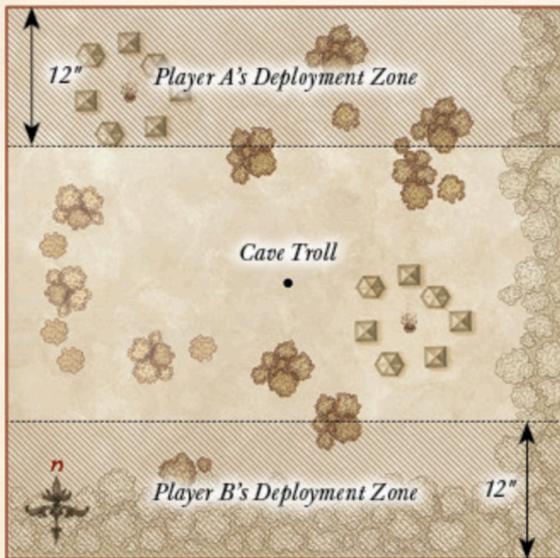
L'Ennemi de mon Ennemi - Les deux compagnies sont forcées de lutter côte à côte, du moins pour l'instant ; c'est pourquoi les figurines des deux joueurs comptent toutes comme amies. Le jet d'Initiative a cependant lieu normalement pour déterminer l'ordre des mouvements, des tirs et des combats. Lors d'un combat où participent les deux joueurs, c'est le joueur ayant l'Initiative qui peut porter ses coups en premier.



Écriture cursive en langue elfique (Sindarin) : *Élennarion d'Azog. Éléndur d'Azog. Éléndur d'Azog. Éléndur d'Azog.*

La Chasse est Ouverte

Quelque part dans les terres sauvages, un troll solitaire cause des ravages en traversant les proches colonies et laissant la dévastation dans son sillage. Ce monstre représente une menace urgente pour deux compagnies de combat qui demeurent rivales mais qui cependant partagent la même volonté de tuer ou capturer la bête. Alors que les deux bandes suivent le troll à la trace chacune de leur côté, chacune se met à espionner la progression de l'autre ; la chasse au troll a désormais dépassé la seule nécessité pour muter en défi d'orgueil.



En plus des deux compagnies de combat, ce scénario nécessite un Troll des Cavernes.

Dès lors que les compagnies dépassent une Valeur additionnée d'au moins 400pts, remplacer le troll par une Wurm des Cavernes.

Dès lors que les compagnies dépassent une Valeur additionnée d'au moins 600pts, remplacer la Wurm par un Guetteur de l'Eau (les "tirs" de ses ventouses viseront prioritairement les figurines les plus proches, y compris celles au contact).

NB : la Wurm et le Guetteur n'ont aucun point de Puissance ; les points de Volonté sont automatiquement dépensés pour réussir les tests qu'ils peuvent modifier ; le Destin est normalement utilisé.

DÉPLOIEMENT

Le Monstre est placé au centre de la table.

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table et y déploie sa compagnie dans une zone de 12". Puis son adversaire se déploie de la même façon avec le bord opposé de la table.

OBJECTIFS

Les deux compagnies ont pour mission d'abattre le Monstre, une chasse dont le succès apportera la gloire aux guerriers victorieux.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où le Monstre a été tué ou qu'il n'y ait plus aucune autre figurine sur la table à part lui.

Victoire - Le monstre a été tué et votre compagnie lui a retiré le plus grand nombre de Points de Vie (blessures annulées comprises).

Défaite - Le monstre a été tué et la compagnie adverse lui a retiré le plus grand nombre de Points de Vie (blessures annulées comprises).

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Monstre - Le Monstre de ce scénario suit le profil normal (sans les options). Voir son profil dans les livres d'armée suivants : *Angmar*, *Moria*. Il doit toujours se déplacer en premier à chaque Phase de Mouvement, avant même les Élans héroïques. C'est le joueur qui n'a pas l'Initiative qui peut alors librement déplacer le Monstre (ou le maintenir sur sa position pour éventuellement jeter une grosse pierre, sur la cible la plus proche) ; mais dès lors que la distance devient suffisante, il devra toujours charger la cible la plus proche et par le plus court chemin. Si le Monstre se retrouve engagé dans un combat multiple impliquant les deux compagnies, le jet de Duel a lieu normalement et si celui-ci est remporté par l'une des deux compagnies, seule cette dernière porte alors ses coups sur le Monstre.

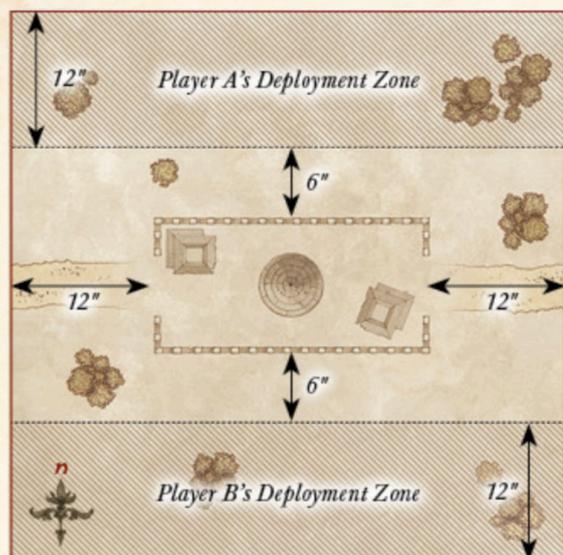
Si en revanche le jet de Duel est remporté par le Monstre, il ne peut en aucun cas réaliser d'Attaque Brutale et il doit porter ses coups aléatoirement sur les figurines engagées (se débrouiller au cas par cas par des lancers de dés).

Chasseur de Monstre - Abattre un Monstre n'est pas chose facile, et un combattant qui accomplit un tel exploit est clairement promis à un grand destin. Si c'est un **Guerrier**, il bénéficie automatiquement du résultat UNE GRAINE DE HÉROS sur le TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER, quel que soit son gain d'Expérience à l'issue de cette partie. Si c'est un **Héros**, il bénéficie d'un jet gratuit sur son tableau de progression, en plus de toute autre éventuelle progression normalement obtenue.



A l'Assaut de l'Avant-Poste

Une compagnie a été chargée de prendre un avant-poste éloigné qui occupe une importante position stratégique en Terre du Milieu. Il est actuellement sous le contrôle d'une bande d'Orques qui en a pris possession il y a peu. La compagnie se prépare alors à infiltrer l'avant-poste, tuer tous ses occupants et le réclamer pour eux-mêmes. Cependant, il s'avère qu'elle n'est pas la seule à avoir été chargée de conquérir cette position ; en effet, une compagnie rivale s'est vue confier la même mission. Il s'agit donc pour chaque groupe de non seulement capturer l'avant-poste mais aussi d'empêcher ses rivaux d'y parvenir.



En plus des deux compagnies de combat, ce scénario nécessite 12 figurines représentant les défenseurs de l'avant-poste :

- 4 Guerriers Orques avec bouclier
- 4 Guerriers Orques avec lance
- 2 Guerriers Orques avec arc orque
- 2 Guerriers Orques avec arme à deux mains.

Outre cette configuration, l'identité et l'équipement de ces figurines peuvent aussi être librement déterminés par les deux joueurs.

Dès lors que les compagnies dépassent une Valeur additionnée d'au moins 400pts, remplacer les orques avec bouclier ou lance par des Orques du Morannon et les orques avec arc par des Pisteurs Orques. Dès lors que les compagnies dépassent une Valeur additionnée d'au moins 600pts, remplacer les orques avec bouclier par des Gardes Noirs de Barad-Dûr, les orques avec lance par des Orques de Gundabad avec lance, les orques avec arme à deux mains par des Berserkers de Gundabad et les orques avec arc par des Chasseurs Orques avec arc orque.

TERRAIN

La table doit comporter en son centre un avant-poste défensif comme indiqué sur le schéma.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit n'importe quel bord de table et y déploie sa compagnie dans une zone de 12".

Puis son adversaire se déploie de la même façon avec le bord opposé de la table.

Au début du premier tour, en commençant par celui qui a l'Initiative, les joueurs déploient alternativement les figurines des défenseurs à l'intérieur du secteur de l'avant-poste.

OBJECTIFS

Les compagnies se disputent le contrôle de l'avant-poste par le poids de leurs effectifs. Dès lors que les défenseurs de l'avant-poste ont été réduits à 50% de leurs effectifs, la partie peut prendre fin. À la fin de chaque tour qui remplit cette condition, lancez 1D6 ; sur 1-2, la partie se termine immédiatement (sinon les combats continuent pour un tour de plus).

Victoire - Votre compagnie a davantage de figurines que votre adversaire au sein de l'avant-poste.

Défaite - Votre adversaire a davantage de figurines que votre compagnie au sein de l'avant-poste.

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Défenseurs de l'Avant-Poste - Les défenseurs de l'avant-poste suivent le profil normal des Guerriers Orques. Voir leur profil dans les livres d'armée suivants : *Barad-Dûr*, *Mordor*. Les défenseurs de l'avant-poste doivent toujours se déplacer en premier à chaque Phase de Mouvement, avant même les Élans héroïques. En commençant par celui qui n'a pas l'Initiative, les joueurs, en alternance, déplacent (ou maintiennent sur leur position) tous les défenseurs. Dès lors que la distance est suffisante, les défenseurs chargent toujours la cible la plus proche et par le plus court chemin ; les défenseurs armés pour le tir, et qui ne peuvent pas charger, peuvent alors seulement bouger d'un maximum de 3" et devront tirer sur la cible la plus proche (y compris sur un combat).

Défendre l'Avant-Poste - Les défenseurs ne peuvent pas quitter le secteur de l'avant-poste pour quelque raison que ce soit.

Guerrier Orque

Orque, Mordor, Infanterie, Guerrier

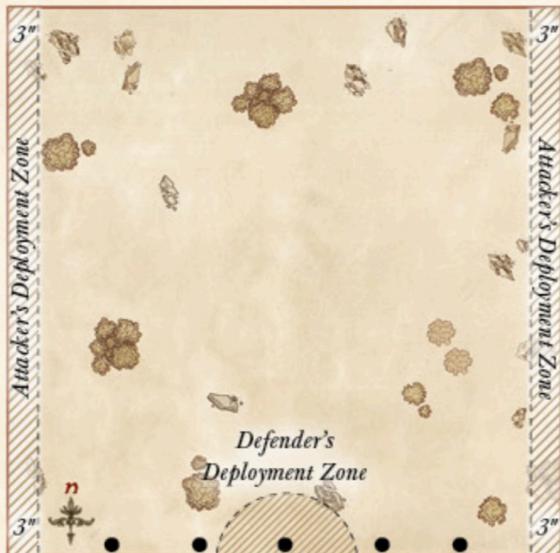
M	C	F	D	A	PV	B
6"	3/5+	3	4	1	1	2

Équipement : Armure et Épée ou Pioche.

Options : Bouclier, Lance, Arc orque ou Arme à deux mains.

Convoi de Bagages

À la suite de ses récentes escapades, une compagnie de combat rentre au pays avec des poneys chargés de trésors de guerre et d'offrandes pour le chef de faction. Evidemment, une telle cargaison peut attirer des convoitises, des complots de pillage, une compagnie ennemie qui aurait l'intention de tendre un guet-apens et de voler le butin pour son compte. C'est donc sans surprise que soudainement le convoi se retrouve pris en embuscade et encerclé, devant résister pour garder la main sur ses possessions.



Attention : les 5 placements des poneys ci-dessus ne sont que des exemples.

En plus des deux compagnies de combat, ce scénario nécessite 5 figurines représentant des Poneys de somme chargés de bagages.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus bas résultat est désigné comme Défenseur et déploie les 5 Poneys n'importe où sur un bord de table considéré alors comme le bord Sud, avant de déployer sa compagnie à moins de 6" du point central de ce même bord.

L'autre joueur est donc l'Attaquant et déploie une première moitié de sa compagnie n'importe où à moins de 3" du bord Est et la seconde moitié à moins de 3" du bord Ouest

OBJECTIFS

Le Défenseur essaye de faire échapper le maximum de poneys et cargaisons par le bord Nord. L'Attaquant a pour but de l'empêcher et de piller le convoi de son butin.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des compagnies a été réduite à 25% de ses effectifs.

Victoire de l'Attaquant - L'Attaquant détient au moins 3 bagages à la fin de la partie.

Victoire du Défenseur - Au moins 3 Poneys (ou bagages) et 1 membre de la compagnie du Défenseur sont sortis par le bord de table Nord.

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Des Poneys de Somme - Les poneys de ce scénario suivent un profil particulier de Poneys de somme, détaillé ci-dessous. Ils se déplacent comme s'ils font partie de la compagnie du Défenseur mais ils ne peuvent pas charger et ne comptent pas dans le calcul du seuil de Démoralisation. Et ils n'offrent pas non plus de points d'Expérience aux ennemis qui les tuent.

Poney de somme

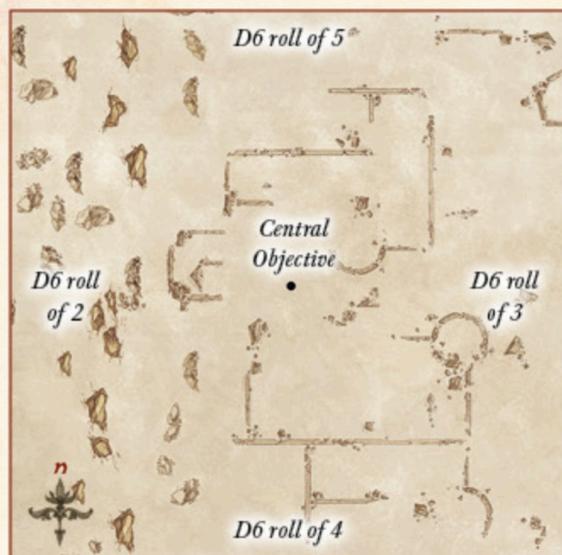
M	C	F	D	A	PV	B
8"	1/6+	3	4	1	1	2

Les Bagages - Chaque Poney de somme transporte 1 bagage contenant objets précieux, or, armes, etc. Si un Poney de somme est tué, un pion doit être déposé à sa place pour représenter le bagage qu'il portait. Toute figurine qui entrera alors en contact avec le bagage peut le ramasser et le porter suivant les règles de base des Objets Légers. Pour chaque bagage sorti par le bord Nord, le Défenseur gagne 1 point d'Intendance supplémentaire. Et pour chaque bagage possédé par l'Attaquant à la fin de la partie, celui-ci gagne également 1 point d'Intendance supplémentaire.



Sécuriser la Zone

Cachée quelque part dans la zone des combats se trouve une chose très précieuse pour les deux camps. Que ce soit un coffre au trésor, l'entrée d'un passage secret, le corps d'un allié à terre ou quoi que ce soit d'autre, les deux compagnies sont résolues à l'atteindre en premier et à le conserver à tout prix.



DÉPLOIEMENT

Placer un pion objectif au centre de la table.

Aucune figurine n'est déployée sur la table en début de partie.

OBJECTIFS

Les deux camps doivent se disputer le contrôle de ce pion objectif central.

Dès que l'une des compagnies est Démoralisée, la partie peut prendre fin. À la fin de chaque tour qui remplit cette condition, lancez 1D6 ; sur 1-2, la partie se termine immédiatement (sinon les combats continuent pour un tour de plus).

Victoire - Votre compagnie a au moins le double de figurines à 3" du pion objectif par rapport à votre adversaire.

Défaite - La compagnie de votre adversaire a au moins le double de figurines à 3" du pion objectif par rapport à vous.

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Fouilles Chaotiques - À la fin de chaque Phase de Mouvement, lancer séparément 1D6 pour chaque figurine qui n'est pas encore arrivée sur la table et consulter le tableau ci-dessous (les Héros peuvent utiliser la Puissance pour modifier le jet, vers le haut ou vers le bas). Le tour où elles arrivent, les figurines peuvent agir normalement mais pas charger. Les figurines qui ne sont pas encore arrivées comptent bien dans le calcul du seuil de Démoralisation de leurs compagnies respectives.

D6	Résultats
1	La figurine n'arrive pas encore.
2	La figurine arrive par le bord de table Ouest.
3	La figurine arrive par le bord de table Est.
4	La figurine arrive par le bord de table Sud.
5	La figurine arrive par le bord de table Nord.
6	La figurine arrive par n'importe quel bord de table, au choix du joueur.



Sauvetage Audacieux

Suite à une précédente rencontre, l'un des capitaines d'une compagnie a été fait prisonnier par l'ennemi qui menace désormais de le mettre à mort. Les compagnons du malheureux ont cependant suivi sa trace jusqu'au campement de fortune où il est retenu. Voulant user de furtivité, ils se sont préparés à lancer une mission de sauvetage pour délivrer leur ami avant qu'il ne soit exécuté de sang-froid.



Scénario uniquement jouable quand un **Héros** de l'une des deux compagnies a obtenu le résultat **DISPARU AU COMBAT** à son jet de Blessures à l'issue de la partie précédente. Si les joueurs le tirent au sort sans remplir cette condition, ils doivent alors relancer le dé jusqu'à en sélectionner un autre.

DÉPLOIEMENT

Le **Héros** à délivrer est placé au centre de la table. La compagnie qui le garde prisonnier est celle du Défenseur et est déployée à moins de 3" du point central. Ensuite, l'autre joueur qui est donc l'Attaquant se déploie n'importe où à au moins 12" des figurines ennemies.

OBJECTIFS

L'Attaquant doit tout faire pour arracher le Héros captif des mains de l'ennemi, alors que le Défenseur s'efforcera de tenir à distance la compagnie adverse ou de mettre à mort le prisonnier si les combats tournent mal.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où ce Héros sort d'un bord de table ou est tué.

Victoire de l'Attaquant - Le Héros capturé est sorti de la table par n'importe quel bord.

Victoire du Défenseur - Le Héros capturé a été tué.

Égalité - Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Prisonnier - Le Héros captif est toujours considéré comme un membre de la compagnie de l'Attaquant et se déplacera comme tel à chaque Phase de Mouvement, à ceci près qu'il n'est pas pris en compte dans le calcul de Valeur de sa compagnie. **Les figurines du Défenseur ne peuvent le charger ou lui tirer dessus qu'à partir du moment où l'une de ces quatre situations se réalise : la compagnie du Défenseur est Démoralisée, le prisonnier a lui-même chargé, le prisonnier a été libéré de ses chaînes ou le prisonnier est le dernier membre de sa compagnie encore sur la table.**

Mis aux Fers - Le prisonnier a les mains ligotées par les chaînes solides de ses geôliers et toutes ses affaires lui ont été confisquées pour être entreposées ailleurs. Ainsi, le **Héros** est considéré comme Désarmé, tout son équipement (hormis l'armure) lui a été retiré, il ne peut porter qu'une seule Attaque et ne peut pas déclarer d'Action héroïque. **De plus, tant qu'il est enchaîné et qu'il reste dans la zone de déploiement ennemie, il réussit automatiquement ses tests de Démoralisation.** Une figurine attaquante en contact avec le prisonnier peut le libérer de ses chaînes à la fin d'un tour où elle n'a pas tiré ou participé à un combat ; dès lors, le **Héros** ne compte plus comme étant Désarmé mais équipé d'une Dague. S'il survit au scénario, on considère qu'il récupère tout son équipement à la fin de la partie grâce à l'aide de ses compagnons.



RÈGLES SCÉNARISTIQUES

La Terre du Milieu regorge d'une variété de champs de bataille uniques en leur genre. Des forêts luxuriantes et ensorcelées jusqu'aux ruines d'anciens royaumes nains en passant par de petites colonies de pêcheurs, une compagnie de combat doit se tenir prête à devoir mener une escarmouche sur n'importe quel type de terrain.

Les pages qui suivent présentent des **règles spéciales communes aux deux joueurs d'un scénario, afin de pouvoir mener des combats dans divers lieux iconiques de la Terre du Milieu.**

Certains de ces lieux seront directement nommés, tels que Lacville ou Gobelinville, tandis que d'autres seront davantage génériques et correspondront à plusieurs régions possibles, avec par exemple les règles des Forêts qui pourront s'appliquer à la Forêt Noire aussi bien qu'à Fangorn.

La liste de ces terrains n'est pas exhaustive, les joueurs pouvant donc en retenir d'autres avec des règles analogues à celles de cette liste ou sinon de leur propre création. Ces règles scénaristiques peuvent être importées dans des parties normales de Compagnies de Combat comme dans n'importe quelle campagne.

Ruines Hantées

De nombreux royaumes et cités ont décliné et sont tombés en ruine à mesure que leur puissance s'évanouissait, à l'image de la chute tragique de l'ancien grand royaume d'Arnor. Ce dernier regroupait de redoutables forteresses et des villes prospères qui ne sont plus à présent que des tas de gravats, hantés par les esprits de ceux qui les habitaient autrefois. On raconte aussi que des esprits maléfiques se cachent dans ces vestiges, liés aux puissances obscures qui ont provoqués la déchéance de ces terres.

La plupart du temps, des compagnies de combat s'aventureront dans de telles ruines pour les fouiller à la recherche de trésors et d'antiques objets de valeur, quitte à braver les périls qui s'y cachent. Car les esprits qui rôdent en ces lieux hantés voient les compagnies d'aventuriers comme des cibles de choix à sacrifier au nom des forces obscures auxquelles ils sont soumis.

Les parties qui se déroulent dans des Ruines Hantées doivent comporter un large panel de bâtiments, ruines et autres décors de ce type ; et tous ces éléments de terrain sont soumis aux règles spéciales qui suivent.

AURA ANGOISSANTE - *Bien que ce fut autrefois un fier édifice d'un noble royaume maintenant oublié, il est difficile de nier le sentiment effrayant que ressentent les cœurs purs qui entrent dans ces murs.*

Les figurines du Bien subissent un malus de -1 à leur Bravoure tant qu'elles se trouvent à l'intérieur d'une Ruine Hantée.

ESPRITS DES MORTS - *Alors que des compagnies de combat se déchirent au milieu des ruines, l'esprit maudit et torturé de l'ancien roi de ces terres est sorti de son sommeil et part se venger sur les intrus.*

Les joueurs d'une partie se déroulant dans des Ruines Hantées auront besoin d'autant de marqueurs qu'il y a de décors concernés par ces règles spéciales, dont un seul marqueur qui sera secrètement distinct des autres. Chacun de ces marqueurs est placé sur une ruine. La première fois qu'une figurine entre dans une ruine, le marqueur est révélé ; s'il s'agit du marqueur secret, la figurine a troublé le sommeil de l'esprit du roi défunt et un Etre des Galgals est immédiatement déployé au centre du décor. Voir son profil dans le livre d'armée suivant : Angmar.

L'Etre des Galgals se déplacera toujours en premier à chaque Phase de Mouvement, avant même les Elans héroïques, chargera toujours la figurine la plus proche par le plus court chemin, ou sinon se déplacera de tout son mouvement vers la figurine la plus proche. A chaque fois qu'une figurine se trouvera à moins de 6" de lui, l'Etre des Galgals dépensera 1 point de Volonté pour lancer son pouvoir magique ENGOURDISSEMENT.

Lacville

Sur les eaux froides du Long Lac se dresse la ville de pêcheurs d'Esgaroth. Malgré la relative pauvreté de ses habitants, le commerce y reste très actif, les allées grinçantes parsemées d'étals de marché et de nombreux tonneaux dégageant une forte odeur de poisson. Bien qu'Esgaroth soit généralement un relais confortable pour les voyageurs, il n'est pas rare que des compagnies de combat rivales déclenchent une bagarre dans l'une des nombreuses tavernes, et il peut même arriver que ces violences dégénèrent en escarmouches meurtrières.

Les parties qui se déroulent à Lacville doivent comporter une considérable variété d'éléments de décor si on veut utiliser l'ensemble des règles spéciales ci-dessous : maisons, bateaux, plaques de glace, tonneaux, paniers, lanternes, allées sur pilotis, pare-battages, latrines...

PORTES DE MAISON - *La multitude de maisons d'Esgaroth fournit de nombreux chemins et raccourcis empruntables par les guerriers.*

Une figurine de taille humaine ou moindre qui commence son mouvement en contact avec la porte d'une maison de Lacville peut choisir de la traverser. On considère alors que cette figurine dépense tout son mouvement à parcourir la maison jusqu'à ressortir par n'importe quelle autre porte. Si pour une quelconque raison la figurine ne peut pas être placée en contact d'une porte de sortie, elle ne peut donc pas se déplacer de la sorte.

BATEAUX - *De nombreux habitants de Lacville sont des pêcheurs ou des marchands. En tant que tel, il est courant pour la plupart des familles de posséder un bateau qu'elles utilisent pour pêcher ou transporter des marchandises.*

Une figurine peut entrer et sortir d'un bateau en effectuant un jet de Saut. Ces embarcations offrant un espace limité, seules deux figurines de taille humaine ou moindre peuvent les occuper. Une ou deux figurines amies, non engagées dans un combat, qui se trouvent sur un bateau peuvent ramer et le faire se déplacer jusqu'à 6" dans n'importe quelle direction. Si deux figurines ennemies occupent un bateau, celles-ci se retrouvent alors obligatoirement engagées et se battront normalement, à ceci près que le perdant du jet Duel sera automatiquement considéré comme Bloqué à cause de l'espace exigü.

EAUX GLACÉES - *Les eaux froides du Long Lac sont partiellement recouvertes de plaques de glace. Ces dernières fournissent certes à un guerrier rusé des raccourcis pour traverser Lacville mais même le plus agile coureur peut rapidement glisser et tomber à l'eau.*

Au début de chaque tour, les joueurs doivent déterminer dans quelle direction s'écoule l'eau du lac ; cela peut être fait en laissant le choix à celui qui obtient l'Initiative ou aléatoirement avec un dé de direction. Chaque plaque de glace est alors immédiatement déplacée de 1D3" dans cette direction. Toute figurine se trouvant sur la glace à ce moment-là doivent lancer 1D6 ; sur un 1, elle tombe dans le lac gelé et est retirée comme perte.

TONNEAUX - *Lacville regorge constamment de tonneaux contenant toutes sortes de marchandises, dont beaucoup de poisson et de bière mais aussi d'innombrables autres produits. Un solide coup de pied au bon moment dans un tonneau peut faire renverser plusieurs adversaires maladroits.*

Un tonneau est un Objet Lourd (voir les règles de base sur les Objets Lourds). Toute figurine portant un tonneau peut décider de donner un coup de pied dedans, lequel objet est alors jeté à 1D6" dans la direction préalablement choisie et peut "traverser" plusieurs figurines. Toute figurine touchée par le tonneau doit immédiatement lancer 1D6 ; sur 1-2, elle est Jetée à terre et subit une touche de Force 1. A l'issue de son jet, le tonneau n'est pas considéré comme brisé et est placé à l'endroit où il atterrit, laissant ainsi une chance à l'adversaire de le réexpédier à l'envoyeur. Les tonneaux qui tombent dans le lac sont retirés du jeu.

PANIER A POISSONS - *Esgaroth est une ville de pêcheurs, il est donc normal de voir à tous les coins de rue et sur les tables des paniers ou tonneaux remplis des dernières prises. Tous ces poissons peuvent constituer une arme de fortune qui, bien que visqueuse, désorientera celui qui se prendra la gifle.*

Si une figurine est en contact avec un panier de poissons et en même temps remporte un jet de Duel, elle peut choisir de gifler l'ennemi avec un poisson au lieu de porter ses coups normalement. Toute figurine giflée par un poisson subit alors une touche de Force 1, ne pourra pas se déplacer au tour suivant et aura sa valeur de Combat réduite à 1/6+ jusqu'à la fin du tour suivant.

LANTERNES - *Lorsque le ciel s'assombrit, les rues de Lacville sont éclairées par des lanternes permettant aux citoyens de repérer les bords des allées.*

La plupart des scénarios à Lacville se déroulent de nuit. Dans ces cas-là, les Lignes de vue ne peuvent porter que jusqu'à 12" mais toute figurine à 3" d'une lanterne pourra être ciblée normalement.

ALLÉES GLISSANTES - *Les allées de Lacville sont constamment mouillées par les eaux du lac, sans parler des poissons qui y déversent leur viscosité. Tout cela les rend dangereusement glissantes pour les combattants imprudents.*

A chaque fois qu'une figurine recule après avoir perdu un jet de Duel, elle doit lancer 1D6 ; sur un 1, elle glisse sur le bois humide ou un poisson et est Jetée à terre. A noter que ceci se produit avant que le vainqueur ennemi porte ses coups.

PARE-BATTAGES - *Ces objets en osier léger sont conçus pour empêcher les bateaux de venir cogner les bords des quais. Cependant, ils peuvent également être jetés à la va-vite pour déséquilibrer l'ennemi.*

Un pare-battage est un Objet Léger (voir les règles de base sur les Objets Légers). A tout moment durant son mouvement (à l'image des jets de sort magique), une figurine portant un pare-battage peut décider de le jeter sur une figurine à 1" ; sur 4+, la cible est Jetée à terre.

LATRINES - *Des latrines peuvent se révéler être une très bonne cachette, quoique malodorante, peu de gens ayant l'idée et l'envie d'aller forcer leur porte verrouillée pour les fouiller. Elles peuvent ainsi efficacement dissimuler leurs occupants aux yeux de l'ennemi.*

Durant la Phase de Mouvement, une figurine de taille humaine ou moindre, et qui est en contact avec la porte de latrines inoccupées, peut décider d'y entrer. Une fois à l'intérieur, la figurine ne peut être vue ni ciblée et n'a pas de zone de contrôle. Elle-même ne peut pas tirer non plus ni utiliser de Pouvoir Magique ou de règle spéciale portant sur une autre figurine ; elle peut seulement décider de sortir et même charger comme si elle avait une ligne de vue depuis la porte des latrines. A chaque Phase de Mouvement, une seule figurine autre que l'occupant des latrines peut tenter d'ouvrir la porte et dévoiler ce qu'il y a derrière en venant au contact de la porte et en lançant 1D6 ; sur un 6, la figurine cachée ne l'est plus, est chargée par celui qui a forcé la porte et sera considérée comme Bloquée si elle perd le jet de Duel.

Forêts

La Terre du Milieu est couverte de nombreuses régions boisées dont les histoires remontent aussi loin que vont les archives et les mémoires. Chacune de ces forêts est singulière, abritant ses propres secrets et ses dangers. Les bois dorés de la Lothlórien, les sentiers sombres de la Forêt Noire, les mystères de Fangorn... les forêts de la Terre du Milieu savent être des endroits à la fois merveilleux et terrifiants.

Au cours des multiples voyages qu'une compagnie de combat entreprend, il est certain qu'elle devra parcourir des chemins forestiers à plusieurs reprises et même y remplir certaines missions. Sans doute devra-t-elle aussi y affronter une compagnie ennemie, provoquant un fracas d'acier sous les cimes des arbres.

Les parties qui se déroulent dans des Forêts doivent avoir lieu sur une table recouverte à environ 50% de terrains boisés. En début de partie, avant même le déploiement, les joueurs doivent lancer 1D6 pour déterminer dans quelle forêt exactement ils se trouvent, à moins qu'ils préfèrent la sélectionner directement d'un commun accord. Quoiqu'il en soit, les éléments de décor des Forêts restent les mêmes d'une région à l'autre.

D6	Résultats
1	<p>FORÊT ORDINAIRE <i>Même si bien des forêts sont des endroits remplis de mystères et dangereux, il y en a aussi beaucoup d'autres qui sont tout à fait ordinaires.</i></p> <p>Les Forêts Ordinaires ne comportent aucune règle spéciale.</p>
2	<p>FORÊT HANTÉE (ANGMAR) <i>Dans le royaume nordique d'Angmar, de nombreuses forêts sont devenues tortueuses et désolées à cause du pouvoir du Roi-Sorcier. Les esprits des voyageurs qui ont disparu dans ces bois hantent désormais les sentiers de la forêt, attirant les plus imprudents vers leur funeste destin.</i></p> <p>Au début de chaque Phase de Mouvement, sélectionner aléatoirement 1D3 terrains boisés. La figurine la plus proche de chacun de ces décors doit réussir un test de Bravoure ou subir les effets du pouvoir magique PARALYSIE.</p>
3	<p>FORÊT INFESTÉE D'ARAIGNÉES (FORÊT NOIRE) <i>Des créatures monstrueuses guettant subrepticement leurs proies parcourent les branches de ces forêts. Ces araignées venimeuses attendront que les membres d'une compagnie de combat s'éloignent du chemin avant de leur bondir dessus. Elles sont les plus répandues dans la Forêt Noire, attirées par le pouvoir sombre qui habite Dol Guldur.</i></p> <p>À la fin de chaque Phase de Mouvement, sélectionner aléatoirement un terrain boisé et placer une Araignée de la Forêt Noire au centre du décor. Voir leur profil dans les livres d'armée suivants : <i>Puissances Obscures de Dol Guldur, Sinistres Habitants de la Forêt Noire</i>. Se déplaçant toujours en premier et avant même les Elans héroïques, l'araignée usera de tout son mouvement vers la figurine la plus proche et chargera dès que possible par le plus court chemin. Si la créature n'est pas engagée au combat pendant la Phase de Tir, elle tirera ses Toiles d'araignée sur la figurine la plus proche.</p>
4	<p>FORÊT GARDÉE (ARNOR, DRÚADAN) <i>De nombreuses forêts sont protégées par leurs gardiens, que ceux-ci soient des êtres qui vivent au milieu des branches ou des sages qui parcourent les sentiers pour en connaître les secrets et passages cachés. Au nord les Dúnedain protègent les bois aux confins de l'Arnor déchu, tandis que plus au sud les Woses traqueront ceux qui pénètrent sans autorisation dans la forêt de Drúadan.</i></p> <p>À chaque Phase de Tir, lancer 1D6 pour chaque figurine à 3" ou à l'intérieur d'un terrain boisé. Sur 1-2, la figurine subit une touche de Force 2 comme si elle était la cible d'un arc depuis le bord du terrain le plus proche. Tous les éventuels tests de Trajectoire ont lieu normalement.</p>
5	<p>FORÊT EN COLÈRE (FANGORN, VIEILLE FORÊT) <i>A propos des plus anciennes forêts de la Terre du Milieu, il y a des rumeurs selon lesquelles les arbres seraient réellement vivants et que certains voyageurs qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus. La plupart interprètent ces contes comme des divagations du folklore local mais parfois ces histoires s'avèrent proches de la réalité. Les arbres ou autres êtres vivants seraient alors capables de s'en prendre aux intrus qui franchissent des frontières qu'ils ne sont pas censés violer.</i></p> <p>Au début de chaque Phase de Mouvement, lancer 1D6 pour chaque figurine en contact avec ou dans un terrain boisé. Sur 1-2, la figurine est frappée par les arbres et subit une touche de Force 6.</p>
6	<p>FORÊT ENCHANTÉE (LOTHLÓRIEN) <i>Il y a des forêts dans la Terre du Milieu qui sont pleines de lumière et gardées par les pouvoirs de ceux qui y vivent. Aucune région ne le symbolise mieux que la Lothlórien ou Bois Doré qui est sous la protection de Galadriel, Dame de la Lumière, et de son anneau elfique. Ceux qui s'introduisent dans un tel endroit avec quelques intentions maléfiques verront très vite leur courage s'évanouir alors que la magie environnante s'infiltrera dans leur esprit.</i></p> <p>Les figurines du Mal subissent un malus de -1 à leur Bravoure tant qu'elles se trouvent à l'intérieur d'un terrain boisé.</p>



Gobelinville

Sous les Monts Brumeux, au nord de la Moria, se trouve le royaume lugubre de Gobelinville. Les allées en bois de ce sinistre endroit sont parsemées des os et des entrailles des malheureux voyageurs capturés par les créatures troglodytes qui ont élu domicile dans ces montagnes.

Les Monts Brumeux renferment d'innombrables chemins d'accès, dont beaucoup devront être parcourus par une compagnie de combat. Cependant, cela peut tourner au désastre si une troupe emprunte un itinéraire qui la rapproche trop près de la ville gobeline ; car les gobelins qui y vivent piègent autant de voyageurs que possible pour les mutiler, les torturer, savourer leur agonie et apporter le butin pillé aux pieds du Roi Gobelin.

Les parties qui se déroulent à Gobelinville doivent comporter en quantité des passerelles de bois s'élevant au-dessus d'un immense gouffre, lesquelles passerelles doivent créer de nombreux itinéraires et permettre aux figurines d'accéder à l'ensemble de la table.

ABÎMES - *Sous les allées de Gobelinville plongent dans le néant d'immenses gouffres obscurs. Ceux qui utilisent imprudemment les structures en bois gobelines, à la fiabilité fort relative, risquent de tomber et périr dans les ténèbres.*

Toute figurine qui tombe dans les abîmes en Reculant ou en échouant à un test de Saut ou pour toute autre raison, est retirée comme perte car a sombré dans les profondeurs de la montagne. De plus, les figurines retirées du jeu de cette manière subissent une pénalité de -1 à leur jet de Blessures à la fin de cette partie.

PASSERELLES BANCALES - *Les allées de Gobelinville sont maintenues ensemble par un travail grossier et ne sont pas faites pour durer ou résister à un combat. Toute section de passerelle de la ville gobeline qui supporte trop de poids peut s'effondrer.*

À la fin de chaque Phase de Mouvement, lancer 1D6 pour chaque passerelle qui supporte 10 figurines ou plus (les figurines de Cavalerie comptent pour deux, les Monstres comptent pour cinq). Sur un 1, l'édifice s'effondre et toutes les figurines qui s'y trouvent tombent dans les abîmes (voir règle précédente sur les Abîmes) et sont retirées comme pertes.

Anciennes Forteresses Naines

Depuis des temps ancestraux, les royaumes des Nains étaient réputés pour leurs immenses richesses et leur puissance guerrière. Pourtant, à mesure que les âges avançaient, certains ont commencé à tomber, que ce soit à cause des invasions des gobelins et des orques ou sous le coup d'une puissance magique ténébreuse. C'est ce qui est précisément arrivé au plus grand royaume des Nains, Khazad-dûm, dont les habitants ont creusé la montagne trop profondément et avec trop d'avidité et ont réveillé un Balrog de Morgoth, scellant ainsi leur destin.

Si une compagnie de combat a besoin de traverser les Monts Brumeux mais n'a pas envie de passer trop près des pièges tendus par Gobelinville, elle peut prendre l'autre risque de traverser Khazad-dûm, ancien nom du sombre tombeau de la Moria comme on l'appelle désormais. Si ses grandes salles peuvent paraître vides et tranquilles, entreprendre

une telle expédition n'est pas sans dangers. Trop de bruit et d'agitation pourrait réveiller tout ce qui est tapi dans ces profondeurs, un malheur qui se produira sans le moindre doute si deux compagnies rivales venaient à se battre entre ces murs.

Les parties qui se déroulent dans la Moria doivent comporter en quantité des chemins et passerelles d'architecture naine s'élevant au-dessus du gouffre, lesquels décors doivent créer de nombreux itinéraires et permettre aux figurines d'accéder à l'ensemble de la table.

ABÎMES - *Comme à Gobelinville, les grandes salles des Nains sont construites au-dessus de gouffres vertigineux. Les malheureux qui perdraient pied et tomberaient dans ces abîmes seraient sûrement perdus à jamais.*

Toute figurine qui tombe dans les abîmes, en Reculant ou en échouant à un test de Saut ou pour toute autre raison, est retirée comme perte car a sombré dans les profondeurs de la montagne. De plus, les figurines retirées du jeu de cette manière subissent une pénalité de -1 à leur jet de Blessures à la fin de cette partie.

LE SON DES COMBATS - *Alors que deux compagnies de combat croisent le fer, le bruit de la mêlée résonne dans les couloirs et tunnels de l'ancien royaume, attirant ainsi de maléfiques créatures issues des profondeurs de la montagne.*

Au début de la partie, avant même le déploiement, placer 3 marqueurs sur la table, dont un au centre et les autres à 12" du point central et au plus près du bord de table de chaque joueur. À partir du 3^e tour et à la fin de chaque tour, lancer 1D6 ; sur 4+, des Gobelins de la Moria ont été attirés par les combats. *Voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Moria.* Placer un Guerrier Gobelin de la Moria (avec bouclier) en contact avec chaque marqueur. Les gobelins se déplaceront toujours en premier à chaque Phase de Mouvement, avant même les Elans héroïques, chargeront toujours la figurine la plus proche par le plus court chemin ou sinon se déplaceront de tout leur mouvement vers la cible la plus proche. Noter que même si l'une des deux compagnies de la partie est de la Moria, ces gobelins tiers attaqueront malgré tout les gobelins de cette compagnie ; auquel cas on considère qu'ils appartiennent à un clan rival.



CAMPAGNES NARRATIVES

Ce chapitre présente la nouvelle campagne narrative adaptée aux règles de Compagnies de Combat, de même qu'il reprend également les trois autres campagnes antérieurement publiées depuis la création du supplément :

- *Voyage dans les Montagnes Bleues* (Livre 2e édition ; décembre 2019)
- *L'Anneau Perdu des Nains* (White Dwarf ; juin-juillet 2019)
- *A la Recherche de la Pierre* (White Dwarf ; janvier-février 2018)
- *La Quête pour Fornost* (Livre 1ère édition ; décembre 2017)



Ces campagnes sont conçues pour permettre de sélectionner une compagnie de combat et de la lancer sur une quête dans laquelle elle évoluera face à plusieurs types de menace. Dans les scénarios narratifs, on voit la compagnie de chaque joueur affronter une force ennemie prédéterminée qui sera à chaque fois un peu plus imposante que la précédente afin de maintenir un défi permanent. Les effectifs des forces ennemies figurant dans les pages qui suivent sont en effet calibrés sur le choix de prendre au début de la campagne une compagnie en composition initiale ; ce qui veut dire qu'il est préférable que tous les participants à une même campagne débutent celle-ci avec une nouvelle compagnie de combat (ou avec des compagnies de Valeur supérieure mais sur un certain seuil d'égalité, et en rehaussant proportionnellement les effectifs ennemis).

Chaque campagne est scénarisée selon qu'il s'agit d'une compagnie de combat du Bien ou du Mal. Cependant, cela ne signifie pas que les compagnies de l'autre camp en sont exclues ; en ce sens, tous les scénarios comportent un encadré "ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN/MAL ?" pour décrire les éventuels changements à appliquer.

Une fois le groupe de joueurs constitué, et chacun ayant choisi une compagnie de combat, la campagne peut commencer. Son déroulement est en soi plutôt simple et sera résumé sur la page de chaque campagne de la manière suivante :

- SCÉNARIO 1
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 2
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 3
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 4
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 5

Ceci veut dire que chaque compagnie va d'abord devoir jouer le premier scénario narratif. Après quoi, les participants devront s'affronter entre eux selon les règles normales de Compagnies de Combat, pour au moins une partie et jusqu'à trois maximum selon le souhait des joueurs. Ces parties normales auront pour intérêt de donner l'opportunité aux compagnies de monter en puissance avant de relever le défi de remporter le prochain scénario narratif. Et ainsi de suite jusqu'à la dernière étape. Chaque joueur devra ainsi participer à un total de 5 parties scénarisées et 4 à 12 parties normales.

Mais qui va commander la force ennemie lors des scénarios ? Tout simplement les autres participants qui attendront de jouer ou auront déjà joué ce scénario-là. Cela signifie que chaque étape scénarisée de la campagne comportera deux sessions de jeu (ou trois en cas de nombre impair des participants), avec d'abord une moitié des joueurs qui mènent leur propre compagnie et l'autre moitié qui commandent la menace ennemie, et ensuite on échange les rôles (en décidant par ailleurs si les duos d'adversaires doivent être modifiés ou non).

Tous les scénarios comportent une liste de récompenses spéciales parmi lesquelles les compagnies victorieuses en obtiendront une aléatoirement. Nombre de ces récompenses se révèlent fort attrayantes et ne peuvent pas être obtenues selon les règles normales de *Compagnies de Combat* (certaines sont même uniques) ; celles-ci constitueront par conséquent des exceptions admises aux règles. On comprendra donc que gagner ces récompenses constitue l'enjeu majeur de ces campagnes, d'où l'importance d'engager dans les scénarios des compagnies à leur état optimal. A noter que les trophées du cinquième et dernier scénario de chaque campagne sont les plus intéressants.

Note des traducteurs français

Le livre de la 2e édition de *Battle Compagnies* sur lequel se base cette traduction ne contient en réalité que la nouvelle campagne "*Voyage dans les Montagnes Bleues*". Mais nous avons fait le choix de rajouter les trois autres car nous trouvions dommage que celles-ci soient simplement abandonnées par la nouvelle mise à jour avec leurs bonnes idées de scénario et leurs récompenses uniques.

Seulement, cette démarche a impliqué de notre part de faire des choix arbitraires pour actualiser leurs quelques obsolescences par rapport à la campagne de la 2e édition (exemple : le dernier scénario de la nouvelle campagne prévoit une récompense supplémentaire de 1D6+6 points d'Intendance, ce que nous avons rajouté aux trois anciennes campagnes qui ne la prévoyaient pas). Rien d'étonnant donc à ce que vous constatiez quelques différences avec la publication originale de certains scénarios.



Վաճառահար՞է՛մ. Վաճառահար՞է՛մ Վաճառահար՞է՛մ. Ա՛րեւմեցիցար՞է՛մ



Վաճառահար՞է՛մ. Վաճառահար՞է՛մ Վաճառահար՞է՛մ. Ա՛րեւմեցիցար՞է՛մ

VOYAGE DANS LES MONTAGNES BLEUES

Les récents exploits d'une compagnie de guerriers l'ont conduite en direction du nord de la Terre du Milieu. Et après avoir erré dans les terres sauvages pendant des jours, les compagnons ont finalement atteint la petite ville de Bree. Lassés de leur voyage, ils décident alors de faire une halte à la taverne du Poney Fringant pour se reposer, se réapprovisionner et évidemment faire bonne chère (toutes les bonnes histoires commencent à la taverne, après tout...). Leur présence génère des regards méfiants et des chuchotements tout autour d'eux, les gens du coin n'ayant pas l'habitude de voir des étrangers.

Ne voulant pas trop attirer l'attention, la compagnie s'assied à une table de la taverne, à l'écart, où elle peut commencer à bavarder sur ses dernières péripéties. Quelques heures plus tard, le moral est au beau fixe en grande partie grâce à la chaleur du bon feu de cheminée et à l'abondance de victuailles. Nos braves guerriers ne se font pas attendre pour se mettre à chanter des couplets de leur patrie respective et pour raconter des histoires sur leurs aventures passées. Pourtant, tous les habitants de Bree présents à la taverne ignorent ostensiblement le groupe d'étrangers, à l'exception d'un ou deux énergumènes trop curieux pour ne pas les écouter, mais avec discrétion.



Au milieu des chants et des contes, le commandant de la compagnie est approché par un vieil homme qui s'appuyait lourdement sur sa canne. Le visage de cet homme était caché tant par une grande barbe que par la capuche de la robe bleue dont il était vêtu. Malgré son allure fragile, l'homme se met d'un coup à parler avec assurance, sa voix inspirant une certaine autorité. Il parle longuement au chef du groupe de rumeurs à propos d'une bête qui parcourrait les alentours des sommets les plus au nord des Montagnes

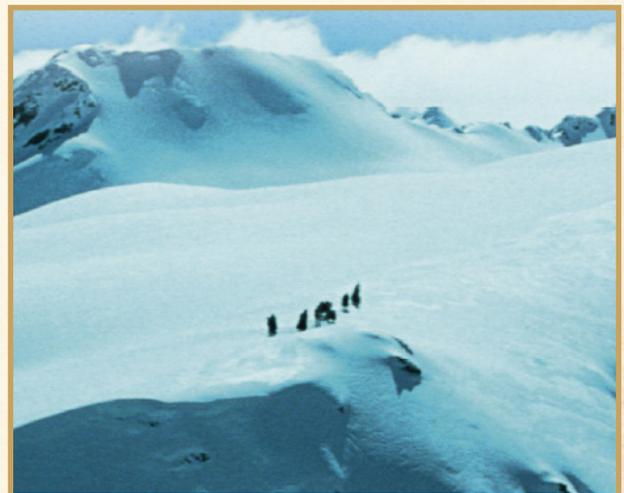
Bleues, mais aussi et surtout à propos d'un trésor caché dans le repaire de cette créature. Après quoi, le vieil homme s'en va aussi vite qu'il est arrivé et laisse son interlocuteur à ses pensées.

L'esprit rempli de rêves de richesses, le chef se tourne alors vers ses compagnons et leur raconte ce qu'il vient d'apprendre de la part de ce mystérieux inconnu. Tous engagent dès lors de longues discussions sur la véracité de ces rumeurs et sur la pertinence d'une quelconque action de leur part à ce sujet. Et finalement, ils décident que même si la taille de ce trésor n'était que la moitié de ce qu'on en raconte, celui-ci reste trop alléchant pour l'ignorer et l'abandonner à la Bête, ou pire, à de vulgaires brigands.

Ecrivant un message à l'attention de leur seigneur, les compagnons commandent une dernière tournée de bière au tavernier Prosper Poiredebeurré, exténué par une longue journée de travail. Leur nouvelle mission commence donc ici pour ensuite partir en direction du nord des Montagnes Bleues en quête de gloire et de richesses.

- SCÉNARIO 1 : ESCARMOUCHE À BREE
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 2 : LES RUINES D'ANNÚMINAS
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 3 : EMBUSCADE DANS LES COLLINES
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 4 : LA BAIE GLACÉE DE FOROCHEL
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 5 : LE TRÉSOR DU DRAGON

NB : Tous les scénarios narratifs se jouent de préférence sur une table de 48x48" (= 120x120cm).

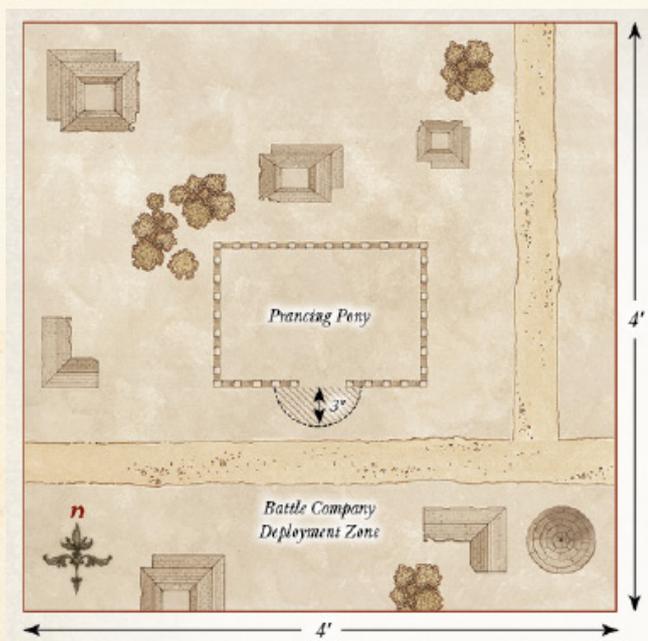


Scénario 1 : Escarmouche à Bree

Le lendemain matin, la compagnie se prépare à quitter le Poney Fringant pour un long voyage vers le nord. Mais en franchissant les portes de la taverne, ils ressentent l'étrange sensation que l'ambiance a quelque peu changé depuis la veille : les rues sont devenues bien plus calmes et on n'y voit que très peu de gens.

Alors qu'ils observent plus attentivement autour d'eux, les compagnons finissent par apercevoir les silhouettes d'hommes à l'allure patibulaire, dont beaucoup tiennent des matraques, des fléaux et d'autres armes grossières. De toute évidence, le groupe n'avait pas été aussi discret qu'il le pensait puisque les rumeurs de chasse au trésor sont parvenues aux oreilles des brigands et que ces derniers ont bien sûr décidé de délester les étrangers de leurs possessions.

L'objectif immédiat est à présent de se frayer un chemin à travers la ville, par-delà les Vauriens, afin de se replier en sécurité à l'extérieur de Bree. Bien que ces gredins ne soient pas aussi redoutables que les membres de la compagnie, leur grand nombre risque néanmoins d'être difficile à gérer.



TERRAIN

La table doit représenter la ville de Bree, avec par conséquent de nombreuses maisons et autre édifices. Au centre doit être placé la taverne du Poney Fringant avec la porte d'entrée tournée vers le bord de table Sud.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie à moins de 3" de la porte d'entrée du Poney Fringant.

12 Vauriens (voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Brigands de Sharcoux) composent la force ennemie du scénario et se déploient n'importe où à au moins 12" des membres de la compagnie. Recommandation : les répartir de manière à pouvoir bloquer toutes les voies de circulation.

OBJECTIFS

La compagnie de combat doit échapper à l'embuscade des Vauriens et s'évader de Bree. Les Vauriens quant à eux doivent traquer les étrangers pour leur voler le plus de richesses possible.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table.

Victoire – Au moins 50% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table sélectionné.

Défaite – Moins de 25% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table sélectionné.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Evasion Urbaine – La compagnie doit sortir urgemment de Bree et il n'y a pas lieu de s'attarder sur la manière de s'y prendre.

Au début de la partie, après le déploiement des deux forces, lancer 1D6 pour déterminer le bord de table par lequel la compagnie de combat doit s'échapper.

D6	Résultat
1	Les Vauriens peuvent choisir le bord de table.
2	Bord de table Est.
3	Bord de table Ouest.
4	Bord de table Nord.
5	Bord de table Sud.
6	La compagnie de combat peut choisir le bord de table.



Nous ne Sommes pas des Tueurs – Si les Vauriens ont tendu une embuscade et se lancent à l'attaque, leur objectif n'est pas pour autant de mettre à mort leurs cibles mais plutôt de les dépouiller.

Les Vauriens ne peuvent pas utiliser d'arc. De plus, tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.

Informations Vitales – C'est le chef du groupe qui dispose des détails de la quête, et s'il tombe aux mains des Vauriens, la compagnie risque de se perdre sans lui.

Si le Chef de la compagnie est retiré comme perte, la meilleure issue que puisse obtenir la compagnie pour cette partie est une Égalité.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>La compagnie sort de Bree avec toutes ses possessions et en a même récupéré un peu en chemin.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Un membre de la compagnie a fait un dernier achat au Poney Fringant et a emporté avec lui un fût de la meilleure bière de Bree.</i> Un Héros au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Bière Naine.
3	<i>L'un des Vauriens a changé d'avis et a exprimé son intention de rejoindre la compagnie dans sa quête.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le guerrier suivant : Vaurien (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Brigands de Sharcoux). Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.
4	<i>Alors qu'ils se dirigent vers le nord, la compagnie croise le chemin d'un marchand vendant des armes de toutes sortes.</i> Chaque membre de la compagnie peut à cet instant CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS sans dépenser de points d'Intendance.
5	<i>Les portes de Bree à peine franchies, un habitant du coin s'approche et offre sa connaissance du terrain à la compagnie.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le Mercenaire suivant : Eclaireur Local.
6	<i>Suite à l'attaque des Vauriens, Prosper Poiredebeurré s'approche du chef de la compagnie et lui offre un cheval de ses écuries en guise de remerciement.</i> Le Chef de la compagnie peut obtenir gratuitement un Cheval, même si normalement il ne peut pas en acquérir un.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Les malandrins de Bree seront alors plus motivés à défendre leur ville contre des ennemis déclarés plutôt que de seulement chercher à les voler ; c'est pourquoi tous les membres de la compagnie du Mal retirés comme pertes devront effectuer leur jet de Blessures normalement. Et si la compagnie tire un 6 sur le TABLEAU DES RÉCOMPENSES, on considère qu'elle a volé le cheval plutôt que de l'avoir reçu en cadeau !

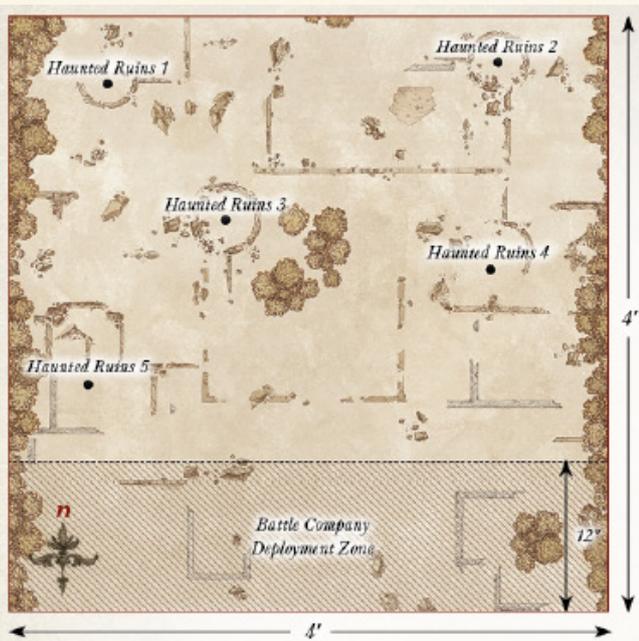


Scénario 2 : Les Ruines d'Annúminas

La compagnie vient de passer plusieurs jours à marcher sur les terres de l'ancien royaume d'Arnor et, alors qu'ils poursuivent leur route, ils se dirigent vers les ruines de ce qui était autrefois une grande ville au bord du lac Nenuial. Il s'agissait de la cité d'Annúminas, l'ancienne capitale d'Arnor avant qu'elle tombe sous les coups de l'ennemi et que le siège du pouvoir soit transféré à Fornost.

Bien qu'elles fassent pâle figure aujourd'hui, les traces témoignant de sa grandeur d'antan et de son raffinement architectural perdurent, intrigant nos visiteurs de passage. Cependant, ceux-ci se rendent vite compte qu'ils ne sont pas seuls dans ces ruines à en juger des bruits métalliques frottant la pierre, des lueurs probables de feux de camp et des cris caractéristiques d'orques.

Quelque peu fatigués par leur marche, les compagnons ont besoin d'un lieu où se reposer mais doivent d'abord chasser les ennemis environnants, sans quoi ils courent le risque d'être égorgés pendant leur sommeil. Ils se préparent donc à s'aventurer au milieu des ruines et de la végétation afin d'engager le combat avec les orques et de s'assurer le contrôle de la zone.



TERRAIN

La table doit représenter les ruines de l'ancienne capitale Annúminas, avec par conséquent de nombreux édifices en ruine et des décombres. Cinq ruines doivent se démarquer des autres par de

plus grandes dimensions, se voir attribué un marqueur Ruine Hantée et être placées à plus de 12" du bord de table Sud. Les bords de table Ouest et Est doivent être bloqués par des haies, arbres et autre végétation.

DÉPLOIEMENT

16 figurines composent la force ennemie du scénario : 1 Etre des Galgals, 4 Guerriers Orques d'Angmar avec bouclier, 4 Guerriers Orques d'Angmar avec lance, 2 Guerriers Orques d'Angmar avec arme à deux mains, 2 Guerriers Orques d'Angmar avec arc orque et 3 Pisteurs Orques (voir leurs profils dans les livres d'armée suivants : Angmar, Barad-Dûr).

Les 15 Orques sont répartis équitablement et déployés sur les cinq Ruines Hantées, alors que l'Etre des Galgals reste en-dehors de la table car entrera en jeu plus tard.

La compagnie se déploie n'importe où à moins de 12" du bord de table Sud.

OBJECTIFS

La compagnie doit nettoyer les ruines de la menace ennemie avant d'être elle-même saignée à blanc par les orques et les esprits maléfiques.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des deux forces a rempli son objectif.

Victoire – L'Etre des Galgals a été tué.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Les deux forces ont rempli leur objectif lors du même tour.



RÈGLES SPÉCIALES

Annúminas – Ce scénario suit les règles spéciales des Ruines Hantées (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES). L'Etre des Galgals, principal enjeu de la partie, arrivera alors sur la table dans les conditions dictées par ces règles.

Terreurs d'Angmar – Les Orques occupant ces ruines tirent leur force d'un Etre des Galgals qui rôde dans les environs, c'est pourquoi ils sont d'autant plus effrayants.

Les figurines Orques de la force ennemie situés à 3" de l'Etre des Galgals gagnent la règle spéciale TERREUR.

Tueur d'Esprits – Ce n'est pas chose aisée d'abattre un Etre des Galgals et quiconque réalise un tel exploit n'oubliera jamais cette aventure.

La figurine qui porte le coup fatal sur l'Etre des Galgals gagne 1 point d'Expérience supplémentaire.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>Il reste encore quelques objets de valeur enfouis dans les décombres, dont certains se vendront à bon prix.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Après avoir purgé le secteur du mal qui y régnait, la compagnie gagne enfin du temps pour se reposer et soigner les blessés.</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.
3	<i>Sous une pierre déterrée, la compagnie trouve une vieille dague avec des inscriptions gravées dessus.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser une dague antique. Elle compte comme une Dague qui blessera toujours au moins sur 5+.
4	<i>Le chef de la compagnie remarque une petite quantité d'Athelas, ou "feuilles des rois", au pied d'un pilier de pierre.</i> Le Chef de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Herbes Médicinales.
5	<i>Tandis que l'Etre des Galgals laisse échapper un dernier cri, son épée tombe au sol. Cette méchante lame est toujours tranchante et semble dégager une puissance mystique.</i> Le Chef de la compagnie peut récupérer la lame de l'Etre des Galgals. Elle compte comme une Epée qui suit la règle spéciale FLÉAU DES ROIS.
6	<i>Pendant que la compagnie balaie la zone, l'un d'eux tombe sur une curieuse pierre coupante de laquelle jaillit une aura noire et qui procure d'étranges sensations.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser un éclat d'une étrange pierre noire. Il compte comme une pièce d'équipement qui permet de relancer un jet d'Initiative une fois par partie.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Aucun changement. Ces Orques veulent vous tuer et il vous faut abattre l'Etre des Galgals pour arracher la victoire.

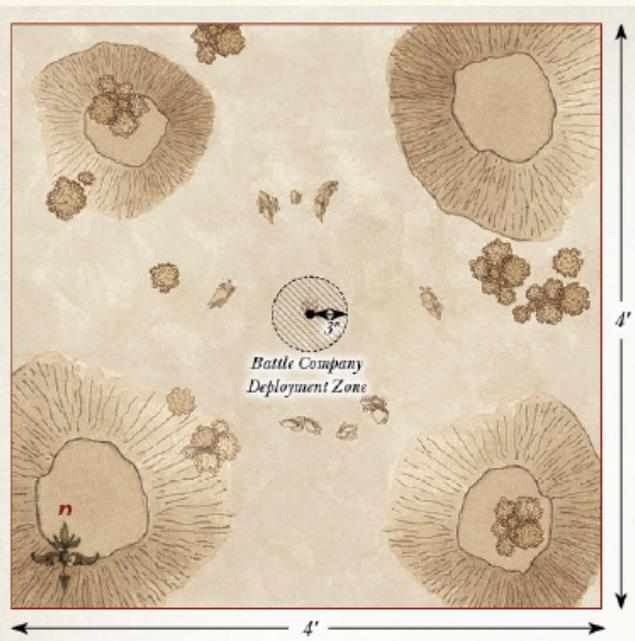


Scénario 3 : Embuscade dans les Collines

La compagnie poursuit son long voyage depuis Annúminas et parcourt les rives du lac Nenuial avant de s'aventurer dans les collines d'Evendim. Celles-ci s'étendent à perte de vue et annoncent plusieurs jours de marche pour les compagnons. Malheureusement pour eux, un brouillard épais s'installe et les force à faire une halte en attendant le prochain lever de soleil pour pouvoir continuer.

Ayant besoin d'un endroit où poser ses tentes pour la nuit, le groupe aménage un campement dans un petit vallon au milieu des collines et allume un feu de fortune pour se réchauffer. A la chaude lueur des flammes, les esprits se réconfortent, d'agréables discussions s'enchaînent et la bière restante du Poney Fringant est consommée. La compagnie se détend sous les étoiles et baisse sa garde, n'ayant pas conscience du danger qui la guette au même moment.

Soudainement, des hurlements de wargs percent par-delà le brouillard et les campeurs en alerte réalisent aussitôt qu'ils ont été repérés par une meute qui les a encerclés. Ils devront se battre épaule contre épaule et utiliser le peu de lumière pour espérer survivre et repousser l'attaque de ces prédateurs.



TERRAIN

La table doit représenter le campement de la compagnie et les collines qui l'entourent. Le feu de camp est placé au centre de la table, cerné par des collines aux quatre coins de la table.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie à moins de 3" du feu de camp.

19 wargs composent la force ennemie du scénario : 1 Chef de Meute Warg et 18 Wargs Sauvages (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Angmar).

Ils se déploient n'importe où sur les quatre collines.

OBJECTIFS

La compagnie doit repousser au plus vite les wargs, avant que leurs hurlements n'en attirent davantage autour du camp. Les wargs commenceront à fuir dès lors que le chef de meute aura été abattu.

Dès que la force warg est Démoralisée, la partie peut prendre fin.

À la fin de chaque tour qui remplit cette condition, lancez 1D6 ; sur 1-2, la partie se termine immédiatement (sinon les combats continuent pour un tour de plus).

Victoire – La compagnie de combat n'a pas été Démoralisée.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Brouillard des Collines – Une couche de brouillard épaisse est descendue sur les collines d'Evendim, réduisant la visibilité de tous ceux qui s'y trouvent.

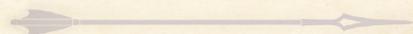
Toutes les figurines sur la table peuvent seulement voir à une distance de 6".

Feu de Joie – Illuminant la zone, les flammes révèlent la présence de ceux qui se trouvent à proximité, mais permettent aussi d'effrayer les wargs.

Les figurines situées à 6" du feu de camp peuvent être vues à une distance de 12". De plus, les Wargs Sauvages (sauf le Chef de Meute Warg) qui chargent une figurine située à 3" du feu de camp doivent passer un test de Bravoure.

Chef de Meute – La présence du chef de meute maintient les autres wargs dans les parages ; s'il est tué, ils s'enfuiront sûrement.

La force warg n'est pas Démoralisée tant que le Chef de Meute Warg est en vie, ce qui en revanche se produit aussitôt qu'il meurt.



Wargs Voraces – *Les wargs sont affamés et n'ont pas l'intention de laisser s'échapper un bon repas.*

Les wargs doivent toujours se déplacer de tout leur mouvement vers les membres de la compagnie et les charger dès que possible.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>Les crocs des wargs peuvent atteindre un bon prix quand on sait où les vendre, et la compagnie n'a pas à perdre beaucoup de temps pour en prélever quelques-unes.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Au sommet d'une des collines, sous un tas de rochers, se cache un manteau qui permet à son porteur de se fondre dans le décor.</i> Un Héros au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Cape de Dissimulation.
3	<i>La fourrure du chef de meute fera une bonne peau de bête pour tenir chaud et intimider les opportuns.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser la fourrure du chef de meute warg. Cette peau confère à son porteur la règle spéciale TERREUR.
4	<i>Pendant que la compagnie chasse les derniers wargs, elle est approchée par un homme étrange vêtu de vert, de gris et portant un arc. Après avoir discuté avec le chef, il se propose pour rejoindre le groupe dans sa quête.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le guerrier suivant : Dúnedain (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Rangers du Nord). Il ne pourra pas gagner d'Expérience.
5	<i>Les actes d'héroïsme du chef de la compagnie ont été impressionnants et l'ont assurément endurci.</i> Le Chef de la compagnie (ou un autre Héros s'il n'a pas participé au scénario) gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin, dans les limites posées par son tableau de progression.
6	<i>Alors que la compagnie continue son chemin, elle tombe sur les restes d'un cadavre, apparemment celui d'un pauvre homme qui a rencontré les wargs avant eux. A ses côtés se trouve un grand arc de bonne qualité.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser un arc abandonné. Il compte comme un Grand arc.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Si vous tirez un 4 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie ne recrute pas le Dúnedain ; à la place, vous pouvez effectuer un jet de Renforts gratuit.

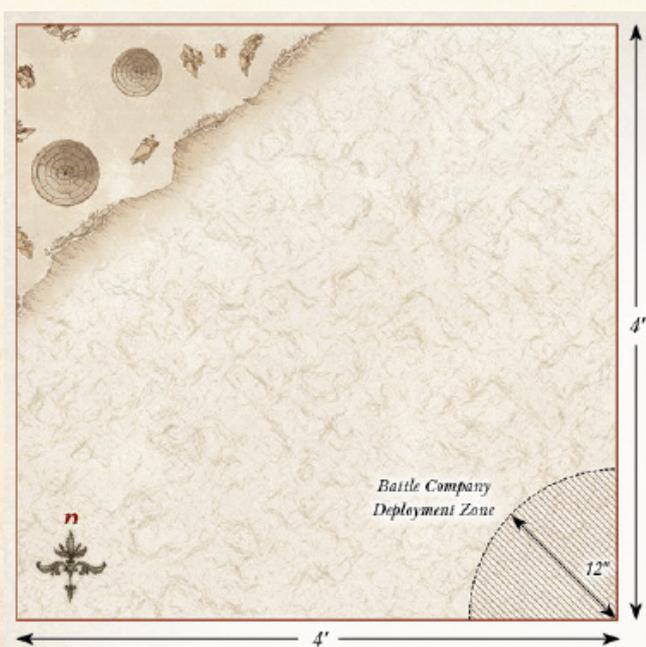


Scénario 4 : La Baie Glacée de Forochel

La compagnie poursuit son voyage vers le nord, à travers les vestiges de l'ancien royaume d'Arnor et ses vastes plaines. A mesure qu'ils progressent, ils ressentent les effets d'un air plus froid porté par un vent de plus en plus mordant, jusqu'à ce que de la neige et de la glace apparaissent sous leurs pieds. Au bout de quelques jours, le groupe fait face à la grande baie glacée de Forochel.

Cette vaste étendue d'eau s'étend sur de nombreux kilomètres à l'Est comme à l'Ouest et, avec leurs provisions bientôt épuisées, contourner la baie n'est pas une option. Alors qu'ils parcourent les rives gelées, ils croisent un bateau échoué et, au bout de quelques heures, arrivent à le libérer de la glace. Une fois montés à bord, nos voyageurs commencent à ramer pour effectuer la traversée et rejoindre les sommets montagneux visibles au loin.

Mais tandis qu'ils approchent de l'autre côté de la baie, ils aperçoivent droit devant un groupe d'hommes à l'allure rustre et inquiétante, tenant des armes grossières de manière menaçante. Le bateau ne peut aller plus loin à cause de la banquise, obligeant la compagnie à débarquer à même la glace et à faire face à ces guerriers tribaux rugissants qui soudainement chargent dans leur direction. Ils n'ont plus le choix, ils devront croiser le fer pour se frayer un chemin à travers ces sauvages et rejoindre la terre ferme.



TERRAIN

La table doit représenter les rives de la Baie de Forochel, avec la glace qui recouvre le lac. Tracer une ligne droite reliant le centre du bord de table Nord et le centre du bord Ouest. La zone de ce coin Nord-Ouest représente la rive de la baie et doit à ce titre contenir des éléments de terrain tels que des pierres et des petites maisons. Le reste de la table est la banquise de glace qui recouvre les eaux du lac.

DÉPLOIEMENT

La compagnie se déploie n'importe où à moins de 12" du coin de table Sud-Est.

14 figurines composent la force ennemie du scénario : 2 Chefs Tribaux avec bouclier, 4 Guerriers Tribaux avec bouclier, 4 Guerriers Tribaux avec arme à deux mains, 4 Guerriers Tribaux avec arc. Ces Chefs Tribaux et Guerriers Tribaux ont les mêmes profils que les Chefs du Pays de Dun et les Guerriers du Pays de Dun (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Isengard).

Tous se déploient n'importe où sur la rive au Nord-Ouest.

OBJECTIFS

La compagnie doit atteindre la rive Nord-Ouest de la baie avant que la tribu ennemie ne leur inflige trop de pertes.

La partie se déroule jusqu'à la fin du tour où l'une des deux forces a rempli son objectif.

Victoire – Tous les membres encore en vie de la compagnie de combat se situent entièrement sur la rive Nord-Ouest.

Défaite – La compagnie de combat a été réduite à 25% de ses effectifs.

Égalité – Les deux forces ont rempli leur objectif lors du même tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Vacances sur la Glace – La glace est plutôt glissante et ceux qui n'y font pas attention risquent de chanceler et tomber.

A chaque fois qu'une figurine recule après avoir perdu un jet de Duel, elle doit lancer 1D6 ; sur un 1, elle glisse sur la glace et est Jetée à terre. A noter que ceci se produit avant que le vainqueur ennemi porte ses coups.

Briser la Glace – Alors que des combats s’engagent sur la banquise, celle-ci a quelques chances de se briser et de faire tomber à l’eau les malheureux guerriers.

A la fin du mouvement de chaque figurine qui se situe même partiellement sur la glace, lancer 1D6 ; sur un 1, elle commence à glisser. Lancer alors un autre 1D6 ; sur un 6, la figurine garde son équilibre mais ne pourra se déplacer que de la moitié de son mouvement au prochain tour, sur 2-5, la figurine est Jetée à terre, et sur un 1, la glace se brise et la figurine est retirée comme perte avec en plus un malus de -1 à son jet de Blessures.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>L’un des guerriers de la tribu a laissé tomber un petit sac contenant des pièces d’or.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d’Intendance supplémentaire.
2	<i>Ne voulant plus d’effusion de sang, les membres restants de la tribu offrent le gîte et le couvert à la compagnie.</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l’issue de cette partie. A l’exception des figurines retirées comme pertes pour être tombées dans l’eau glacée qui, elles, doivent effectuer un jet de Blessures normal (donc sans le malus de -1 de la règle spéciale BRISER LA GLACE).
3	<i>Un membre de la tribu s’approche du chef de la compagnie et en appelle à sa clémence car il veut rejoindre la quête de la compagnie.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le guerrier suivant : Guerrier Tribal, doté du même profil que celui du Guerrier du Pays de Dun (voir son profil dans le livre d’armée suivant : Isengard). Il ne pourra pas gagner d’Expérience ni devenir un Héros.
4	<i>Un vieil homme approche la compagnie, affirmant avoir de mystérieux pouvoirs, et il propose ses services.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le Mercenaire suivant : Sage.
5	<i>Piégée dans un bloc de glace sur les rives de la baie, une amulette présente des gravures évoquant de la magie.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser une amulette magique. A chaque fois qu’une figurine à 6“ subit une blessure (y compris le porteur de l’amulette), lancer 1D6 ; sur un 6 naturel, la blessure est ignorée.
6	<i>Un des membres de la tribu offre à la compagnie une hache de fabrication experte, finement équilibrée et donc maniable avec aisance.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut recevoir une hache tribale. Elle compte comme une Hache à deux mains de Maître.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Si vous tirez un 4 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie recrute un Chaman au lieu d’un Sage.



Scénario 5 : Le Trésor du Dragon

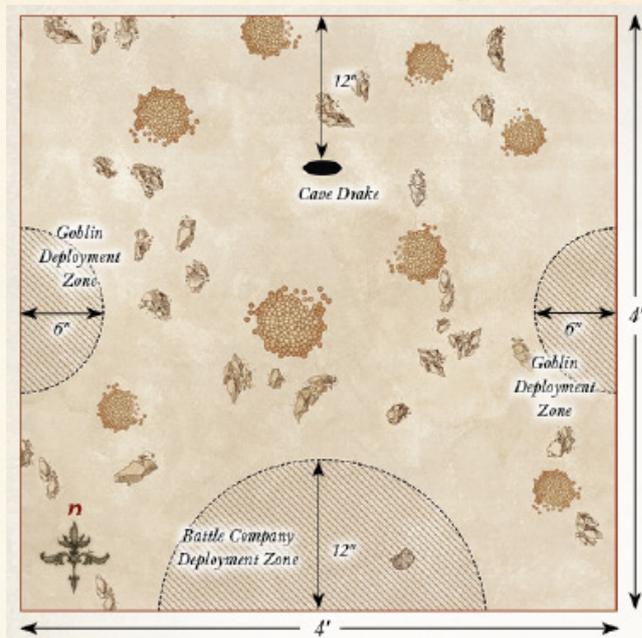
Après des semaines de voyage à travers les ruines d'Annúminas, les collines d'Evendim et la Baie de Forochel, la compagnie arrive enfin au pied du sommet le plus au nord des Montagnes Bleues. C'est que la compagnie a bien souffert au cours de toutes ces péripéties qui ont suivi le départ de Bree. En plus des conditions climatiques qui ont durement entravé leur progression, les rencontres avec les Orques, les Wargs et autres ennemis ont causé la mort de beaucoup des leurs. Assurément, les survivants ne seront plus jamais les mêmes.

Il n'y avait pas grand-chose à entendre quand ils commençaient à escalader le flanc de la montagne, sauf le bruit du vent glacé qui venait fouetter leur peau et quelques chutes de pierre provoquées par leur montée. Ils continuent d'escalader jusqu'à atteindre une zone plate débouchant sur une grande ouverture creusée dans la roche. Depuis l'intérieur des entrailles de la montagne, de lointains grognements peuvent déjà être entendus ; la compagnie venait enfin de trouver l'ancre de la Bête. Préparant leur équipement et s'armant de courage, ils entrent à l'intérieur du repaire.

Le groupe s'avance prudemment dans la grotte, marchant sur des os et divers restes qui jonchent le sol tout en suivant une faible lueur dorée perceptible dans l'obscurité devant eux. Une fois arrivés au fond du repaire, ils découvrent avec stupeur des énormes tas d'or, des trésors et des bijoux tout autour d'eux... mais aussi leur gardien : une terrifiante wyrm des cavernes ! Cette bête gigantesque laisse échapper un puissant rugissement qui alerte les Gobelins environnants. Les compagnons doivent se battre jusqu'à la mort pour survivre. Soit ils tuent la Bête et s'emparent du trésor, soit ils meurent aujourd'hui au fin fond des Montagnes Bleues.

TERRAIN

La table doit représenter le repaire de la Wurm des Cavernes et donc être parsemée de rochers de de piles de trésors. Les tas d'or doivent être placés de manière à ce que les figurines puissent de déplacer dessus, auquel cas ils compteront comme des terrains difficiles (pas si facile de rouler sur l'or !).



DÉPLOIEMENT

13 figurines composent la force ennemie du scénario : 1 Wurm des Cavernes, 4 Guerriers Gobelins de la Moria avec bouclier, 4 Guerriers Gobelins de la Moria avec lance, 4 Guerriers Gobelins de la Moria avec arc orque (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Moria). La Wurm des Cavernes est déployée à 12'' du bord de table Nord sur sa ligne médiane.

La compagnie se déploie ensuite n'importe où à moins de 12'' du point central du bord de table Sud. Quant aux Gobelins, ils sont répartis en deux groupes numériquement égaux ; un premier groupe est placé à moins de 6'' du point central du bord Est, et l'autre groupe à moins de 6'' du centre du bord Ouest.

OBJECTIFS

C'est un combat à mort ; la compagnie doit abattre la monstrueuse créature et tous les Gobelins ou mourir en essayant.

La partie se déroule jusqu'à ce que l'une des deux forces ait été exterminée.

Victoire – La Wurm des Cavernes et tous les Gobelins ont été tués.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Les deux forces ont rempli leur objectif lors du même tour.



RÈGLES SPÉCIALES

La Victoire ou la Mort – La compagnie sait qu'il s'agit du dernier obstacle avant la victoire et elle ne reculera devant rien.

Aucune des deux forces n'a à effectuer de test de Démoralisation.

L'Antre de la Bête – La compagnie a pénétré dans le nid de la wyrm, que cette dernière protégera de toutes ses forces.

Le marqueur relatif à la règle PROTECTION DU NID de la Wurm des Cavernes n'est pas placé. Au lieu de cela, la créature compte comme étant toujours à portée de ce marqueur et bénéficie donc de la règle spéciale SANS PEUR tout le long de ce scénario.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante. De plus, elle reçoit également 1D6+6 points d'Intendance supplémentaires pour s'être emparée du trésor.

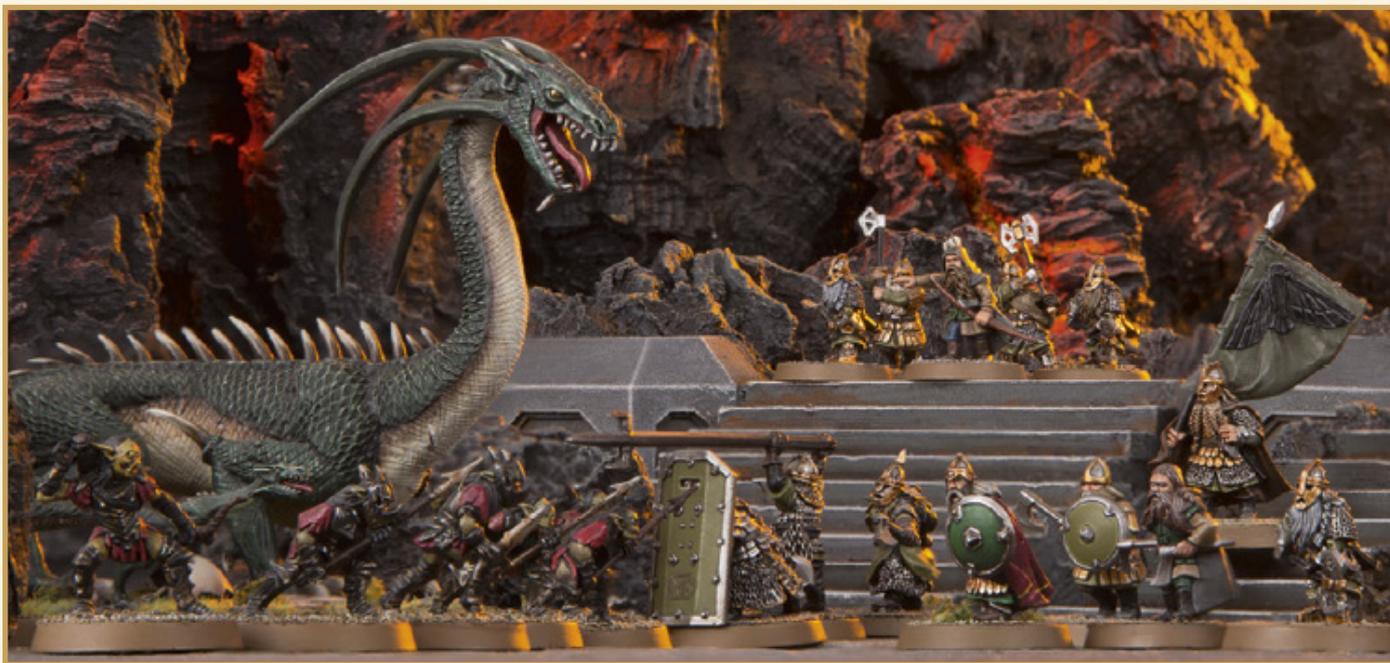
D6	Résultat
1	<p><i>La compagnie fouille le trésor mais, à part quelques tas de pièces d'or, ne trouve rien d'autre qui présente une réelle utilité. Néanmoins, cette quête aura été riche en aventures et aura endurci ceux qui s'en sont sortis.</i></p> <p>Chaque Héros de la compagnie gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin (leur permettant même de dépasser le plafond normal imposé à ces valeurs).</p>
2*	<p>Armure d'Arthedain – Cette armure est finement décorée de l'héraldique d'un royaume oublié et a été forgée pour protéger son porteur de presque toutes les attaques.</p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser l'Armure d'Arthedain. Elle compte comme une Armure lourde qui permet à son porteur de n'être désormais blessé que sur des 6 naturels.</p>
3*	<p>Couronne d'Annúminas – Fabriquée par les Elfes en cadeau à un roi d'Arnor, cette couronne est imprégnée de magie, protégeant son porteur de tout maléfice lancé contre lui.</p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser la Couronne d'Annúminas. Elle confère en permanence à son porteur les effets du pouvoir magique ESPRIT FORTIFIÉ, même si la Volonté de la figurine est à 0.</p>
4*	<p>Bouclier d'Arnor – Ce bouclier était jadis porté au combat par les rois et les princes de l'Arnor, et on croyait qu'il pouvait tout à la fois parer et renvoyer les coups de l'ennemi.</p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser le Bouclier d'Arnor. Il compte comme un Bouclier qui permet à son porteur engagé au corps-à-corps de lancer 1D6 pour chaque attaque ratée portée contre lui ; sur un 6, la figurine ennemie qui a vainement porté le coup subit automatiquement une blessure.</p>
5*	<p>Dagues de Gondolin – Ces poignards ont été forgés dans une ancienne cité elfique et sont incroyablement équilibrés, permettant ainsi à leur propriétaire de combattre avec une célérité inégalée. Comment elles ont atterri dans le trésor de la wyrm est un mystère.</p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser les Dagues de Gondolin. Elles comptent comme Deux dagues de facture elfique qui augmentent de 1 la valeur d'Attaques de leur porteur et qui lui permettent de relancer ses jets pour Blessés ratés. La figurine munie de ces Dagues ne peut pas porter de Bouclier ou une quelconque arme de tir.</p>
6*	<p>Hache des Montagnes Bleues – Enterrée sous un tas d'or et de bijoux, cette hache relevant d'un haut savoir-faire nain a probablement été forgée dans les mines des Montagnes Bleues. Celui qui s'équipe de cette arme aurait la faculté de porter des coups avec une facilité déconcertante.</p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser la Hache des Montagnes Bleues. Elle compte comme une Hache à deux mains de Maître qui suit la règle spéciale COUP PUISSANT.</p>

*Les résultats 2 à 6 ajoutent 30 points supplémentaires à la Valeur du Héros qui porte l'équipement gagné.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Aucun changement. Tuez la Bête et devenez riche !

Վաչագրահրապետ. Վաչագաթաթաթ Վաչագիւղաթ. Աթոնմեհիցոթաթ



Վաչագրահրապետ. Վաչագաթաթ Վաչագիւղաթ. Աթոնմեհիցոթաթ

L'ANNEAU PERDU DES NAINS

Dans sa tour de Barad-dûr, Sauron, le Seigneur des Ténèbres, restaure peu à peu ses forces pour étendre à nouveau son ombre sur toute la Terre du Milieu. Afin de reprendre le contrôle des pays libres, il souhaite retrouver les reliques de pouvoir qu'il utilisa des siècles plus tôt pour conquérir le monde, mais il n'a pas encore retrouvé la puissance nécessaire pour pouvoir s'en charger lui-même.

Le Seigneur des Ténèbres porte ainsi son attention sur l'un des Anneaux de Pouvoir des Nains pour tenter de gagner à sa cause Daïn Pied-d'Acier. Cependant, la légende raconte que l'anneau fut perdu puisque dévoré avec son porteur par un dragon il y a fort longtemps, bien que nul ne sache vraiment si cette histoire est véridique. Mais quoi qu'il en soit, Sauron veut cet anneau car il est essentiel pour ses plans, et c'est pourquoi il ordonne à son pantin Saroumane de rassembler une petite bande de fidèles guerriers pour mener à bien cette mission secrète sans être découverts.

Une compagnie de guerriers est alors convoquée par Saroumane à la tour d'Orthanc, d'où le Magicien Blanc déchu transmet les ordres du Seigneur des Ténèbres. La compagnie a pour tâche de récupérer l'anneau des Nains que Sauron convoite, en sachant que le dragon qui l'aurait dévoré hantait jadis les pics des Montagnes Grises ; mais personne ne l'a vu depuis des siècles, si bien qu'on pense qu'il a péri, s'il a jamais existé.



Appâtés par l'opportunité de gagner, en cas de succès, les faveurs du Seigneur Sauron et les récompenses qui vont avec, ces combattants se préparent pour leur périple. Ils devront être rapides et sans pitié, car nul ne doit connaître leur véritable objectif, de crainte que de trop grandes forces se mobilisent pour les stopper.

- SCÉNARIO 1 : LA TROUÉE DU ROHAN
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 2 : LES PROFONDEURS DE FANGORN
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 3 : LES RIVES DE L'ANDUIN
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 4 : À TRAVERS LE CARROC
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 5 : LE REPAIRE DU DRAGON

NB : Tous les scénarios narratifs se jouent de préférence sur une table de 48x48" (= 120x120cm).

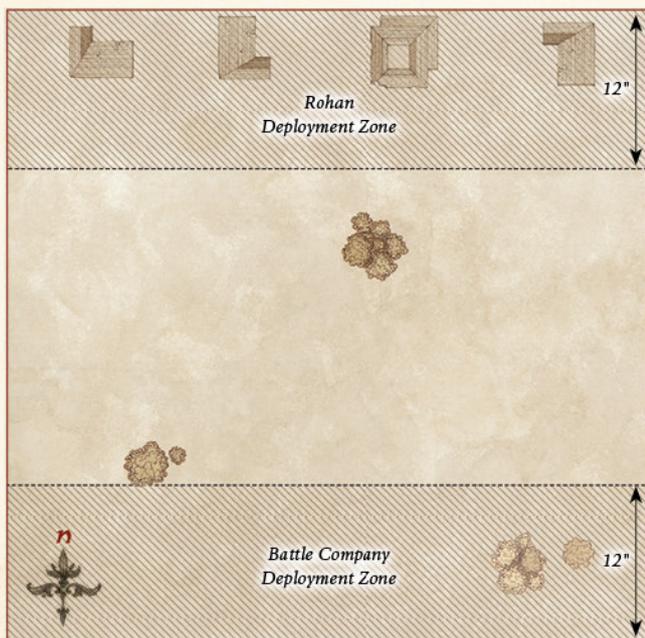


Scénario 1 : La Trouée du Rohan

La compagnie quitte l'Isengard et parcourt le Riddermark en direction du nord. Elle traverse le Rohan sans crainte et sans se douter que sa présence n'est pas passée inaperçue.

Sur son itinéraire, elle passe non loin d'un village où vit un groupe de Guerriers Rohirrim. Craignant que ces intrus soient animés de mauvaises intentions et attaquent leur village, les hommes du Rohan déclenchent l'alerte et prennent les armes pour repousser la menace.

Voyant là une chance d'avoir leur baptême du feu, en prévision de ce qui les attendra, la bande de guerriers décide d'affronter ces défenseurs Rohirrim. S'ils parviennent à les mettre en déroute, ils pourront piller le village à loisir et y prendre tout ce qui pourrait les aider à mener à bien la mission que le Seigneur des Ténèbres leur a confiée.



TERRAIN

La table doit représenter les abords d'un petit village dans les plaines du Rohan. Pour cela, elle doit donc être largement dégagée, avec seulement quelques arbres, haies et buissons, mais avec aussi plusieurs maisons à proximité du bord de table Nord.

DÉPLOIEMENT

7 figurines composent la force ennemie du scénario : 3 Guerriers du Rohan avec bouclier, 2 Guerriers du Rohan avec javelot & bouclier, 2 Guerriers du Rohan avec arc (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Rohan). Tous sont déployés à moins de 12" du bord de table Nord.

La compagnie de combat se déploie ensuite n'importe où à moins de 12" du bord Sud.

OBJECTIFS

La compagnie de combat considère ces Rohirrim comme une cible facile et vise donc à les éliminer avant de reprendre sa route.

La partie se déroule jusqu'à ce que l'une des deux forces soit exterminée.

Victoire – La compagnie de combat a tué tous les Guerriers du Rohan et n'a pas été Démoralisée.

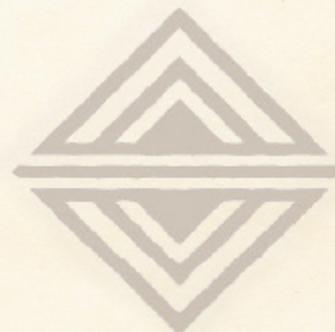
Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

Miliciens Inexpérimentés – Les hommes du Rohan défendant le village sont de simples miliciens qui ne risquent pas de blesser mortellement la compagnie.

Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.



RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>A l'issue de l'affrontement, votre compagnie prend ce qu'elle peut dans le village, bien que les maisons ne contiennent que peu d'objets de valeur.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>En explorant le village, votre compagnie découvre un cor de guerre richement décoré.</i> Une figurine au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Cor de Rallie-ment.
3	<i>Après la bataille, votre compagnie dévaste le village. C'est alors qu'un villageois vous offre ses services, en échange de sa vie et de celle de sa famille, et prétend bien connaître la région.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le Mercenaire suivant : Eclaireur Local.
4	<i>Une des maisons abrite tout un arsenal, permettant à votre compagnie de se rééquiper.</i> Chaque membre de la compagnie peut à cet instant CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS sans dépenser de points d'Intendance.
5	<i>Une des maisons contient un arc de fabrication exceptionnelle.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ajouter un Arc long à son équipement, auquel cas il doit se débarrasser de tout autre type d'arc qu'il possédait jusqu'alors.
6	<i>Votre compagnie pille le village, prenant l'or et tous les objets de valeur qui s'y trouvent.</i> La compagnie de combat gagne 1D3+3 points d'Intendance supplémentaires.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Pas de changement notable. Même si, pour ce scénario, on imaginera davantage un village du Pays de Dun plutôt que du Rohan.



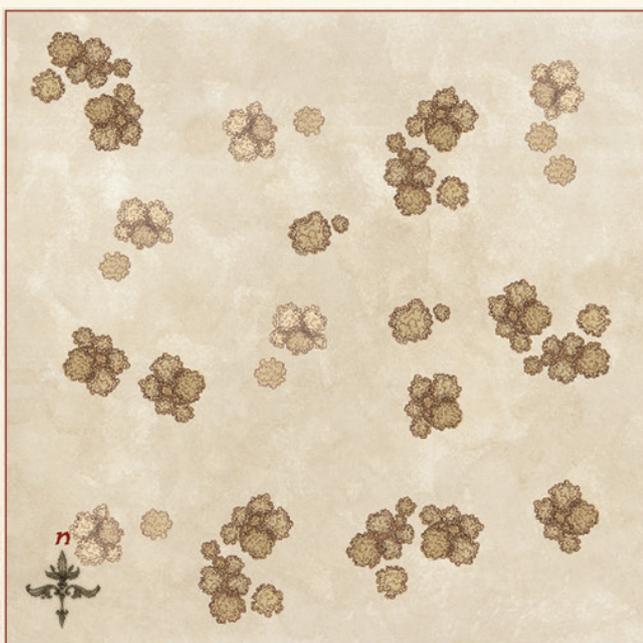
Épée de la Compagnie de Combat du Bien. Épée de la Compagnie de Combat du Bien. Épée de la Compagnie de Combat du Bien. Épée de la Compagnie de Combat du Bien.

Scénario 2 : Les Profondeurs de Fangorn

Le récit des méfaits de la compagnie dans le village du Rohan est parvenu jusqu'à Edoras. Le roi a aussitôt dépêché des cavaliers pour châtier les responsables de ce crime. Sentant l'approche des Rohirrim, le groupe pourchassé décide de s'enfoncer dans la forêt de Fangorn pour les semer.

A mesure que la compagnie s'aventure toujours plus loin dans Fangorn, le son des cors du Rohan s'atténue de plus en plus, jusqu'à ne plus les entendre du tout. Mais les serviteurs de Sauron ne sont pas en sécurité pour autant ; de nombreuses légendes circulent sur cette mystérieuse forêt, et d'aucuns prétendent que les arbres attaquent quiconque s'y aventure sans y être invité.

S'enfonçant plus profondément dans les bois, certains des membres du groupe jurent entendre des bruits inquiétants, tels que le craquement d'une branche à proximité ou un bruissement soudain des feuilles derrière eux. Alors que la confusion et la peur se répandent parmi les guerriers, leurs craintes se révèlent fondées à la vue des arbres les plus imposants de la zone qui commencent à se déplacer. Sachant pertinemment qu'ils seront massacrés par le Rohan s'ils font demi-tour, ils n'ont plus le choix et doivent traverser la forêt au plus vite avant d'être à la merci de Fangorn.



TERRAIN

La table doit représenter la forêt de Fangorn et doit donc être couverte de nombreux arbres, de buissons et d'autres décors de végétation.

DÉPLOIEMENT

Aucun déploiement. Il n'y a pas de figurines ennemies (et oui !) et la compagnie de combat entrera en jeu en cours de partie.



OBJECTIFS

La compagnie de combat doit s'échapper le plus rapidement possible de la forêt et en subissant le minimum de pertes.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table.

Victoire – Au moins 50% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table Nord.

Défaite – Moins de 50% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table Nord.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

Forêt de Fangorn – Ce scénario suit les règles spéciales des Forêts, et plus précisément d'une Forêt en Colère puisqu'il s'agit de la Forêt de Fangorn (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES).

Fuyez ! – La compagnie traverse Fangorn en toute hâte et se dirige vers le nord pour sauver sa vie.

A la fin de chaque Phase de Mouvement, le joueur qui contrôle la compagnie lance 1D6 pour chaque figurine qui n'est pas encore arrivée sur la table ; sur 3+, elle entre par n'importe quel point du bord Sud (sinon, elle doit attendre le prochain tour pour effectuer un autre jet). Les figurines non arrivées comptent cependant dans le calcul du seuil de Démoralisation et dans l'objectif de victoire.

Les Arbres Sont Vivants ! – On raconte que les arbres de la forêt de Fangorn peuvent prendre vie, ce que la compagnie est en train de réaliser de ses propres yeux.

Au début que chaque tour, le joueur contrôlant Fangorn lance 1D6 pour déterminer le nombre d'arbres (sélectionnés librement par le joueur) qui seront animés durant ce tour et qui pourront donc se déplacer et se battre suivant le profil suivant :

M C F D A PV B
1D6⁴ 4/6+ 3 6 1 - 8

Ces arbres temporairement animés ont une Zone de Contrôle et peuvent recevoir des coups en cas d'échec du jet de Duel ; mais au lieu de se voir retirer des Points de Vie, l'arbre reculera de 1" par blessure subie.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>Après s'être échappée de la forêt, votre compagnie découvre un bijou de valeur qu'elle pourra revendre à vil prix.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Fuir Fangorn a durement éprouvé les membres de votre compagnie, qui décident de se reposer avant de poursuivre leur périple.</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.
3	<i>A la lisière de Fangorn, votre compagnie rencontre un être mystérieux qui prétend maîtriser la magie noire ; il propose de rejoindre le groupe dans l'espoir de s'attirer les faveurs du Seigneur des Ténèbres.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le Mercenaire suivant : Chaman.
4	<i>En sortant de la forêt, votre chef demande des renforts à Saroumane, une requête promptement accordée.</i> La compagnie de combat peut effectuer un jet de Renforts gratuit.
5	<i>Dans le tronc d'un des arbres de Fangorn, les membres de votre compagnie trouvent une sève toxique rare. Ils en enduisent leurs armes afin de les rendre encore plus dangereuses.</i> Toutes les figurines de la compagnie obtiennent gratuitement l'Objet suivant : <i>Lame Empoisonnée.</i>
6	<i>Alors que votre compagnie se hâte de traverser la forêt, votre chef découvre une mare remplie d'un étrange liquide. Il s'arrête brièvement pour se désaltérer et se rend aussitôt compte qu'il peut se déplacer plus vite qu'auparavant.</i> Tant qu'il a le mot-clef Infanterie, le Chef de la compagnie augmente sa valeur de Mouvement de 3".

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Si vous tirez un 3 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie recrute un Sage au lieu d'un Chaman.

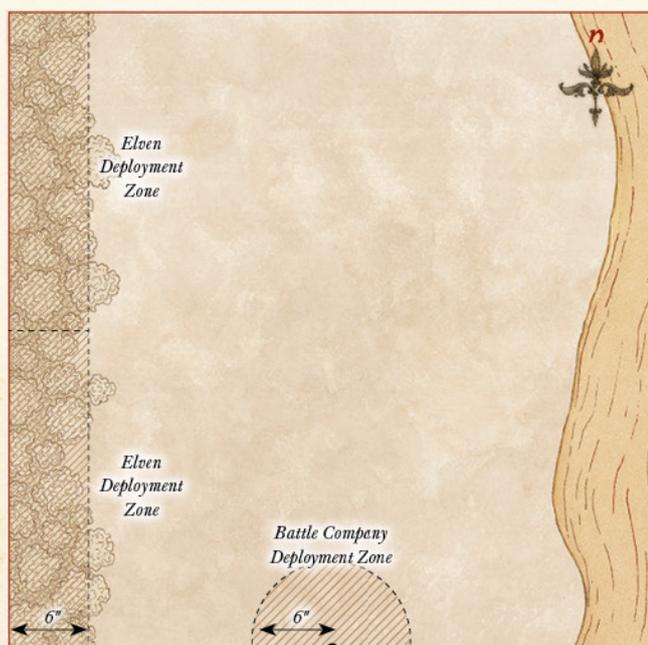


Scénario 3 : Les Rives de l'Anduin

Après s'être échappée de la forêt de Fangorn sans trop de pertes, la compagnie poursuit vers le nord en direction des Montagnes Grises, le long du fleuve Anduin. Toutefois, le groupe semble être resté trop près du cours d'eau puisqu'il a inopportunistement atteint les frontières de la Lothlórien, où il n'est évidemment pas le bienvenu.

Décidant de poursuivre malgré tout sa progression plutôt que de rebrousser chemin, la bande maléfique semble d'abord passer inaperçue. Or, certains jureraient avoir vu des silhouettes bouger dans les arbres et avoir entendu des voix ainsi que des craquements de branches. Le groupe se sent rapidement traqué, jusqu'à ce que le doute soit dissipé par une flèche elfique qui siffle à leurs oreilles.

L'allure peu ragoûtante des guerriers de Sauron avait attiré l'attention d'une patrouille elfique qui s'est donnée pour mission de les chasser des terres de la Lothlórien. Si les envahisseurs tiennent à poursuivre leur quête pour ramener son dû au Seigneur des Ténèbres, ils doivent sans attendre quitter la forêt ou abattre tout Elfe s'interposant sur leur chemin.



TERRAIN

La table doit représenter le rivage de l'Anduin et l'orée de la forêt de la Lothlórien. Pour cela, la zone de 6" longeant le bord Est est occupée par les eaux profondes du fleuve et la zone de 6" longeant le bord Ouest est densément couverte d'arbres.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie n'importe où à moins de 6" du point central du bord de table Sud. 13 figurines composent la force ennemie du scénario : 1 Capitaine Elfe Sylvestre avec arc elfique, 4 Guerriers Elfes Sylvestres avec lance, 4 Guerriers Elfes Sylvestres avec arc elfique, 4 Guerriers Elfes Sylvestres avec dagues de jet (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Domaine de Thranduil). Tous sont déployés à moins de 6" du bord Ouest, avec une moitié des figurines au sein de la zone Ouest-Sud et l'autre moitié dans la zone Ouest-Nord.

OBJECTIFS

La compagnie de combat essaye de se frayer un chemin à travers la patrouille elfique pour poursuivre sa quête.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table ou que tous les Elfes aient été tués.

Victoire – Au moins 50% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table Nord ou les Elfes ont été exterminés.

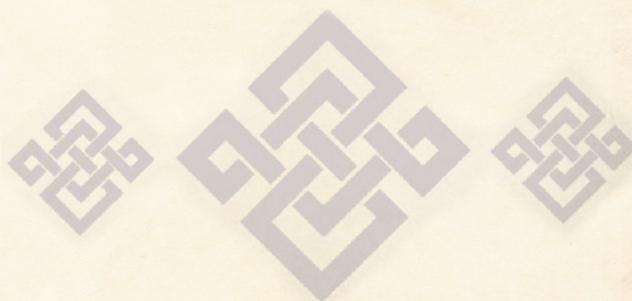
Défaite – Moins de 50% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table Nord et il reste des Elfes en vie sur la table.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

Plus Vite ! – La compagnie sait qu'elle doit quitter la forêt au plus vite pour survivre, sans quoi elle devra batailler contre les Elfes.

Le Chef de la compagnie de combat ajoute Marche Héroïque à la liste de ses Actions Héroïques pour ce scénario.



RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>L'un des Elfes avait sur lui une bourse.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Le chef elfique portait une cape lui permettant de se fondre dans le décor, ce qui sera fort utile à votre compagnie.</i> Un Héros au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Cape de Dissimulation.
3	<i>Les Elfes emploient des arcs d'excellente qualité et en laissent un sur le terrain.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ajouter un Arc elfique à son équipement, auquel cas il doit se débarrasser de tout autre type d'arc qu'il possédait alors.
4	<i>Le chef de votre compagnie a fait preuve d'une autorité et d'une ruse sans égales, ce qui galvanise les siens en vue des épreuves à venir.</i> Le Chef de la compagnie (ou un autre Héros s'il n'a pas participé au scénario) gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin, dans les limites posées par son tableau de progression.
5	<i>Près d'un Elfe mort gît une épée étrange, forgée il y a des siècles pour affronter un terrible adversaire.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut récupérer une antique épée. Elle compte comme une Epée qui suit la règle spéciale FLÉAU DES DRAGONS.
6	<i>Pendant son repos, votre compagnie est approchée par un warg solitaire que votre chef dresse promptement.</i> Le Chef de la compagnie peut obtenir gratuitement un Warg comme monture, et cela même si les règles normales ne le lui permettent pas. S'il choisit de renoncer au Warg ou s'il a déjà le mot-clef Warg ou Araignée, la compagnie peut refaire un jet sur le TABLEAU DES RÉCOMPENSES.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Si vous tirez un 6 sur le TABLEAU DES RÉCOMPENSES, votre chef obtiendra un Cheval comme monture au lieu d'un Warg.

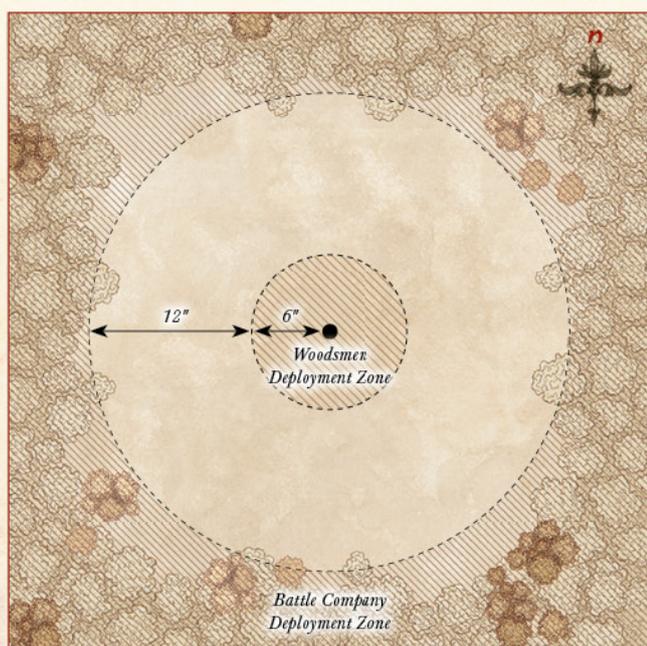


Scénario 4 : A travers le Carrock

Poursuivant vers le nord, la compagnie a le choix entre remonter par le Carrock ou pénétrer dans la Forêt Noire. Il est finalement décidé que la première option est moins risquée car si par malheur les serviteurs de Sauron se perdent dans cette forêt et sont capturés par les Elfes du roi Thranduil, ces derniers apprendront à coup sûr le plan du Seigneur des Ténèbres et s'emploieront à le déjouer.

On dit que le Carrock est protégé par des Hommes et qu'une bête sauvage y traque les Orques, Gobelins et autres créatures maléfiques pour sauvegarder la région de leur engeance. La compagnie dédaigne ces racontars, manifestement conçus pour tenir à l'écart les indésirables, et elle poursuit donc sa route sans s'inquiéter de ces histoires de monstre-gardien.

Plus loin, le groupe remarque une lueur filtrant entre les arbres et entend des rires et des chants. Dans une clairière se trouve un campement, avec un feu autour duquel des forestiers grands et robustes devisent et chantent gaiement. Certains d'une victoire facile, la bande de guerriers surgit dans la clairière mais, à ce même instant, ils entendent de terribles rugissements lointains. Il leur apparaît alors évident que s'ils ne réduisent pas vite au silence les forestiers, la source de ces cris accourra pour tuer tous les intrus.

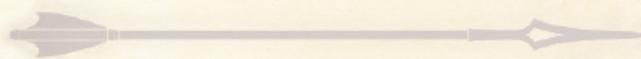


TERRAIN

La table doit représenter une clairière à la marge de la Forêt Noire. Pour cela, une large couverture de terrains boisés doit encadrer une zone découverte de 18" autour du point central de la table.

DÉPLOIEMENT

12 figurines spéciales "Forestiers" composent la force ennemie du scénario et sont déployées à moins de 6" du point central de la table. La compagnie de combat se déploie ensuite n'importe où à plus de 18" de ce même point central.



OBJECTIFS

La compagnie de combat doit éliminer les Forestiers avant qu'une terrible menace ne s'abatte sur elle.

La partie se déroule pendant 10 tours, à l'issue desquels elle cesse immédiatement.

Victoire – La compagnie de combat a tué tous les Forestiers (lui donnant le temps de fuir et d'échapper à Beorn).

Défaite – Au moins 33% des Forestiers sont encore en vie (permettant à Beorn d'arriver à temps pour massacrer la compagnie).

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

L'Ire de Beorn – Si Beorn localise la compagnie, il va lui faire payer chèrement son intrusion sur son territoire.

Si la compagnie de combat subit une défaite pour ce scénario, tous les membres de la compagnie devront effectuer un jet de Blessures, qu'ils aient été retirés comme pertes ou non.

Forestiers – Les Hommes qui vivent au Carrock sont forts et habiles, même s'ils ne disposent pas d'armures ou autres protections.

Les Forestiers ont les mots-clefs Homme, Infanterie et Guerrier, ils sont armés de Haches bâtarde et suivent le profil suivant :

M	C	F	D	A	PV	B
1D6"	4/4+	4	5	1	1	5

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>La compagnie fouille les cadavres des Forestiers et trouve quelques pièces et babioles.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Les Forestiers connaissent les plantes de leur terroir, et l'un d'eux avait sur lui ce qui semble bien être des herbes médicinales.</i> Un Héros au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Herbes Médicinales.
3	<i>Les Forestiers sont aussi des artisans doués, qui savent fabriquer des arcs capables de tirer des flèches avec force.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ajouter un Grand arc à son équipement, auquel cas il doit se débarrasser de tout autre type d'arc qu'il possédait alors.
4	<i>Suite aux combats, la compagnie s'éloigne au plus vite de la clairière et trouve un lieu où se reposer.</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.
5	<i>Le chef s'est montré on ne peut plus compétent et avisé.</i> Le Chef de la compagnie gagne un jet de Progression gratuit.
6	<i>Les imposantes haches des Forestiers sont finement équilibrées et faciles à manier pour un combattant aguerrri.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser une hache de Forestier. Elle compte comme une Hache à deux mains de Maître.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Pas de changement notable. Même si, pour ce scénario, on imaginera davantage un groupe d'Orques plutôt que de Forestiers.

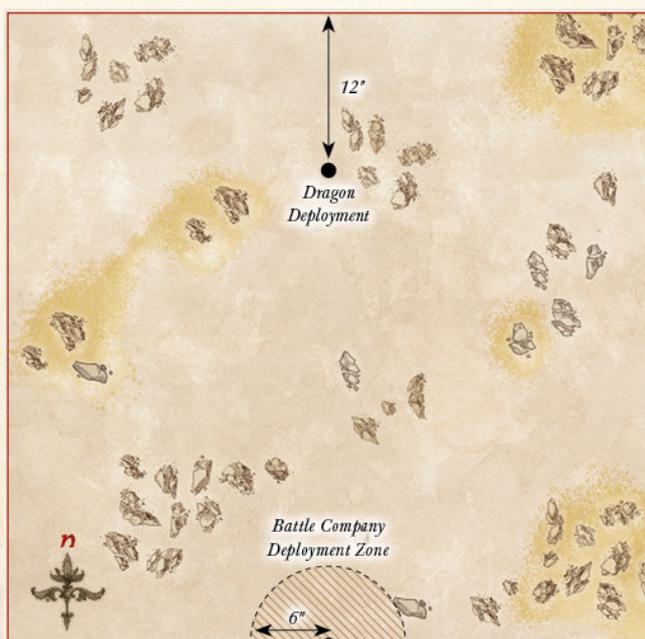


Scénario 5 : Le Repaire du Dragon

Cela fait maintenant des semaines que la compagnie a quitté l'Isengard en quête de l'Anneau des Nains, et que ses membres ont enduré tant de privations, un voyage harassant et la mort de plusieurs des leurs. Pourtant, ils ne se sont pas laissés abattre et leur quête touche à sa fin. Devant eux pointent les sommets des Montagnes Grises, lesquelles renferment la tanière du dragon qui garde le trésor qu'ils recherchent. Il leur appartient donc d'abattre la bête pour s'en emparer.

Après avoir exploré les montagnes pendant des jours, le groupe décèle ce qui semble être l'entrée d'une grande caverne sur le flanc d'un des grands pics et, sans attendre, il entreprend l'ascension de la pente au mépris du froid mordant. Parvenus à l'ouverture, ils s'engagent dans la grotte pour avoir le cœur net d'être sur la bonne voie.

En s'enfonçant dans les entrailles de la montagne, ils perçoivent une tiédeur grandissante et le bruit de quelque chose d'énorme qui se déplace. Les serviteurs de Sauron pénètrent dans la plus grande salle du dédale, où ils découvrent des tas d'or et de bijoux... mais aussi un dragon bien vivant et au demeurant furieux d'avoir été réveillé. Dès le premier jet de flammes, la compagnie comprend qu'elle n'en réchappera qu'en tuant le monstre.



TERRAIN

La table doit représenter l'immense antre du Dragon et doit donc être parsemée de rochers et de monceaux de butin.

DÉPLOIEMENT

Un Dragon avec cracheur de feu et voix des wyrms (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Moria) compose la force ennemie et est placé à 12" du point central du bord de table Nord, au plus loin de ce même bord.

La compagnie de combat se déploie ensuite n'importe où à moins de 6" du point central du bord Sud.



OBJECTIFS

La compagnie de combat doit tuer le Dragon pour s'emparer de son trésor. Ici, il faut vaincre ou mourir !

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table ou que le Dragon ait été tué.

Victoire – Le Dragon a été tué.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Aucune.

RÈGLES SPECIALES

Le Feu du Dragon – Le souffle enflammé du Dragon consume la chair de tous ceux qu'il touche.

Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes à cause de la règle spéciale CRACHEUR DE FEU du Dragon obtiennent automatiquement le résultat MORT à leur jet de Blessures.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante. De plus, elle reçoit également 1D6+6 points d'Intendance supplémentaires pour s'être emparée du trésor.

D6	Résultat
1	<i>La compagnie fouille le butin du dragon mais sans rien trouver de vraiment utile. Cependant, la fortune et le périple ont galvanisé la compagnie.</i> Chaque Héros de la compagnie gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin (leur permettant même de dépasser le plafond normal imposé à ces valeurs).
2*	Heaume du Rhûn – <i>Orné d'un serpent d'or, ce heaume est réputé effrayer les ennemis de son porteur.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser le Heaume du Rhûn. Il confère en permanence à son porteur les règles spéciales TERREUR et ÉMISSAIRE DU MAL.
3*	Amulette d'Angmar – <i>Une gemme se distingue dans la pénombre de la caverne, ce qui présage de sa puissance.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser l'Amulette d'Angmar. Une fois par partie, elle permet à son porteur de lancer la version canalisée du pouvoir magique PARALYSIE ; aucun jet de lancement n'est nécessaire, il réussit automatiquement et la cible ne peut pas y résister.
4	Sang de Dragon – <i>Quand le coup de grâce achève la bête, l'arme fatale semble se gorger de son sang et acquérir un grand pouvoir.</i> Un Héros au choix de la compagnie gagne la règle spéciale FLÉAU DES ROIS.
5*	Armure d'Ecailles de Dragon – <i>Les robustes écailles du dragon permettent de réaliser une armure exceptionnelle.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser l'Armure d'Ecailles de Dragon. Elle compte comme une Armure qui augmente de 3 la valeur de Défense de son porteur.
6*	Lame de Lindon – <i>Cette lame elfique unique en son genre confère à son porteur une habileté martiale hors du commun.</i> Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser la Lame de Lindon. Elle compte comme une Épée elfique qui permet de relancer un dé lors du jet de Duel et un dé lors du jet pour Blesser.

*Les résultats 2, 3, 5 et 6 ajoutent 30 points supplémentaires à la Valeur du Héros qui porte l'équipement gagné.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Aucun changement. Tuez le Dragon et récupérez l'Anneau des Nains !



Վառձարահարյ՞ն է՛մ. Վառձագարն՞ն է՛մ Վառձահոյճն՞ է՛մ. Ա՛մբո՛ւմ Վ՛հիցոյնն՞ն է՛մ



Վառձարահարյ՞ն է՛մ. Վառձագարն՞ն է՛մ Վառձահոյճն՞ է՛մ. Ա՛մբո՛ւմ Վ՛հիցոյնն՞ն է՛մ

A LA RECHERCHE DE LA PIERRE

Vaincu et chassé de sa place forte de Dol Guldur, Sauron attend patiemment son heure tout en reconstituant ses forces. Dans les tréfonds du Mordor, le Seigneur des Ténèbres intrigue contre les Gens Libres de la Terre du Milieu, tout en recherchant d'antiques objets investis d'un grand pouvoir pour établir sa domination sur les terres libres ; or, dans son état amoindri, il ne peut s'en emparer seul.

C'est à cette fin que des bandes de guerriers, parmi celles sur qui Sauron exerce son influence, sont convoquées au royaume d'Angmar. Elles y reçoivent l'ordre de s'aventurer à travers la Terre du Milieu à la recherche des objets détenteurs de pouvoir que le Seigneur Ténébreux convoite. Mais Sauron ne peut risquer que les gens de la Terre du Milieu découvre ses plans, car ils les entraveraient. Aussi Sauron doit-il confier ces missions à de petits groupes de fidèles pour garantir que ses desseins demeurent cachés.

Parvenue à Angmar, votre compagnie de combat est convoquée devant le trône du Roi-sorcier en personne, qui lui transmet l'ordre du Seigneur Ténébreux. Sa mission consiste à se rendre dans les ruines de la ville d'Osgiliath sur la marche orientale du royaume du Gondor, car il s'y trouverait une relique d'un grand pouvoir, une sorte de pierre, perdue quelque part dans la cité. On dit que cette pierre disparut à la chute d'Osgiliath, emportée par les eaux de l'Anduin jusqu'à n'être plus qu'une légende.

Stimulée à la perspective de gagner la faveur de Sauron, et avant tout désireuse de ne pas s'attirer le courroux du Seigneur Ténébreux en cas d'échec, votre compagnie de combat quitte Angmar en direction du Mont Gundabad pour s'y munir des armes et de l'équipement nécessaires, avant d'entreprendre le long périple vers le Gondor à la recherche de l'antique pierre.

• SCÉNARIO 1 : DANS LES RUINES DE DOL GULDUR

• 1 à 3 parties normales

• SCÉNARIO 2 : ACCROCHAGE À EMYN MUIL

• 1 à 3 parties normales

• SCÉNARIO 3 : LA TRAVERSÉE DES MARAIS DES MORTS

• 1 à 3 parties normales

• SCÉNARIO 4 : LA FUREUR DES WOSES

• 1 à 3 parties normales

• SCÉNARIO 5 : LE SAC D'OSGILIATH

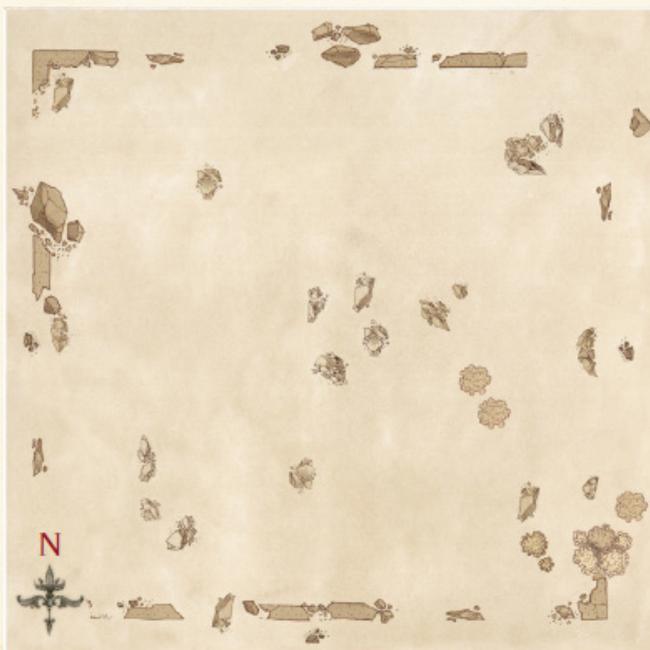
NB : Tous les scénarios narratifs se jouent de préférence sur une table de 48x48" (= 120x120cm).



Scénario 1 : Dans les Ruines de Dol Guldur

En faisant route dans les contrées méridionales, la compagnie passe près de la vieille forteresse au sud de la Forêt Noire. Sachant qu'il y a seulement quelques années c'était le domaine du Seigneur des Ténèbres, qu'on appelait alors le Nécromancien, le groupe veut y faire un bref détour dans l'espoir de mettre la main sur un vieil arsenal, sur des reliques du Mordor ou sur n'importe quoi d'autre qui puisse être utile à leur mission.

Durant les fouilles des ruines de Dol Guldur, ils tombent fortuitement sur des rangers elfes, à l'évidence envoyés pour chasser toute créature maléfique qui se terrerait derrière ces remparts. A la faveur des ombres, la compagnie se jette par surprise sur les Elfes afin de leur faire payer le bannissement de Sauron de ces terres.



TERRAIN

La table doit représenter les ruines de Dol Guldur, avec donc des ruines, gravats et pans de murs auxquels on peut rajouter des arbres et buissons.



DÉPLOIEMENT

5 Rangers de la Forêt Noire (voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Domaine de Thranduil) composent la force ennemie du scénario et sont déployés à moins de 3" du point central de la table. La compagnie de combat se déploie ensuite n'importe où à moins de 12" de n'importe quel bord de table.

OBJECTIFS

La compagnie de combat voit les Elfes comme des proies faciles qu'elle tuera par surprise sans grande difficulté.

La partie se déroule jusqu'à ce que l'une des deux forces soit exterminée.

Victoire – La compagnie de combat a tué tous les Rangers de la Forêt Noire et n'a pas été Démoralisée.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.



RÈGLES SPECIALES

Embuscade – Il fait nuit et les Elfes ignorent la présence de la compagnie maléfique.

Dès le début de la partie, les Elfes ne peuvent ni se déplacer ni tirer sur la compagnie tant que l'un de ces trois critères n'a pas été rempli : un membre de la compagnie touche un Elfe avec une attaque de tir ; un membre de la compagnie charge un Elfe ; un membre de la compagnie se situe à 1D6" (dé à lancer à la fin de chaque tour) d'un Elfe.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>Après l'escarmouche, votre compagnie découvre près d'un cadavre une pioche de guerre, arme fort appréciée chez les Orques.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Votre compagnie exulte après sa victoire sur toute une bande d'Elfes.</i> Tous les membres de la compagnie gagnent 1 point d'Expérience supplémentaire.
3	<i>Attiré par le fracas des armes, un rejeton d'Ungoliant nichant à proximité s'en prend à votre compagnie. Suite à une brève confrontation, votre chef dompte la bête qui se met à son service.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le guerrier suivant : Araignée de la Forêt Noire (voir son profil dans les livres d'armée suivants : Puissances Obscures de Dol Guldur, Sinistres Habitants de la Forêt Noire). Elle ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.
4	<i>Votre compagnie récupère de l'armement sur les Elfes morts, dont un arc demeuré intact.</i> Une figurine au choix de la compagnie peut ajouter un Arc elfique à son équipement, auquel cas il doit se débarrasser de tout autre type d'arc qu'il possédait alors.
5	<i>En retirant sa lame du corps d'un Elfe, votre chef remarque l'étrange manteau de son ennemi et s'en empare.</i> Le Chef de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Cape de Dissimulation.
6	<i>En fouillant les ruines, votre compagnie tombe sur un trésor caché, certainement le fruit des larcins d'une bande d'Orques qui résidait là jadis.</i> La compagnie de combat gagne 1D6 points d'Intendance supplémentaires.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

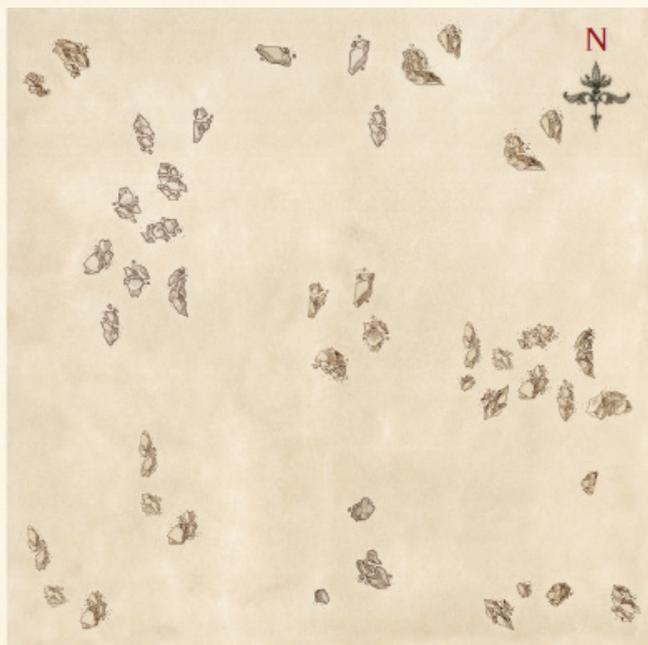
Si vous tirez un 3 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie recrute un Ranger de la Forêt Noire (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Domaine de Thranduil) au lieu d'une Araignée de la Forêt Noire ; il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.



Scénario 2 : Accrochage à Emyn Muil

Suite à sa confrontation avec les Elfes à Dol Guldur, les serviteurs de Sauron reprennent leur route vers le sud. Leur itinéraire leur fait alors traverser le territoire fortement rocailleux d'Emyn Muil, avec ses nombreux escarpements et ravins. C'est dans ce dédale de pierre que la compagnie se heurte inopportunistement à une bande de guerriers Nains, vraisemblablement avertis de son passage dans la région et motivés à la massacrer pour entraver les plans du Seigneur des Ténèbres.

C'est parmi les rochers acérés d'Emyn Muil que le groupe en mission doit tenter de contourner l'ennemi afin de poursuivre son chemin en direction d'Osgiliath. Les Nains, quant à eux, sont parés à traquer les intrus avec opiniâtreté.



TERRAIN

La table doit représenter le terrain rocailleux d'Emyn Muil et doit donc comporter un assortiment large de pierres et rochers de tailles variées.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie n'importe où à moins de 6" du point central du bord de table Nord. 9 figurines composent la force ennemie du scénario : 3 Rangers Nains avec Arc long nain, 3 Rangers Nains avec Hache à deux mains, 3 Rangers Nains avec Haches de jet (voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Khazad-Dûm). Tous sont déployés n'importe où à moins de 24" du bord Sud.

OBJECTIFS

La compagnie de combat doit essayer de survivre à l'embuscade des Nains et de s'échapper afin de pouvoir accomplir la mission confiée par le Seigneur des Ténèbres.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table.

Victoire – Au moins 33% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table Sud.

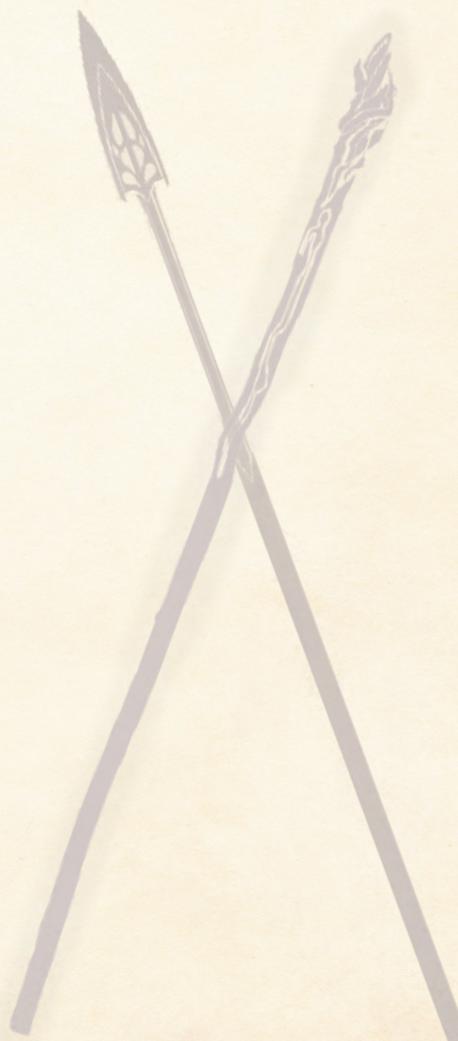
Défaite – Moins de 33% des effectifs de la compagnie de combat se sont échappés par le bord de table Sud.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

Evasion Désespérée – Il est crucial pour la mission de la compagnie que celle-ci ne soit pas ralentie par l'attaque des Nains.

Les figurines de la compagnie de combat qui s'échappent par le bord de table Sud gagnent 1 point d'Expérience supplémentaire.



RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>La troupe de Nains avait avec elle une petite quantité d'or.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Les Nains transportaient des tonnelets d'un breuvage certes étrange mais agréable, qui égale la compagnie une fois bu sans modération.</i> Un Héros au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Bière Naine.
3	<i>Après cette rencontre fortuite avec les Nains, votre compagnie prend un repos bien mérité à l'écart d'Eryn Muil avant de continuer le voyage.</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.
4	<i>En dépouillant les cadavres ennemis, votre compagnie découvre de l'or en grande quantité.</i> La compagnie de combat gagne 1D6 points d'Intendance supplémentaires.
5	<i>Une fois sortie du labyrinthe de sentiers d'Eryn Muil, la compagnie rencontre un personnage à la silhouette voûté ; un Orque vêtu de noir se dit envoyé par le Seigneur des Ténèbres pour prêter assistance au groupe dans sa quête.</i> La compagnie de combat recrute gratuitement le guerrier suivant : Rôdeur de Morgul (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Mordor). Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.
6	<i>Un des Nains tués possédait une hache d'excellente qualité, si bien équilibrée qu'on peut la manier aussi avec deux mains qu'avec une seule.</i> Une figurine au choix de la compagnie peut récupérer une hache naine. Elle compte comme une Hache à deux mains de Maître.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Si vous tirez un 5 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie recrute un Ranger Nain (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Khazad-Dûm) au lieu d'un Rôdeur de Morgul ; il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.



Scénario 3 : La Traversée des Marais des Morts

Une fois les pentes rocheuses d'Eryn Muil laissées derrière elle, la compagnie traverse les chemins bourbeux des Marais des Morts. Après des jours passés à patauger dans l'immonde marécage, la décision est prise d'établir un campement et de se reposer, ignorant malencontreusement les dangers qui guettent dans le noir.

Alors que les guerriers de Sauron mangent à belles dents leurs rations, ils entendent autour d'eux des voix plaintives et des lueurs verdâtres commencent à apparaître de toutes parts. Dans l'obscurité de la nuit, des Spectres des Marais des Morts surgissent et tentent d'entraîner avec eux les membres de la compagnie pour les conduire à leur perte. Le groupe prend les armes, déterminé à survivre à cette attaque.



TERRAIN

La table doit représenter le Marais des Morts et doit donc comprendre six zones distinctes de marécages, toutes situées à plus de 6" du point central de la table. Placer un marqueur au centre de chaque marécage. La zone centrale doit être une clairière dégagée.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie à moins de 3" du point central de la table.

6 Spectres des Marais des Morts (voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Angmar) composent la force ennemie du scénario et chacun d'eux est déployé au contact des six marqueurs.



OBJECTIFS

La compagnie de combat doit éliminer les Spectres avant qu'ils ne la conduise à sa perte.

La partie se déroule jusqu'à ce que l'une des deux forces soit exterminée.

Victoire – La compagnie de combat a tué tous les Spectres des Marais des Morts et au moins 50% de ses effectifs sont encore en vie.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

Ne Suivez pas les Lumières – Chaque fois qu'un membre de la compagnie se retrouve en contact d'un marqueur des marécages à cause de la règle spéciale UNE LUMIERE BRILLE A L'INTERIEUR, lancer 1D6 ; sur 1-3, la figurine succombe au pouvoir du Spectre et est retirée comme perte, avec un malus de -1 à son jet de Blessures à la fin de cette partie.



RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<p><i>Dans les eaux boueuses du marais se trouvent des bijoux d'un âge révolu qui pourraient rapporter quelques pièces.</i></p> <p>La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.</p>
2	<p><i>Les profondeurs boueuses des Marais des Morts recèlent de nombreuses armes perdues lors des grandes batailles qui se déroulèrent en ces lieux. Voilà une occasion idéale pour votre compagnie de se rééquiper.</i></p> <p>1D6 membres de la compagnie peuvent à cet instant CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS sans dépenser de points d'Intendance.</p>
3	<p><i>Votre compagnie a pu repousser la plupart des Spectres et le chef de votre compagnie est parvenu à en soumettre un à sa volonté, sans que nul ne sache comment il y est arrivé.</i></p> <p>La compagnie de combat recrute gratuitement le guerrier suivant : Spectre des Marais des Morts (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Angmar). Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.</p>
4	<p><i>Après avoir survécu à l'attaque spectrale, le chef de votre compagnie chasse les dernières traces de peur et de doute de son esprit.</i></p> <p>Le Chef de la compagnie gagne la règle spéciale SANS PEUR.</p>
5	<p><i>Lorsque le dernier Spectre est tué, son esprit est enfin libéré et l'armure qu'il portait s'écroule au sol, dégageant une étrange aura qui semble l'habiter.</i></p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut récupérer une antique armure. Elle compte comme une Armure lourde qui permet à son porteur d'annuler sur un 4+ toute blessure causée par un tir.</p>
6	<p><i>L'escarmouche à la surface a causé des remous dans l'eau, délogeant l'arme oubliée d'un ancien champion du Seigneur des Ténèbres.</i></p> <p>Un Héros au choix de la compagnie peut récupérer une antique masse. Elle compte comme une Massue qui confère à son porteur la règle spéciale FLEAU DES HOMMES.</p>

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

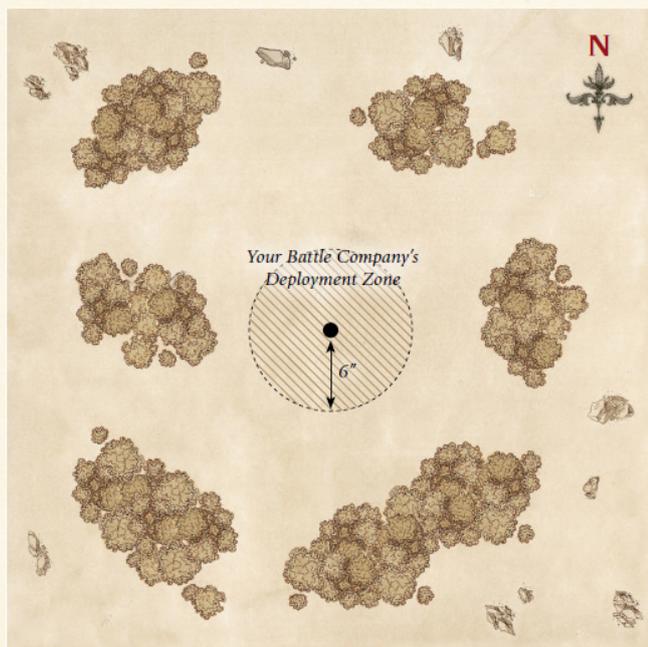
Si vous tirez un 3 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie effectue un jet de Renforts gratuit au lieu de recruter un Spectre des Marais des Morts.



Scénario 4 : La Fureur des Woses

Poursuivant son périple en direction d'Osgiliath, la compagnie atteint bientôt le royaume du Gondor, où elle repère bientôt une importante patrouille du Gondor qui bloque le passage vers le sud. S'arrêtant un moment pour analyser la situation, le groupe se motive à traverser la Forêt de Drúadan pour éviter la troupe gondorienne.

Se frayant un chemin à coups de lame dans les taillis épais, les serviteurs de Sauron se rendent compte qu'on les observe. Ils n'ont pas eu le temps de réagir et se retrouvent vite sous un tir nourri provenant de toutes les directions à la fois. Les fléchettes se fichent dans les armures et la chair non protégée. Si la compagnie ne réussit pas à repousser les assaillants, leur mission pour le Mordor sera terminée.



TERRAIN

La table doit représenter la Forêt de Drúadan avec notamment six terrains boisés placés à plus de 6" du point central de la table. La zone centrale doit être une clairière dégagée.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie à moins de 3" du point central de la table.

10 figurines composent la force ennemie du scénario : Ghân-buri-Ghân, 9 Guerriers Woses (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Hommes Sauvages de Drúadan). Elles ne sont pas déployées sur la table car entreront en jeu au cours de la partie.

OBJECTIFS

La compagnie de combat doit repousser les assaillants ou périr en essayant de le faire.

La partie se déroule jusqu'à ce que l'une des deux forces soit exterminée.

Victoire – La compagnie de combat a tué tous les Woses.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.



RÈGLES SPECIALES

Forêt de Drúadan – Ce scénario suit les règles spéciales des Forêts, et plus précisément d'une Forêt Gardée puisqu'il s'agit de la Forêt de Drúadan (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES).

Assaillants Invisibles – Les Woses sont dissimulés parmi les branches des arbres pour tirer sans être vus.

La première fois qu'un membre de la compagnie entre dans un des six terrains boisés, il révèle combien de Woses s'y abritent ; lancer 1D3 et placer le nombre obtenu de Guerriers Woses dans l'élément de terrain et à plus de 1" de toute figurine.

Ghân-buri-Ghân ne sera déployé qu'à la toute fin, après les 9 Guerriers Woses.

Quand la compagnie contacte le dernier terrain boisé et qu'il reste des figurines ennemies encore cachées, ces dernières sont alors toutes déployées.



RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>La toxine des fléchettes tirées par les Woses peut être aisément vendue aux serviteurs les plus sournois du Seigneur des Ténèbres.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>A l'issue de sa victoire, votre compagnie établit son campement à l'orée de la forêt pour se reposer et panser ses blessures.</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.
3	<i>En fouillant les dépouilles des vaincus, un membre de votre compagnie découvre un creux dans un arbre qui contient de grandes quantités du poison utilisé par les Woses.</i> Votre compagnie n'aura aucun mal à en enduire ses armes. 1D6 figurines de la compagnie obtiennent gratuitement l'Objet suivant : <i>Lame Empoisonnée.</i>
4	<i>La progression de votre compagnie n'a pas échappé au Seigneur des ténèbres qui a envoyé des renforts pour aider votre compagnie à accomplir sa mission.</i> La compagnie de combat peut effectuer un jet de Renforts gratuit.
5	<i>Rares sont ceux qui s'aventurent dans la Forêt de Drúadan et en ressortent vivants.</i> Tous les membres de la compagnie qui n'ont pas été retirés comme pertes gagnent 1 point d'Expérience supplémentaire.
6	<i>La férocité dont a fait preuve le chef de la compagnie est arrivée aux oreilles de Sauron qui souhaite le récompenser.</i> Le Chef de la compagnie (ou un autre Héros s'il n'a pas participé au scénario) gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin, dans les limites posées par son tableau de progression.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Si vous tirez un 4 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie n'effectue pas un jet de Renforts gratuit mais, à la place, recrute un Guerrier Wose (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Hommes Sauvages de Drúadan), dépêché auprès de vous par Ghân-buri-Ghân lui-même. Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

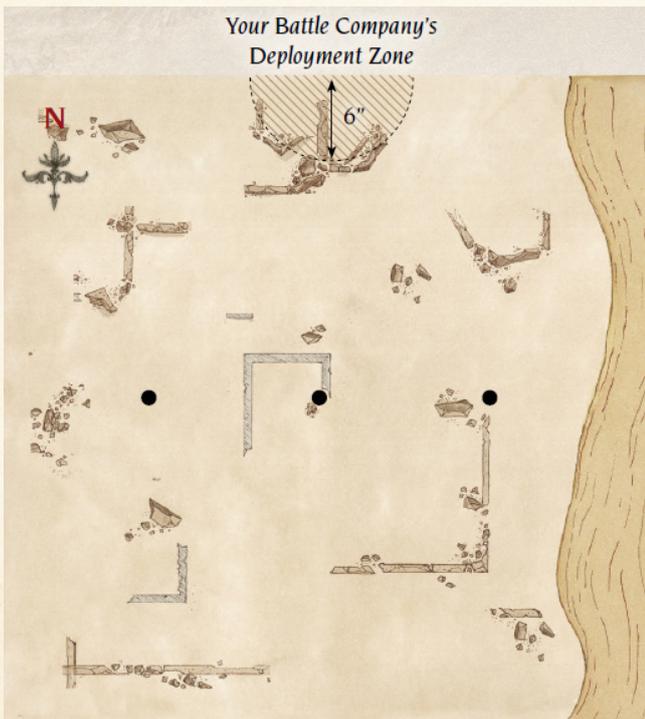


Scénario 5 : Le Sac d'Osgiliath

Le voyage de la compagnie touche à sa fin ; elle a parcouru de nombreux territoires au fil des semaines depuis qu'elle a quitté les fosses d'Angmar. Certains guerriers ont péri en route, abattus par les ennemis rencontrés ou par la trahison des membres de leur propre groupe.

Tandis que la compagnie entre dans Osgiliath, elle se rend compte qu'elle n'est pas la seule troupe à rôder dans la ville en ruine. Une patrouille du Gondor a établi des garnisons dans certaines zones d'Osgiliath, à la recherche de quelque chose dans les décombres et dans les eaux profondes de l'Anduin. Ne tolérant pas de voir la Pierre tomber entre les mains de l'ennemi après un si long périple, les serviteurs de Sauron surgissent des ombres et fondent sur la patrouille.

Malgré le fracas des armes, ils doivent impérativement trouver la précieuse relique et s'en emparer au nom du Seigneur des Ténèbres.



TERRAIN

La table doit représenter les ruines d'Osgiliath avec un large assortiment de ruines (au moins huit) et le rivage de l'Anduin longeant le bord de table Est. Placer 3 pions objectif, dont un au centre de la table et les deux autres respectivement à 12" de ce point sur l'axe Ouest-Est ; un de ces pions doit être marqué secrètement pour indiquer la présence de la Pierre.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat se déploie à moins de 6" du point central du bord de table Nord.

15 figurines composent la force ennemie du scénario : 9 Guerriers de Minas Tirith avec bouclier, 4 Guerriers de Minas Tirith avec lance et bouclier, 4 Rangers du Gondor, 1 Vétéran d'Osgiliath avec bouclier, 1 Vétéran d'Osgiliath avec lance, 1 Vétéran d'Osgiliath avec arc (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Minas Tirith).

Répartis en trois groupes égaux, chacun est déployé à moins de 3" de chaque pion objectif.

Une seizième figurine avec le statut de Héros viendra rejoindre les rangs d'un des trois groupes au début de la partie.

OBJECTIFS

La compagnie de combat doit localiser la Pierre cachée à Osgiliath pour la livrer à Sauron et obtenir la victoire.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table ou que la Pierre sorte par un bord de table.

Victoire – La compagnie de combat a réussi à faire sortir la Pierre par un bord de table.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPECIALES

La Pierre – Dès lors qu'un membre de la compagnie entre en contact avec un pion objectif, on le retourne pour vérifier si la Pierre y est cachée. Si c'est le cas, la figurine en question s'en empare immédiatement suivant les règles de base des Objets Légers.



Le Capitaine du Gondor – A la tête de cette patrouille du Gondor se trouve son Capitaine, envoyé en mission pour localiser et récupérer la Pierre au nom du Seigneur Denethor.

Au début de la partie, lancer 1D6 pour déterminer qui dirige les recherches de la patrouille du Gondor (voir le profil correspondant dans le livre d'armée suivant : Minas Tirith).

D6	Résultat
1	<i>Un ranger donne des ordres à ceux qui l'entourent, mais il est très vite évident qu'il n'a guère d'autorité.</i> Déployer Damrod.
2	<i>A la tête de la patrouille se trouve un jeune Capitaine de Minas Tirith, sans doute pour une de ses premières missions depuis sa promotion.</i> Déployer un Capitaine de Minas Tirith avec bouclier.
3	<i>Un homme de haute taille brandit son énorme épée à deux mains, sa longue cape flottant au vent.</i> Déployer un Chevalier de la Tour Blanche.
4	<i>Un vétéran aux cheveux gris, vêtu de vert et de brun, conduit les recherches.</i> Déployer Madril.
5	<i>La compagnie aperçoit le plus jeune fils de l'Intendant à la tête de la patrouille.</i> Déployer Faramir avec arc.
6	<i>Le commandant de la patrouille est plus grand que tous ceux qui l'entourent et il brandit ce qui ne peut être que la Bannière de Minas Tirith.</i> Déployer Boromir avec la Bannière de Minas Tirith.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante. De plus, elle reçoit également 1D6+6 points d'Intendance supplémentaires pour s'être emparée du trésor.

D6	Résultat
1	<i>Après s'être échappée de justesse d'Osgiliath avec la Pierre, votre compagnie regagne le Mordor pour la donner à Sauron. La mission était semée d'embûches et les membres du groupe sont devenus des guerriers endurcis prêts pour les guerres à venir.</i> Chaque Héros de la compagnie de combat gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin (leur permettant même de dépasser le plafond normal imposé à ces valeurs).
2*	Pendentif de l'Intendant – Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser le Pendentif de l'Intendant. Il permet à son porteur d'annuler sur un 5+ toute blessure subie.
3*	Bouclier du Gondor – Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser le Bouclier du Gondor. Il augmente de 2 la valeur de Défense de son porteur et lui permet de forcer son adversaire à relancer un dé lors du jet de Duel.
4*	Marteau du Mordor – Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser le Marteau du Mordor. Il compte comme un Marteau à deux mains qui retire 1D3 Points de Vie par blessure infligée.
5*	Lame de Morgul – Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser la Lame de Morgul. Elle compte comme une Épée qui tue tout ennemi blessé quel que soit son nombre de Points de Vie.
6	Bénédictio de Sauron – Un Héros au choix de la compagnie peut recevoir la Bénédiction de Sauron qui augmente de 1 toutes ses valeurs de Combat, de Force, de Défense, d'Attaques, de Points de Vie et de Bravoure (lui permettant même de dépasser le plafond normal imposé à ces valeurs).

*Les résultats 2 à 5 ajoutent 30 points supplémentaires à la Valeur du Héros qui porte l'équipement gagné.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU BIEN ?

Aucun changement notable. A ceci près qu'en cas de victoire, la Pierre sera remise à Galadriel plutôt qu'à Sauron ! Idem à propos de la Bénédiction du résultat 6 du TABLEAU DES RECOMPENSES.

Վաչագրահայր՝ Վաչագաթը՝ Վաչագհոյցը՝ Աթուհեմիցոյը՝



Վաչագրահայր՝ Վաչագաթը՝ Վաչագհոյցը՝ Աթուհեմիցոյը՝

LA QUÊTE POUR FORNOST

Suite à l'accomplissement de sa dernière mission, une compagnie de combat fait une halte à Lacville (aussi appelée Esgaroth) afin de se reposer, se procurer des provisions et surtout se délecter de quelques boissons fermentées bien méritées. C'est alors dans l'une des nombreuses tavernes locales que la compagnie est fortuitement approchée par un mystérieux voyageur. L'air âgé, appuyé sur son bâton et drapé de bleu, cet inconnu se met à raconter des histoires de reliques perdues qui se trouveraient à l'ouest, dans les ruines de l'ancienne cité numénoréenne de Fornost.

Écoutant attentivement, les compagnons boivent les paroles du vieillard sur les armureries du royaume oublié d'Arnor et les grandes richesses qui s'y cacheraient encore. Cependant, il serait aussi question d'une menace terrifiante et obscure qui en revendiquerait la garde et qui s'attaquerait à tous ceux qui auraient l'impudence de vouloir s'en emparer.

A l'idée de faire main basse sur cet héritage perdu de l'Arnor pour le compte de leur seigneur et de revendiquer toute la gloire d'une telle aventure, les esprits avides du groupe entier ne résistent pas bien longtemps. C'est donc depuis le fond d'une taverne humide et lugubre qu'ils décident au pied levé de se lancer dans la Quête pour Fornost, obnubilés par l'objectif d'aller y piller tous les trésors qu'ils y dénicheront. Et peu importe cette rumeur de danger tapi dans l'ombre, les promesses de gloire et de richesses de cette mission en valent la peine, se disent-ils avec euphorie.

L'affaire est entendue, la compagnie commande une dernière tournée de bière avant d'établir un plan de route pour leur voyage...

- SCÉNARIO 1 : ÉVASION DE LACVILLE
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 2 : SOUS LES RAMEAUX DE LA FORÊT NOIRE
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 3 : PERCÉE SOUTERRAINE
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 4 : EMBUSCADE AU CLAIR DE LUNE
- 1 à 3 parties normales
- SCÉNARIO 5 : L'ANCIENNE ARMURERIE D'ARNOR

NB : Tous les scénarios narratifs se jouent de préférence sur une table de 48x48" (= 120x120cm).



Scénario 1 : Evasion de Lacville

Après une réunion de planification plutôt bruyante et fournie en bière, la compagnie de combat est rapidement expulsée de la taverne à cause d'une altercation avec plusieurs habitants du coin et l'un des « fauteurs de trouble » est mis aux arrêts par la Garde du Maître de Lacville.

Refusant de partir sans leur compagnon emprisonné, la troupe décide sans attendre de profiter de l'obscurité de la nuit pour esquiver les patrouilles de la Garde et aller délivrer leur ami de son cachot.



TERRAIN

La table doit représenter la ville d'Esgaroth (ou Lacville), avec par conséquent de nombreuses maisons et allées dressées sur pilotis au-dessus des eaux du Long Lac.

Aucune maison ne doit être placée à moins de 3'' d'un quelconque bord de table et il doit y avoir plusieurs chemins possibles pour sortir par le bord Sud.

La maison la plus au Nord représente la Taverne où s'est réunie la compagnie et la maison la plus au Sud représente la Prison du Maître.

DÉPLOIEMENT

Avant toute chose, sélectionner aléatoirement un Guerrier de la compagnie de combat pour jouer le rôle du compagnon emprisonné, lequel ne sera alors pas déployé mais considéré comme détenu à la Prison du Maître dès le début de la partie.

La compagnie de combat se déploie à moins de 3'' de la Taverne.

12 figurines composent la force ennemie du scénario : 4 Gardes de Lacville, 4 Gardes de Lacville avec lance et 4 Gardes de Lacville avec arc (voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Armée de Lacville).

Les 12 Gardes de Lacville sont déployés n'importe où au sein de la moitié de table Sud.

OBJECTIFS

La compagnie de combat doit secourir le prisonnier et s'échapper de Lacville en s'efforçant le plus possible de ne pas alerter la Garde.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table.

Victoire – La compagnie de combat a libéré le prisonnier et au moins 33% de ses effectifs, dont le prisonnier, se sont échappés par le bord de table Sud.

Défaite – La compagnie de combat n'est pas parvenue à libérer le prisonnier.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Lacville – Ce scénario suit les règles spéciales de Lacville (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES).

Le Prisonnier – Le Guerrier sélectionné comme captif n'est pas déployé avec le reste de sa compagnie mais mis de côté en attendant qu'on vienne le libérer.

Pour cela, ses alliés doivent atteindre la Prison du Maître et enfoncer la porte d'entrée en lui portant des coups ; on considère que ladite porte a une valeur de Défense de 7, dispose de 2 Points de Vie et compte toujours comme étant Bloquée.

Aussitôt la porte détruite, le captif est libéré et placé en contact avec la porte qui vient d'être forcée. Il peut dès lors agir normalement.

Garde de Lacville – La Garde du Maître de Lacville sillonne la zone à la recherche d'autres fauteurs de trouble.

Les Gardes de Lacville suivent la règle spéciale SENTINELLES telle que décrite dans le scénario INFILTRER, REPÉRER, ÉLIMINER (voir le chapitre sur les SCÉNARIOS POUR COMPAGNIES DE COMBAT). S'y rajoute en plus le fait que les gardes ne cherchent pas réellement à tuer leurs

cibles mais seulement à les neutraliser pour les emprisonner, ce qui signifie que toutes les figurines de la compagnie retirées comme pertes obtiennent automatiquement le résultat RÉCUPÉRATION COMPLÈTE sur leur jet de Blessures.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>La compagnie est restée concentrée sur l'opération de sauvetage mais a quand même réussi à récupérer quelques bibelots et un peu d'argent.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>La bière de la taverne a ravi les papilles des compagnons, qui n'ont pas manqué de se procurer un tonneau de ce breuvage avant de quitter la ville.</i> Un Héros au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Bière Naine.
3	<i>Les conversations à la taverne ont attiré l'attention d'un curieux, lui aussi motivé à entreprendre cette quête. Le groupe cherche d'abord à se débarrasser de lui mais se heurte à une insistance plutôt acharnée et finit par céder.</i> La compagnie recrute gratuitement le guerrier suivant : Milicien de Lacville (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Survivants de Lacville). Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.
4	<i>Un membre de la Garde du Maître a eu écho de l'intention de la compagnie à se rendre à Fornost et vient directement offrir ses services (contre une part du butin, bien entendu !).</i> La compagnie recrute gratuitement le guerrier suivant : Garde de Lacville (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Armée de Lacville). Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.
5	<i>Pendant qu'il était dans les geôles du Maître, le prisonnier a glané beaucoup d'informations sur la quête que la compagnie a décidé d'entreprendre, en particulier sur ce qui rôde dans les ruines de Fornost.</i> Au cours du dernier scénario L'ANCIENNE ARMURERIE D'ARNOR, la compagnie pourra choisir de relancer le dé qui déterminera la menace maléfique qui se cache dans les ruines.
6	<i>Alors qu'ils cherchaient leur infortuné ami, les compagnons tombent sur l'un des trésors du Maître et emportent avec empressement le butin.</i> La compagnie de combat gagne 1D6 points d'Intendance supplémentaires.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

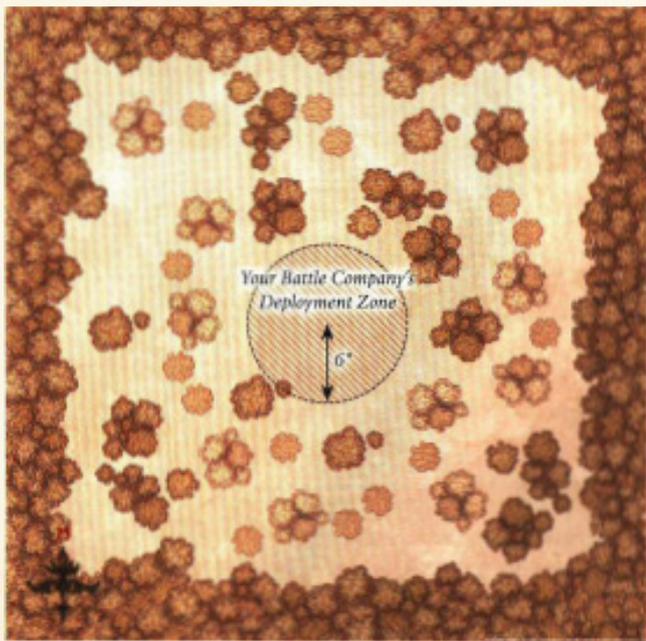
Vous n'êtes pas juste des fauteurs de trouble enivrés mais des infiltrateurs ennemis ! Les gardes ne chercheront pas à vous neutraliser mais s'emploieront d'office à porter des coups mortels ; les figurines de votre compagnie retirées comme pertes devront donc effectuer normalement leur jet de Blessures. De plus, si vous tirez un 3 ou un 4 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie ne recrute pas un Milicien ou un Garde de Lacville ; à la place, vous pouvez effectuer un jet de Renforts gratuit.



Scénario 2 : Sous les Rameaux de la Forêt-Noire

Ayant quitté les rives du Long Lac pleins de détermination et d'enthousiasme, les aventuriers commencent leur long voyage en direction des trésors de l'ancienne capitale d'Arnor. Ils atteignent rapidement la lisière de l'immense Forêt Noire et doivent décider s'ils la traversent ou s'ils la contournent pendant plusieurs semaines. La compagnie finit par choisir d'utiliser les sentiers sombres et sinueux de la forêt, dont les pouvoirs ne tardent pas à se manifester.

Le doute et la confusion s'emparent de l'esprit des voyageurs, trompant leurs sens et les poussant à s'éloigner du chemin. A présent, ils sont désespérément perdus dans l'obscurité constante de la Forêt Noire et sont obsédés par la sensation d'être observés de partout. La vérité va se révéler pire qu'ils ne le craignaient car soudainement les horribles monstres qui habitent cette forêt mystérieuse jaillissent pour fondre sur leurs proies.



TERRAIN

La table doit représenter une clairière au sein de la Forêt Noire. De nombreux terrains boisés doivent recouvrir la table, à l'exception d'une zone centrale circulaire de 6" de rayon qui représente la clairière.



DÉPLOIEMENT

La compagnie se déploie n'importe où au sein de la clairière.

4 Araignées de la Forêt Noire (voir leur profil dans les livres d'armée suivants : Puissances Obscures de Dol Guldur, Sinistres Habitants de la Forêt Noire) composent la force ennemie du scénario et ne sont pas déployées car entreront en jeu au cours de la partie.



OBJECTIFS

La compagnie doit essayer de survivre à l'attaque incessante de ces monstrueuses araignées alors que, pendant ce temps, une patrouille de Rangers elfes est alertés par le son des combats et se dirige en toute hâte vers la clairière.

La partie se déroule jusqu'à la fin du 9e tour de jeu (moment où on considère que la patrouille elfe arrive et chasse les araignées) ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurine de la compagnie sur la table.

Victoire – Au moins 25% des effectifs de la compagnie de combat ont survécu à la fin du 9e tour de jeu.

Défaite – Moins de 25% des effectifs de la compagnie de combat ont survécu à la fin du 9e tour de jeu.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Forêt Noire – Ce scénario suit les règles spéciales des Forêts, et plus précisément d'une Forêt Infestée d'Araignées puisqu'il s'agit de la Forêt Noire (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES). Avec cependant une différence : au lieu d'introduire une araignée supplémentaire à chaque tour, faire réapparaître selon la même règle aléatoire les araignées retirées comme pertes au tour précédent, de telle manière à ce qu'il y ait toujours 4 araignées sur la table à la fin de chaque Phase de Mouvement.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<i>Un membre de la compagnie a trouvé une petite sacoche en cuir. On dirait qu'elle a été perdue par des nains des Montagnes Bleues et qu'elle contient quelques pièces de monnaie.</i> La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.
2	<i>Bien que l'arrivée des Rangers de la Forêt Noire ait sauvé la compagnie d'une mort certaine, certains de ces alliés elfes sont tombés durant le combat, laissant de leurs armes derrière eux.</i> Une figurine au choix de la compagnie peut acquérir gratuitement un Arc elfique, en remplacement d'un arc ou d'une arbalète qu'elle possède déjà.
3	<i>Suite à la mise en déroute des araignées, l'un des Rangers elfes se propose pour guider la compagnie jusqu'à la frontière de la Forêt Noire mais finit en cours de route par se porter volontaire pour rejoindre la Quête pour Fornost.</i> La compagnie recrute gratuitement le guerrier suivant : Ranger de la Forêt Noire (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Domaine de Thranduil). Il ne pourra gagner d'Expérience ni devenir un Héros.
4	<i>La compagnie a dû lutter pour sa survie, chaque guerrier encore en vie devant tout donner pour s'assurer qu'aucun des leurs ne succombent aux toiles et au venin des araignées.</i> Tous les membres de la compagnie gagnent 1 point d'Expérience supplémentaire.
5	<i>Les elfes de la Forêt Noire offrent à la compagnie leur hospitalité, du repos et de la nourriture pour se remettre de cette terrible épreuve (une proposition hâtivement acceptée par nos voyageurs !).</i> Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.
6	<i>Tandis que la compagnie continue son voyage à travers la Forêt Noire, elle tombe sur des bagages recouverts de toile d'araignée et ayant sans doute appartenu à d'autres voyageurs qui n'ont pas eu de chance. Parmi les sacs déchirés et des rations moisies, une ancienne lame gravée de runes étranges est découverte.</i> Une figurine au choix de la compagnie peut ramasser une lame ancienne. Elle compte comme une Épée qui suit la règle spéciale FLÉAU DES ESPRITS.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

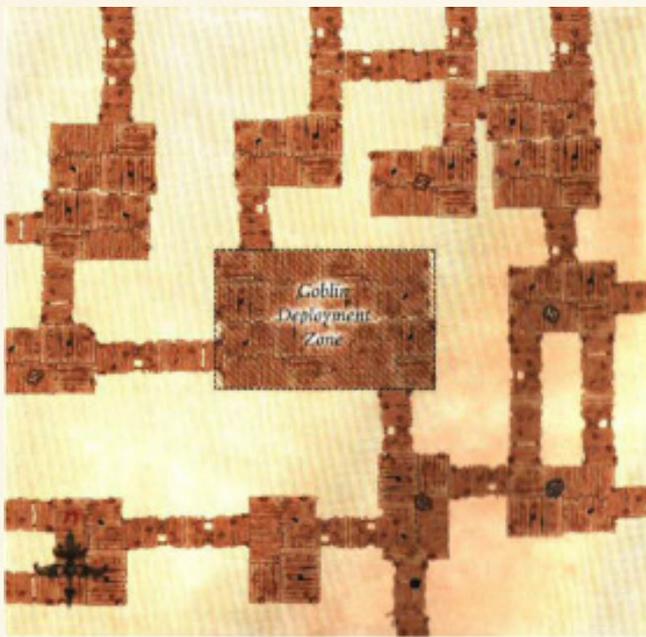
Bien entendu, il est invraisemblable que des elfes viennent à votre secours et vous ouvrent les portes de leur foyer ; il est plus raisonnable d'imaginer qu'ils ont chassé les araignées sans faire attention à vous et que votre compagnie s'est offerte un repos bien mérité une fois en sécurité à la lisière de la forêt. De plus, si vous tirez un 3 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie ne recrute pas un Ranger de la Forêt Noire ; à la place, vous recrutez une Araignée de la Forêt Noire (voir son profil dans les livres d'armée suivants : Puissances Obscures de Dol Guldur, Sinistres Habitants de la Forêt Noire) qui ne gagnera pas d'Expérience ni ne pourra devenir un Héros.



Scénario 3 : Percée Souterraine

La compagnie poursuit sa quête et le moment est venu d'emprunter des sentiers de montagne pour franchir les Monts Brumeux. Même si la troupe de guerriers est résolue à ne pas aller se hasarder dans des tunnels obscurs et dangereux, elle prend un moment pour s'abriter dans une grotte et s'y reposer, une décision qu'elle va très vite regretter.

Sans prévenir, le sol sous leurs pieds cède et les fait tous tomber dans les griffes des infâmes habitants de cette montagne : des gobelins. Ils parviennent tant bien que mal à faire s'enfuir les premiers ennemis rencontrés mais ils doivent maintenant s'enfoncer dans des allées à l'allure chaotique et des tunnels glauques pour espérer sauver leur vie et retrouver la surface.



TERRAIN

La table doit représenter Gobelinville avec de nombreuses allées et plateformes de bois construites au-dessus d'un immense gouffre. Il doit y avoir plusieurs chemins possibles pour sortir par n'importe quel bord de table et la zone centrale doit être occupée par une grande plateforme.

DÉPLOIEMENT

La compagnie de combat n'est pas déployée car entrera en jeu au cours de la partie.

19 gobelins composent la force ennemie du scénario : 1 Scribe Gobelin et 18 Guerriers Gobelins (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Gobelinville). Ils se déploient tous sur la grande plateforme au centre de la table.

OBJECTIFS

La compagnie doit au plus vite se frayer un chemin à travers Gobelinville jusqu'à atteindre la sécurité de la surface, sans quoi sa perte est assurée.

La partie se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurines de la compagnie sur la table.

Victoire – Au moins 33% des effectifs de la compagnie de combat sont sortis par le bord de table Ouest.

Défaite – Moins de 33% des effectifs de la compagnie de combat sont sortis par le bord de table Ouest.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Gobelinville – Ce scénario suit les règles spéciales de Gobelinville (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES).

Arrivée Dispersée – Les compagnons ont été séparés les uns des autres, les obligeant à arriver dans la zone des combats à des moments différents.

A la fin de chaque Phase de Mouvement, lancer 1D6 pour chaque figurine qui n'est pas encore arrivée sur la table ; sur 3+, elle entre par n'importe quel point sur le bord Est via la règle de base des RENFORTS.

Le Scribe Gobelin – Des allées éclatées et des morceaux de gobelins un peu partout témoignent de combats récents qui ont eu lieu ici-même à Gobelinville, royaume dont le scribe semble avoir pris le commandement sans doute par la ruse et la tromperie.

Le Scribe Gobelin peut relancer ses tests de Bravoure ratés dans le cadre de sa règle spéciale TOUJOURS PLUS NOMBREUX. En revanche, il ne peut en vertu de cette règle faire entrer en jeu que des gobelins qui parmi les 18 initiaux ont été retirés comme pertes au tour précédent.

Le membre de la compagnie qui parvient à tuer le Scribe gagne 1 point d'Expérience supplémentaire.



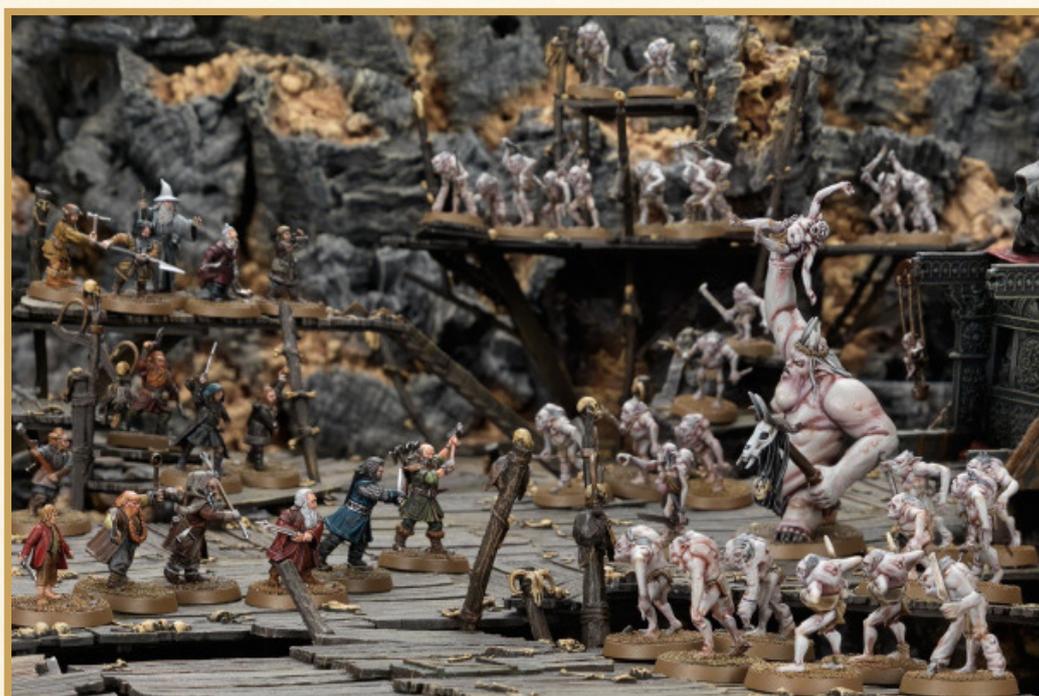
RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<p><i>Dans les bâtisses tordues et les débris de Gobelinville, la compagnie découvre plusieurs petits objets qui doivent bien avoir un peu de valeur, dont un chandelier elfique probablement du Deuxième Âge.</i></p> <p>La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.</p>
2	<p><i>Le sol de la ville gobeline est jonché d'armes ayant appartenu à tous ceux qui sont tombés sur ce sinistre endroit, ce qui constitue une belle opportunité pour les guerriers qui voudraient s'équiper autrement.</i></p> <p>1D6 membres de la compagnie peuvent à cet instant CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS sans dépenser de points d'Intendance.</p>
3	<p><i>A peine sortis sains et saufs des tunnels des Monts Brumeux, les voyageurs ont urgemment besoin d'envoyer un rapport de situation à leurs alliés. La réponse ne se fait pas attendre et se concrétise en renforts.</i></p> <p>La compagnie de combat peut effectuer un jet de Renforts gratuit.</p>
4	<p><i>Pour avoir fait preuve d'un commandement exceptionnel en guidant les siens à travers les horreurs de Gobelinville, le chef de la compagnie en ressort meilleur qu'auparavant.</i></p> <p>Le Chef de la compagnie (sinon un autre Héros au choix s'il était absent) peut augmenter de 1 une de ses valeurs de Combat, de Force, de Défense, d'Attaques, de Points de Vie ou de Bravoure, mais dans les limites posées par son tableau de progression.</p>
5	<p><i>Pendant que les compagnons courent dans les tunnels gobelins, l'un d'eux trébuche sur un grand bouclier et ne l'emporte avec lui que par réflexe. Or, il s'avère que ce bouclier est de fabrication naine et est imprégnée de mithril.</i></p> <p>Une figurine au choix de la compagnie peut ramasser un bouclier de mithril. Il compte comme un Bouclier qui augmente de +2 la valeur de Défense de son porteur.</p>
6	<p><i>Sous un tas d'os et de morceaux de corps fraîchement coupés, la compagnie découvre une hache d'un bien bel artisanat.</i></p> <p>Une figurine au choix de la compagnie peut ramasser une belle hache. Elle compte comme une Hache à deux mains de Maître.</p>

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Aucun changement. Sortez de ce trou immonde !



Scénario 4 : Embuscade au Clair de Lune

Suite aux péripéties gobelines dans les tunnels des Monts Brumeux, la compagnie décide de s'arrêter et de se reposer dans les ruines de l'ancienne tour de guet d'Amon Sûl, plus récemment appelée Mont Venteux, d'où ils peuvent surveiller les lointains environs. Cependant, les sentinelles sont épuisées par les distances parcourues et incapables de résister à la vague de fatigue qui les submerge.

Des hurlements de wargs et les cris d'un groupe d'orques réveillent précipitamment tout le monde. Sautant sur leurs pieds, les compagnons se préparent à se défendre contre l'attaque de ces chasseurs vicieux juchés sur des wargs sauvages. L'engagement est inévitable et c'est un combat à mort, lequel risque de causer leur perte si près du but.



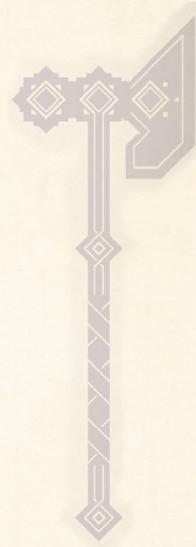
TERRAIN

La table doit représenter la tour de guet en ruine d'Amon Sûl, placée au centre de la table. Le reste du terrain doit comporter des bosquets et arbres éparpillés.

DÉPLOIEMENT

La compagnie se déploie n'importe où au sein de la tour de guet.

18 figurines composent la force ennemie du scénario : 6 Chasseurs Orques, 6 Chasseurs Orques avec warg des ombres et 6 Wargs des Ombres (voir leurs profils dans le livre d'armée suivant : Puissances Obscures de Dol Guldur). Ils se déploient tous n'importe où à moins de 6" de n'importe quel bord de table.



OBJECTIFS

C'est un combat à mort. Chacun des deux camps doit exterminer l'autre ou périr.

La partie se déroule jusqu'à ce que l'une des deux forces soit exterminée.

Victoire – La compagnie de combat a exterminé la force ennemie.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

Tenir la Position – La meilleure chance de survie de la compagnie est de rester en formation serrée et de défendre les ruines.

Aucune figurine de la compagnie ne peut quitter la tour de guet.

Attaque Implacable – La bande d'Orques a senti l'odeur d'un massacre rapide et s'attend à peu de résistance de la part de ce petit groupe encerclé. Ils ne sont pas prêts à lâcher prise.

Les figurines ennemies réussissent automatiquement tous leurs jets de Bravoure.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante.

D6	Résultat
1	<p><i>En même temps qu'ils se débarrassent des cadavres, les compagnons remarquent les restes d'un orque qui n'a pas été tué par eux. Le corps a été sauvagement mutilé par des wargs et il n'en reste pas grand-chose sinon une hache et un manteau en os qui doivent bien valoir quelques pièces.</i></p> <p>La compagnie de combat gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.</p>
2	<p><i>Lorsque le groupe prend à nouveau ses aises, un petit rocher cède et tombe, laissant apparaître une alcôve. A l'intérieur de cette cachette se trouvent des rations ainsi qu'une étrange cape qui rend son porteur presque invisible à l'œil.</i></p> <p>Une figurine au choix de la compagnie obtient gratuitement l'Objet suivant : Cape de Dissimulation.</p>
3	<p><i>La compagnie dévale les pentes du Mont Venteux et rencontre un homme de la région qui a été témoin des combats avec les orques. Après une rapide discussion sur Fornost, il décide de rejoindre le groupe.</i></p> <p>La compagnie de combat recrute gratuitement le Mercenaire suivant : Eclaireur Local.</p>
4	<p><i>Les voyageurs font une pause pour récupérer. Ils sont alors approchés par un inconnu, vêtu de vert et un arc à la main. Il se présente comme un des Dûnedain et offre ses services qui sont vite acceptés.</i></p> <p>La compagnie recrute gratuitement le guerrier suivant : Ranger du Nord (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Rangers du Nord). Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.</p>
5	<p><i>Le plan de route prévoit une halte à la taverne du Poney Fringant à Bree, pour faire le plein de provisions et dormir dans des lits moelleux.</i></p> <p>Tous les membres de la compagnie retirés comme pertes obtiennent automatiquement une RÉCUPÉRATION COMPLÈTE à leur jet de Blessures à l'issue de cette partie.</p>
6	<p><i>L'héroïsme montré par le commandant de la troupe a marqué tous ses hommes ; nul doute qu'il sera célébré pendant longtemps.</i></p> <p>Le Chef de la compagnie (sinon un autre Héros s'il était absent) gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin, dans les limites posées par son tableau de progression.</p>

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Si vous tirez un 4 sur le TABLEAU DES RECOMPENSES, votre compagnie ne recrute pas de Ranger du Nord ; à la place, vous pouvez effectuer un jet de Renforts gratuit. Et on considèrera que le résultat 5 donne lieu à une journée de repos dans un endroit calme plutôt qu'à un accueil chaleureux des forces de Sauron au Poney Fringant...

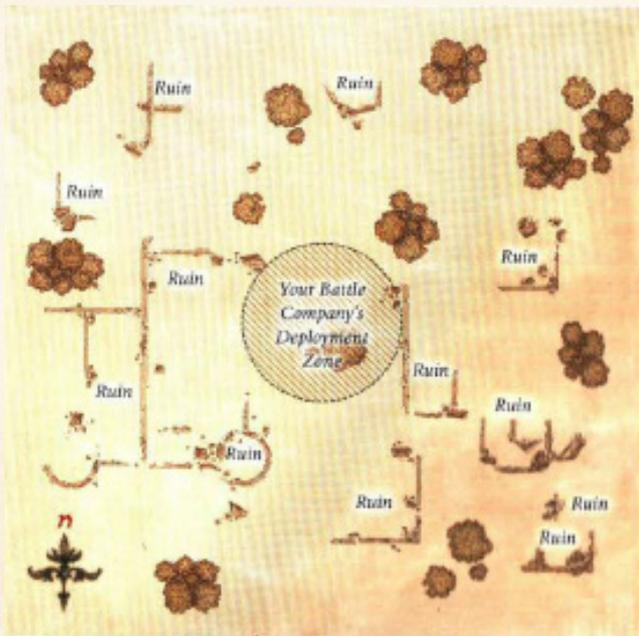


Scénario 5 : L'Ancienne Armurerie d'Arnor

On y est. Le groupe d'aventuriers a parcouru d'innombrables kilomètres épuisants pendant des semaines depuis Esgaroth. Au cours de leur voyage, ils ont affronté de terribles épreuves, combattu de nombreux ennemis et consenti à de douloureux sacrifices. Mais, leur quête approche de son but final. Au plus profond du royaume oublié d'Arnor, la compagnie découvre les ruines de la ville de Fornost.

Alors qu'elle entre prudemment dans la zone, tout semble calme. On commence alors à murmurer que ces histoires de menace maléfique racontées par le vieillard de la taverne n'étaient finalement que des contes pour enfants. Seulement, à mesure qu'ils progressent davantage dans les ruines, l'air se refroidit et l'inquiétude commence à s'insinuer.

C'est à ce moment qu'une bande d'orques d'Angmar surgit de l'ombre et charge dans leur direction. Mais les compagnons sentent bien que tout celui cache quelque chose d'autrement plus sinistre et qui rôde encore dans les ruines de Fornost...



TERRAIN

La table doit représenter les ruines de Fornost et comporter pour cela de nombreux vestiges de civilisation, dont surtout une sélection d'environ 6 Ruines Hantées (moyenne recommandée) dispersées équitablement sur le terrain. Aucune de ces ruines principales ne doit être placée dans la zone centrale de la table. Des éléments végétaux tels que

buissons et arbres sont bienvenus pour compléter l'ensemble.

DÉPLOIEMENT

La compagnie se déploie n'importe où à moins de 6" du point central de la table.

21 figurines composent la force ennemie du scénario : 6 Guerriers Orques d'Angmar avec bouclier, 6 Guerriers Orques d'Angmar avec lance, 4 Guerriers Orques d'Angmar avec arme à deux mains, 4 Guerriers Orques d'Angmar avec arc orque (voir leur profil dans le livre d'armée suivant : Angmar) et une dernière figurine, le "Gardien de Fornost", dont la nature reste à déterminer au cours de la partie. Tous les Orques se déploient librement dans les Ruines Hantées.

OBJECTIFS

La compagnie doit débusquer le Gardien maléfique des reliques d'Arnor et l'abattre avant de succomber à ses sombres pouvoirs.

La partie se déroule jusqu'à ce que le Gardien ait été tué ou que la compagnie de combat soit exterminée.

Victoire – La compagnie de combat a tué le Gardien de Fornost.

Défaite – La compagnie de combat a été exterminée.

Égalité – Toute autre situation.

RÈGLES SPÉCIALES

La Der des Der – C'est là le point culminant de cette longue quête. La compagnie est allée bien trop loin pour se permettre de céder maintenant.

Une fois durant la partie, le chef peut rallier les siens autour de lui. Au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, le Chef de la compagnie peut décider d'utiliser cette règle ; pendant la durée de ce tour, les membres de la compagnie réussissent automatiquement tous leurs jets de Bravoure.

Le Gardien de Fornost – Ce scénario suit les règles spéciales des Ruines Hantées (voir le chapitre sur les RÈGLES SCÉNARISTIQUES). Avec cependant une différence : lorsque le marqueur secret est révélé, au lieu de faire arriver d'office un Etre des Galgals, lancer 1D6 sur le tableau ci-après et placer comme il se doit le Gardien des reliques de Fornost, enfin révélé (voir le profil correspondant dans le livre d'armée suivant : Angmar).

D6	Résultat
1	<i>Au milieu des ruines, on peut distinguer un chef orque ordonnant aux autres de faire le sale boulot à coups de hurlements. C'est avec ruse que cet orque semble avoir tissé autour de lui une réputation de monstre maléfique qui a maintenu jusque-là les curieux à l'écart.</i> Déployer un Capitaine Orque.
2	<i>A peine la compagnie commence-t-elle à entrer dans les ruines qu'un effroyable rugissement retentit depuis l'intérieur. Un troll des cavernes sort de son antre et se jette dans la mêlée.</i> Déployer un Troll des Cavernes.
3	<i>De l'obscurité jaillit une lueur verdâtre émise par l'esprit d'un roi mort depuis longtemps qui hante les lieux et garde jalousement les biens qu'il possédait dans sa vie antérieure.</i> Déployer un Etre des Galgals.
4	<i>Dans les entrailles des ruines, une hideuse forme d'esprits torturés commence à émerger, tragiquement liés à la volonté du Roi-Sorcier.</i> Déployer une Ombre.
5	<i>Une silhouette imposante fonce vers les intrus. Au fur et à mesure qu'elle s'approche, la compagnie prend conscience qu'il s'agit d'un troll des collines, à en juger par ses habits en lambeaux et son énorme épée usée.</i> Déployer Buhrdûr.
6	<i>Une forme ailée obscure sort de l'ombre de Fornost, révélant la terreur qui se terre dans les ruines depuis probablement des centaines d'années. Un démon de l'ancien temps.</i> Déployer Gûlavhar.

RÉCOMPENSES

Si la compagnie est victorieuse dans ce scénario, elle lance 1D6 et reçoit la récompense correspondante. De plus, elle reçoit également 1D6+6 points d'Intendance supplémentaires pour s'être emparée du trésor.

D6	Résultat
1	<i>La compagnie entre dans l'ancienne armurerie, pour finalement réaliser que tout ce qui a pu se retrouver ici n'existe plus, car volé ou détruit par le temps. La quête aura quand même grandi et endurci tous ceux qui y auront survécu.</i> Chaque Héros de la compagnie de combat gagne 1 point de Puissance, de Volonté ou de Destin (leur permettant même de dépasser le plafond normal imposé à ces valeurs).
2*	Heaume de Númenor – Un Héros au choix de la compagnie peut ramasser le Heaume de Númenor. Il confère à son porteur la règle spéciale TERREUR. Toutes les figurines qui le chargent doivent passer ce test de Bravoure, y compris celles qui devraient normalement en être exemptés par le biais d'une règle spéciale ou d'un pouvoir magique, et en plus en subissant un malus de -1.
3*	Armure de Fornost – Un Héros de la compagnie au choix peut ramasser l'Armure de Fornost. Elle compte comme une Armure lourde qui permet à son porteur d'annuler sur un 5+ toute blessure subie.
4*	Amulette du Prophète – Un Héros de la compagnie au choix peut ramasser l'Amulette du Prophète. Tant que son porteur est en vie, elle permet à sa compagnie de relancer ses jets d'Initiative à n'importe quel tour de jeu.
5*	Arc du Dúnedain – Un Héros de la compagnie au choix peut ramasser l'Arc du Dúnedain. Il compte comme un Arc long qui permet à son porteur de relancer ses jets pour Toucher, de Trajectoire et pour Blesser.
6*	Épée des Rois – Un Héros de la compagnie au choix peut ramasser l'Épée des Rois. Il compte comme une Épée qui retire 1D3 Points de Vie par blessure infligée.

*Les résultats 2 à 6 ajoutent 30 points supplémentaires à la Valeur du Héros qui porte l'équipement gagné.

ET SI JE JOUE UNE COMPAGNIE DE COMBAT DU MAL ?

Aucun changement. Quoi que vous affrontiez, vous devez l'abattre pour vous emparer des reliques de Fornost.

Ճաշարանը՝ Ճաշարը Ճաշարը՝ Մանուկները՝



Ճաշարանը՝ Ճաշարը Ճաշարը՝ Մանուկները՝

CARTE DE CAMPAGNE

Guerre Totale pour la Terre du Milieu

Si la campagne narrative Voyage dans les Montagnes Bleues emmène votre compagnie dans une succession de combats avec des objectifs prédéterminés, cette campagne basée sur une carte fonctionne différemment. Ici, les compagnies de combat parcourent toute la Terre du Milieu afin de s'en disputer le contrôle. Une telle campagne offre un cadre à la fois simple et dynamique pour un groupe d'amis qui souhaitent voir affronter leurs compagnies respectives avec l'univers de Tolkien en toile de fond.



Comment ça fonctionne ?

La première chose à faire est d'établir le nombre et la composition des compagnies de combat. Les joueurs sont libres de choisir n'importe quelle compagnie, bien que l'expérience de jeu serait certainement meilleure avec des factions variées ou représentant les plus puissants belligérants de la Terre du Milieu.

La marge recommandée du nombre de participants est de 4 à 10, dans le but que la carte ne soit pas trop encombrée. Cependant, cela n'est en rien une règle stricte ; avoir davantage de joueurs est bien sûr possible à condition de s'attendre à une guerre acharnée et potentiellement chaotique. Dans le même état d'esprit, un nombre pair de participants est préférable afin d'éviter qu'à chaque tour de jeu un des joueurs soit contraint d'être simple spectateur.

Il n'y a pas de règle stricte non plus sur la manière de liquer plusieurs compagnies contre d'autres. Guerre totale ou guerre entre coalitions, alliances forgées et rompues, tractations, trahisons... cette dimension du jeu est laissée au libre choix du groupe, du moment que règne un bon état d'esprit qui soit ludique pour tous. L'important est de s'entendre collective-

ment sur les règles d'alliances avant de commencer la campagne.

Ceci étant réglé, chaque joueur peut alors choisir librement son emplacement de départ sur l'une des 10 cases jaunes dotées d'un symbole étoilé ; s'il y a plus de 10 compagnies, il suffit de se mettre d'accord sur l'ajout de cases supplémentaires. L'ordre de placement est déterminé au hasard et se poursuit jusqu'à ce que chaque emplacement de départ ait été désigné sur la carte.

Enfin, il faut évidemment déterminer le point final de la campagne. Comme pour le reste, là aussi cette question est laissée à la libre appréciation des joueurs. Quelques suggestions de fin de campagne possible : un nombre défini de tours, une durée en semaines ou en mois, ou encore un plafond de points de campagne.

Et ça y est, la guerre commence !

Il faut tout d'abord comprendre que la carte qui sera utilisée ne vise aucunement à reproduire un tracé de voyage des compagnies ; ces dernières livrent des batailles selon les règles normales de Compagnies de Combat et leurs conséquences font évoluer en parallèle les frontières des factions sur la carte.

Ce mode de jeu combiné se joue par tour, chaque tour de jeu étant composé de plusieurs phases dans l'ordre suivant :

- Début du tour
- Phase d'Expansion
- Phase de Bataille
- Phase de Consolidation
- Fin du tour

Phase d'Expansion

Au cours de cette première phase, chaque joueur peut prendre le contrôle d'un territoire adjacent et l'ajouter à ses possessions sur la carte. Il y a deux conditions à cela :

- La case visée doit être un territoire inoccupé (c'est-à-dire une case sous le contrôle d'aucun joueur).
- Et elle doit être voisine d'un territoire déjà occupé par le même joueur.

Si aucune case ne répond à ces critères du point de vue d'un joueur, ce dernier saute simplement cette phase.

Pour décider de l'ordre d'expansion, on commence par le joueur dont la compagnie est dotée de la plus petite Valeur, ensuite celle dont la Valeur est juste supérieure et ainsi de suite jusqu'à la compagnie dotée de la Valeur la plus élevée. En cas de Valeur égale entre plusieurs compagnies, on tire au sort.

Phase de Bataille

Une fois la Phase d'Expansion terminée, il est temps de préparer les prochaines batailles.

Aucune règle obligatoire concernant le choix des adversaires. Une totale liberté est laissée au groupe de joueurs pour décider de qui affronte qui, en conformité néanmoins avec les règles initialement convenues sur d'éventuelles alliances. Le plus important reste que le maximum de compagnies aient à jouer une partie au cours du même tour, dans l'idée de maintenir un pied d'égalité quant au nombre de batailles engagées par chacun.

Il est tout à fait possible de décider de la tenue de plusieurs batailles au sein de cette phase, histoire d'accélérer le rythme de la campagne.



Les batailles suivent les règles standard décrites par ce livre, que ce soit pour la détermination du scénario, le déroulement de la partie et le Bilan des Combats.

Phase de Consolidation

Une fois la Phase de Bataille terminée, il est question ici pour les vainqueurs d'étendre leurs frontières et pour les vaincus de se regrouper en vue des prochains combats.

Ainsi, le gagnant d'une bataille peut prendre le contrôle d'un territoire adjacent à l'un des siens ; ce territoire sur le point d'être conquis peut être :

- Inoccupé.
- Occupé, à la condition qu'il appartient au joueur que le gagnant vient d'affronter, et pas à quelqu'un d'autre.

Si, pour une quelconque raison, un joueur était victorieux en Phase de Bataille mais ne peut pas acquérir de territoire selon ces critères, il reçoit à la place un bonus de 1D6 points d'Intendance.



Le perdant d'une bataille ne prend pas de nouveau territoire mais étant donné que sa compagnie s'attèle à se regrouper et à planifier la contre-attaque, elle reçoit un léger bonus lors de la prochaine partie :

- D'office, le joueur pourra choisir entre les rôles d'Attaquant ou de Défenseur.
- Si le scénario ne prévoit pas de tels rôles, il pourra à la place choisir en premier sa zone de déploiement.
- Si les deux joueurs ont perdu leur bataille précédente, on considère que les efforts déployés par les deux compagnies s'annulent et aucune n'obtient donc de bonus.

De cette manière, les tours du mode Carte de Campagne sont censés s'enchaîner sans prendre trop de temps, bien qu'il arrivera souvent qu'un certain nombre de tours doivent s'écouler avant que les territoires des joueurs se rejoignent sur la carte et que la guerre de frontières s'engage enfin.



Exemple 1 : Le joueur vient de gagner une bataille et, comme il n'y a que des territoires inoccupés autour du sien, il peut prendre le contrôle de n'importe lequel d'entre eux.



Exemple 2 : Ici, le joueur de Minas Tirith a remporté une bataille contre le joueur de la Moria. Il pourrait choisir de prendre le contrôle du territoire A puisqu'il est inoccupé. Il peut à la place choisir d'acquérir un des territoires B ou C puisqu'il a vaincu leur propriétaire à la dernière bataille. En revanche, il ne peut pas conquérir le territoire D dans la mesure où celui-ci est possédé par un tout autre joueur (qu'il devra défaire en bataille s'il veut lui prendre ce territoire-là).

Gagner la Campagne

Le gagnant de la campagne est la compagnie ayant cumulé le plus de points lorsque la partie prend fin. Ces points de campagne s'obtiennent selon le nombre et le type de territoires occupés sur la carte ; ils sont calculés à la fin de chaque tour de jeu et additionnés au total de chaque joueur.

Dans cette perspective, il faut différencier deux types de territoires :

- Les Territoires Spéciaux : ce sont des territoires qui ont une grande importance stratégique et qui sont colorés en rouge sur la carte ; ils valent 5 points de campagne et confèrent à leur propriétaire une règle spéciale.
- Les Territoires Sauvages : il s'agit de toutes les autres cases, y compris les emplacements de départ ; ils valent 1 point de campagne.

Territoires Spéciaux

Comme mentionné précédemment, une sélection de 30 Territoire Spéciaux est répartie sur la carte. Lesquels territoires n'offrent pas seulement 5 points de campagne mais également un avantage spécial. L'acquisition de ces bonus représente un enjeu important de la campagne, tant ceux-ci peuvent devenir un facteur décisif du rapport de force entre compagnies de combat.

La liste ci-dessous énumère chaque Territoire Spécial avec la règle qui lui est associée. Un joueur bénéficie de cette règle aussitôt qu'il prend le contrôle de la case correspondante (marquée d'un symbole unique sur la carte afin d'en faciliter l'identification), et il n'en bénéficiera plus aussitôt que le territoire sera conquis par un autre joueur.



ABRAKHÂN – *La cité suderone d'Abrahkân est riche grâce à un commerce florissant. Revendiquer la ville aidera à remplir les coffres de celui qui la contrôle.*

A la fin de chaque Phase de Bataille, la compagnie gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.



BAIE DU FOROCHEL – *La Baie du Forochel glace jusqu'à l'os n'importe quel baigneur. Ceux qui bravent la température de ces eaux pourront ensuite sans broncher barboter dans tous les fleuves et rivières.*

Les membres de la compagnie gagnent un bonus de +2 aux tests de Nage.



BRANDEVIN – *Le contrôle de la rivière de Brandevin permettra à une compagnie de se déplacer rapidement le long des cours d'eau, afin d'atteindre sa destination bien plus vite qu'à pied.*

A la fin de chaque Phase d'Expansion, le joueur lance 1D6. Sur 4+, il peut procéder à une expansion supplémentaire.



CIRITH UNGOL – *Les araignées qui vivent dans le col de Cirith Ungol sont des créatures dangereuses et venimeuses. Une fois capturées, leur venin peut être extrait et appliqué sur les armes.*

Toutes les armes de la compagnie bénéficient de la règle spéciale ARMES EMPOISONNÉES.



COMTÉ – *Les habitants de la Comté mènent une vie paisible, sans guerre ni fléau. Si des voyageurs fatigués ont besoin de se reposer et de récupérer de leurs blessures, il n'y a pas de meilleur endroit pour le faire.*

Les membres de la compagnie gagnent un bonus optionnel de +1 lors des jets de Blessures (bonus ignoré si la figurine obtient le résultat Mort).



DOL AMROTH – *Ville de l'Honneur et de la Chevalerie, Dol Amroth a toujours fait naître des héros de grande valeur.*

Les Héros de la compagnie peuvent relancer leur résultat sur les tableaux de progression, avec obligation de conserver le second résultat.



EDORAS – *Les Rohirrim étant réputés pour leurs prouesses de cavalier, les grandes écuries d'Edoras mettent à disposition de nombreux chevaux.*

La compagnie peut acheter des Chevaux ou des Chevaux caparaçonnés pour 1 point d'Intendance de moins. De plus, si la compagnie ne pouvait pas acheter de chevaux, elle le peut dorénavant pour le coût normal.



EREBOR – *Les grandes salles de la Montagne Solitaire regorgent d'or, un immense trésor qui reviendra à celui qui devient le maître des lieux.*

A la fin de chaque Phase de Bataille, la compagnie gagne 1 point d'Intendance supplémentaire.



ERECH – *Un endroit étrange caché dans les Montagnes Blanches, on dit que les esprits des morts y rôdent et qu'ils se battront pour celui qui contrôle la Pierre d'Erech.*
Au début de chaque Phase de Bataille, le joueur lance 1D6. Sur 4+, un Guerrier des Morts rejoint la compagnie pour la prochaine bataille et disparaît aussitôt après (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Morts de Dunharrow).



FANGORN – *Les chemins tortueux de la forêt de Fangorn sont un défi pour n'importe quel voyageur, sauf pour ceux qui en prennent l'habitude et ne feront plus d'erreur.*
Les membres de la compagnie bénéficient de la règle spéciale CRÉATURE DES BOIS.



FORÊT NOIRE – *Dans l'obscurité de la Forêt Noire rampent de nombreuses créatures. Des araignées géantes, en particulier, envahissent ces bois que les Rangers elfes cherchent à protéger.*

Au début de chaque Phase de Bataille, le joueur lance 1D6. Sur 4+, un Ranger de la Forêt Noire si c'est une compagnie du Bien (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Domaine de Thranduil) ou une Araignée de la Forêt Noire si c'est une compagnie du Mal (voir son profil dans les livres d'armée suivants : Puissances Obscures de Dol Guldur, Sinistres Habitants de la Forêt Noire) rejoint la compagnie pour la prochaine bataille et disparaît aussitôt après.



FORNOST – *Cette cité autrefois prospère est maintenant en ruines et ses anciennes salles ne servent plus que de terrain de chasse à toutes sortes de créatures. Ceux qui mettent les pieds à Fornost et repoussent ses occupants ont ici l'occasion de perfectionner leurs compétences martiales.*

Les Héros de la compagnie peuvent choisir de relancer leur résultat sur les tableaux de progression, avec obligation de conserver le second résultat.



GUNDABAD – *La forteresse de Gundabad est une place forte quasi-imprenable, et elle renferme un arsenal impressionnant d'armes redoutables dont une compagnie aura l'utilité.*

Les membres de la compagnie peuvent CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS gratuitement, sans avoir à dépenser des points d'Intendance.



HAVRES GRIS – *Le port elfique des Havres Gris est une porte d'entrée vers la mer de l'Ouest et peut être utilisé pour accéder rapidement à d'autres régions côtières.*

Le joueur peut étendre ses possessions sur n'importe quel territoire inoccupé qui se situe le long de la côte maritime, et cela aussi bien dans la Phase d'Expansion que dans la Phase de Consolidation.



ISENGARD – *La Tour d'Orthanc renferme dans ses murs l'une des Pierres de Vision. Ceux qui contrôlent l'Isengard peuvent l'utiliser à leur avantage.*

Une fois par bataille, la compagnie peut choisir d'avoir l'Initiative avant que les dés soient lancés.



KÂRNA – *Cette ville hantée perdue dans le vaste Harad est un lieu maléfique. Ainsi, ceux qui ont le courage de franchir ses murs en ressortiront avec des nerfs d'acier.*

Les membres de la compagnie gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Bravoure.



KHAND – *Les hommes de Khand sont des cavaliers experts, élevant leurs nombreux chevaux pour mener des raids sur des colonies mal défendues et des caravanes marchandes.*

La compagnie peut acheter des Chevaux ou des Chevaux caparaçonnés pour 1 point d'Intendance de moins. De plus, si la compagnie ne pouvait pas acheter de chevaux, elle le peut dorénavant pour le coût normal.

LACVILLE – *La ville de pêcheurs d'Esgaroth a longtemps été un centre incontournable du commerce du Nord. Ses étals de marché vendent tous les produits qu'on puisse imaginer.*



La compagnie peut acheter dans l'Armurerie (à l'exception des montures) et la liste des Objets pour 1 point d'Intendance de moins (jusqu'à un minimum de 1 point d'Intendance).

LOTHLÓRIEN – *Les allées du Bois Doré sont périlleuses à traverser pour ceux qui ne connaissent pas leurs mystères.*



Les membres de la compagnie gagnent la règle spéciale CRÉATURE DES BOIS.

MARAIS DES MORTS – *Traverser les marécages des Marais des Morts n'est pas une promenade de santé, c'est pourquoi ceux qui y arrivent ne seront plus intimidés par des territoires aussi inhospitaliers.*



Les figurines d'Infanterie de la compagnie ne sont pas ralenties par les terrains difficiles. De plus, les figurines de Cavalerie peuvent s'y déplacer de la moitié de leur mouvement plutôt que du quart.

MER DE RHÛN – *Situé à l'est, l'immense lac de Rhûn a de nombreux estuaires et rivières qui viennent s'y jeter. Cette géographie fournit à leurs gardiens un bon moyen d'atteindre rapidement de nombreuses régions de la Terre du Milieu.*



A la fin de chaque Phase d'Expansion, le joueur lance 1D6. Sur 4+, il peut procéder à une expansion supplémentaire.

MINAS TIRITH – *La cité blanche de Minas Tirith est défendue par une impressionnante armée et peut donc rapidement envoyer des renforts.*



La compagnie gagne un bonus optionnel de +1 à ses jets de Renforts.

MONT VENTEUX – *Le Mont Venteux, de son nouveau nom, était jadis la grande tour de guet d'Amon Sûl. Bien qu'il n'en reste que des vestiges, il offre encore une bonne position tactique de laquelle on peut voir à des kilomètres.*



Une fois par bataille, la compagnie peut choisir d'avoir l'Initiative avant que les dés soient lancés.

MONTAGNE DU DESTIN – *Le Seigneur des Ténèbres a d'innombrables serviteurs et les envoie à travers toute la Terre du Milieu pour imposer sa volonté.*



La compagnie gagne un bonus optionnel de +1 à ses jets de Renforts.

MONTAGNES BLEUES – *Les forgerons des Montagnes Bleues sont parmi les meilleurs de leur profession, capables de forger tous les types d'armes avec rapidité et expertise.*



Les membres de la compagnie peuvent CHANGER DE TYPE D'ARME DE CORPS-À-CORPS gratuitement, sans avoir à dépenser des points d'Intendance.

MONTS DE FER – *Une région montagnaise au terrain très accidenté, les Monts de Fer requièrent une nature robuste et un pied sûr pour y demeurer.*



Les membres de la compagnie bénéficient de la règle spéciale MONTAGNARD.

MORIA – *Les mines obscures de la Moria ne sont plus que l'ombre de leur ancienne gloire. S'effondrant petit à petit, elles sont dangereuses à traverser pour les voyageurs imprudents.*



Les membres de la compagnie bénéficient de la règle spéciale MONTAGNARD.

OSGILIATH / MINAS MORGUL – Proches l'une de l'autre, la ville en ruines d'Osgiliath et la ville morte de Minas Morgul sont toutes deux défendues par des garnisons qui croiseront le fer à chaque fois qu'il le faudra.



Au début de chaque Phase de Bataille, le joueur lance 1D6. Sur 4+, un Ranger du Gondor si c'est une compagnie du Bien (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Minas Tirith) ou un Spectre des Marais des Morts si c'est une compagnie du Mal (voir son profil dans le livre d'armée suivant : Angmar) rejoint la compagnie pour la prochaine bataille et disparaît aussitôt après.

RHOSGOBEL – Le foyer de Radagast le Brun, Rhosgobel, est constamment protégé par des incantations magiques.



Les membres de la compagnie bénéficient de la règle spéciale RÉSISTANT À LA MAGIE.

UMBAR – Un repaire de corsaires, Umbar est une ville qui abrite une grande flotte de navires et qui représente un formidable accès à la mer pour aller attaquer les autres villes côtières.



Le joueur peut étendre ses possessions sur n'importe quel territoire inoccupé qui se situe le long de la côte maritime, et cela aussi bien dans la Phase d'Expansion que dans la Phase de Consolidation.





INTÉGRER LA COMPAGNIE DANS UNE ARMÉE

Comment ça fonctionne ?

L'une des questions les plus fréquemment posées par les joueurs de Compagnies de Combat est de savoir s'ils peuvent garder leur chère compagnie dans le cadre de batailles à plus grande échelle. Et la réponse est : oui, on peut !

Utiliser votre compagnie au sein d'une armée avec d'autres troupes est tout à fait envisageable, à la condition évidente que vous et votre adversaire soyez d'accord. Cela peut donner lieu à de très bonnes parties de jeu si les deux joueurs intègrent leur propre compagnie à une armée de la même faction. On imagine alors aisément que vos guerriers sont venus prêter main forte à leurs compatriotes pour mener un assaut de grande envergure.

Pour cela, il suffit simplement de calculer la Valeur de votre compagnie et d'ajouter celle-ci au total de points de votre armée. L'utilisation d'une compagnie dans une partie standard ouvre la porte à une multitude de scénarios intéressants. Par exemple, votre compagnie pourrait se retrouver à affronter seule une armée de force égale ou supérieure, pour voir comment elle s'en sort. Vous pouvez aussi prévoir d'envoyer votre Chef au-devant d'un héros ennemi de niveau similaire, pour voir qui sera le meilleur. Etc.

Lorsque vous jouez en intégrant une compagnie de combat à une armée, il y a quelques règles à respecter qui sont les bienvenues pour encadrer ce type de partie (règles que les joueurs peuvent ensuite modifier comme ils l'entendent) :

- Lors du déploiement de votre compagnie, traitez-la comme une seule troupe avec le Chef en guise de capitaine. Ignorez les règles et restrictions normales relatives à la création de troupes, seulement pour la compagnie.

- Votre compagnie comptera comme faisant partie de la faction d'où proviennent ses profils de guerriers (exemples : Une compagnie d'Osgiliath comptera comme faisant partie de la faction Minas Tirith, et une compagnie de Kârna se rattachera à la faction Horde Serpent) afin de déterminer les alliances possibles et si les troupes (compagnie comprise) recevront le bonus d'armée. Si une compagnie regroupe des profils de plusieurs factions, elle rejoindra celle à laquelle son Chef appartient normalement (exemple : Une compagnie des Hommes de l'Ouest avec pour Chef un Chevalier de Dol Amroth fera partie de la liste d'armée des Fiefs).

- Le Chef de votre compagnie comptera toujours comme un Héros Commun quand il faudra désigner le Général de l'armée.

- Les membres de la compagnie génèrent des points d'Expérience, de la même manière que dans Compagnies de Combat.

- Les membres de la compagnie qui ont été mis hors-jeu devront faire leur jet sur les tableaux des Blessures, de la même manière que dans Compagnies de Combat.

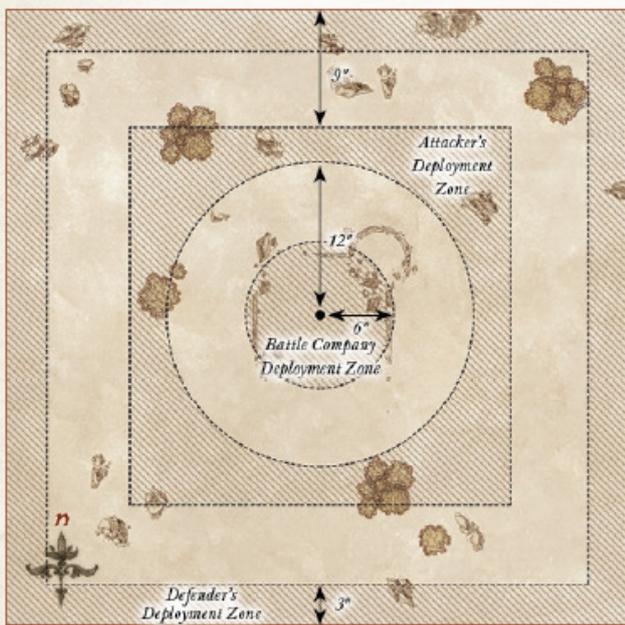
- Les compagnies ne sont pas conçues pour être utilisées dans des tournois et parties compétitives, mais plutôt pour des parties amicales.

Les pages suivantes décrivent deux nouveaux scénarios. Le premier est adapté au cas où un seul joueur utilise sa compagnie, le second pour le cas où les deux joueurs effectuent la démarche.



Scénario 1 : Sauver la Compagnie

Une compagnie de combat a été chargée de recueillir des informations sur les forces ennemies : prendre des notes sur l'état de leurs troupes, leurs provisions et leurs manœuvres. Mais alors qu'elle remplissait sa mission, des éclaireurs du camp d'en face l'ont repéré et ont aussitôt mis en alerte toute l'armée. La compagnie a à peine le temps d'envoyer un message à ses alliés qu'elle se retrouve totalement cernée par l'ennemi. Le seul espoir de ces malheureux est de tenir suffisamment longtemps pour permettre à leurs renforts de les sauver de cet encerclement, sinon ils mourront tous. Ou pire.



PARTICIPANTS

Les joueurs choisissent leurs troupes comme le prévoient les règles de base, pour un montant égal de points entre les deux armées. Le joueur avec la compagnie de combat est automatiquement le Défenseur.

TERRAIN

Configurez le terrain selon les règles de base. La zone centrale de la table doit avoir des éléments de terrain défendables, formant l'endroit où la compagnie de combat s'est retranchée.

DÉPLOIEMENT

Le Défenseur déploie le Chef de sa compagnie exactement au centre du champ de bataille puis déploie les autres membres de la compagnie à moins de 6''. L'Attaquant déploie alors toutes ses troupes à au moins 12'' du centre et à au moins 9'' des bords

de table. Le Défenseur déploie alors le reste de son armée n'importe où à moins de 3'' des bords de table.

INITIATIVE DE DÉPART

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat obtient l'Initiative au premier tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à ce que l'une des deux armées ait été réduite à un quart (25%) de ses effectifs de départ. Celui qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la bataille. Si les deux joueurs ont le même nombre de points, c'est un match nul.

Les Points de Victoire se gagnent de la manière suivante :

- L'Attaquant marque **1 Point de Victoire** s'il inflige une ou plusieurs blessures au Chef de la compagnie de combat (les blessures annulées par un jet de Destin ne comptent pas). S'il le tue, il marque à la place **3 Points de Victoire**.
- Le Défenseur marque **1 Point de Victoire** si le Chef de la compagnie de combat est toujours vivant à la fin de la partie. Si en plus la figurine n'a subi aucune blessure, il marque à la place **3 Points de Victoire**.
- Vous marquez **3 Points de Victoire** si l'armée ennemie est Démoralisée à la fin de la partie. Si en plus votre propre armée ne l'est pas, vous marquez à la place **5 Points de Victoire**.
- S'il y a au moins 50% des figurines de la compagnie de combat en vie à la fin de la partie, le Défenseur marque **2 Points de Victoire**. Si la compagnie a été réduite à 25% ou moins de ses effectifs de départ, l'Attaquant marque **2 points de victoire**.
- Vous marquez **1 Point de Victoire** s'il vous reste au moins une bannière à la fin de la partie. Si en plus votre adversaire n'en a pas ou n'en a plus, vous marquez à la place **2 Points de Victoire**.

RÈGLES SPÉCIALES

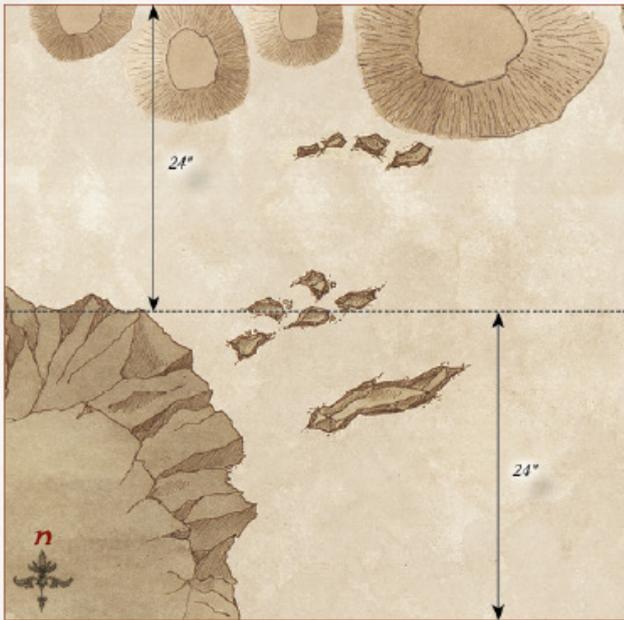
Jusqu'au Dernier ! – La compagnie sait que sa seule chance de survie est de résister le plus longtemps possible.

Les membres de la compagnie de combat ne passent pas de test de Bravoure du fait de la Démoralisation.



Scénario 2 : La Grande Bataille

La guerre entre les deux factions a atteint un point critique, la victoire finale est en jeu. Les deux armées ont appelé des renforts pour faire basculer le rapport de force en leur faveur. A marche forcée, les compagnies de combat se précipitent vers le front pour soutenir leurs alliés avant qu'il ne soit trop tard.



PARTICIPANTS

Les joueurs choisissent leurs troupes comme le prévoient les règles de base, pour un montant égal de points entre les deux armées.

TERRAIN

Configurez le terrain selon les règles de base.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat choisit une moitié de table comme zone de déploiement et y déploie une première troupe.

Le joueur adverse déploie alors à son tour une première troupe dans l'autre moitié du champ de bataille. Et les joueurs alternent de cette manière jusqu'à ce que toutes les troupes aient été placées.

Les compagnies de combat des deux joueurs sont pour l'instant laissées de côté puisqu'elles ne seront disponibles que plus tard dans la partie.

INITIATIVE DE DÉPART

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui a le plus haut résultat obtient l'Initiative au premier tour.

OBJECTIFS

La partie dure jusqu'à ce que l'une des deux armées ait été réduite à un quart (25%) de ses effectifs de départ. Celui qui a marqué le plus de Points de Victoire remporte la bataille. Si les deux joueurs ont le même nombre de points, c'est un match nul.

Les Points de Victoire se gagnent de la manière suivante :

- Vous marquez **1 Point de Victoire** si vous infligez une ou plusieurs blessures au Chef de la compagnie adverse (les blessures annulées par un jet de Destin ne comptent pas). Si vous le tuez, vous marquez à la place **3 Points de Victoire**.
- Vous marquez **1 Point de Victoire** pour chaque héros que votre Chef de compagnie tue au combat.
- Vous marquez **3 Points de Victoire** si l'armée ennemie est Démoralisée à la fin de la partie. Si en plus votre propre armée ne l'est pas, vous marquez à la place **5 Points de Victoire**.
- Vous marquez **1 Point de Victoire** si vous tuez au moins la moitié des membres de la compagnie adverse. Si en plus la moitié de votre compagnie est en vie à la fin de la bataille, vous marquez à la place **3 Points de Victoire**.
- Vous marquez **1 Point de Victoire** s'il vous reste au moins une bannière à la fin de la partie. Si en plus votre adversaire n'en a pas ou n'en a plus, vous marquez à la place **2 Points de Victoire**.

RÈGLES SPÉCIALES

Troupes en Renfort - Après avoir marché au plus vite vers le champ de bataille, les deux compagnies de combat se précipitent pour aider leurs alliés.

A la fin de la Phase de Mouvement de chaque joueur lors du 3e tour de jeu, chacun peut faire entrer sa compagnie de combat sur le champ de bataille.

Le premier joueur choisit le centre d'un des deux bords de table latéraux et fait entrer sa compagnie à partir de celui-ci ; l'autre joueur fera entrer sa compagnie par le centre du bord opposé.

Les compagnies font leur premier mouvement suivant la règle de base RENFORTS.



LISTE DES COMPAGNIES

Ce chapitre dresse la liste des compagnies de combat du Bien et du Mal et consacre à chacune d'elle une page délivrant toutes les informations quant à leur composition de départ et leurs possibilités d'évolution. [Dans un esprit de cohérence et d'efficacité, l'ordre de classification des compagnies est aligné sur celui des factions dans le Grand Livre des Armées.](#)

COMPAGNIES DU BIEN	COMPAGNIES DU MAL
<ul style="list-style-type: none">· Minas Tirith· Osgiliath· Fiefs du Gondor· Rohan· Arnor· Rangers du Nord· Lacville· La Dernière Alliance· Erebor & Dale· Hommes de l'Ouest· Fondcombe· Lothlorien· Domaine de Thranduil· Peuple de Durin· Expédition de la Moria· Monts de Fer· La Comté· Mercenaires de la Terre Sauvage· Morts de Dunharrow	<ul style="list-style-type: none">· Mordor· Minas Morgul· Cirith Ungol· Angmar· Dol Guldur· Gundabad· Rhûn· Dragons Noirs· Harad· Kârna· Extrême-Harad· Khand· Corsaires d'Umbar· Isengard· Chevaucheurs de Warg· Pays de Dun· Brigands de Sharcoux· Moria· Gobelinville· Monstres de la Forêt-Noire



COMPAGNIES DU BIEN



hazagap'ē hazaghyg'ē. a'pahl'ē'f'g'p'ē hazagp'ē'p'ē

MINAS TIRITH

Connue sous le nom de "Tour de la Garde", la belle cité fortifiée de Minas Tirith est le rempart qui a tenu à distance les innombrables légions du Grand Œil pendant de longs et pénibles siècles. Mais aussi puissantes que soient ses défenses, les armées de la Cité Blanche ne peuvent pas rester les bras croisés derrière leurs fortifications et espérer ainsi la victoire. Bien au contraire, sur les ordres de l'Intendant, des contingents doivent constamment aller patrouiller, traquer les espions du Mordor et surveiller les endroits-clefs tels que les gués de rivières et les points d'observation.

Pour les guerriers de Minas Tirith envoyés sur de telles missions, ce qui les attend est autant un péril mortel qu'une grande aventure car le succès sera synonyme de promotion, de gloire et de fortune. Rien au Royaume du Gondor n'est plus célébré que les démonstrations de courage et de force dans la défense de sa terre.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier de Minas Tirith avec bouclier
2x Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier
2x Guerrier de Minas Tirith avec arc

PROMOTION

Guerrier de Minas Tirith avec bouclier - **Chevalier de Minas Tirith avec bouclier**
Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier - **Garde de la Citadelle avec lance**
Guerrier de Minas Tirith avec arc - **Garde de la Citadelle avec arc long**

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Guerrier de Minas Tirith avec bouclier
3 Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier
4 Guerrier de Minas Tirith avec arc
5 Guerrier de Minas Tirith avec équipement au choix
6 Jet de Renforts Spéciaux

La règle spéciale **MUR DE BOUCLIERS** ne requiert plus deux mais une seule figurine en contact pour s'appliquer.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Pour la Cité Blanche ! (ACTIF)
- Dans un cri retentissant, le héros se jette dans la mêlée pour défendre Minas Tirith.

Le Héros gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat à chaque tour où il charge.

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-2 Garde de la Citadelle avec lance
3 Garde de la Citadelle avec arc long
4 Garde de la Cour de la Fontaine (Rare 4)
5 Chevalier de Minas Tirith avec bouclier
6 Résultat au choix





OSGILIATH

La ville d'Osgiliath a connu une histoire tragique. Autrefois elle se tenait haute et fière en tant que capitale du Royaume du Gondor, un phare d'espoir et de bravoure face à la menace grandissante du Mordor. Mais au fil du temps, elle a été ravagée par la guerre et a fini par tomber en ruines. Elle est depuis devenue un champ de bataille constant entre le Gondor et ses ennemis, et dans les dernières années du Troisième Âge elle n'est plus qu'un bastion d'avant-garde occupé par une garnison.

Souvent, des petits groupes formés par des guerriers stationnés à Osgiliath sont envoyés dans les terres sauvages. Ces bandes se rendent alors vers l'Est jusqu'aux frontières du royaume, en chasse de patrouilles ennemies. Il n'est pas rare que ces compagnies s'aventurent encore plus loin pour aider les colonies et les alliés menacés par les forces du Mal.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier de Minas Tirith avec bouclier
2x Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier
2x Ranger du Gondor

PROMOTION

Guerrier de Minas Tirith avec bouclier - **Vétéran d'Osgiliath avec bouclier**
Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier - **Vétéran d'Osgiliath avec lance et bouclier**
Guerrier de Minas Tirith avec arc - **Ranger du Gondor**

RENFORTS (3pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier de Minas Tirith avec bouclier
3	Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier
4	Guerrier de Minas Tirith avec arc
5	Ranger du Gondor
6	Jet de Renforts Spéciaux

La règle spéciale **MUR DE BOUCLIERS** ne requiert plus deux mais une seule figurine en contact pour s'appliquer.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Un Pied Sûr (ACTIF) - *Osgiliath est en ruines, et ceux qui la défendent sont devenus maîtres des combats sur les terrains difficiles et accidentés.*

Le **Héros** n'est jamais ralenti par un terrain difficile.

RENFORTS SPÉCIAUX

D6	Résultat
1-4	Vétéran d'Osgiliath avec équipement au choix
5-6	Chevalier de Minas Tirith avec bouclier

Les Vétérans d'Osgiliath de cette compagnie de combat traitent leur **Chef** de la même manière que Boromir et Faramir dans leur règle spéciale **LOYAUX A LEURS CAPITAINES**.



FIIFS DU GONDOR

Depuis des temps anciens, les Fiefs du Gondor ont fait serment de guerroyer pour la protection du royaume chaque fois que celui-ci est attaqué. De nombreuses cités sous la protection du Gondor accueillent ainsi des armées permanentes composées de guerriers compétents prêts à accomplir leur devoir ; pourtant la paix semble toujours rester hors de portée. En effet, des bandes d'Orques attaquent fréquemment villes et avant-postes avec pour seule intention d'y apporter la mort et la ruine, et les raids de bateaux corsaires sont monnaie courante sur les côtes du sud.

C'est pour cette raison que des groupes de guerriers partent régulièrement depuis les principales villes et patrouillent sur les terres du Gondor pour défendre la race des Hommes contre les attaques du Mordor et de ses alliés. Souvent, c'est un aspirant chevalier de Dol Amroth qui décide de rassembler des hommes de Lossarnach, de Lamedon et de la Vallée de la Racine Noire pour partir à l'aventure et tailler en pièces tous les ennemis qui foulent leurs terres.

COMPOSITION DE DÉPART

1x Chevalier de Dol Amroth
(doit être le Chef)
1x Homme d'Armes de Dol Amroth
1x Guerrier des Clans du Lamedon
1x Guerrier de Lossarnach
2x Archer de la Racine Noire

PROMOTIONS

Homme d'Armes de Dol Amroth
- Chevalier de Dol Amroth
Chevalier de Dol Amroth -
Chevalier de Dol Amroth sur
cheval paraçonné

RENFORTS (3pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Archer de la Racine Noire
3	Homme d'Armes de Dol Amroth
4	Guerrier des Clans du Lamedon
5	Guerrier de Lossarnach
6	Chevalier de Dol Amroth

ÉQUIPEMENTS UNIQUES

Hache de Lossarnach (1/5) -
1 Point d'Intendance

Claymore (1/5) -
1 Point d'Intendance

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Gloire de Dol Amroth (ACTIF - Dol Amroth uniquement)
- Héritier d'une lignée de Dol Amroth, le héros sait haranguer ses troupes pour les rendre redoutables sur le champ de bataille.

Les Chevaliers et Hommes d'Armes de Dol Amroth à moins de 3" du **Héros** (au début du tour) gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat lorsqu'ils chargent.

Fureur de Lossarnach (ACTIF - Lossarnach uniquement) - La puissance du héros découpant ses ennemis inspire ses compagnons d'arme à égaler sa pugnacité.

Les Guerriers de Lossarnach à moins de 6" du **Héros** peuvent relancer les 1 pour Blessé pendant la Phase de Combat.

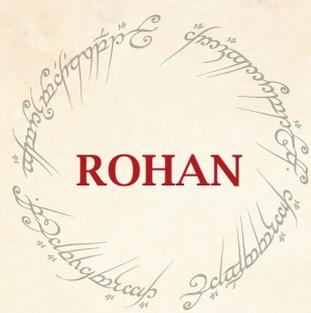
Vaillance du Lamedon (ACTIF - Lamedon uniquement) - Les Lamedon ne sont pas facilement effrayés. Et ils deviennent inarrêtables sous le commandement d'un chef valeureux.

Les Guerriers des Clans du Lamedon à moins de 6" du **Héros** gagnent la règle spéciale SANS PEUR.

Adresse de la Racine Noire (ACTIF - Racine Noire uniquement) - Le maniement de l'arc n'a pas de secret pour un homme issu des montagnes de la Racine Noire, autant d'astuces qu'il partage avec ses compagnons.

Les Archers de la Racine Noire à moins de 6" du **Héros** peuvent relancer les 1 pour Toucher s'ils n'ont pas bougé pendant la Phase de Mouvement.





ROHAN

Bien que le Rohan soit une terre fertile de plaines vallonnées et de collines douces, c'est un royaume malheureusement habitué à la cruauté de la guerre. Les raids de leurs voisins du Pays de Dun ainsi que les assauts successifs des Orques, et même des cavaliers de Khand, obligent les Hommes de la Marche à rester constamment vigilants quant à la sûreté de leur domaine. Dans tout le Rohan, le peuple se rassemble dans des villes et villages fortifiées, s'éloignant rarement de la sécurité de leurs palissades.

Afin de s'assurer que les terres situées entre ces colonies ne grouillent pas d'invasisseurs, des patrouilles régulières sillonnent les frontières du royaume et gardent les chemins, en veillant toujours à être bien armées et prêtes à repousser l'ennemi. Un tel devoir peut sembler ingrat à certains, mais pour ceux qui souhaitent prouver leur valeur aux maréchaux du Rohan, il n'y a pas de meilleur entraînement. C'est ainsi que les capitaines peuvent déceler une troupe de jeunes combattants, pleins de bravoure, d'audace et désireux de devenir de meilleurs guerriers. Ceux qui se lancent dans cette voie reviennent tels des vétérans aguerris... ou ils ne reviennent pas.

COMPOSITION DE DÉPART

- 3x Guerrier du Rohan avec bouclier
- 2x Guerrier du Rohan avec javelots et bouclier
- 2x Guerrier du Rohan avec arc

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Les Cavaliers du Rohan de cette compagnie ne comptent pas dans la limitation des arcs. La compagnie peut dépasser la limitation de 20% de la cavalerie (jusqu'à 100%), mais lorsque c'est le cas, tout cavalier en surplus à partir du quatrième (inclus) occupe deux places dans l'effectif des 15 membres.

Tous les **Héros** de la compagnie gagnent la règle spéciale SEIGNEUR DES CHEVAUX.

RENFORTS (3pts)

- | | |
|----|---|
| D6 | Résultat |
| 1 | Rien |
| 2 | Guerrier du Rohan avec bouclier |
| 3 | Guerrier du Rohan avec javelots et bouclier |
| 4 | Guerrier du Rohan avec arc |
| 5 | Guerrier du Rohan avec équipement au choix |
| 6 | Jet de Renforts Spéciaux |

RENFORTS SPÉCIAUX

- | | |
|-----|---------------------------------|
| D6 | Résultat |
| 1 | Eclaireur du Rohan |
| 2 | Garde Royal du Rohan |
| 3-4 | Cavalier du Rohan |
| 5 | Garde Royal du Rohan sur cheval |
| 6 | Fils d'Eorl (Rare 1) |

Le Chef de la compagnie remplace Eorl pour la règle spéciale CAVALIERS D'EORL.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

En avant, Eorlingas ! (ACTIF)
 - Sur sa monture, le héros fond sur l'ennemi avec autant de puissance que possible, entraînant avec lui ses compagnons.

Les figurines amies de Cavalerie à moins de 6" du Héros (au début du tour) et qui possèdent la règle DEBOUT, CAVALIERS DE THEODEN ! gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force lorsqu'elles chargent.

PROMOTION

- Guerrier du Rohan avec bouclier - **Cavalier du Rohan**
- Guerrier du Rohan avec javelots et bouclier - **Garde Royal du Rohan**
- Guerrier du Rohan avec arc - **Eclaireur du Rohan**



ARNOR

L'Arnor était il y a fort longtemps un grand royaume, le premier fondé par Elendil, mais qui malheureusement s'effrite et tombe en ruine au cours du Troisième Age, ne devenant alors plus que l'ombre de son ancienne gloire. Pourtant, alors même que le peuple sombre dans le désespoir, les rois d'Arnor continuent inlassablement d'envoyer des patrouilles pour bouter hors du royaume les meutes de créatures maléfiques du Roi-Sorcier d'Angmar.

Les chefs qui dirigent ces petits groupes sont des guerriers destinés à commander les armées d'Arnor mais qui ne possèdent pas encore l'expérience nécessaire pour cela. Ils partent de Fornost avec leurs fidèles compagnons afin de repousser les raids des Orques qui menacent leur foyer. Ces bandes peuvent également être missionnées par leur roi pour explorer les ruines des cités d'Arnor de jadis, désertées depuis longtemps, à la recherche de reliques et autres héritages perdus de leurs ancêtres.

COMPOSITION DE DÉPART

5x Guerrier d'Arnor
2x Ranger d'Arnor

RENFORTS (3pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Archer Hobbit
3	Ranger d'Arnor
4	Ranger d'Arnor avec lance
5-6	Guerrier d'Arnor

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Défendez le Nord ! (PASSIF) - *Il est du devoir sacré du héros de protéger le royaume d'Arnor, à n'importe quel prix.*

Le **Héros** réussit automatiquement le premier test de Bravoure qu'il doit passer en raison de la Démoralisation de sa compagnie.

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Les Archers Hobbits de cette compagnie ne comptent pas dans la limite d'arcs de 33%.



RANGERS DU NORD

Depuis la chute du royaume d'Arnor il y a des siècles, les terres sauvages de cette région maudite sont surveillées par les Rangers du Nord, descendants de la lignée de Númenor et bénis d'une longue longévité. Ces Hommes ont choisi une vie d'exil afin de protéger le nord de la Terre du Milieu de tout ce que le Mal s'efforce d'y engendrer. Parmi les Dúnedain se cachent les héritiers d'Elendil, qui les commandent et mènent leurs groupes au combat face à l'ennemi.

Chaque fois que des rumeurs de forces obscures se répandent, les Rangers du Nord se mobilisent aussitôt et se déploient en petits groupes pour les traquer et les éliminer. Ceci amène souvent des groupes de guerriers Dúnedain à s'aventurer sur de longues distances pour remplir leur mission fondamentale : combattre les serviteurs du Seigneur des Ténèbres partout où ils se trouvent.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Ranger du Nord
2x Ranger du Nord avec lance

Un Chef et deux Seconds doivent être désignés normalement mais ils ne gagnent pas les points de Puissance, de Volonté et de Destin liés à cette nomination.

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Les figurines non sélectionnées pour être Chef ou Seconds sont considérées comme **Guerrier** au regard du gain d'Expérience et du jet de Progression. Dès qu'elles obtiennent un 6 sur le TABLEAU DE PROGRESSION DU GUERRIER, elles ne gagnent pas de point de Destin mais peuvent désormais s'engager sur une Voie de progression et gagner leur Expérience en tant que **Héros**.

Toute la compagnie effectue ses jets de Blessures sur le TABLEAU DES BLESSURES DU HÉROS.

Une compagnie de combat de Rangers du Nord ne peut compter que jusqu'à 10 membres au lieu de 15. La compagnie peut avoir jusqu'à 100% d'arcs au lieu de 33%.

RENFORTS (7pts)

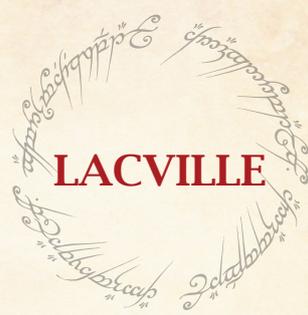
D6	Résultat
1	Rien
2	Dúnedain
3	Dúnedain avec lance
4	Ranger du Nord
5	Ranger du Nord avec lance
6	Résultat au choix

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Peuple Dangereux (PASSIF)
- Les Rangers du Nord sont des gens dangereux qui errent dans la nature, maîtrisant le pistage et perfectionnant leurs compétences.

Le **Héros** gagne la règle spéciale **CREATURE DES BOIS** et, tant qu'il est à pied, augmente de 1 sa valeur d'Attaques.





La ville de pêcheurs d'Esgaroth a longtemps vécu dans l'ombre de la Montagne Solitaire et surtout de la Calamité qui s'y terre. Ces dernières années, Lacville a connu des moments difficiles, ses habitants réduits à passer leur temps à chercher de la nourriture et un abri. Le Maître de Lacville, quant à lui, s'enrichit et entasse ses trésors pendant que les petites gens luttent pour joindre les deux bouts. Pourtant, son avidité semble s'étendre toujours plus loin, bien au-delà des frontières d'Esgaroth.

Le Maître de Lacville missionne souvent un membre de sa garde personnelle, parmi les plus opportunistes, afin de parcourir la Terre du Milieu en quête de nouvelles richesses, d'objets de valeur et d'accords commerciaux profitables avec d'autres royaumes ; on raconte que ce sont de telles expéditions qui ont scellé l'accord conclu sur le vin entre le domaine de Thranduil et Lacville. Les gardes qui se livrent à ces voyages aventureux partent rarement seuls et préfèrent réunir autour d'eux une bande de citadins en tous genres pour les escorter, leur promettant une vie meilleure lorsqu'ils reviendront.

COMPOSITION DE DÉPART

3x Garde de Lacville
2x Milicien de Lacville avec bouclier
2x Milicien de Lacville avec lance
2x Milicien de Lacville avec arc

Dans sa composition de départ, les premiers **Chef** et **Seconds** ne peuvent être désignés que parmi les trois Gardes de Lacville.

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de Lacville peut compter jusqu'à 20 membres au lieu de 15.

Toute la compagnie a un accès gratuit au changement de type d'armes de corps-à-corps et elle peut acheter à leur coût normal des armes à deux mains (voir le REGISTRE DES EQUIPEMENTS).

RENFORTS (2pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Milicien de Lacville avec bouclier
3	Milicien de Lacville avec lance
4	Milicien de Lacville avec arc
5	Garde de Lacville avec équipement au choix
6	2x Garde de Lacville avec équipement au choix

PROMOTIONS

Milicien de Lacville avec bouclier - Garde de Lacville
Milicien de Lacville avec lance - Garde de Lacville avec lance
Milicien de Lacville avec arc - Garde de Lacville avec arc

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

La Bourse du Maître (ACTIF)
- Le héros est au service du Maître de Lacville et peut utiliser l'influence de son employeur pour inciter ses hommes à redoubler d'efforts.

Au début de la Phase de Combat, avant même les Actions Héroïques, le **Héros** peut dépenser 1 point de Puissance pour augmenter de 1 la valeur de Combat des figurines amies à "12" jusqu'à la fin du tour.



LA DERNIÈRE ALLIANCE

A la toute fin du Deuxième Âge, les armées de Gil-galad et d'Elendil scellent un pacte qui deviendra connu sous le nom de Dernière Alliance des Hommes et des Elfes, avec pour mission commune de combattre la menace toujours croissante du Seigneur des Ténèbres. Portant la guerre sur les terres noires du Mordor, la coalition croise le fer pendant de nombreuses années avec les hordes d'Orques que Sauron envoie pour les repousser. En ces temps dévastateurs, il n'est pas inhabituel pour Gil-galad et Elendil d'envoyer des petits groupes de guerriers s'aventurer dans le Mordor pour aller harceler et saboter les efforts des armées ennemies.

Ces compagnies ont généralement pour tâche de faciliter l'avancée du reste de l'armée en neutralisant les éclaireurs ennemis, en capturant des petits avant-postes ou encore en assassinant les chefs orques. A mesure que ces contingents d'Hommes et d'Elfes affrontent le Mordor ensemble, il n'est pas rare de voir des liens entre les deux races se développer à un tel point que ces mêmes compagnons finissent par se battre plus vaillamment aux côtés de leurs alliés que seulement aux côtés de leurs compatriotes.

COMPOSITION DE DÉPART

3x Guerrier de Númenor avec bouclier
2x Guerrier Haut Elfe
1x Guerrier Haut Elfe avec arc elfique

RENFORTS (4pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier de Númenor avec bouclier
3	Guerrier de Númenor avec lance et bouclier
4	Guerrier de Númenor avec arc
5	Guerrier Haut Elfe avec arc elfique
6	Guerrier Haut Elfe avec équipement au choix

Si le Chef de la compagnie est de Númenor, il remplace Elendil ou Isildur pour la règle spéciale SANG DE NUMENOR. Sinon, l'un des Seconds de Númenor est sélectionné pour tenir ce rôle.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Alliance Inébranlable (ACTIF)
- L'alliance forgée entre les Hommes et les Elfes a fait ressortir le meilleur des deux races dans leur combat commun contre le Seigneur des Ténèbres.

Le Héros, Homme ou Elfe, gagne un bonus de +1 à ses jets de Duel dès lors qu'une figurine amie de l'autre race se situe à 3" de lui.



EREBOR & DALE

A l'est de la Forêt Noire se trouve le puissant royaume nain d'Erebor, dirigé par Thrór le dernier Roi sous la Montagne. Au fil des ans, Erebor a forgé une alliance étroite avec l'imposante cité humaine de Dale et son seigneur Girion. Le commerce est intense et permanent entre les deux peuples ; les Nains peuvent accéder aux grands marchés de Dale pour échanger leurs marchandises avec toute la Terre du Milieu, et en retour ils fournissent aux arsenaux humains de l'armement finement ouvragé. Néanmoins, le plus grand atout que ces alliés s'offrent mutuellement reste la complémentarité de leurs forces armées combinées.

Il est courant qu'un petit contingent de Nains d'Erebor et d'Hommes de Dale soit chargé de la défense d'un avant-poste ou d'une quelconque mission garantissant la sécurité des deux royaumes. De tels groupes de guerriers finissent souvent par nouer des liens étroits alors qu'ils perfectionnent leurs compétences côte à côte dans les terres sauvages, partageant leurs talents et leur expérience les uns avec les autres.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier d'Erebor avec bouclier
1x Guerrier d'Erebor avec lance
1x Guerrier de Dale avec bouclier
1x Guerrier de Dale avec lance et bouclier
1x Guerrier de Dale avec arc d'Esgaroth

RENFORTS (4pts)

D6 Résultat
1 Rien
2-3 Guerrier de Dale avec équipement au choix
4-5 Guerrier d'Erebor avec équipement au choix
6 Jet de Renforts Spéciaux

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Formation Experte (ACTIF) - S'entraînant constamment et perfectionnant ses compétences avec ses alliés, le héros est devenu un expert du corps-à-corps.

Lors de la Phase de Combat, le **Héros Homme** ou **Nain** peut relancer les 1 au jet de Duel et les 1 pour Blesser dès lors qu'une figurine amie de l'autre race se situe à 3" de lui.

PROMOTIONS

Guerrier d'Erebor - **Morne Martel**
Guerrier de Dale avec lance et bouclier - **Chevalier de Dale**

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-3 Morne-Martel
4-6 Chevalier de Dale

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Marteau-piolet (1/5) -
1 Point d'Intendance



HOMMES DE L'OUEST

Après la terrible Bataille des Champs du Pelennor, les Peuples Libres de la Terre du Milieu élaborent une stratégie de la dernière chance pour attirer le regard de Sauron sur eux-mêmes, loin des terres du Mordor où deux Hobbits sont en train de discrètement se tracer un chemin vers la Montagne du Destin. Alors même qu'ils se dirigent vers la Porte Noire, Aragorn, Eomer et Imrahil envoient des groupes composés de leurs meilleurs guerriers pour parcourir les terres frontalières du Mordor à la recherche de bandes ennemies ou de petits avant-postes à attaquer.

Avec les forces combinées de Minas Tirith, du Rohan et de Dol Amroth, ces vaillantes compagnies alliées attaquent sans relâche les défenses du Seigneur des Ténèbres, affaiblissant toutes les forces qu'il lui reste et les empêchant le plus possible d'atteindre la Porte Noire. Combattant côte à côte, les guerriers des deux plus grands royaumes des Hommes combattent avec une vigueur renouvelée et en parfaite synergie.

COMPOSITION DE DÉPART

1x Guerrier de Minas Tirith avec bouclier
1x Guerrier de Minas Tirith avec lance et bouclier
1x Guerrier du Rohan avec bouclier
1x Guerrier du Rohan avec javelots et bouclier
2x Chevalier de Dol Amroth

RENFORTS (3pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier du Rohan avec équipement au choix
3	Guerrier de Minas Tirith avec équipement au choix
4	Homme d'Armes de Dol Amroth
5	Chevalier de Dol Amroth
6	Résultat au choix

PROMOTIONS

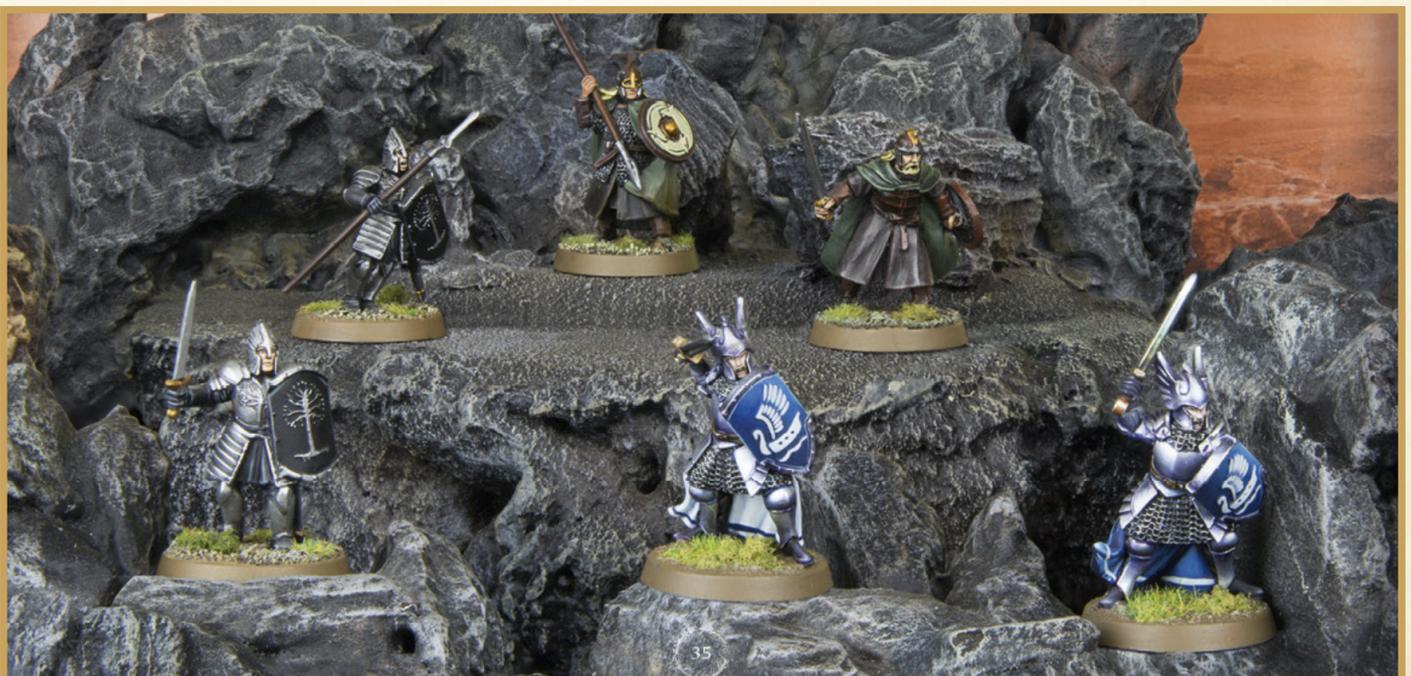
Guerrier de Minas Tirith - **Vétéran d'Osgiliath** avec équipement équivalent
Guerrier du Rohan - **Garde Royal du Rohan** avec équipement équivalent
Homme d'Armes de Dol Amroth - **Chevalier de Dol Amroth**

Les **Vétérans d'Osgiliath** de cette compagnie traitent leurs **Chef ou Seconds** de la faction **Minas Tirith** de la même manière que **Boromir et Faramir** dans leur règle spéciale **LOYAUX A LEURS CAPITAINES**.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

"Je vous Ordonne de Tenir, Hommes de l'Ouest !" (ACTIF)
- Côte à côte, les Hommes de l'Ouest se battent pour sauver la Terre du Milieu de la menace du Mordor.

Le **Héros, Gondor** ou **Rohan**, peut relancer un de ses dés au jet de Duel dès lors qu'une figurine amie de l'autre faction est engagée avec le même ennemi que lui.



FONDCOMBE

Situé dans la vallée cachée à l'ouest des Monts Brumeux, Fondcombe vit éternellement sous la protection d'Elrond et de l'Anneau elfique qu'il possède. Le pouvoir de Vilya a gardé Fondcombe en sécurité et en a fait un lieu de paix et de refuge pour tous les Peuples Libres de la Terre du Milieu, ce qui lui a valu le nom de « La Dernière Maison Hospitalière ».

Cependant, même des endroits comme Fondcombe ont besoin de défenses contre le Mal qui ne cesse de grandir durant le Troisième Âge. Sous les ordres du Seigneur Elrond, les capitaines elfes patrouillent aux frontières, s'assurant qu'elles ne soient pas franchies par les créatures immondes qui chercheraient à les violer. Bien que cela soit rare, il s'est déjà vu que des patrouilles de Fondcombe s'aventurent plus loin hors de leur domaine pour offrir une aide à tous ceux qui en ont besoin contre les armées de Sauron.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Haut Elfe
2x Guerrier Haut Elfe avec lance et bouclier
1x Guerrier Haut Elfe avec arc elfique

RENFORTS (5pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier Haut Elfe
3	Guerrier Haut Elfe avec lance et bouclier
4	Guerrier Haut Elfe avec arc elfique
5	Guerrier Haut Elfe avec équipement au choix
6	Chevalier de Fondcombe

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Techniques de Combat Noldorin (ACTIF) - *En guerrier habile qui a combattu dans de nombreux conflits à travers les âges, ce héros peut manier une lame avec une incroyable dextérité.*

Le Héros ne subit pas la pénalité de l'usage à deux mains d'une arme bâtarde de facture elfique.



LOTHLÓRIEN

Demeure de Galadriel, la Dame de la Lumière, et son anneau elfique de Nenya, la Lothlórien est bien gardée par les elfes qui y vivent. Les rares personnes qui ont reçu l'honorable autorisation à traverser le Bois-Doré sont toujours bien accueillies par le Seigneur et la Dame de Lórien. Pourtant, le royaume sylvestre a été menacé de multiples fois par les forces du Mal, avec des meutes d'Orques, de Gobelins et d'autres créatures qui cherchent constamment à s'y infiltrer.

C'est pour cette raison que les Galadhrim patrouillent sur les sentiers tracés de la Lórien, s'assurant de purger la forêt de tous ses intrus et de restaurer la paix naturelle de ces lieux. Les Elfes qui mènent ces groupes sont des vétérans doués d'expérience guerrière et de technique martiale obtenues au cours de nombreuses guerres. Il n'est pas rare qu'ils partent en Terre du Milieu à la recherche d'ennemis à abattre pour contribuer à la grande guerre contre le Seigneur des Ténèbres.

COMPOSITION DE DÉPART

- 1x Guerrier Elfe Sylvestre avec lance d'elfe sylvestre
- 1x Guerrier Elfe Sylvestre avec arc elfique
- 1x Guerrier Galadhrim
- 1x Guerrier Galadhrim avec lance et bouclier
- 1x Guerrier Galadhrim avec arc elfique

RENFORTS (5pts)

- | | |
|----|--|
| D6 | Résultat |
| 1 | Rien |
| 2 | Guerrier Elfe Sylvestre |
| 3 | Guerrier Elfe Sylvestre avec équipement au choix |
| 4 | Guerrier Galadhrim |
| 5 | Guerrier Galadhrim avec équipement au choix |
| 6 | Jet de Renforts Spéciaux |

PROMOTIONS

- Guerrier Elfe Sylvestre - **Guerrier Galadhrim**
- Guerrier Elfe Sylvestre avec lance d'elfe sylvestre - **Guerrier Galadhrim avec lance et bouclier**
- Guerrier Elfe Sylvestre avec arc elfique - **Guerrier Galadhrim avec arc elfique**
- Guerrier Galadhrim - **Chevalier Galadhrim avec bouclier**
- Guerrier Galadhrim avec arc elfique - **Chevalier Galadhrim avec arc elfique**

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Bénédiction du Bois Doré (**PASSIF**) - Grâce à la bénédiction de Galadriel, la fortune sourit au héros, le protégeant du Mal.

Chaque fois que le Héros subit une blessure, lancer 1D6 ; sur un 6, la blessure est ignorée.

RENFORTS SPÉCIAUX

- | | |
|-----|--|
| D6 | Résultat |
| 1-2 | Chevalier Galadhrim avec équipement au choix |
| 3-4 | Garde de la Cour des Galadhrim (Rare 2) |
| 5-6 | Sentinelle Elfe Sylvestre (Rare 1) |



DOMAINE DE THRANDUIL

Au fond de la Forêt Noire se trouvent le domaine du roi Thranduil. Ce royaume sylvestre est caché dans la forêt, loin des regards indiscrets et des intrigues malveillantes. Le roi Elfe se soucie peu du monde au-delà de ses propres frontières et ne perdra pas de précieuses vies elfes dans les guerres des autres. Pourtant, au fil des années et des guerres qui font rage, même les Elfes en sont venus à reconnaître le danger grandissant qui émerge dans l'ancienne forteresse de Dol Guldur.

De plus en plus fréquemment, Thranduil ordonne donc à des patrouilles de rôder dans toute la Forêt Noire et d'éliminer les créatures maléfiques qui se cachent dans l'obscurité. Car les araignées qui autrefois se terraient à Dol Guldur sont devenues de plus en plus nombreuses et se propagent dans le nord et le royaume elfe. Les chefs de ces patrouilles sont ainsi chargés de nettoyer le maximum de nids d'araignées et de purger l'ancien Vertbois de toute présence indésirable.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Elfe de la Forêt Noire avec bouclier
1x Elfe de la Forêt Noire avec vouge de facture elfique
1x Elfe de la Forêt Noire avec arc elfique
1x Ranger de la Forêt Noire

PROMOTIONS

Elfe de la Forêt Noire avec bouclier - **Garde du Palais avec bouclier**

Elfe de la Forêt Noire avec vouge de facture elfique - **Garde du Palais avec lance**

Elfe de la Forêt Noire avec arc elfique - **Ranger de la Forêt Noire**

RENFORTS (5pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Elfe de la Forêt Noire avec bouclier
3	Elfe de la Forêt Noire avec vouge de facture elfique
4	Elfe de la Forêt Noire avec arc elfique
5	Elfe de la Forêt Noire avec équipement au choix
6	Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6	Résultat
1-2	Garde du Palais avec équipement au choix
3-4	Ranger de la Forêt Noire
5-6	Cavalier de la Forêt Noire

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Protégez nos Frontières (ACTIF)

- Ce héros a passé de nombreuses années à parcourir la Forêt Noire, apprenant à escalader les arbres et à se déplacer facilement dans des sous-bois a priori infranchissables.

Le Héros compte toujours comme ayant obtenu un 6 à ses tests de Franchissement, de Saut et d'Escalade.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Vouge de facture elfique (2/5) - 2 Points d'Intendance



PEUPLE DE DURIN

Dans les entrailles des Monts Brumeux, les Nains du Peuple de Durin ont bâti Khazad-Dûm. Ce royaume souterrain chargé d'Histoire et de grandeur abritait autrefois le plus prestigieux des seigneurs Nains de la Terre du Milieu, descendant du père originel de toute la race naine. Mais alors qu'ils creusent toujours plus profondément à la recherche de métaux précieux, ils se condamneront bientôt à un funeste destin.

Mais à l'époque où Khazad-Dûm prospère, ses rois envoient régulièrement leurs fidèles guerriers dégager les tunnels inférieurs de la montagne, donnant l'occasion à ceux-ci de développer une solide cohésion en combattant côte à côte les vils Gobelins qui y rôdent. A leur retour, ces bandes choisissent parfois de partir en direction des autres royaumes nains d'Erebor, des Monts de Fer ou des Montagnes Bleues, en quête de richesses et d'aventure.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Nain avec bouclier
2x Guerrier Nain avec hache à deux mains
2x Guerrier Nain avec arc nain

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-2 Garde de Fer
3-4 Garde Khazâd
5-6 Equipe de Gardiens des Portes

Une Equipe de Gardiens des Portes occupe deux places parmi les 15 membres de la compagnie mais peut quand même être recrutée s'il n'en reste plus qu'une. Si l'un des deux gardiens meurt, le survivant a une Valeur de 12pts.

RENFORTS (4pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Guerrier Nain avec bouclier
3 Guerrier Nain avec hache à deux mains
4 Guerrier Nain avec arc nain
5 Guerrier Nain avec équipement au choix
6 Jet de Renforts Spéciaux

PROMOTION

Guerrier Nain avec bouclier - **Garde Khazâd**
Guerrier Nain avec hache à deux mains - **Garde Khazâd**

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Baruk Khazâd ! (ACTIF) - *Les arsenaux de la Moria regorgent d'armes. Mais seuls les plus valeureux portent ces armes si affutées et équilibrées que les manières se révèle être aussi simple que de marcher.*

Le Héros peut relancer les 1 pour Blesser **durant la phase de Combat**.

ÉQUIPEMENTS UNIQUES

Bouclier de Fer (2/10)
- 2 Points d'Intendance
+2 Défense ; -1 au jet de Duel si non soutenu par une Lance Létale.
Lance Létale (2/10)
- 2 Points d'Intendance



EXPÉDITION DE LA MORIA

Autrefois, le royaume de Khazad-dûm était la plus grande fierté de la race naine, célèbre pour ses richesses et la puissance des seigneurs nains qui résidaient dans ses immenses salles de pierre. Cependant, la venue du Fléau de Durin a vu la chute de ce grand royaume qui est depuis rebaptiser sous le nom de "Moria". Plusieurs siècles plus tard, après la restauration d'Erebor, Balin monte et mène une grande expédition avec pour objectif de reprendre la Moria des griffes des gobelins qui la souillent de leur présence.

Au cours des premières années de l'expédition, le seigneur Balin envoie des petites bandes de guerriers nains dans les tunnels de la Moria afin d'en reconquérir le plus possible en les débarrassant des gobelins et autres créatures malfaisantes. Par ailleurs, il n'est pas rare aussi que de telles compagnies ayant acquis une certaine force demandent la permission de s'aventurer temporairement en Terre du Milieu pour perfectionner leurs compétences et y chercher des fournitures et des renforts à ramener à la Moria.

COMPOSITION DE DÉPART

1x Guerrier Nain avec bouclier
1x Guerrier Nain avec hache à deux mains
1x Guerrier Nain avec arc nain
1x Ranger Nain avec hache à deux mains
1x Ranger Nain avec haches de jet
1x Ranger Nain avec arc long nain

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Expédition de Reconquête (ACTIF) - Les héritiers de l'ancien Khazad-dûm ont fait un long voyage, bravant les éléments par monts et vallées pour reconquérir leur foyer.

Le **Héros** ignore toute pénalité de mouvement relative aux décors non-aquatiques.

PROMOTIONS

Guerrier Nain avec bouclier - **Garde de Fer**
Guerrier Nain avec hache à deux mains - **Garde de Fer**
Guerrier Nain avec arc nain - **Ranger Nain avec arc long nain**
Ranger Nain - **Expéditionnaire de la Moria*** avec équipement équivalent

**Un Expéditionnaire de la Moria est un Ranger Nain qui ne subit pas le malus de -1 pour Toucher parce qu'il s'est déplacé de la moitié de son mouvement avant de tirer.*

RENFORTS (4pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier Nain avec bouclier
3	Guerrier Nain avec équipement au choix
4	Ranger Nain avec arc long nain
5	Ranger Nain avec équipement au choix
6	Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6	Résultat
1-4	Garde de Fer
5-6	Garde Khazâd (Rare 3)



MONTS DE FER

Les Nains des Monts de Fer sont un peuple tenace et robuste, possédant l'une des plus grandes forces armées du Troisième Âge. Contrairement aux Nains des autres royaumes, ceux des Monts de Fer sont davantage connus pour leur efficacité guerrière plutôt que pour leur habileté à forger des objets de valeur. C'est pourquoi l'armée de ce royaume représente un adversaire redouté et des plus mortels que les forces de Sauron ne se pressent pas à combattre.

Les Nains des Monts de Fer forment de tels guerriers compétents au cours des nombreuses batailles menées contre les Orques et les Gobelins qui souillent leurs terres ancestrales. Avant de rejoindre les rangs de l'armée principale, de nombreux Nains doivent consacrer des années à arpenter la Terre du Milieu pour perfectionner leurs compétences et massacrer les serviteurs du Mal qu'ils croisent. C'est à travers ces expéditions que des groupes de guerriers deviennent à jamais soudés par leurs faits d'armes et toutes leurs histoires communes.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Nain des Monts de Fer avec lance et bouclier
2x Nain des Monts de Fer avec grande pioche
1x Nain des Monts de Fer avec arbalète

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Bouquetin de guerre (6/10)
- 4 Points d'Intendance
Grande pioche (1/5)
- 1 Point d'Intendance

RENFORTS (5pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Nain des Monts de Fer avec grande pioche
3	Nain des Monts de Fer avec arbalète
4	Nain des Monts de Fer avec lance et bouclier
5	Nain des Monts de Fer avec équipement au choix
6	Chevaucheur de Bouquetin des Monts de Fer

La règle spéciale **MUR DE BOUCLIERS** ne requiert plus deux mais une seule figurine en contact pour s'appliquer.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Khazâd ai-mênu ! (PASSIF) - Avec une fureur aussi ardente que les forges de fer des Nains, le héros se précipite sur l'ennemi pour défendre le peuple de Durin.

Dans les scénarios où vous lancez un dé pour déterminer si vous faites entrer en jeu ou non des forces supplémentaires (avec la règle Renforts par exemple) ou pour déterminer par quel bord de table vous devez vous déplacer (avec la règle Maëlstrom par exemple), vous pouvez modifier le jet de la troupe du Héros par +1 ou -1.



LA COMTÉ

Les Hobbits qui résident dans la Comté sont une race pacifique, heureuse d'ignorer le reste du monde et d'être ignorée par les "grandes personnes" qui se trouvent hors de leurs frontières. En fait, pour beaucoup de ceux qui vivent en Terre du Milieu, les Hobbits ne semblent présenter que peu d'intérêt car ne sont pas considérés comme de véritables guerriers ni comme des sages. Ils quittent rarement les limites des quatre Quartiers de la Comté, préférant demeurer dans le confort de leur foyer, là où ils savent qui ils sont et ce qu'ils sont capables de faire.

Pourtant, dans les rares cas où leurs moyens de subsistance sont menacés, les Hobbits peuvent se rallier pour former une force de combat chaque fois que c'est nécessaire, même s'ils ne possèdent pas une grande prouesse martiale. Il y a même des occasions où, à la suite d'attaques contre leur patrie, des petits groupes de Hobbits s'aventurent au-delà des frontières de la Comté pour la protéger de ceux qui en veulent à leur mode vie paisible et pittoresque.

COMPOSITION DE DÉPART

8x Milicien Hobbit
4x Archer Hobbit

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de la Comté peut compter jusqu'à 25 membres au lieu de 15.

La Créature "Cheval de Somme" confère à la compagnie un effet bannière à 6".

RENFORTS (2pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Milicien Hobbit
3	Archer Hobbit
4	Shirriff Hobbit
5	2x Milicien Hobbit
6	2 Hobbits au choix

PROMOTIONS

Milicien Hobbit - Shirriff Hobbit

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Chef uniquement : Poney (2/5)
- 2 Points d'Intendance

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Poseur de Pièges ! (PASSIF) - S'ils ne sont pas de redoutables combattants, les Hobbits ont su apprendre à tourner à leur avantage l'art de la chasse du petit gibier.

Le **Héros** gagne 2 pièges au choix parmi les 4 types de pièges disponibles pour les Hobbits de la Comté (voir le Grand Livre des Armées). Si plusieurs **Héros** de la compagnie possèdent des pièges, la compagnie doit toujours posséder un nombre identique de chaque piège, y compris le leurre (à 1 près).



MERCENAIRES DES TERRES SAUVAGES

La Terre du Milieu est parcourue par des gens de toutes races qui errent sur les chemins des terres sauvages pour toutes sortes de raisons. Et il n'est pas rare qu'un groupe de ce genre de vagabonds trouve un terrain d'entente et continue leur trajet ensemble. Plus encore, il n'est pas rare que des bandes d'Hommes, d'Elfes, de Nains et même parfois de Hobbits traversent territoires et royaumes, animées par des objectifs qu'elles gardent pour elles-mêmes.

Ces groupes de guerriers errants sont souvent engagés par les Peuples Libres pour les soutenir contre des attaques extérieures. Bien qu'ils ne soient pas liés entre eux par des allégeances naturelles ou officielles, ces mercenaires tissent des relations solides au cours de leurs missions et donneront tout pour protéger leurs chers compagnons.

COMPOSITION DE DÉPART

1x Ranger Nain avec hache à deux mains
1x Ranger Nain avec haches de jet
1x Guerrier Elfe Sylvestre
1x Guerrier Elfe Sylvestre avec arc elfique
2x Ranger du Gondor
1x Milicien Hobbit

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de Mercenaires des Terres Sauvages peut avoir jusqu'à 50% d'arcs au lieu de 33%.

Le coût de recrutement des Mercenaires est réduit de 1pt d'Intendance.

Le Milicien Hobbit confère un bonus de +1 à la Bravoure de tous les alliés à 3".

RENFORTS (4pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Ranger du Gondor avec équipement au choix
3 Ranger Nain avec équipement au choix
4 **Guerrier Elfe Sylvestre**
5 Résultat inférieur au choix
6 Sentinelle Elfe Sylvestre (Rare 1)

Si le Milicien Hobbit de la compagnie a été tué, tout résultat du jet de Renforts peut être d'office échangé contre le recrutement d'un nouveau Milicien Hobbit. Il ne peut y en avoir qu'un seul au maximum au sein de la compagnie.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Loi des Regards Indiscrets (PASSIF) - Le temps passé par le héros à errer sur les chemins de la Terre du Milieu en a fait un maître du pistage des chemins secrets voire invisibles.

Le Héros gagne la règle spéciale DISCRETION.



MORTS DE DUNHARROW

Ayant demeuré aux abords des Montagnes Blanches pendant des milliers d'années, les Morts de Dunharrow ont finalement été appelés à respecter leur serment envers le roi du Gondor. Alors que la plupart de ces guerriers fantomatiques se rendent avec Aragorn aux Champs du Pelennor, quelques petits contingents sont envoyés pour repousser l'ennemi ailleurs en Terre du Milieu.

Envoyés par leur roi-commandant et l'héritier d'Isildur, ces groupes de morts visent à traquer toutes les forces hostiles au royaume du Gondor et voyagent parfois jusqu'aux confins de la Terre du Milieu pour les débusquer, où qu'elles se trouvent. Ce n'est qu'après avoir accompli leur devoir qu'ils peuvent enfin quitter leur vie d'errance et trouver le repos éternel.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier des Morts avec bouclier
2x Guerrier des Morts avec lance

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

La compagnie ne peut jamais acquérir, par rançon ou autre moyen indirect (voir REGLES OPTIONNELLES), des équipements autres que ceux présents dans son Armurerie. Elle ne peut pas recruter de Mercenaires.

RENFORTS (6pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier des Morts
3	Guerrier des Morts avec bouclier
4	Guerrier des Morts avec lance
5	Guerrier des Morts avec lance et bouclier
6	Cavalier des Morts

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Monture spectrale (6/12)
- 4 Points d'Intendance

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Toucher de la Mort (ACTIF) - La terreur que ces êtres spectraux insufflent à leurs ennemis est telle qu'une rencontre avec l'un d'eux peut laisser n'importe qui paralysé de peur.

Si le Héros porte des coups contre une figurine ennemie qui n'est finalement pas tuée, celle-ci doit passer immédiatement un test de Bravoure ; si elle échoue, elle sera traitée au tour suivant comme étant sous les effets du pouvoir magique IMMOBILISATION.



COMPAGNIES DU MAL



hazagoroth hazagoroth. asphelthegoroth hazagoroth

MORDOR

Le Mordor. Une terre désolée et stérile, remplie de ténèbres et de créatures maléfiques au service du Seigneur des Ténèbres. Rien de bon ne peut pousser en ce lieu maudit, et ceux qui y vivent sont poussés par une magie noire à la malveillance et la cruauté. Dans les ombres de cette région ravagée, des légions d'Orques rôdent et s'agitent, leurs chefs cherchant la moindre occasion de monter en grade dans les armées de Sauron et passant leur temps à châtier les trahisons de leurs subalternes.

Lorsque certains groupes d'Orques acquièrent une réputation au Mordor, il leur est souvent ordonné par le Grand Œil de quitter ces terres pour aller semer la dévastation sur la Terre du Milieu. A partir de là, ces bandes vont attaquer, piller et assassiner tout ce qui se présente pour la gloire de Sauron. Leurs cibles seront la plupart du temps des avant-postes du Gondor et du Rohan, mais il n'est pas rare qu'elles s'aventurent encore plus loin pour combattre de nouveaux ennemis et causer toujours plus de chaos.

COMPOSITION DE DÉPART

3x Guerrier Orque avec bouclier
 2x Guerrier Orque avec lance
 2x Guerrier Orque avec arme à deux mains
 2x Guerrier Orque avec arc orque

PROMOTIONS

Guerrier Orque avec bouclier
 - Orque du Morannon avec bouclier
 Guerrier Orque avec lance - Orque du Morannon avec lance
 Guerrier Orque avec arme à deux mains - Chevauteur de Warg
 Guerrier Orque avec arc orque - Pisteur Orque
 Uruk-hai du Mordor - Garde Noir de Barad-Dûr

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
 1 Rien
 2 Guerrier Orque avec arme à deux mains
 3 Guerrier Orque avec lance
 4 Guerrier Orque avec arc orque
 5 Guerrier Orque avec bouclier
 6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
 1 Pisteur Orque
 2-3 Chevauteur de Warg
 4-5 Uruk-hai du Mordor
 6 Garde Noir de Barad-Dûr

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Batailleur Orque (ACTIF)
 - Lorsqu'il lutte en fâcheuse posture, le héros révèle sa nature la plus sauvage, esquivant et lacérant ses ennemis pour sauver sa propre vie.

Chaque fois que le Héros est en infériorité numérique dans un combat, il gagne un bonus de +1 à ses valeurs de Combat et d'Attaques.



MINAS MORGUL

Autrefois une fière cité du Gondor, Minas Ithil est depuis longtemps sous le contrôle du Seigneur des Ténèbres. Désormais connue sous le nom de Minas Morgul ou "Tour de la Sorcellerie", elle est la demeure des Nazgûls et de leurs légions d'Orques, mais aussi d'esprits maudits et d'autres créatures maléfiques. La ville morte n'est vraiment pas un endroit où quiconque voudrait s'aventurer, à la seule exception des êtres qui ont cédé au pouvoir des Neuf.

Alors que la recherche de l'Anneau Unique pour le Seigneur des Ténèbres se poursuit, les Nazgûls envoient constamment leurs propres guerriers pour parcourir les chemins de la Terre du Milieu à la recherche du "Précieux". Aux côtés des Orques du Mordor, de terribles Numénoréens Noirs viennent encadrer ces bandes guerrières afin de maintenir leur discipline.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Orque avec bouclier
2x Guerrier Orque avec lance
2x Guerrier Orque avec arc orque
2x Numénoréen Noir

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-2 Rôdeur de Morgul
3-4 Numénoréen Noir
5-6 Spectre des Marais des Morts (Rare 2)

Un Guerrier Spectral ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Guerrier Orque avec arme à deux mains
3 Guerrier Orque avec lance
4 Guerrier Orque avec arc orque
5 Guerrier Orque avec bouclier
6 Jet de Renforts Spéciaux

PROMOTIONS

Guerrier Orque avec arc orque - Pisteur Orque
Numénoréen Noir - Chevalier de Morgul

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Armes de Morgul (ACTIF)
- Les armes forgées dans la citadelle de Minas Morgul sont imprégnées d'une magie noire assez puissante pour drainer la vie.

Chaque fois que le Héros inflige à une figurine ennemie une blessure non annulée par un jet de Destin, lancer 1D6 ; sur 4+, celle-ci subit une blessure supplémentaire (qui peut elle aussi être annulée par un jet Destin).



CIRITH UNGOL

A l'ouest du Mordor se trouve Cirith Ungol, un bastion de Sauron qui garde un col de montagne qui communique avec le Gondor. Cette forteresse haute et imposante abrite une garnison nombreuse d'Orques et d'Uruk-hai, les deux races se battant constamment pour savoir qui commande vraiment la place forte. Ils sont la première ligne de défense contre tout ce qui voudrait franchir ce passage, Elfes, Hommes ou n'importe quoi d'autre.

Sous les ordres des commandants de Cirith Ungol, des bandes d'Orques et Uruk-hai sont envoyés dans le col pour surveiller les frontières à la recherche de toute personne assez courageuse (ou inconsciente) pour tenter de traverser, et cela malgré le risque supplémentaire de se retrouver piégé par les toiles de Shelob au fin fond de tunnels humides. Il est d'ailleurs courant que les patrouilles soient attaquées par des araignées de taille impressionnante, et parfois elles parviennent même à les capturer et à les "dresser" pour leur faire charger l'ennemi dans de futurs combats.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Orque avec bouclier
2x Guerrier Orque avec lance
1x Guerrier Orque avec arc orque
3x Uruk-hai du Mordor

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2-3 Guerrier Orque avec équipement au choix
4-5 Uruk-hai du Mordor avec équipement au choix
6 Araignée Géante (Rare 3)

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

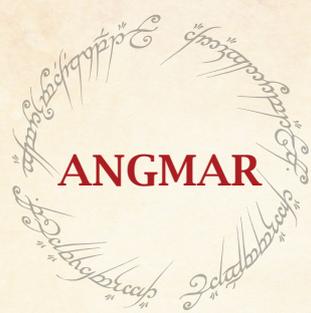
A la Charge ! (ACTIF - Orque et Uruk-hai uniquement) *Se disputant constamment le titre de la meilleure race, les Orques et les Uruk-hai de Cirith Ungol feront tout pour surpasser leurs rivaux.*

En phase de Combat, Le Héros, Orque ou Uruk-hai, gagne un bonus de +1 pour Blesser dès lors qu'une figurine amie de l'autre race se situe à moins de 3" de lui.

Taille Contre-Nature (PASSIF - Araignée uniquement) *D'innombrables années passées à se régaler du sang de ses proies ont fait grandir le gabarit de la créature au-delà de sa taille naturelle, amoindrissant ainsi la létalité des coups portés contre elle.*

Chaque fois que le Héros subit une blessure, lancer 1D6 ; sur 5+, la blessure est ignorée.





ANGMAR

A mesure que le pouvoir du Roi-Sorcier d'Angmar grandit, le royaume d'Arnor ne cesse de s'affaiblir. Ses cités jadis puissantes tombent en ruine sinon en déclin à cause des multiples assauts des forces d'Angmar. Sous le commandement du premier des Nazgûls, des bandes de guerriers Orques attaquent les villes les plus vulnérables et les livrent à leur sombre général ; car en effet, cette guerre s'éternise tellement que des troupes réduites suffisent à bousculer les derniers bastions d'Arnor.

Ces bandes guerrières sont menées par les plus opportunistes des Orques d'Angmar, ceux dont l'unique motivation est de piller, tuer et torturer à la tête des armées du Roi-Sorcier. Cependant, il y avait davantage que de simples Orques au sein de ces groupes ; il arrive que leurs cris féroces attirent vers eux les esprits de victimes de guerre mortes depuis des temps ancestraux. Désormais liés au pouvoir du Nazgûl, ces esprits maudits se battent parfois aux côtés des "vivants" quand ils en reçoivent l'ordre.

COMPOSITION DE DÉPART

- 3x Guerrier Orque d'Angmar avec bouclier
- 2x Guerrier Orque d'Angmar avec lance
- 2x Guerrier Orque d'Angmar avec arme à deux mains
- 2x Guerrier Orque d'Angmar avec arc orque

RENFORTS (3pts)

- D6 Résultat
- 1 Rien
- 2 Guerrier Orque d'Angmar avec arme à deux mains
- 3 Guerrier Orque d'Angmar avec lance
- 4 Guerrier Orque d'Angmar avec arc orque
- 5 Guerrier Orque d'Angmar avec bouclier
- 6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

- D6 Résultat
- 1-2 2 Guerriers Orques d'Angmar avec équipement au choix
- 3-4 Chevaucheur de Warg d'Angmar
- 5-6 Spectre des Marais des Morts (Rare 3)

Un Spectre des Marais des Morts ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

PROMOTIONS

- Guerrier Orque d'Angmar avec arme à deux mains - Chevaucheur de Warg d'Angmar
- Guerrier Orque d'Angmar avec arc orque - Pisteur Orque

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Regard de la Mort (ACTIF) - Ressuscité par la magie noire du Roi-Sorcier, le héros possède maintenant le pouvoir de geler d'effroi le cœur de ses ennemis, les laissant tétanisés sur place.

Durant sa Phase de Mouvement, le Héros peut cibler une figurine ennemie à 6". La cible doit alors passer un test de Bravoure ; si elle échoue, elle ne peut pas bouger pour le reste du tour.



DOL GULDUR

Dans la partie sud de Vertbois-le-Grand, on a longtemps pensé que l'ancienne forteresse de Dol Guldur était abandonnée depuis une éternité. Mais au cours du Troisième Âge, une noirceur tomba soudainement sur ses murs en ruine et on se mit aussitôt à raconter qu'un sorcier habitait désormais ce lieu maudit. Avec le temps, les bûcherons locaux cessèrent d'appeler cette forêt Vertbois pour la rebaptiser d'un nouveau nom : la Forêt Noire.

La vérité est bien pire que ce que même les bûcherons pouvaient imaginer car ce n'est pas un vulgaire sorcier qui génère une force maléfique à Dol Guldur, mais le Seigneur des Ténèbres en personne. Sauron a ainsi attiré vers cette place forte toutes sortes d'Orques, de Wargs et même les guerriers d'Azog le Profanateur. L'Orque Pâle a encore soif du sang de la lignée de Thorin Ecu-de-Chêne, et la nouvelle d'une compagnie d'aventuriers en route vers la Montagne Solitaire est parvenue à ses oreilles. C'est donc à partir de là, Dol Guldur, qu'Azog envoie des bandes guerrières à la recherche de voyageurs nains avec l'intention d'obtenir la tête la tête de Thorin.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Chasseur Orque
1x Chasseur Orque avec arc orque
1x Chasseur Orque avec arme à deux mains
2x Warg des Ombres

PROMOTIONS

Chasseur Orque - Chasseur Orque sur warg des ombres et avec équipement équivalent
Warg des Ombres - Chasseur Orque sur warg des ombres

Le Warg promu en figurine de Cavalerie devient une monture et est désormais considéré comme tel au regard de toutes les règles.

RENFORTS (4pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Warg des Ombres
3 Chasseur Orque
4 Chasseur Orque avec arc orque
5 Chasseur Orque avec pioche à deux mains
6 Chasseur Orque avec équipement au choix

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

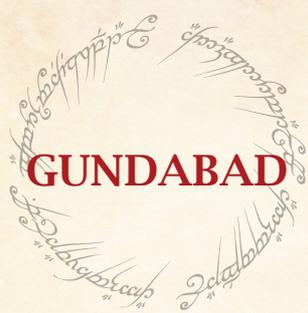
La compagnie peut dépasser la limitation de 20% de la Cavalerie (jusqu'à 100%), mais lorsque c'est le cas, tout cavalier en surplus à partir du quatrième (inclus) occupe deux places dans l'effectif des 15 membres.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Pouvoir du Nécromancien (PASSIF) - *Le héros a été imprégné de la sombre sorcellerie du Nécromancien, prolongeant sa vie au-delà des limites normales.*

Chaque fois que le Héros subit une blessure, lancer 1D6 ; sur 5+, la blessure est ignorée.





Au plus au nord des Monts Brumeux se trouve la forteresse de Gundabad, porte d'entrée du royaume déchu d'Angmar. Dans ses murs se massent les Orques de Gundabad, des monstres et d'autres créatures féroces dressées spécialement pour la guerre contre les ennemis du Seigneur des Ténèbres.

Sous les ordres de Bolg, le Castellan du Mont Gundabad, des bandes d'Orques accompagnés de bêtes de guerre s'aventurent hors les murs de la forteresse pour semer le chaos et la destruction sur la Terre du Milieu. Ces groupes attaquent les avant-postes, les colonies et d'autres groupes itinérants dans une mêlée furieuse au nom de Sauron.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Orque de Gundabad avec bouclier
2x Guerrier Orque de Gundabad avec lance
4x Mercenaire Gobelin

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de Gundabad peut recruter un Ogre (**Rare 1**) pour un coût de 15 points d'Intendance. Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un **Héros**.

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2-3 **Mercenaire Gobelin**
4 Guerrier Orque de Gundabad avec bouclier
5 Guerrier Orque de Gundabad avec lance
6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-5 **Berserker de Gundabad (Rare 3)**
6 **Chauve-Souris de Guerre (Rare 2)**.

Une Chauve-Souris de Guerre ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un **Héros**.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Frappe Dévastatrice (ACTIF)
- Le héros se concentre, levant son arme au-dessus de sa tête afin de porter un seul coup ravageur.

Avant n'importe quel jet de Duel, le **Héros** peut choisir de réduire sa valeur d'Attaques à 1 afin de gagner



RHÛN

On dit du Rhûn qu'il n'y a pas en Terre du Milieu de culture aussi virile et vouée à la guerre. Chaque Oriental, homme ou femme, apprend à se battre à la lance et à l'épée dès sa prime jeunesse. Au-delà de ce socle commun, ceux qui veulent approfondir leur dévotion à la pratique martiale se présenteront à l'un des nombreux temples guerriers du pays ; ils y apprendront l'art de l'escrime sous la tutelle implacable des Chevaliers Dragons, dans l'espoir d'être un jour choisi pour devenir un de leurs Dragons Noirs. À cette fin, les aspirants vont devoir s'aventurer hors de leur sanctuaire pour tester leurs compétences, soit contre d'autres sanctuaires soit de préférence contre des étrangers.

Un groupe qui réussit dans cette tâche ne devient pas riche au sens conventionnel, car l'argent est sans importance pour ceux qui suivent la Voie des Lames. En effet, tous les trésors pris sur les cadavres ennemis sont offerts à leur sanctuaire comme preuve de leurs exploits au combat ; les trophées de victoire attirent inévitablement dans leurs rangs davantage de guerriers partageant le même idéal. Et tandis que de nombreuses bandes guerrières erreront sans fin suite à leurs échecs, les plus valeureuses retournent avec triomphe dans leur temple d'origine, les visages marqués par les combats et leurs sacs remplis de butins de guerre.

COMPOSITION DE DÉPART

- 2x Guerrier Oriental avec bouclier
- 2x Guerrier Oriental avec pique et bouclier
- 2x Guerrier Oriental avec arc

RENFORTS (3pts)

- D6 Résultat
- 1 Rien
- 2 Guerrier Oriental avec bouclier
- 3 Guerrier Oriental avec pique et bouclier
- 4 Guerrier Oriental avec arc
- 5 Guerrier Oriental avec équipement au choix
- 6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

- D6 Résultat
- 1-4 Cataphractaire Oriental
- 5-6 Basilic de Guerre de Rhûn (Rare 1).

Un Basilic de Guerre de Rhûn ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

La règle spéciale LA HORDE ETINCELANTE ne requiert plus deux mais une seule figurine en contact pour s'appliquer.

PROMOTIONS

- Guerrier Oriental - Guerrier Dragon Noir avec équipement équivalent
- Cataphractaire Oriental - Cataphractaire Dragon Noir

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Prouesse Martiale (PASSIF)

- Ayant atteint une parfaite maîtrise de ses armes et un fort esprit de cohésion, le héros sait comment mettre en difficulté n'importe quel ennemi assez fou pour défier Rhûn.

Le Héros inflige un malus de -1 à la valeur de Combat des figurines ennemies qui participent (soutiens inclus) au même combat que lui. Non cumulable.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Hallebarde (1/5) - 1 point d'Intendance



DRAGONS NOIRS

Au cœur de l'armée orientale on trouve l'Ordre des Dragons Noirs, un culte ésotérique fanatiquement dévoué à la guerre au nom de Sauron. C'est au sein de cet ordre que de nombreux Orientaux éprouvent un entraînement drastique et impitoyable afin de perfectionner leurs habiletés martiales. S'ils y survivent et se montrent à la hauteur, ils deviendront l'un des plus grands guerriers d'élite du Rhûn : un Chevalier-Dragon.

Dans le cadre de leur initiation, il n'est pas rare qu'un groupe de Dragons Noirs s'aventure dans la Terre du Milieu pour relever des défis dignes de cet ordre martial. Souvent, ces groupes seront accompagnés de quelques Adeptes du Culte du Dragon, un statut intermédiaire regroupant ceux qui se sont élevés au-dessus du rang de Dragon Noir et qui ambitionnent de devenir des Chevaliers-Dragons. Dans la direction de telles compagnies, les Adeptes y trouvent donc aussi leur intérêt en prouvant par leurs actes qu'ils sont légitimes pour intégrer le rang suprême de l'ordre.

COMPOSITION DE DÉPART

- 1x Adeptes du Culte du Dragon
- 2x Guerrier Dragon Noir avec Bouclier
- 1x Guerrier Dragon Noir avec Pique et Bouclier
- 1x Guerrier Dragon Noir avec arc

RENFORTS (3pts)

- | | |
|----|---|
| D6 | Résultat |
| 1 | Rien |
| 2 | Guerrier Dragon Noir avec bouclier |
| 3 | Guerrier Dragon Noir avec pique et bouclier |
| 4 | Guerrier Dragon Noir avec arc |
| 5 | Guerrier Dragon Noir avec équipement au choix |
| 6 | Jet de Renforts Spéciaux |

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Duelliste Expert (ACTIF) - En combattant acharné, le héros traque et défie les chefs ennemis, désireux de faire ses preuves contre les plus puissants adversaires de la Terre du Milieu.

Lorsqu'il combat un Héros ennemi, le Héros peut forcer son adversaire à relancer l'un de ses dés lors du jet de Duel.

RENFORTS SPÉCIAUX

- | | |
|-----|------------------------------------|
| D6 | Résultat |
| 1-4 | Adeptes du Culte du Dragon |
| 5-6 | Basilic de Guerre de Rhûn (Rare 2) |

Un Basilic de Guerre de Rhûn ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

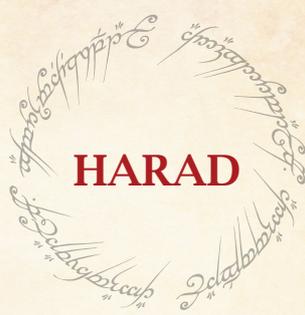
ÉQUIPEMENT UNIQUE

- Deux épées (1/5)**
 - 2 points d'Intendance
 +1 Attaque ; épées qui nécessitent les deux mains et comptent comme deux armes portées.

PROMOTIONS

Guerrier Dragon Noir - Adeptes du Culte du Dragon





HARAD

Dans les vastes terres désertiques du Harad, les grands royaumes ne sont pas légion. La plupart des Haradrim vivent en petites tribus, chacune ayant sa propre hiérarchie, mais souvent soumises au pouvoir d'un plus grand seigneur de guerre. Les chefs de ces tribus sont sans pitié, une obligation au Harad pour ceux qui veulent conserver leur rang et ne pas subir une mort prématurée.

Les Haradrim qui vivent dans ces tribus forment régulièrement des groupes de guerriers pour faire des raids, des bandes d'hommes cruels qui partent attaquer et piller les avant-postes et colonies du Gondor ou de ses fiefs. Ces raids sont souvent rapides et sanglants, avec de nombreux ennemis tués par les flèches noires suderones. Bien que ces actes de guerre étaient à l'origine dictés par l'impératif de survie de se procurer des provisions, à force ils se sont ancrés dans la culture Haradrim qui encourage désormais d'envoyer constamment des expéditions et quelles qu'en soient les raisons.

COMPOSITION DE DÉPART

4x Guerrier Haradrim avec lance
4x Guerrier Haradrim avec arc

PROMOTIONS

Guerrier Haradrim avec lance -
Garde Serpent
Guerrier Haradrim avec arc -
Pillard Haradrim avec arc
Garde Serpent - **Cavalier Serpent**

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat du Harad peut avoir jusqu'à 50% d'arcs au lieu de 33%.

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2-3 Guerrier Haradrim avec lance
4-5 Guerrier Haradrim avec arc
6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1 Pillard Haradrim avec arc
2 Pillard Haradrim avec lance de guerre
3 Garde Serpent
4 Cavalier Serpent
5 Gardien de Kârna
6 Garde Marchand d'Abrahân

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

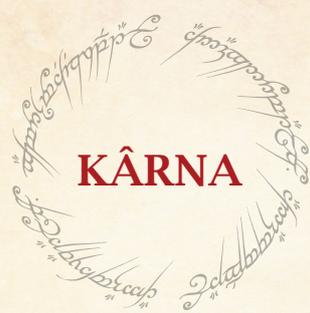
Maître des Poisons (ACTIF) -
Le héros a appris à maîtriser la science des toxines des Haradrim et a enduit la lame de ses armes de la plus puissante d'entre elles.

Le Héros peut relancer tous ses jets pour Blesser ratés.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Lames jumelles (1/5)
- 2 points d'Intendance
+1 Attaque ; épées qui nécessitent les deux mains et comptent comme deux armes portées.





KÂRNA

Dans les déserts du Harad se cache la cité hantée de Kârna. L'origine du cataclysme qui a frappé cette ville et ses habitants reste un mystère, mais de faibles gémissements plaintifs et des sons métalliques peuvent y être entendus depuis l'extérieur. Les Haradrim qui vivent à proximité ont le devoir sacré de protéger le reste du Harad contre tout ce qui rôde dans ces murs, en veillant surtout à ce que rien n'en réchappe.

Bien que ces gardiens soient investis d'une mission de protection à l'égard des leurs, ils restent aussi cruels que n'importe quel Haradrim et se lancent bien volontiers dans des raids et pillages afin d'accroître leurs propres richesses. Il y a même des rumeurs disant que des bandes guerrières parviennent à soumettre à leur volonté des esprits maudits de Kârna pour ensuite s'en servir lors des combats.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Haradrim avec lance
2x Guerrier Haradrim avec arc
2x Gardien de Kârna avec doubles lames
1x Gardien de Kârna avec arc

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2-3 Guerrier Haradrim avec lance
4-5 Guerrier Haradrim avec arc
6 Jet de Renforts Spéciaux

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Maître de la Cité Hantée (PASSIF) - *Le héros a passé beaucoup de temps dans les murs de Kârna, lui conférant une aura à la fois intrigante et effrayante.*

Le Héros gagne la règle spéciale TERREUR.

PROMOTIONS

Guerrier Haradrim avec lance - **Disciple de Kârna* avec lance**
Guerrier Haradrim avec arc - **Disciple de Kârna* avec arc**
Disciple de Kârna* avec lance - **Gardien de Kârna avec doubles lames**
Disciple de Kârna* avec arc - **Gardien de Kârna avec arc**

*Un Disciple de Kârna est un Guerrier Haradrim qui a une valeur de Tir de 3+ au lieu de 4+.

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1 Disciple de Kârna avec arc
2 Disciple de Kârna avec lance
3-5 Gardien de Kârna
6 Guerrier Spectral (Rare 1)

Un Guerrier Spectral a le même profil qu'un Guerrier des Morts. Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Lames jumelles (1/5)
- 2 points d'Intendance
+1 Attaque ; épées qui nécessitent les deux mains et comptent comme deux armes portées.



EXTRÊME HARAD

Loin au sud du Gondor et encore plus loin que le Harad, vivent les Mahûd, une peuplade de guerriers féroces. Rares sont ceux qui peuvent survivre dans le désert brûlant auquel les Mahûd se sont adaptés, et ceux qui arrivent à supporter la chaleur torride de ces lieux succomberont quand même à cause de la soif et de l'épuisement. C'est surtout en raison de ces conditions de vie difficiles que les Mahûd sont devenus une race sauvage qui valorise la brutalité au-dessus du reste.

Il n'est pas rare qu'un chef de tribu audacieux rassemble des guerriers et parte en expédition dans la Terre du Milieu afin de prouver sa force et gagner la loyauté des siens ; en effet, c'est en massacrant sans pitié ses ennemis qu'un tel meneur s'attire l'admiration de ceux qui le suivent. Ces petites bandes de Mahûd retournent rarement dans leur tribu d'origine parce que soit elles périssent durant l'expédition soit elles consomment leur gloire acquise en fondant une nouvelle tribu.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier Mahûd
2x Guerrier Mahûd avec lance
2x Guerrier Mahûd avec sarbacane

PROMOTIONS

Guerrier Mahûd - Pillard Mahûd
Guerrier Mahûd avec lance - Pillard Mahûd avec lance de guerre
Guerrier Mahûd avec sarbacane - Pillard Mahûd avec sarbacane

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Chameau de guerre (6/12)
- 4 points d'Intendance

Sarbacane (1/5)
- 1 point d'Intendance

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Guerrier Mahûd
3 Guerrier Mahûd avec lance
4 Guerrier Mahûd avec Sarbacane
5 Guerrier Mahûd avec équipement au choix
6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

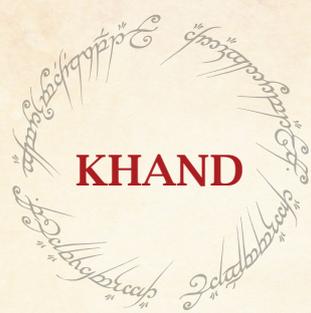
D6 Résultat
1-2 Pillard Mahûd
3-4 Pillard Mahûd avec équipement au choix
5-6 Demi-Troll (Rare 2).
Un Demi-Troll ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Fierté Guerrière (PASSIF) - La vue de ce héros combattant sans relâche suffit à motiver les hommes de sa tribu à charger l'ennemi.

Dès lors que le Héros est engagé au combat, les membres de la compagnie à 6" de lui réussissent automatiquement tous leurs tests





KHAND

Les habitants de Khand sont depuis longtemps alliés au Seigneur du Mordor, essentiellement parce que leur "amitié" avec la Tour Sombre s'est révélée fort rentable au fil des années. Les guerriers de Khand sont des mercenaires dans l'âme, enclins à se battre pour celui qui les paiera le plus généreusement. Ils passent leur vie à attaquer puis piller les avant-postes et colonies des Peuples Libres, avec une férocité toujours à la hauteur de leur solde.

Les tribus de Khand sont gouvernées par des chefs et des rois, des guerriers qui commandent par la peur et la réputation gagnée grâce à leurs prouesses au combat. Mais un chef en herbe ne peut espérer devenir célèbre et fortuné en restant dans son pays d'origine ; au contraire, il aura plutôt intérêt à rassembler ses partisans et à batailler en Terre du Milieu pour acquérir gloire et richesses avant de retourner au pays et prendre la place d'un autre chef ou détrôner un roi sur le déclin.

COMPOSITION DE DÉPART

5x Guerrier de Khand
2x Guerrier de Khand avec arc

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Chef uniquement : **Char de Khand (25/35)** - 6 points d'Intendance

PROMOTIONS

Guerrier de Khand - **Cavalier de Khand avec équipement au choix**

RENFORTS (3pts)

D6	Résultat
1	Rien
2-3	Guerrier de Khand
4-5	Guerrier de Khand avec arc
6	Cavalier de Khand avec équipement au choix

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

La compagnie peut dépasser la limitation de 20% de la cavalerie (jusqu'à 100%), mais lorsque c'est le cas, tout cavalier en surplus à partir du quatrième (inclus) occupe deux places dans l'effectif des 15 membres.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Maître Tirailleur (ACTIF) - *Les cavaliers de Khand sont réputés pour leurs talents de tirailleur, repoussant les ennemis à distance ou utilisant leur élan pour lancer un coup de hache dévastateur.*

Tant que le **Héros** est monté, il peut tirer avec un arc même s'il s'est déplacé de plus de la moitié de son Mouvement et, à chaque tour où il charge, il ne subit pas la pénalité de l'usage d'une arme à deux mains.



CORSAIRES D'UMBAR

Umbar est une ville impitoyable où la trahison et la corruption sévissent dans ses rues obscures. Aucun de ceux qui y habitent n'incarnent mieux tout cela que les corsaires qui forment l'équipage des navires d'Umbar. Les capitaines de ces vaisseaux sont des hommes avides et tyranniques qui sont toujours partants pour aller naviguer sur les côtes du Gondor, voire plus loin, dans le but de piller tout ce qui peut l'être.

Les corsaires sous commandement des capitaines partagent la même soif de butin et ne se font pas prier pour embarquer sur ces navires à voile noire. Chaque fois qu'une telle bande de pirates attaque une colonie, lui volant tout ce qui présente de la valeur, il est fréquent qu'elle se divise ensuite en petits groupes, chacun désirant de lancer ses propres raids de destruction de son côté. Plus ces bandes guerrières parviennent à distiller la peur chez leurs ennemis, plus elles gravissent les rangs de la flotte corsaire d'Umbar.

COMPOSITION DE DÉPART

3x Corsaire d'Umbar avec bouclier
2x Corsaire d'Umbar avec lance
2x Corsaire d'Umbar avec arc

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Bombes fumigènes (1/5)

- 2 Points d'Intendance
Armes de jet de Force 1 ; inflige les effets canalisés du pouvoir magique IMMOBILISATION si la cible blessée ne dépense pas 1 point de Volonté ; en cas de résultat 1 au jet pour Toucher, arme inutilisable pour le reste de la partie (réserves épuisées).

Pavois (1/5) - 2 points d'Intendance

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Corsaire d'Umbar avec bouclier
3 Corsaire d'Umbar avec lance
4 Corsaire d'Umbar avec arc
5 Corsaire d'Umbar avec équipement au choix
6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-3 Ravageur Corsaire
4-6 Arbalétrier Corsaire

Le Chef et les Seconds de la compagnie sont considérés comme des Boscors pour la règle spéciale TUEURS COMPULSIFS des Ravageurs Corsaires.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

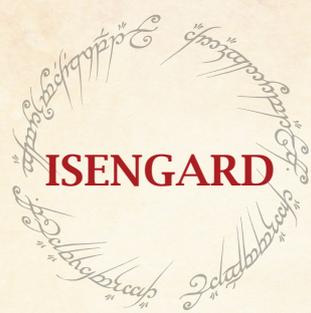
Traditions d'Umbar - *La piraterie dans le sang, le héros est devenu un piller professionnel, sachant où chercher les trésors perdus... ou ceux des autres.*

A la fin de toute partie gagnée, lancer 1D6 pour chaque Héros possédant cette règle : chaque 5+ fait gagner à la compagnie 1 point d'Intendance supplémentaire.

PROMOTIONS

Corsaire d'Umbar avec arc - Arbalétrier Corsaire





ISENGARD

Alors que le Magicien Blanc a sombré dans les Ténèbres, l'Isengard tout entier a suivi la même disgrâce. Finis les arbres et les jardins florissants ; ils ont tous été déracinés, brûlés et remplacés par des ateliers d'industrie. Dès lors, les feux d'Isengard ne se sont jamais éteints et les forges produisent à profusion des armes, armures et engins de siège pour équiper les Uruk-hai de Saroumane dans sa guerre contre les Hommes, les Elfes et les Nains.

Saroumane envoie régulièrement des petites bandes d'Uruk-hai pour attaquer et brûler les villages humains, semant la peur et la panique afin d'accroître son pouvoir. Aucune terre ne subit davantage ces raids que le royaume du Rohan, dont les colonies n'ont cessé d'être attaqués par les forces de l'Isengard. Les Uruk-hai qui dirigent ces bandes guerrières sont des chefs cruels et assoiffés de sang, qualités fort appréciées dans l'armée naissante de Saroumane, et qui cherchent à prouver leur valeur au combat dans le but de pouvoir commander des troupes dans les grandes batailles.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Eclaireur Uruk-hai
 2x Eclaireur Uruk-hai avec bouclier
 2x Eclaireur Uruk-hai avec arc uruk-hai

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Héros uniquement : **Grog uruk-hai**, PETIT (2) - 4 points d'Intendance

Un **Héros** peut choisir de consommer son Grog au début d'une partie (auquel cas l'Objet est retiré de son profil). Dès lors, tous les membres de la compagnie peuvent relancer un dé par jet de Duel durant toute la partie.

Epée de Berserker (1/5) - 2 points d'Intendance

RENFORTS (4pts)

D6 Résultat
 1 Rien
 2 Eclaireur Uruk-hai
 3 Eclaireur Uruk-hai avec équipement au choix
 4 Guerrier Uruk-hai avec bouclier
 5 Guerrier Uruk-hai avec équipement au choix
 6 Jet de Renforts Spéciaux

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
 1-3 Uruk-hai Sauvage (Rare 2)
 4-6 Berserker Uruk-hai (Rare 2)

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Y'a d'la Viande Fraîche au Menu, les Amis ! - La soif de sang du héros le pousse à une rage incontrôlable dans le combat.

Le **Héros** gagne un bonus de +1 pour Blesser contre toute figurine non **Esprit**.

PROMOTIONS

Eclaireur Uruk-hai - **Guerrier Uruk-hai avec pique**
 Eclaireur Uruk-hai avec bouclier - **Guerrier Uruk-hai avec bouclier**
 Eclaireur Uruk-hai avec arc uruk-hai - **Guerrier Uruk-hai avec arbalète**



CHEVAUCHEURS DE WARGS

Les loups de l'Isengard sont les éclaireurs de l'armée de Saroumane, employés par le Magicien Blanc pour tendre des embuscades et harceler l'ennemi. Les cris des wargs ont coutume d'annoncer leur charge imminente et rares sont ceux qui y survivent pour raconter leur histoire. Ceux qui commandent ces meutes sont des Orques ambitieux et rusés qui saisissent la moindre opportunité pour se tailler une plus grande part du gâteau par le pillage et pour livrer à leurs wargs la viande la plus fraîche.

Ces meutes de loups comprennent également des wargs qui ne sont pas encore montés, soit parce qu'ils n'ont pas encore été dressés soit parce que bien trop sauvages pour cela. Les chevaucheurs de wargs de l'Isengard arpentent une grande partie de la Terre du Milieu, toujours à la recherche de nouvelles victimes et de mises à sac qui aideront Saroumane à mettre la main sur l'Anneau Unique.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Warg Sauvage
2x Chevaucheur de Warg avec bouclier
1x Chevaucheur de Warg avec arc

PROMOTIONS

Warg Sauvage - Chevaucheur de Warg avec équipement au choix

Le Warg promu en figurine de Cavalerie devient une monture et est désormais considéré comme tel au regard de toutes les règles.

RENFORTS (4pts)

D6 Résultat
1 Rien
2 Warg Sauvage
3 2x Warg Sauvage
4 Chevaucheur de Warg avec arc
5 Chevaucheur de Warg avec javelots
6 Chevaucheur de Warg avec bouclier

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

La compagnie des Chevaucheurs de Wargs peut dépasser la limitation de 20% de la cavalerie, jusqu'à un maximum de 9 cavaliers.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Effroyables Cicatrices (PASSIF)
- La férocité d'un warg se mesure au nombre de cicatrices et d'écorchures qu'il possède, ce qui suffit à semer la peur dans le cœur de ceux qui font face à une telle créature.

La monture du Héros (ou lui-même si le Héros est un Warg Sauvage) gagne la règle spéciale TERREUR.



PAYS DE DUN

Quand la trahison de Saroumane se révéla au grand jour, il fit appel à davantage que des Orques et des Uruk-hai pour faire la guerre au royaume du Rohan. Les habitants du Pays de Dun haïssent les Rohirrim depuis des siècles ; ils n'ont donc pas été difficiles à convaincre pour se joindre à la cause du Magicien Blanc et aller massacrer leurs ennemis ancestraux.

Alors que la plupart des hommes de Dun intègrent les rangs des légions de Saroumane, certains forment des petites bandes envoyées dans des escarmouches pour attaquer rapidement les villages ou colonies et provoquer le maximum de panique avant l'arrivée de l'armée principale. Ces groupes s'aventurent parfois loin dans les vastes régions de la Terre du Milieu afin de piller et massacrer d'autres royaumes, gagnant ainsi en réputation au sein de leur peuple.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Guerrier du Pays de Dun avec bouclier
1x Guerrier du Pays de Dun avec hache à deux mains
1x Guerrier du Pays de Dun avec arc
4x Homme Sauvage du Pays de Dun

RENFORTS (3pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Homme Sauvage du Pays de Dun
3	Guerrier du Pays de Dun avec hache à deux mains
4	Guerrier du Pays de Dun avec arc
5	Guerrier du Pays de Dun avec bouclier
6	Jet de Renforts Spéciaux

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Guerrier Frénétique (PASSIF)
- Ayant été envouté jusqu'à la folie par les paroles du Magicien Blanc, le héros ne se soucie plus de ses blessures et se battra jusqu'au bout.

Chaque fois que le Héros subit une blessure, lancer 1D6 ; sur 5+, la blessure est ignorée

PROMOTIONS

Homme Sauvage du Pays de Dun
- Guerrier du Pays de Dun avec équipement au choix

RENFORTS SPÉCIAUX

D6	Résultat
1-3	Huscarl du Pays de Dun
4-5	Cavalier du Pays de Dun
6	Crébain du Pays de Dun (Rare 2)

Un Crébain du Pays de Dun ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Hache de Guerre du Pays de Dun (1/5) - 1 point d'Intendance



BRIGANDS DE SHARCOUX

Après la défaite de sa grande armée au Gouffre de Helm et son bannissement de l'Isengard, Saroumane se dirige secrètement vers l'ouest de la Comté, sous l'apparence d'un vieil homme errant du nom de Sharcoux. Là-bas il entreprend de rassembler des brigands et des brutes sauvages pour son propre compte, élaborant un plan pour prendre le contrôle de la Comté afin de se venger de la défaite que la Communauté de l'Anneau lui avait infligée.

Après avoir comploté et acheté son entrée dans la Comté, "Le Chef" a pris le commandement de ses groupes de brigands et envoie des bandes armées à travers la région pour soumettre tous les Hobbits à sa volonté. Il arrive aussi que certains de ces groupes s'aventurent un peu plus loin que nécessaire afin d'intimider et piller les villages des territoires voisins.

COMPOSITION DE DÉPART

3x Vaurien
2x Vaurien avec arc
1x Vaurien avec fouet
3x Homme Sauvage du Pays de Dun

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de Brigands de Sharcoux peut compter jusqu'à 20 membres au lieu de 15.

RENFORTS (2pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Homme Sauvage du Pays de Dun
3	Vaurien
4	Vaurien avec fouet
5	Vaurien avec arc
6	Guerrier Orque avec équipement au choix

ÉQUIPEMENT UNIQUE

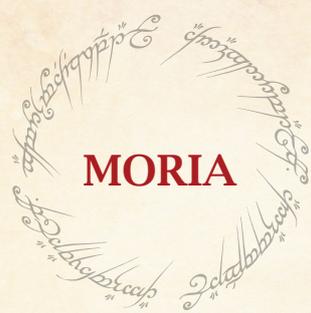
Fouet (1/5)
- 1 Point d'Intendance

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

La Force du Nombre (ACTIF) -
Le héros n'est rien de plus d'un meneur brutal et se sent dans son élément quand il se bat avec les chances de son côté.

Si le **Héros** est engagé dans un combat multiple avec davantage de figurines amies qu'ennemies, il gagne un bonus de +1 pour Blesser.





MORIA

Depuis l'arrivée du Balrog et la déroute des Nains, les grandes salles de la Moria résonnent sous une clameur d'un autre genre. A la place des marteaux de forgeron et des harpes, on entend désormais des battements de tambour et des cris stridents de Gobelins. Encore plus que dans les armées de Sauron, la Moria est en permanence secouée par des conflits internes avec d'innombrables Gobelins qui se battent entre factions rivales pour le pouvoir et la richesse. Des combats furieux peuvent avoir lieu pour se disputer le contrôle d'une salle en particulier ou même d'un seul objet de valeur.

Dans les profondeurs de la Moria, gagner du pouvoir n'est pas chose facile et s'y accrocher l'est encore plus. Tout chef Gobelin ayant des ambitions de règne sur les siens devra se battre durement pour rallier à sa cause le maximum de guerriers, tandis que pendant ce temps d'autres chefs rivaux envoient partout de leurs bandes pour piller des provisions et trésors en tout genre. Cette situation chaotique a pour conséquence inévitable qu'il ne manque pas de guerriers Gobelins qui patrouillent dans les mines mais qui partent aussi batailler contre les Hommes, les Elfes, les Nains... ou d'autres Gobelins qui leur disputent le pouvoir suprême sur la Moria.

COMPOSITION DE DÉPART

4x Guerrier Gobelin de la Moria avec bouclier
4x Guerrier Gobelin de la Moria avec lance
3x Guerrier Gobelin de la Moria avec arc orque

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de la Moria peut recruter un Troll des Cavernes (**Rare 1**) pour un coût de 15 points d'Intendance. Il ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

Une compagnie de combat de la Moria peut compter jusqu'à 20 membres au lieu de 15.

ÉQUIPEMENT UNIQUE

Troll uniquement : **Chaîne de Troll (5)** - 2 points d'Intendance

RENFORTS (2pts)

D6	Résultat
1	Rien
2	Guerrier Gobelin de la Moria avec lance
3	Guerrier Gobelin de la Moria avec bouclier
4	Guerrier Gobelin de la Moria avec arc orque
5	2x Guerrier Gobelin de la Moria avec équipement au choix
6	Jet de Renforts Spéciaux

PROMOTIONS

Guerrier Gobelin de la Moria avec bouclier - **Bouclier Noir de la Moria**
Guerrier Gobelin de la Moria avec lance - **Bouclier Noir de la Moria avec lance**
Guerrier Gobelin de la Moria avec arc orque - **Traqueur Gobelin**

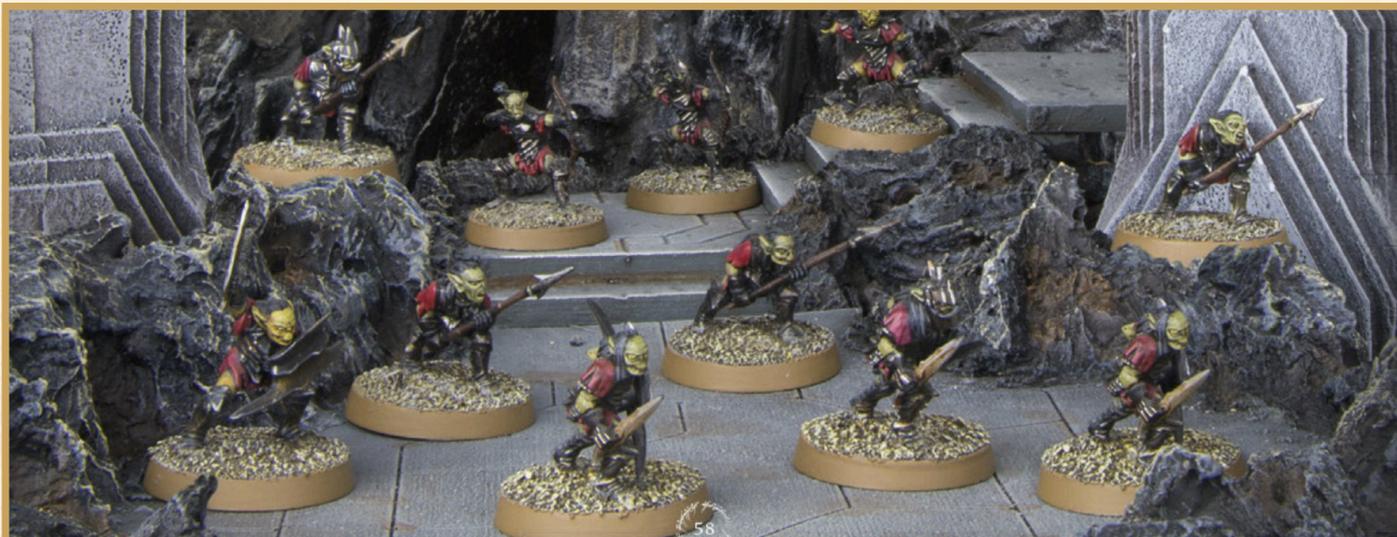
PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Chef Perfide (ACTIF) - *Aussi fourbes soient-ils, les commandants gobelins sacrifieront volontiers leurs sbires pour survivre et combattre un autre jour.*

Chaque fois que le Héros subit une blessure qui lui est fatale dans un combat, après les jets de Destin, lancer 1D6 ; sur 2+, il peut sélectionner une figurine amie à 1" de lui qui subira cette même blessure à sa place (laquelle blessure peut là aussi être annulée par un jet de Destin).

RENFORTS SPÉCIAUX

D6	Résultat
1-3	Traqueur Gobelin de la Moria
4-6	Bouclier Noir de la Moria



GOBELINVILLE

Alors que le royaume infesté de Gobelins à la Moria est divisé en d'innombrables factions qui se disputent la plus haute place au sommet, le royaume voisin de Gobelinville n'a pas à souffrir d'un tel problème. En effet, le trône de Gobelinville est occupé par le gros Roi Gobelin, un chef fourbe et impitoyable qui domine tous ses sujets sans aucun rival à combattre.

Des groupes de ces Gobelins sont constamment envoyés dans des raids pour causer des ravages au nom de leur Roi, ou pour réprimer tout complot visant à renverser leur vil suzerain. Cependant, ces dernières années, la nouvelle de la mise à prix sur la tête de Thorin Ecu-de-Chêne a orienté ces parties de chasse vers un nouvel objectif : traquer le nain prétendant "Roi sous la Montagne" et le mettre en genoux devant le Roi Gobelin.

COMPOSITION DE DÉPART

10x Guerrier Gobelin
2x Guerrier Gobelin avec arme à deux mains
Une compagnie de combat de Gobelinville peut compter jusqu'à 25 membres au lieu de 15.

RENFORTS (2pts)

D6	Résultat
1	Rien
2-3	Guerrier Gobelin
4-5	Guerrier Gobelin avec arme à deux mains
6	2x Guerrier Gobelin

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Poignard dans le Dos (ACTIF)
- Lorsque sa cible n'a plus d'échappatoire, le héros devient encore plus menaçant, poignardant en traître son ennemi jusqu'à ce que la mort l'emporte.

Le Héros gagne la règle spéciale ASSASSIN.

PROMOTIONS

Guerrier Gobelin - Mercenaire Gobelin

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

Une compagnie de combat de Gobelinville peut compter jusqu'à 25 membres au lieu de 15.



MONSTRES DE LA FORÊT NOIRE

Au cours du Troisième Age, la Forêt Noire a radicalement changé. Il ne s'agit plus du luxuriant et accueillant Vertbois-le-Grand ; maintenant il a évolué en une forêt sombre et inhospitalière, remplie d'horreurs et de chemins traîtres qui ne semblent plus mener nulle part.

Au milieu des arbres malades de cette forêt contaminée, de dangereux wargs sauvages rôdent en petits groupes, constamment à la recherche d'un repas facile en la personne de voyageurs perdus. Les araignées qui habitent dans les branchages, quant à elles, suivent simplement les parties de chasse des wargs dans l'espoir de piéger leurs proies plus rapidement qu'eux et de les conserver ainsi dans leur toile pour les dévorer plus tard.

COMPOSITION DE DÉPART

2x Araignée de la Forêt Noire
3x Warg des Ombres

RENFORTS (3pts)

D6 Résultat
1 Rien
2-3 Essaim (Rare 3)
4-5 Warg des Ombres
6 Jet de Renforts Spéciaux

Si la compagnie comporte déjà trois Essaims, le résultat 2-3 aura pour effet le recrutement d'un Warg des Ombres.

RENFORTS SPÉCIAUX

D6 Résultat
1-2 Araignée de la Forêt Noire
3-4 Araignée Géante
5-6 Nuée de Chauve-Souris

Une Nuée de Chauve-Souris ne pourra pas gagner d'Expérience ni devenir un Héros.

RÈGLE SPÉCIALE DE COMPAGNIE

La compagnie ne peut pas recruter de Mercenaires autres que le Chaman, mais elle peut en compter deux parmi ses 15 membres. S'ils connaissent le pouvoir magique FRENESIE, ils doivent choisir lors de leur recrutement et à titre définitif d'en faire profiter soit les Wargs soit les Araignées.

PROGRESSION UNIQUE DES HÉROS

Charge Vorace (ACTIF - Warg uniquement) - Dans un état de faim constante, le warg se jette sur sa proie avec suffisamment de force pour l'envoyer au sol.

Le Héros gagne les bonus de la Cavalerie quand il charge.

Taille Contre-Nature (PASSIF - Araignée uniquement) - D'innombrables années passées à se régaler du sang de ses proies ont fait grandir le gabarit de la créature au-delà de sa taille naturelle, amoindrissant ainsi la létalité des coups portés contre elle.

Chaque fois que le Héros subit une blessure, lancer 1D6 ; sur 5+, la blessure est ignorée.



LISTE DE COMPAGNIE DE COMBAT

NOM :		FACTION :	
VALEUR :		INTENDANCE :	

CHEF										
NOM :										
VOIE :							POINTS :			
M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D	
EQUIPEMENT			REGLES SPECIALES				BLESSURES			
CREATURE :							TYPE :			
XP:										

SECOND										
NOM :										
VOIE :							POINTS :			
M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D	
EQUIPEMENT			REGLES SPECIALES				BLESSURES			
CREATURE :							TYPE :			
XP:										

SECOND										
NOM :										
VOIE :							POINTS :			
M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D	
EQUIPEMENT			REGLES SPECIALES				BLESSURES			
CREATURE :							TYPE :			
XP:										

NOM :										
<input type="checkbox"/> Héros <input type="checkbox"/> Guerrier							POINTS :			
VOIE :										
M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D	
EQUIPEMENT			REGLES SPECIALES				BLESSURES			
CREATURE :							TYPE :			
XP:										

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:

NOM :

Héros Guerrier POINTS :

VOIE :

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D

EQUIPEMENT	REGLES SPECIALES	BLESSURES

XP:





hazayap'ē hazayap'ē. afael'ēch'iq'ap'ē hazayap'ē