







# Sommaire

L'HISTOIRE DU ROHAN.....	6
CHRONOLOGIE, FIGURINES ET DÉCORS.....	8
APPENDICES .....	12
<i>Le Champ de la Celebrant</i> .....	12
<i>Assaut sur Edoras</i> .....	14
<i>La Légende du Gouffre de Helm</i> .....	16
CAMPAGNE - GUERRE SUR LE ROHAN.....	18
<i>L'embrassement de l'Ouestfolde</i> .....	18
<i>Première bataille des Gués de l'Isen</i> .....	20
<i>Seconde bataille des Gués de l'Isen</i> .....	22
<i>Une nuit d'embuscade</i> .....	24
<i>La fin de Grishnákh</i> .....	26
<i>Le Magicien Blanc</i> .....	28
<i>L'attaque des Wargs</i> .....	30
<i>La bataille commence</i> .....	32
<i>Sur le Mur du Gouffre</i> .....	34
<i>Le Feu et la Roche</i> .....	36
<i>Brèche dans la forteresse</i> .....	38
<i>Repli sur Fort-le-Cor</i> .....	40
<i>Aux portes</i> .....	42
<i>Repliez-vous sur le Bastion</i> .....	44
<i>Qu'importe la Ruine</i> .....	46
<i>Aux premières lueurs du 5ème jour</i> .....	48
<i>La Bataille du Gouffre de Helm</i> .....	50
<i>La Dernière Marche des Ents</i> .....	54
<i>Ils ont à faire avec les Orques</i> .....	56
<i>La défense d'Edoras</i> .....	58
<i>La voie secrète des Drúadan</i> .....	60



# L'HISTOIRE DU ROHAN

*Bien qu'il ne jouisse pas de la même grandeur et d'une histoire aussi riche que d'autres royaumes des Hommes, le Rohan reste tout de même un royaume fier qui a toujours lutté contre le Mal. Cependant, la malice et la tromperie de Saroumane ont laissé le Rohan au bord de l'effondrement. Des bandes d'Hommes du Pays de Dun et d'éclaireurs Uruk-hai pillent les villages et les colonies du Rohan, tuant son peuple, détruisant les fermes et brûlant tout bâtiment resté debout. Théoden, le roi du Rohan, s'est fait empoisonner l'esprit par la corruption du Magicien Blanc et est incapable de stopper les attaques constantes contre ses terres. Pourtant le Rohan a connu maints guerres et tourments dans son histoire relativement courte, et a encore des alliés, qui sont venus à son secours. Et ils arrivent à point nommé, car le Rohan est prêt à tomber, et l'Isengard à conquérir ses terres.*

## La fondation du Rohan

Le Rohan est un royaume forgé par la guerre. En l'année 2510 du Troisième Âge, le Gondor était empêtré dans des batailles incessantes avec les armées venues de l'Est. Des osts d'Orientaux et d'Hommes corrompus venus de Rhûn avaient marché en direction de l'ouest, avec pour but de revendiquer les terres du Gondor comme leurs. La liste des alliés du Gondor s'était amenuisée : l'Arnor était depuis longtemps tombé, les Elfes étaient trop peu nombreux pour porter assistance à leurs alliés d'antan, et les Nains s'étaient enfermés dans leurs domaines souterrains. Cirion, l'Intendant du Gondor, avait envoyé des messages demandant de l'aide à tous ceux qui les recevraient, car sans un allié dans ce combat, le Gondor était certain de tomber.

Une réponse à l'appel de Cirion vint de là où il ne l'attendait pas. Alors que les armées du Gondor engageaient leurs ennemis venus de Khand au Champ de la Celebrant, dans une bataille qui semblait perdue d'avance, un ost d'hommes montés venus du Nord ralluma l'espoir chez les Gondoriens. À leur tête se trouvait Eorl, le seigneur des hommes du nord, qui mena ses guerriers dans la bataille, apportant la mort et la défaite aux ennemis du Gondor et offrant une victoire inattendue à Cirion. La gratitude de l'Intendant était telle qu'il céda à Eorl et son peuple les terres verdoyantes du Calenardhon pour qu'ils s'y installent, terres qui seraient désormais connues comme le royaume du Rohan. Ce jour marqua le début d'une alliance solide entre le Gondor et le Rohan.

## La première lignée royale

S'étant installés sur leurs toutes nouvelles terres, Eorl et les Rohirrim s'attelèrent à bâtir villages et foyers pour leur peuple. La capitale Edoras fut fondée dans les premières années du règne d'Eorl, et la construction du Château d'Or de Meduseld commença, pour être achevée sous le règne de Brego, fils d'Eorl. La lignée d'Eorl connaîtra de nombreuses années de paix et de prospérité et le royaume du Rohan s'épanouit. Mais la paix ne pouvait durer. Ce fut durant le règne de Goldwine, le sixième roi du Rohan, que les Hommes du Pays de Dun, qui avaient été chassés de leurs terres de nombreuses années auparavant, firent leur retour dans les marches du Nord. Bien que les Hommes du Pays de Dun ne posèrent aucun problème au début, à terme leur réapparition serait source de troubles pour les Rohirrim pour de nombreuses générations.

La paix façonnée par la lignée d'Eorl prit soudainement fin durant le règne de Déor, le fils de Goldwine. Les Hommes du Pays de Dun amassés dans le Nord avaient rassemblé une large force et avaient commencé à attaquer le Rohan, pillant les villages et tuant les habitants, car ils pensaient que les terres du Rohan étaient leur possession légitime. Ainsi commencèrent les guerres incessantes entre les Rohirrim et les Hommes du Pays de Dun, guerres qui marquèrent les règnes de Déor et de son fils Gram. Mais le pire était à venir, puisque le conflit continua sous le règne de Helm Poing de Marteau et lui coûta finalement la vie, ainsi qu'à ses fils, mettant un terme tragique à la première lignée des rois du Rohan.

## La légende de Helm Poing de Marteau

Possiblement le plus grand roi de l'histoire du Rohan, Helm Poing de Marteau a également enduré ce qui fut sûrement le plus difficile et le plus turbulent règne de toute la première lignée. À sa montée sur le trône, en l'an 2741 du Troisième Âge, le conflit entre les Rohirrim et les Hommes du Pays de Dun s'était transformé en vendetta, chaque camp épris d'une haine profonde pour l'autre. Helm tint souvent des conseils de guerre avec les seigneurs du Rohan dans l'espoir de trouver un moyen de gagner cette guerre

une bonne fois pour toutes. Parmi ses conseillers se trouvait Freca, un seigneur du Rohan qui était, dit-on, parent avec Helm, mais qui avait également du sang Dunlandais dans les veines, et qui avait plus en commun avec les hommes sauvages qu'avec les Rohirrim.

Freca usa de sa position au conseil de Helm pour tenter de renforcer son propre pouvoir, mettant sur pied un plan pour unir son fils Wulf à la fille de Helm Poing de Marteau par le mariage, transférant les rênes du Rohan à sa propre famille à la mort du roi. Freca fit venir des hommes armés pour mettre le roi sous pression, mais au lieu d'accéder à la proposition de mariage, Helm, furieux de cette tentative de s'emparer du trône, frappa Freca d'un coup mortel de l'un de ses puissants poings, et déclara que les suivants et la famille de Freca étaient désormais des ennemis du roi. Wulf et le reste des suivants de Freca s'enfuirent vers le nord, tout en ne cessant de comploter pour revenir.

Dans le nord, Wulf commença à attiser les Hommes du Pays de Dun, alimentant leur haine des Rohirrim, ou Forgoil comme ils les appelaient. Pas moins de 4 ans après la mort de Freca, Wulf mena une armée d'Hommes du Pays de Dun et envahit le Rohan, chassant les Rohirrim de leurs terres, et capturant même Edoras. Helm fut forcé de fuir au refuge de Súthburg et, en son absence, Wulf se couronna roi du Rohan.

Toutefois, bien que cloisonné dans sa forteresse montagneuse, Helm refusa d'admettre la défaite. Depuis Súthburg, il mena des assauts réguliers avec ses troupes, soufflant dans son cor pour que l'ennemi sache qu'il approchait. À chaque fois il tuait tout ennemi sur son chemin, si bien que bientôt les Hommes du Pays de Dun commencèrent à craindre le son du cor de Helm. Durant les derniers mois de l'année 2758 du Troisième Âge, le long hiver ensevelit la Terre du Milieu, couvrant le Rohan de neige et de glace et prenant la vie de nombreux Rohirrim, notamment les fils de Helm. Dans son chagrin, Helm utilisa ces conditions climatiques comme couverture pour s'aventurer dans les camps des Hommes du Pays de Dun, emmitouflé de blanc pour passer inaperçu, et pour tuer ses ennemis. Certains Hommes du Pays de Dun avancèrent que Helm Poing de Marteau avait tué les leurs avec nulle autre arme que ses poings, tandis que d'autres prétendirent qu'il s'était transformé en troll des neiges pour tuer et manger les Hommes du Pays de Dun. Telle était la terreur qu'inspirait Helm aux Hommes du Pays de Dun.

À la suite de l'une de ces expéditions dans la nuit hivernale, Helm ne revint pas. Son corps fut retrouvé congelé, toujours debout et prêt à se battre pour défendre son peuple. Bien qu'il ne récupéra jamais son trône, la légende de Helm Poing de Marteau perdura, et la forteresse montagneuse de Súthburg prit le nom de Gouffre de Helm.

## La seconde lignée royale

Ses deux fils ayant péri, la succession de Helm fut assurée par son neveu Fréalaf, débutant ainsi la seconde lignée royale. Ce fut Fréalaf qui mena un assaut audacieux contre Edoras, le récupérant des mains des Hommes du Pays de Dun et tuant Wulf. Ce fut à la cérémonie du couronnement de Fréalaf que le Magicien Saroumane fit sa première apparition au Rohan, faisant le serment d'être un allié du Rohan en échange d'Isengard.

Bien que les Hommes du Pays de Dun aient été vaincus, le Rohan ne put toujours pas goûter à la paix. Des bandes d'Hommes du Pays de Dun causèrent encore des troubles durant plusieurs générations mais elles ne furent jamais que l'ombre de la menace à laquelle le Rohan était maintenant confronté. Des Orques s'étaient installés dans les montagnes et commencèrent à piller les villages du Rohan. Le Rohan mit de nombreuses années pour se débarrasser de la menace des Orques. L'un d'entre eux prit la vie de Walda, le douzième roi du Rohan, vengé par son fils Folca.

Durant le règne de Folcwine, fils de Folca, le Gondor était en guerre contre les Haradrim et le Rohan se porta à son secours. Durant la guerre, les deux fils aînés de Folcwine périrent, laissant son plus jeune fils Fengel pour lui succéder. Fengel s'avéra être un souverain désastreux et incompetent, n'accordant que peu de respect à ses maréchaux et conseillers. Finalement, il fut succédé par son fils Thengel, durant le règne duquel Saroumane s'autoproclama Seigneur de l'Isengard, les premiers signes de la duplicité du Magicien qui finirait par tourmenter le fils de Thengel, Théoden.

## La Trahison de l'Isengard

À la suite de l'acquisition de l'Isengard et de la tour d'Orthanc, Saroumane découvrit le Palantír qu'il pensait enfermé à l'intérieur et scella par la même occasion son sort. Utilisant la pierre de vision, Saroumane fut corrompu par le Seigneur des Ténèbres et commença à rassembler en secret des Orques, utilisant son savoir pour faire naître une armée de redoutables Uruk-hai. Cherchant à étendre sa domination, Saroumane rallia Grima Langue-de-Serpent à sa cause et l'utilisa pour empoisonner l'esprit de Théoden afin que le Magicien puisse contrôler le Rohan. Avec le roi sous la coupe de Saroumane, le Rohan est prêt à tomber. Seul un être capable de rivaliser avec Saroumane pourra enfin libérer les Rohirrim de son joug...

# CHRONOLOGIE, FIGURINES ET DÉCORS

## Chronologie

- **2510** : La Bataille du Calenardhon. Cirion, Intendant du Gondor, offre les terres du Rohan à Eorl et ses ancêtres.
- **2545** : Mort d'Eorl. Son fils, Brego, lui succède.
- **2569** : La construction de la Salle Dorée de Meduseld est achevée. Le fils de Brego, Baldor, annonce qu'il va emprunter le Chemin des Morts. Il ne revient pas.
- **2570** : Brego meurt de chagrin. Son deuxième fils, Aldor, lui succède.
- **2645** : Mort d'Aldor le Vieux. Son fils Fréa lui succède. Durant son règne, Fréa chasse les Hommes du Pays de Dun au-delà de l'Isen.
- **2659** : Mort de Fréa. Son fils Fréawine lui succède.
- **2680** : Mort de Fréawine. Son fils Goldwine lui succède. Durant son règne, les Hommes du Pays de Dun réapparaissent.
- **2699** : Mort de Goldwine. Son fils Déor lui succède. Durant son règne, Déor guerroya contre les Hommes du Pays de Dun.
- **2718** : Mort de Déor. Son fils Gram lui succède.
- **2741** : Mort de Gram. Son fils Helm lui succède.
- **2754** : Helm tue Freca avec ses poings après que celui-ci a essayé de s'emparer du pouvoir en mariant son fils, Wulf, à la fille de Helm. Helm gagne le surnom de « Poing de Marteau ». Wulf s'enfuit du Rohan.
- **2758** : Wulf revient à la tête d'une armée d'Hommes du Pays de Dun et attaque le Rohan. Edoras tombe aux mains des Hommes du Pays de Dun et Helm et ses gens fuient à Súthburg. Wulf s'autoproclame roi.
- **Hiver 2758** : Le Long Hiver couvre le Rohan de neige et prend de nombreuses vies, dont celles des fils de Helm. Helm commence à s'aventurer au-dehors à la faveur de l'obscurité pour tuer des Hommes du Pays de Dun. Il périt lors de l'une de ces nuits et est plus tard retrouvé gelé et toujours debout.
- **2759** : Durant le printemps, le neveu de Helm, Fréaláf, mène les Rohirrim contre les Hommes du Pays de Dun, reprenant Edoras et tuant Wulf. Au couronnement de Fréaláf, Saroumane reçoit les clés d'Orthanc.
- **2798** : Mort de Fréaláf. Son fils Brytta lui succède.
- **2842** : Mort de Brytta. Son fils Walda lui succède.
- **2851** : Walda est tué par des Orques non loin de Dunharrow. Son fils Folca lui succède et, pour venger son père, nettoie ses terres de la présence des Orques.
- **2864** : Folca est mortellement blessé en chassant le Sanglier d'Everholt. Son fils Folcwine lui succède.
- **2885** : Les deux fils aînés de Folcwine sont tués durant les guerres contre le Harad.
- **2903** : Mort de Folcwine. Son fils Fengel lui succède.
- **2953** : Mort de Fengel. Son fils Thengel lui succède. Saroumane s'autoproclame Seigneur de l'Isengard.
- **2980** : Mort de Thengel. Son fils Théoden lui succède.
- **3014** : Théoden commence à tomber malade et Grima Langue-de-Serpent accroît son influence sur le roi.
- **3019** : Le fils de Théoden, Théodred, est tué. Théoden est libéré de la corruption de Saroumane par Gandalf. Le Rohan et l'Isengard se livrent une guerre constante culminant à la Bataille du Gouffre de Helm. Le Rohan chevauche au secours du Gondor à la Bataille des Champs du Pelennor, où Théoden est tué. Son neveu Éomer lui succède.

# Les champs de bataille

Retrouvez ici la liste de l'intégralité des éléments de décor requis pour matérialiser et habiller vos tables de jeu afin de jouer la campagne narrative de *Guerre sur le Rohan* dans une immersion la plus totale.

## *Tables de jeu :*

- 1 table de 4'X4'
- 1 table de 4'X2'
- 1 table de 2'X2'
- 1 tapis de jeu de 4'X4' type forêt lugubre (Forêt de Fangorn)
- 1 tapis de jeu de 4'X4' type terrain de plaine aride (Rohan)
- Une table de jeu de 4'X4' type terrain rocailleux (Gouffre de Helm, Isengard)

## *Accessoires de jeu :*

- Un jeu classique de 54 cartes
- 5 Échelles de Siège

## *Éléments de décor :*

- Pack de nombreux arbres tortueux et décors boisés de la Forêt de Fangorn de taille et de volume différents pour recouvrir une table de jeu
- Pack de buissons, escarpements rocheux, petits rochers pour recouvrir une table de jeu
- 7 maisons du Rohan
- L'Isen : rivière de 4' de long et 6" de large, avec un Gué de 6" de large la traversant en son centre
- 2 à 3 collines typiques du Rohan
- Des palissades du Rohan d'une longueur de 24"
- 2 Tours de guet du Rohan
- Un Gouffre de Helm à échelle réelle
- La Tour d'Orthanc
- Des échafaudages typiques d'Isengard
- Le barrage sur l'Isen

# Les armées engagées

Retrouvez ici la totalité des figurines dont vous aurez besoin pour jouer la campagne narrative de *Guerre sur le Rohan* dans son intégralité. Nous prenons en compte la totalité des figurines y compris les remplacements pour les figurines de cavalerie pouvant être séparées en un fantassin et une monture isolée.

Les Scénarios Uniques et Appendices ne sont pas pris en compte comme ils ne sont pas interconnectés dans une campagne. Vous pouvez consulter les figurines requises directement sur la page du Scénario.

## Forces du Bien

### *Le Rohan :*

- Théoden, Roi du Rohan, sur cheval et à pied
- Théoden, Roi du Rohan avec armure lourde et bouclier, sur cheval caparaçonné et à pied
- Éomer, Maréchal de la Marche, sur cheval et à pied
- Théodred, Héritier du Rohan avec bouclier, sur cheval et à pied
- Elfhelm, Capitaine du Rohan, sur cheval et à pied
- Grimbold de Grimslade
- Gamelin, Capitaine du Rohan, avec et sans l'Étendard Royal du Rohan, sur cheval et à pied
- Háma
- Erkenbrand, Capitaine du Rohan, sur cheval et à pied
- Aldor
- Haleth, Fils de Háma
- 2 Capitaines du Rohan, avec bouclier
- 24 Cavaliers du Rohan (dont 8 avec javelots)
- 24 Cavaliers du Rohan démontés (16 boucliers et arcs, 8 javelots, boucliers et arcs)
- 3 Éclaireurs du Rohan, sur cheval et à pied
- 24 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs) dont 12 peuvent être améliorés en Helmingas, pour les adeptes de conversions
- 4 Gardes Royaux du Rohan, avec javelots, sur cheval et à pied

### *Lothlórien et les alliés du Rohan :*

- Gandalf le Blanc sur Gripoil et à pied
- Aragorn - Grands-Pas, sur cheval et à pied
- Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire
- Gimli, Fils de Glóin
- Haldir, avec armure lourde et arc elfique
- 12 Guerriers Galadhrim (4 lances et boucliers, 4 arcs elfiques, 4 sans équipement additionnel)

### *Fangorn :*

- Sylvebarbe portant Merry et Pippin
- Merry & Pippin
- Vifsorbier
- Osdehétu
- 3 Ents

## Forces du Mal

### *Isengard :*

- Saroumane le Blanc
- Uglúk
- Mauhúr
- Snagga, Capitaine Orque
- Sharku, sur Warg et à pied
- 1 Capitaine Orque sur Warg et à pied
- 4 Capitaines Orques avec bouclier
- 4 Capitaines Uruk-hai avec bouclier
- 24 Éclaireurs Uruk-hai (8 boucliers, 8 arcs Uruk-hai, 8 sans équipement additionnel)
- 32 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques, 12 arbalètes)
- 16 Berserkers Uruk-hai
- 3 Équipes de Démolition Uruk-hai
- 18 Cavaliers Wargs (6 boucliers, 6 javelots, 6 arc Orques)
- 6 Cavaliers Wargs démontés avec javelots
- Jusqu'à 20 Wargs Sauvages
- 48 Guerriers Orques (16 boucliers, 16 lances, 8 armes à deux mains, 8 arcs Orques)

### *Pays de Dun :*

- Thrydan, le Fléau des Loups, sur cheval et à pied
- Gorûlf Peau-de-fer
- Frida Longuelance
- Le Prêteur de Serment
- 12 Hommes sauvages du Pays de Dun
- 18 Guerriers du Pays de Dun (12 boucliers, 6 arcs)
- 6 Huscarls du Pays de Dun
- 6 Cavaliers du Pays de Duns

### *Mordor :*

- Grishnákh, Capitaine Orque



# LE CHAMP DE LA CELEBRANT



## Appendice 1/3

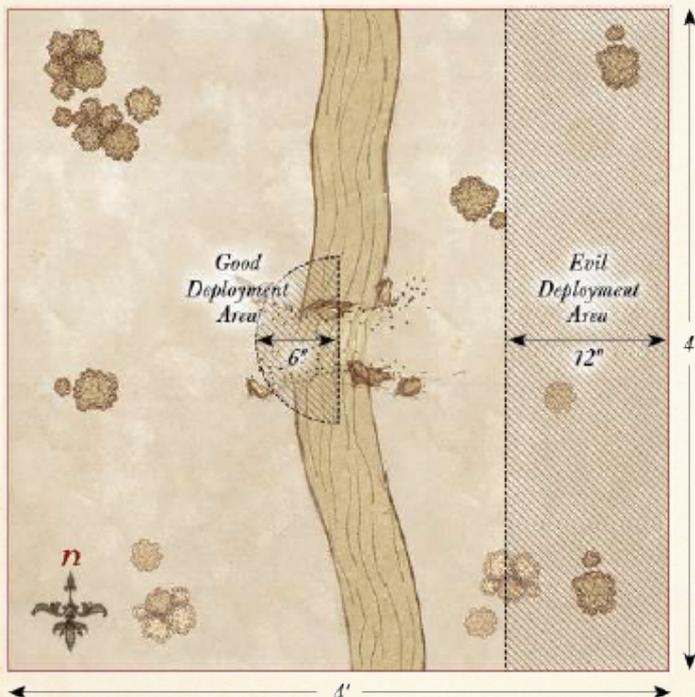


*En l'an 2510 du Troisième Âge de la Terre du Milieu, le royaume du Gondor était en guerre contre Khand. Les armées de Khand avaient poussé le Gondor au bord de la ruine, marchant presque sans opposition à travers les territoires de la Cité Blanche. Comme cette armée venue de l'Est continuait d'envahir le Gondor, l'espoir s'estompa de plus en plus et la désillusion se répandait dans l'esprit du peuple.*

*Cirion, l'Intendant du Gondor, rassembla ses forces du mieux qu'il put contre la menace de Khand, mais l'ennemi était trop nombreux pour que le Gondor puisse faire face, seul. Il avait besoin d'alliés dans cette guerre. Dans ce but, Cirion requit de l'aide de tous ceux qu'il put, conscient que, bien que le Gondor ait des alliés, ils mettraient bien trop de temps à arriver.*

*Cependant, c'est au moment où les envahisseurs de Khand firent irruption dans l'Ouest du Gondor, dans la province du Calenardhon, que le cours de la guerre tourna une fois de plus. Depuis le Nord, une armée d'Hommes avait eu vent de la situation de Cirion et avait chevauché vers le Sud pour venir en aide au Gondor. Montés sur leurs chevaux et menés de front par leur Roi, un homme imposant connu sous le nom d'Eorl, ces cavaliers firent la guerre contre les armées de Khand dans un ultime effort pour délivrer le Gondor.*

*Finalement, Eorl et ses hommes vainquirent les envahisseurs de Khand, les chassant des terres qu'ils avaient tenté de conquérir. Pour les remercier de leur aide, Cirion fit cadeau de ces terres du Calenardhon à Eorl et son peuple, forgeant ainsi une alliance qui durerait des centaines d'années et qui aurait un rôle à jouer 500 ans plus tard durant la Guerre de l'Anneau.*



### Description

La table représente le Champ de la Celebrant et la rivière de l'Anduin. L'Anduin traverse le centre de la table du Nord jusqu'au Sud et mesure 6" de large. La zone de l'Anduin à 3" du centre du terrain représente le gué. Le reste doit être parsemé d'arbres, buissons et autres éléments de verdure.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à l'Ouest de l'Anduin mais dans les 6" du centre du champ de bataille.

Le Joueur du Mal déploie alors ses troupes dans les 12" du Bord Est de la table.

Les figurines du **Rohan** sont mises de côté pour apparaître plus tard dans la partie.

### Objectifs

*Les forces de Khand ont déclaré la guerre au Gondor et ne s'arrêteront que lorsque les gouvernants seront morts. Cependant, les Seigneurs des Chevaux viennent en aide au Gondor et se battront pour chasser l'armée de Khand des terres du Celebrant.*

La partie dure jusqu'à ce qu'un des deux camps ait rempli son objectif.

**Bien** : Avoir réduit l'armée du Mal à 25% de son effectif de départ à la fin de n'importe quel tour.

**Mal** : Tuer Cirion.

## Règles spéciales

**Rivière tumultueuse :** *L'Anduin coule à fort débit, il faut donc le traverser avec précaution.*

La zone de l'Anduin est traitée comme des *Eaux peu profondes* au niveau du gué. Le reste de l'Anduin est considéré comme étant des *Eaux profondes*.

**Eorl le Jeune :** *Ayant entendu l'appel à l'aide de Cirion, Eorl et ses hommes du Nord viennent se battre pour le Gondor, forgeant ainsi une alliance qui durera une éternité.*

À la fin de la quatrième Phase de Mouvement du camp du Bien, les figurines du **Rohan** peuvent se déployer depuis le Bord Nord du terrain en suivant les règles de *Renforts*.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Eorl le Jeune
- 1 Roi des Hommes, avec armure lourde et bouclier, sur cheval - Il s'agit de Cirion.
- 12 Cavaliers du Rohan (4 javelots, 8 sans équipement additionnel)
- 6 Fils d'Eorl
- 12 Guerriers de Minas Tirith (4 boucliers, 4 lances et boucliers, 4 arcs)
- 6 Chevaliers de Minas Tirith avec bouclier

### *Forces du Mal :*

- 1 Roi de Khand sur Char
- 1 Chef de Khand sur Char
- 3 Auriges de Khand
- 12 Cavaliers de Khand
- 18 Guerriers de Khand (12 haches bâtarde, 6 arcs)



# ASSAUT SUR EDORAS



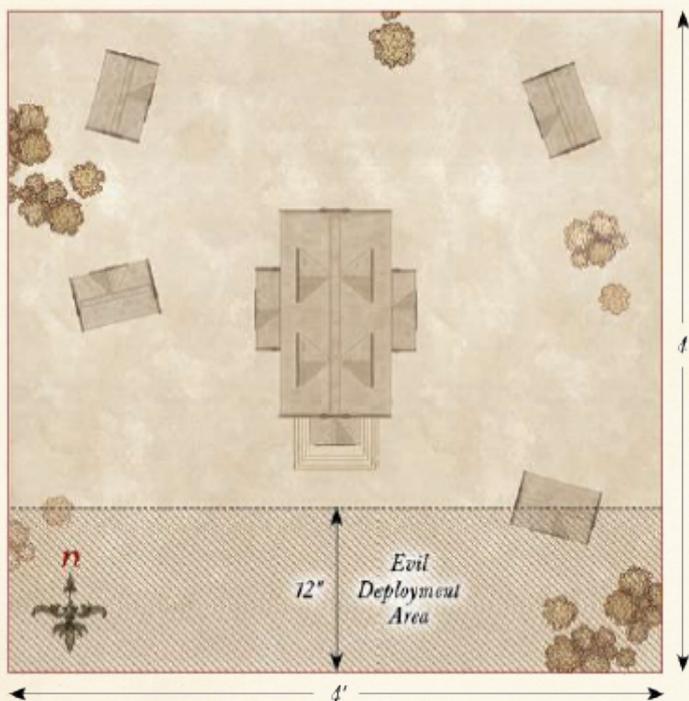
## Appendice 2/3



*Sous le règne de Helm Poing de Marteau, le royaume du Rohan était constamment en guerre ; les Hommes du Pays de Dun qui furent chassés du Rohan bien des années auparavant causaient bien des problèmes aux Rohirrim dès qu'ils en avaient l'opportunité. Les attaques contre les villages étaient monnaie courante mais étaient rapidement contrecarrées par les Rohirrim. Ces attaques visaient uniquement à affaiblir le pouvoir de Helm et à le maintenir esseulé tandis que les Hommes du Pays de Dun attendaient leur heure.*

*En l'an 2758 du Troisième Âge, les armées du Rohan furent convoquées et menée par Helm Poing de Marteau pour chasser une armée d'hommes sauvages du Pays de Dun. Cependant, ces sauvages n'étaient qu'une diversion mise en place pour éloigner Helm et ses troupes d'Edoras. Dans sa hâte de déjouer l'attaque des hommes sauvages, Helm avait donc quitté son royaume qui devint vulnérable aux attaques.*

*Avec la voie libre, les armées du Pays de Dun envahirent Edoras, tuant tous ceux qui se mettaient en travers de leur chemin. Alors qu'ils se dirigeaient vers le château d'or de Meduseld, ceux qui étaient restés protéger la capitale se tenaient prêt à en découdre. Bien qu'ils fussent en nette infériorité numérique, les Rohirrim ne céderaient pas la place-forte sans se battre et ainsi les derniers défenseurs d'Edoras mèneraient le combat contre les Hommes du Pays de Dun dans le but de protéger leur foyer des envahisseurs.*



### Description

La table représente la cité d'Edoras. Il doit y avoir au centre de la table un bâtiment représentant Meduseld, le Château d'Or, avec les portes orientées vers le Sud. Le reste de la table doit contenir quatre maisons du Rohan comme indiqué sur la carte.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien divise ses forces en 3 troupes égales et déploie chacune d'entre elles à 3" ou moins du Château d'Or ou de l'une des maisons sur la moitié Nord du terrain.

Le Joueur du Mal déploie alors ses troupes à 12" ou moins du Bord Sud.

### Objectifs

*Les Rohirrim doivent chasser les Hommes du Pays de Dun de leur foyer et empêcher Edoras de tomber. Les forces du Pays de Dun sont venues prendre Edoras, qui à leurs yeux, leur appartient de plein droit.*

La partie dure jusqu'à la fin d'un tour où l'un des camps a rempli son objectif.

**Bien :** Réduire les forces du Mal à 25% de leur effectif de départ.

**Mal :** Capturer Meduseld.

Si les deux camps accomplissent leur objectif au cours du même tour, la partie se solde par une égalité.

## Règles spéciales

**Mort aux Forgoil :** *Les Hommes de Dun haïssent les Rohirrim depuis l'époque où ils furent chassés de leurs terres, et cette haine héréditaire les a rendus irascibles et plein de ressentiments envers les Forgoil.*

Les figurines alliées du **Pays de Dun** gagnent la Règle Spéciale *Haine (Rohan)*.

**Cri de Guerre du Pays de Dun :** *Durant les affrontements, il est fréquent que les chefs et commandants poussent des cris de guerre barbares qui raffermissent la détermination de ceux qui les entourent, tandis qu'ils se taillent un chemin dans les lignes ennemies.*

Une seule fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, un des Chefs du Pays de Dun peut annoncer qu'il recourt à cette capacité. Jusqu'à la fin du tour, les figurines alliées du **Pays de Dun** à 12" ou moins de ce Chef gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs coups à l'ennemi.

**Meduseld :** *La clé d'Edoras est le château d'or. S'il devait être capturé, Edoras sera revendiqué par les Hommes du Pays de Dun.*

Pour prendre possession du Château d'Or, le Joueur du Mal doit avoir cinq figurines du **Pays de Dun**, dont au moins un **Héros**, qui entrent dans le hall via les portes. Les figurines qui pénètrent Meduseld ne comptent pas comme pertes mais ne peuvent plus sortir une fois qu'elles sont à l'intérieur.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- 3 Capitaines du Rohan avec bouclier
- 12 Gardes Royaux du Rohan avec javelots
- 12 Guerriers du Rohan (4 boucliers, 4 javelots et boucliers, 4 arcs)

### *Forces du Mal :*

- 3 Chefs du Pays de Dun
- 12 Guerriers du Pays de Dun (4 boucliers, 4 haches à deux mains, 4 arcs)
- 12 Hommes Sauvages du Pays de Dun
- 6 Cavaliers du Pays de Dun



# LA LÉGENDE DU GOUFFRE DE HELM



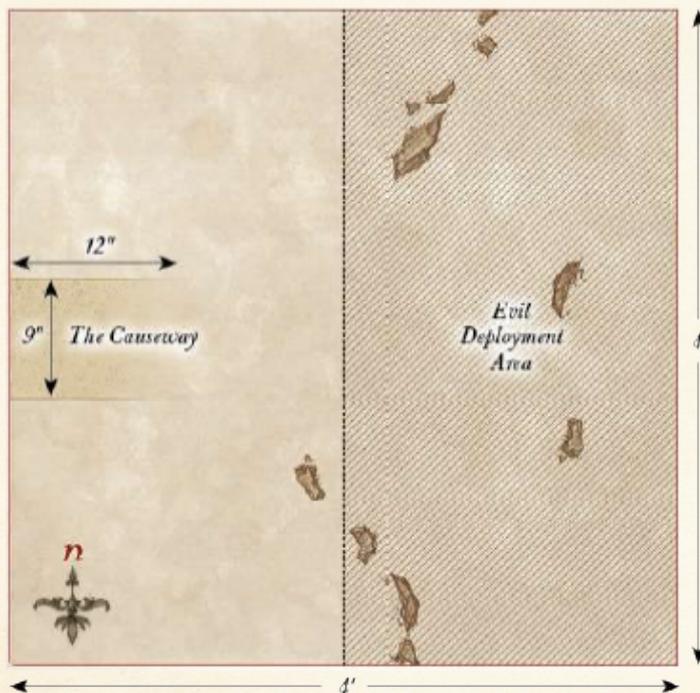
## Appendice 3/3



*Edoras étant tombée aux mains des Hommes du Pays de Dun, Helm Poing de Marteau et son peuple ont été contraints de se réfugier dans l'ancienne forteresse du Gondor, Súthburg. La forteresse avait été construite plus tôt à l'époque où le Gondor défendait les grottes scintillantes des Montagnes Blanches. Dans ces murs, les Rohirrim commencèrent à se regrouper, en vue de mener le combat contre les Hommes du Pays de Dun qui leur avaient volé leurs vies jadis confortables.*

*Helm Poing de Marteau ne s'était pas seulement contenté de se réfugier derrière les murs de Súthburg ; au lieu de cela, il voulait reprendre son royaume à ceux qui l'avait usurpé. Chaque fois qu'il s'en allait affronter ses ennemis, Helm soufflait à pleins poumons dans son grand cor. Le son tonitruant du cor annonçait la venue d'Helm et ses armées, chevauchant pour mener la guerre aux Hommes du Pays de Dun. Bientôt, les légendes commencèrent à narrer l'histoire du Cor de Helm et de la forteresse à laquelle il était à jamais relié dans l'Histoire.*

*Le puissant son du Cor de Helm devint synonyme de batailles épiques et l'allégorie de la forteresse en elle-même et bien qu'Helm périt dans les premiers mois de l'année 2759, au cours du rude hiver qui sévissait depuis des mois, sa légende a traversé l'Histoire des Rohirrim. Plus tard, le nom de Súthburg fut abandonné et l'ancienne forteresse fut rebaptisée, en l'honneur du Roi qui l'avait inlassablement défendue contre ses ennemis jurés de Dun : le Gouffre de Helm.*



### Description

La table représente la chaussée du Gouffre de Helm et les plaines au pied de la forteresse. La chaussée doit s'étendre sur 12" du Bord Ouest de la table et doit mesurer 9" de large. Le reste du terrain doit être plat et vaste, représentant les terres à l'extérieur du Gouffre de Helm.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses troupes sur la chaussée avec Helm Poing de Marteau à l'avant.

Le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où dans la moitié est du terrain.

### Objectifs

*Sous le son résonnant du Cor depuis les profondeurs, Helm Poing de Marteau sort pour combattre les Hommes du Pays de Dun ; ce n'est qu'en en tuant suffisamment qu'ils seront mis en déroute. La tâche des Hommes de Dun est simple : tuer le roi du Rohan pour anéantir le moral de son peuple.*

La partie dure jusqu'à ce qu'un des deux camps ait rempli son objectif.

**Bien** : Réduire les forces du Mal à 25% de leur effectif de départ à la fin de n'importe quel tour.

**Mal** : Tuer Helm Poing de Marteau.

## Règles spéciales

**Mort aux Forgoil :** *Les Hommes de Dun haïssent les Rohirrim depuis l'époque où ils furent chassés de leurs terres, et cette haine héréditaire les a rendus irascibles et plein de ressentiments envers les Forgoil.*

Les figurines alliées du **Pays de Dun** gagnent la Règle Spéciale *Haine (Rohan)*.

**Cri de Guerre du Pays de Dun :** *Durant les affrontements, il est fréquent que les chefs et commandants poussent des cris de guerre barbares qui raffermissent la détermination de ceux qui les entourent, tandis qu'ils se taillent un chemin dans les lignes ennemies.*

Une seule fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, un des Chefs du Pays de Dun peut annoncer qu'il recourt à cette capacité. Jusqu'à la fin du tour, les figurines alliées du **Pays de Dun** à 12" ou moins de ce Chef gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs coups à l'ennemi.

**Le Roi du Rohan :** *Helm est un puissant guerrier, fameux au travers de ses combats contre d'innombrables ennemis et de ses nombreuses batailles. Pourtant, les guerres contre les Hommes de Dun l'obligent à se surpasser une fois de plus.*

Helm Poing de Marteau peut déclarer un Combat Héroïque gratuit à chaque tour sans dépenser de Puissance.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Helm Poing de Marteau, sur cheval
- 2 Capitaines du Rohan avec bouclier
- 12 Gardes Royaux du Rohan avec javelots, sur cheval
- 12 Guerriers du Rohan (4 boucliers, 4 javelots et boucliers, 4 arcs)

### *Forces du Mal :*

- 3 Chefs du Pays de Dun
- 12 Guerriers du Pays de Dun (4 boucliers, 4 haches à deux mains, 4 arcs)
- 12 Hommes Sauvages du Pays de Dun
- 6 Huscarls du Pays de Dun
- 6 Cavaliers du Pays de Dun



# L'EMBRASEMENT DE L'OUESTFOLDE



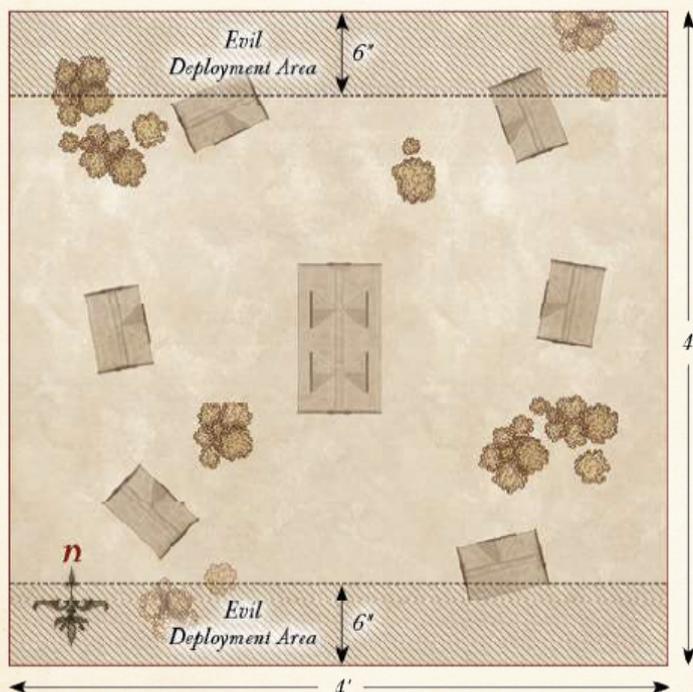
## Scénario 1



*L'allégeance de Saroumane à Sauron a permis la création d'une nouvelle armée, l'union des tours d'Orthanc et de Barad-dûr augmentant considérablement la puissance de l'Istari déchu. Dans les fosses d'Isengard, des légions d'Uruk-hai sont engendrées pour la guerre et équipées d'armures épaisses et d'épées tranchantes. Néanmoins, ces féroces guerriers ne sont pas les seuls à se battre sous la bannière de la Main Blanche contre les Peuples Libres.*

*Saroumane vise comme ennemi prioritaire le royaume du Rohan, profitant ainsi de l'occasion de rallier à lui les Hommes du Pays de Dun qui vouent une haine profonde envers les Rohirrim depuis que ces derniers les ont chassés de leurs terres il y a fort longtemps. En son nom, les Hommes de Dun lancent des attaques sur les villages du Rohan, brûlant et massacrant tout sur leur passage.*

*Ces hommes enragés sont convaincus que ces terres leur appartiennent de droit et qu'ils doivent à leur tour les reprendre par la force des mains des "Forgoils", nom peu flatteur qu'ils donnent à ces Rohirrim qu'ils détestent tant. Alors qu'ils prennent d'assaut tous les villages à leur portée, ils finissent par se heurter à la résistance des guerriers de l'Ouestfolde, lesquels sont bien déterminés à protéger leur foyer contre l'envahisseur. Même s'il semble difficile de sauver la région des flammes, les chefs Rohirrim se sont aussi donnés pour mission d'aller avertir le roi à Edoras de la trahison de Saroumane.*



### Description

La table représente un des nombreux villages qui composent l'Ouestfolde du Rohan, et de ce fait elle doit comporter une sélection de maisons, de clôtures et de haies. Il doit y avoir un total de 7 maisons Rohirrim, dont une au centre de la table et les six autres réparties équitablement autour d'elle.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien divise ses forces en deux moitiés égales, chacune contenant un Capitaine du Rohan, et il les déploie respectivement sur les moitiés Est et Ouest de la table et à moins de 3" des maisons rohirrim.

Ensuite le Joueur du Mal déploie le Prêteur de Serment et les Hommes Sauvages du Pays de Dun n'importe où à moins de 6" des Bords Nord et Sud de la table. Le reste des forces du Mal entrera en jeu durant la partie.

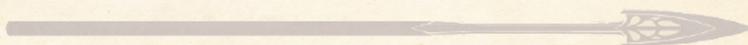
### Objectifs

*Les Hommes de Dun sont déterminés à se venger des Rohirrim en brûlant leurs demeures les unes après les autres. Les Hommes du Rohan doivent repousser les envahisseurs et protéger leur foyer.*

La partie dure 10 tours.

**Bien :** Moins de la moitié des maisons Rohirrim sont en feu à la fin de la partie.

**Mal :** Plus de la moitié des maisons Rohirrim sont en feu à la fin de la partie.



## Règles spéciales

**Avertir le Roi :** *Si tout espoir semble perdu pour l'Ouestfolde, il est du devoir des officiers en charge de se rendre à Edoras et d'alerter le roi de cette attaque.*

Dès que le camp du Bien a été réduit à 50% de ses effectifs, les Capitaines du Rohan peuvent quitter le champ de bataille par n'importe quel bord de table afin de partir pour Edoras. Si un capitaine arrive à s'échapper de cette manière, le meilleur résultat que le Joueur du Mal peut obtenir est un match nul.

**Maisons en flammes :** *Les Hommes de Dun se sont donnés pour mission d'incendier le village pour chasser les "Forgoïl" de ces terres.*

Toute figurine **Pays de Dun** qui finit son déplacement au contact d'une maison Rohirrim peut tenter de l'incendier durant la Phase de Mouvement. Lancer 1D6 ; sur 5+, la maison prend feu.

**Éteignez le feu ! :** *Alors que leurs demeures commencent à prendre feu, les Rohirrim font tout pour maîtriser l'incendie.*

Toute figurine du Bien qui finit son déplacement au contact d'une maison en feu peut tenter d'éteindre l'incendie durant la Phase de Mouvement. Lancer 1D6 ; sur un 6, la maison n'est plus en feu, mais l'obtention d'un 1 fait se consumer irrémédiablement la maison qui ne peut plus être sauvée de la partie.

**Renforts du Pays de Dun :** *Les Hommes Sauvages ne forment que la première vague d'assaut sur le village, puisqu'ils sont les plus rapides à se déplacer.*

A la fin de sa première Phase de Mouvement, le Joueur du Mal lance 1D6 pour chaque figurine du **Pays de Dun** qui n'est pas encore sur la table. Sur 3+, la figurine entre en jeu par n'importe quel point de n'importe quel bord de table (selon la règle des *Renforts*). Sur un 1-2, la figurine n'arrive pas ce tour-ci et relancera son jet au tour suivant avec un bonus de +1.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- 2 Capitaines du Rohan, avec bouclier
- 24 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs)

### *Forces du Mal :*

- Gorûlf Peau-de-fer
- Frida Longuelance
- Le Prêteur de Serment
- 12 Hommes Sauvages du Pays de Dun
- 12 Guerriers du Pays de Dun (6 boucliers, 6 arcs)
- 6 Huscarls du Pays de Dun

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le scénario 2 *Première bataille des Gués de l'Isen*, le joueur du Bien gagne un bonus de +1 au jet qui détermine quand Elfhelm arrive.

**Victoire du Mal :** Dans le scénario 2 *Première bataille des Gués de l'Isen*, le joueur du Bien subit un malus de -1 au jet qui détermine quand Elfhelm arrive.



# PREMIÈRE BATAILLE DES GUÉS DE L'ISEN



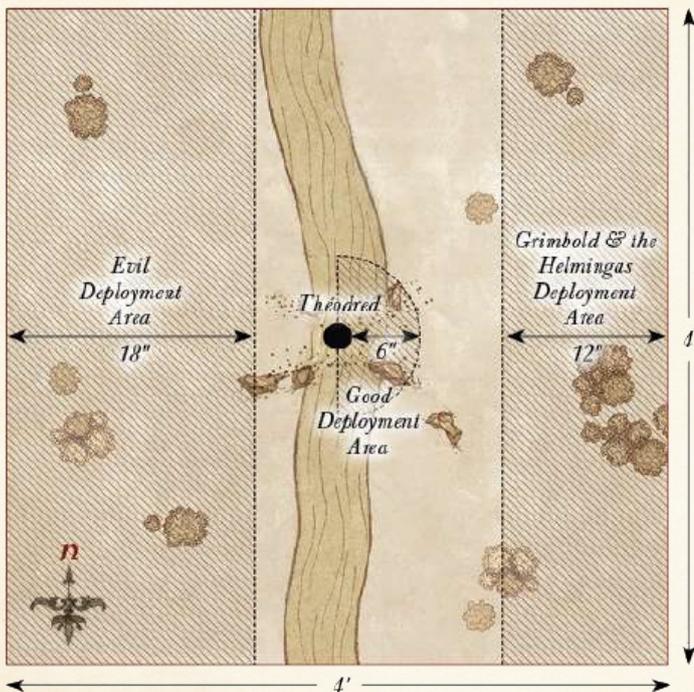
## Scénario 2



*Les attaques des Hommes de Dun contre les villages de l'Ouestfolde ajoutées au rassemblement d'une nouvelle armée en Isengard, ces événements sont vite parvenus aux oreilles de tout le royaume du Rohan. L'activité des forges de Saroumane ayant été constatée par des éclaireurs de confiance du prince Théodred, celui-ci a aussitôt mobilisé une force armée en vue de prendre par surprise ce nouvel ennemi sur les Gués de l'Isen, devant l'Isengard.*

*Cependant, Saroumane s'est montré rusé et il a en réalité laissé ces éclaireurs observer ce qu'il voulait afin de pousser Théodred à prendre les devants. Atteignant les rives de l'Isen, le prince ordonne à une partie de ses hommes de rester en arrière pour protéger les flancs pendant qu'il mène le reste du contingent à traverser le fleuve. C'est à ce moment-là que le piège du Magicien Blanc se referme sur les Rohirrim dont le chef est soudainement pris au dépourvu, seul sur le gué et éloigné de ses hommes, alors que l'Isengard lance l'assaut.*

*Avec Théodred qui doit lutter pour sa survie contre une marée d'Uruk-hai et d'Hommes du Pays de Dun, Grimbold se hâte de conduire ses Helmingas au secours de leur prince. De plus, bien que le combat semble très mal engagé, les mouvements de troupes dans ce secteur avaient alerté Elfhelm qui chevauche à toute allure pour venir en renfort. Si les hommes du Rohan ne parviennent pas à empêcher l'ennemi de traverser le gué, Saroumane s'ouvrira alors une voie pour envahir le Rohan et le fils du roi Théoden sera tué.*



### Description

La table représente les Gués de l'Isen avec un cours d'eau large de 6" qui s'écoule au centre de la table sur l'axe Nord-Sud. Un gué se situe en son milieu et est lui-même large de 6". Le reste du plateau doit être relativement clairsemé avec ici et là des arbres, des buissons et des haies.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Théodred au centre de la table, au milieu du gué. Puis il déploie 12 Guerriers du Rohan à moins de 6" de Théodred sur le côté Est de la table. Enfin il déploie Grimbold et ses Helmingas à moins de 12" du Bord Est de la table. Les figurines restantes entreront en jeu durant la partie.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces à moins de 18" du Bord Ouest de la table.

### Objectifs

*Les forces de Saroumane ont reçu pour mission de tuer le jeune prince et de prendre le contrôle de ces gués qui ouvrent la route vers le Rohan.*

La partie dure 12 tours.

**Bien :** Empêcher le Mal de remplir ses deux objectifs.

**Mal :** Théodred est tué et au moins 12 figurines du Mal sont sur le côté Est de la table à la fin de partie.

**Égalité :** Le Joueur du Mal remplit seulement une de ses conditions de victoire.

## Règles spéciales

**L'Isen :** *Le fleuve est profond et s'écoule rapidement, rendant sa traversée très périlleuse en-dehors du gué.*

Le fleuve de l'Isen compte comme des *Eaux Profondes* (en-dehors du gué central).

**Le destin de Théodred :** *Saroumane a ordonné que Théodred meure, ce qui plongera le roi du Rohan dans le désespoir.*

Les figurines du Mal relancent leurs jets pour Blessé contre Théodred durant la Phase de Combat.

**Elfhelm :** *Ayant appris l'imminence des combats sur ce gué, Elfhelm a pris la tête de ses hommes pour venir soutenir son prince.*

À la fin de chaque tour, le Joueur du Bien lance 1D6 et y ajoute le numéro du tour. Si le résultat est 8 ou plus, Elfhelm et les figurines du Bien non déployées arrivent sur la table à la fin de la prochaine Phase de Mouvement par un point du Bord Est de la table (selon la règle des *Renforts*).

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 1, le joueur du Bien gagne un bonus de +1 au jet qui détermine quand Elfhelm arrive.

Si le **Mal** a gagné au cours du Scénario 1, le joueur du Bien subit un malus de -1 au jet qui détermine quand Elfhelm arrive.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Théodred, Héritier du Rohan avec bouclier, sur cheval
- Elfhelm, Capitaine du Rohan, sur cheval
- Grimbald de Grimslade
- 12 Cavaliers du Rohan (dont 4 avec javelots)
- 24 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs) - 12 d'entre eux peuvent être améliorés en Helmingas
- 3 Éclaireurs du Rohan, sur cheval

### *Forces du Mal :*

- Vraskû
- Thrydan le Fléau des Loups
- 24 Éclaireurs Uruk-hai (8 boucliers, 8 arcs Uruk-hai, 8 sans équipement additionnel)
- 9 Guerriers du Pays de Dun (3 boucliers, 3 haches à deux mains, 3 arcs)
- 6 Cavaliers Warg (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 3 *Seconde Bataille des Gués de l'Isen*, le Joueur du Bien peut déployer ses figurines de **Cavalerie** après que le Joueur du Mal a fini son déploiement.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 3 *Seconde Bataille des Gués de l'Isen*, le Joueur du Mal a l'Initiative au premier tour.



# SECONDE BATAILLE DES GUÉS DE L'ISEN



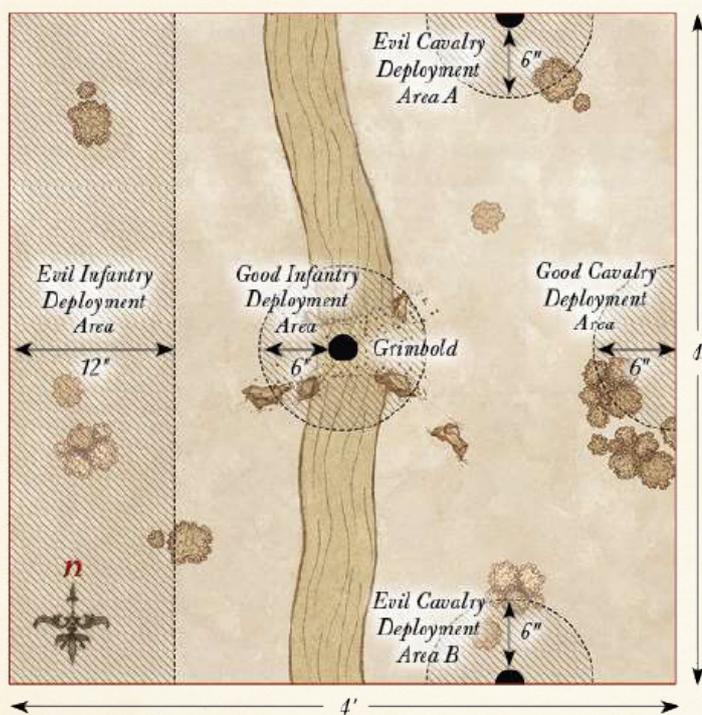
## Scénario 3



Après la première bataille de l'Isen et la mort de Théodred, le commandement de ces gués fut confié à Erkenbrand. Mais c'est Grimbold qui a été chargé de bloquer les passages du fleuve contre l'Isengard. S'attendant à ce que l'attaque vienne de l'Est, le capitaine obtient d'Elfhelm et de ses cavaliers qu'ils couvrent ce côté du fleuve pendant que lui et ses Helmingas tiennent le gué.

Cependant, le Magicien Blanc s'est montré encore une fois plus malin que ses ennemis en envoyant deux contingents pour diviser les Rohirrim et encercler Grimbold. Une meute de cavaliers warg et de cavaliers du Pays de Dun attaque la rive Est, afin de tenir éloigné Elfhelm, tandis qu'une armée d'Uruk-hai et d'Hommes de Dun lance l'assaut depuis l'Ouest sur Grimbold.

Subitement cernés et en infériorité numérique, Grimbold et ses hommes doivent se battre pour empêcher à tout prix l'Isengard de prendre le contrôle du fleuve. Même s'ils sont prêts à lutter jusqu'à la mort, il y a toujours un espoir pour qu'Elfhelm se fraye un chemin à travers la cavalerie ennemie pour venir en renfort ; si tel était le cas, l'invasion du Rohan aurait peut-être une chance d'être évitée.



### Description

La table représente les Gués de l'Isen avec un cours d'eau large de 6" qui s'écoule au centre de la table sur l'axe Nord-Sud. Un gué se situe en son milieu et est lui-même large de 6". Le reste du plateau doit être relativement clairsemé avec ici et là des arbres, des buissons et des haies.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Grimbold au centre de la table et ses figurines d'**Infanterie** à moins de 6" de ce dernier. Puis il déploie ses figurines de **Cavalerie** à moins de 6" du point central du Bord Est de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses figurines d'**Infanterie** à moins de 12" du Bord Ouest de la table, puis ses figurines de **Cavalerie** à moins de 6" de l'un ou de l'autre deux points Nord et Sud indiqués sur la carte. Ces deux points sont situés chacun à 12" des coins Nord-Est et Sud-Est.

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 2, le Joueur du Bien peut déployer ses figurines de **Cavalerie** après que le Joueur du Mal a fini son déploiement.

### Objectifs

Les Rohirrim s'acharnent à tenir le gué de l'Isen face à la puissance de Saroumane afin de le priver du chemin le plus court vers le Rohan.

La partie dure 10 tours.

Le camp qui gagne la partie est celui qui a le plus de figurines sur le gué à la fin du 10e tour. Si les deux camps ont le même nombre de figurines, la partie se termine sur un match nul.

## Règles spéciales

**L'Isen :** *Le fleuve est profond et s'écoule rapidement, rendant sa traversée très périlleuse en-dehors du gué.*

Le fleuve de l'Isen compte comme des *Eaux Profondes* (en-dehors du gué central).

**Défendez le Gué ! :** *Grimbold et ses guerriers feront tout pour bloquer le passage du fleuve.*

Lorsqu'elles sont sur le gué, les figurines du **Rohan** relancent les 1 pour Blesser durant la Phase de Combat.

Si le Mal a gagné au cours du Scénario 2, le Joueur du Mal a l'Initiative au premier tour.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Elfhelm, Capitaine du Rohan, sur cheval
- Grimbold de Grimslade
- 12 Cavaliers du Rohan (dont 4 avec javelots)
- 24 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs) - 12 d'entre eux peuvent être améliorés en Helmingas
- 3 Éclaireurs du Rohan, sur cheval

### *Forces du Mal :*

- Thrydan le Fléau des Loups, sur cheval
- Gorûlf Peau-de-Fer
- 1 Capitaine Uruk-hai avec bouclier
- 24 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques, 4 arbalètes)
- 9 Guerriers du Pays de Dun (3 boucliers, 3 haches à deux mains, 3 arcs)
- 6 Cavaliers Warg (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Cavaliers du Pays de Dun

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 7 *Les Wargs attaquent*, les figurines du Bien entrent sur la table sur un 2+ au lieu d'un 3+.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 7 *Les Wargs attaquent*, Théoden commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.



# UNE NUIT D'EMBUSCADE



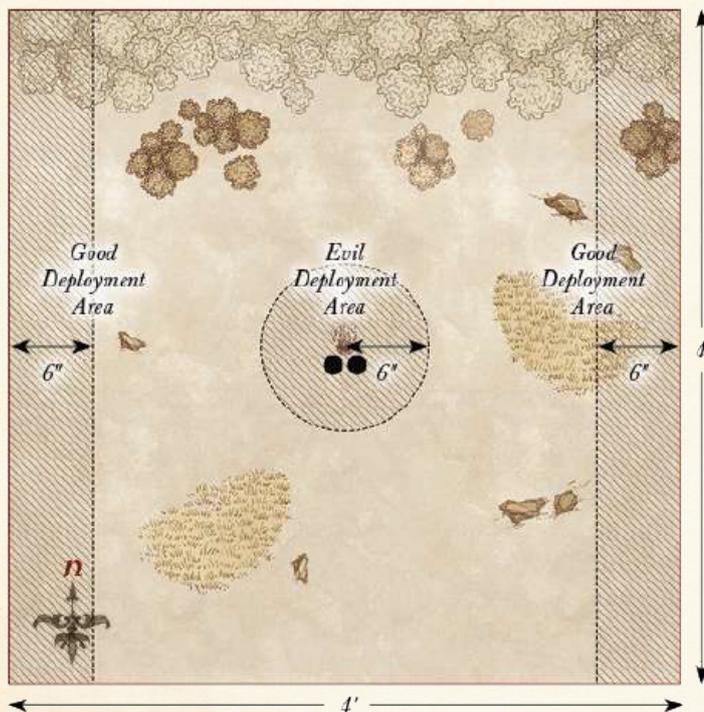
## Scénario 4



Après avoir senti l'odeur d'Aragorn, Legolas et Gimli qui les ont pris en chasse, les Uruk-hai et Orques qui ont capturé Merry et Pippin accélèrent le pas, direction l'Isengard. C'est alors qu'à la fin d'une journée de course effrénée, la troupe fait une halte pour prendre du repos à la lisière de la Forêt de Fangorn. Du bois est coupé pour allumer un feu revigorant.

Cependant, Éomer et ses cavaliers parcourent la région, traquant et massacrant tous les envahisseurs qu'ils rencontrent sur leur passage. Ça n'a pas manqué : dans l'obscurité de cette nuit de bivouac, les cavaliers Rohirrim surgissent par surprise et foncent sur les intrus qui étaient occupés à ce moment-là à se disputer sur le sort de leurs deux prisonniers. Uruk-hai et Orques cessent immédiatement leur querelle et se retournent contre l'assaillant par instinct de survie.

C'est alors que Merry et Pippin y voient une belle opportunité de s'échapper. S'ils parvenaient à rompre leurs liens et à ramper furtivement vers la forêt, ils se mettraient à l'abri de leurs ravisseurs mais aussi des sabots de destriers qui menacent de les piétiner par accident. Ils ont de plus intérêt à se dépêcher car bien que les serviteurs de l'Isengard soient tous occupés par l'embuscade du Rohan, le chef orque Grishnákh n'a pas perdu de vue les deux hobbits goûteux et s'empresse de les rattraper.



### Description

La table représente les plaines du Rohan qui bordent la Forêt de Fangorn, avec le Bord Nord couvert d'arbres qui composent la lisière de ce bois et avec un campement de fortune qui occupe la zone centrale. Le reste du plateau est une plaine plutôt dégagée.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Merry et Pippin au centre de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie Grishnákh à plus de 3" des Hobbits du côté Sud de la table. Puis il déploie le reste de ses forces à moins de 6" du point central.

Enfin le Joueur du Bien divise ses forces en deux moitiés égales (chacune doit inclure un **Héros**) et les place respectivement à moins de 6" des Bords Est et Ouest de la table.

### Objectifs

Les Rohirrim ont pris leurs ennemis par surprise et se lancent sur eux pour libérer leur royaume de leur sombre présence. Et pendant que Hommes, Uruk-hai et Orques s'affrontent, deux Hobbits essayent de s'échapper vers les bois de Fangorn.

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps soit réduit à 25% de ses effectifs et que les deux hobbits soient sortis de la table ou aient été tués.

Le camp qui en premier a réduit l'autre à 25% de ses effectifs gagne la partie. Si Merry ou Pippin est tué, le meilleur résultat que peut obtenir le camp du Bien est un match nul.

## Règles spéciales

**Attaque surprise :** *Les Uruk-hai et les Orques ont été pris en embuscade par les Rohirrim qui ont jailli de l'obscurité tels des spectres.*

Les figurines du Mal ne peuvent pas se déplacer durant le premier Tour.

**Merry et Pippin :** *L'assaut des Rohirrim offre aux deux prisonniers une chance de s'évader ; leurs geôliers sont trop occupés à défendre leur vie pour les surveiller.*

Merry et Pippin commencent la partie à terre et ligotés. Ils ne peuvent se déplacer qu'en rampant, mais à une vitesse de 2" au lieu de 1". Ils ne peuvent pas charger ni être chargés par qui que ce soit à l'exception de Grishnákh. Ils n'ont pas de Zone de Contrôle et peuvent se déplacer librement dans celle des autres figurines. Ils peuvent traverser d'autres socles tant que leur position finale ne les chevauche pas, et les autres figurines peuvent traverser les hobbits de la même manière.

**Leurs liens ont été coupés :** *Les hobbits sont ligotés par des cordes et pourront se déplacer plus rapidement s'ils s'en débarrassent.*

À la fin de chaque mouvement de Merry et Pippin, le Joueur du Bien lance 1D6 ; sur un 6, le Hobbit arrive à couper ses liens, n'est plus à terre et peut désormais se déplacer de toute sa valeur de Mouvement.

**Grishnákh :** *Contrairement à ses semblables, Grishnákh est resté plus concentré sur les deux prisonniers que sur les assaillants ; ce qui lui a valu de recevoir un javelot dans le dos.*

Grishnákh suit les mêmes règles de mouvement que les hobbits, excepté qu'il rampe à 3" et qu'il ne peut pas "couper ses liens" (simulation de sa blessure). Il est la seule figurine de la table à pouvoir charger les Hobbits ; auquel cas, le combat se déroule normalement comme s'ils étaient debout. De plus, étant donné que le chef Orque a été blessé par le javelot qui l'a atteint, il commence la partie avec seulement 1 point de Puissance et une valeur d'Attaque de 1.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Éomer, Maréchal de la Marche, sur cheval
- Meriadoc Brandebouc
- Peregrin Touque
- 1 Capitaine du Rohan avec bouclier, sur cheval
- 12 Cavaliers du Rohan dont 4 avec javelots
- 3 Éclaireurs du Rohan, sur cheval

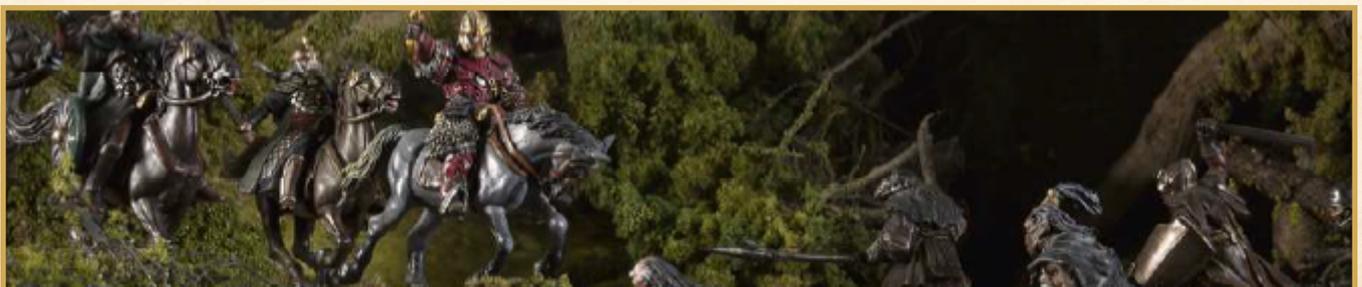
### *Forces du Mal :*

- Uglúk
- Mauhúr
- Grishnákh, Capitaine Orque
- Snagga, Capitaine Orque
- 12 Éclaireurs Uruk-hai (4 boucliers, 4 arcs Uruk-hai, 4 sans équipement additionnel)
- 12 Guerriers Orques (4 boucliers, 4 lances, 2 armes à deux mains, 2 arcs Orques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 5 *La fin de Grishnákh*, Merry et Pippin peuvent choisir une fois chacun durant la partie de défausser une carte et en piocher une autre.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 5 *La fin de Grishnákh*, Grishnákh peut choisir une fois durant la partie de défausser une carte et en piocher une autre.



# LA FIN DE GRISHNÁKH



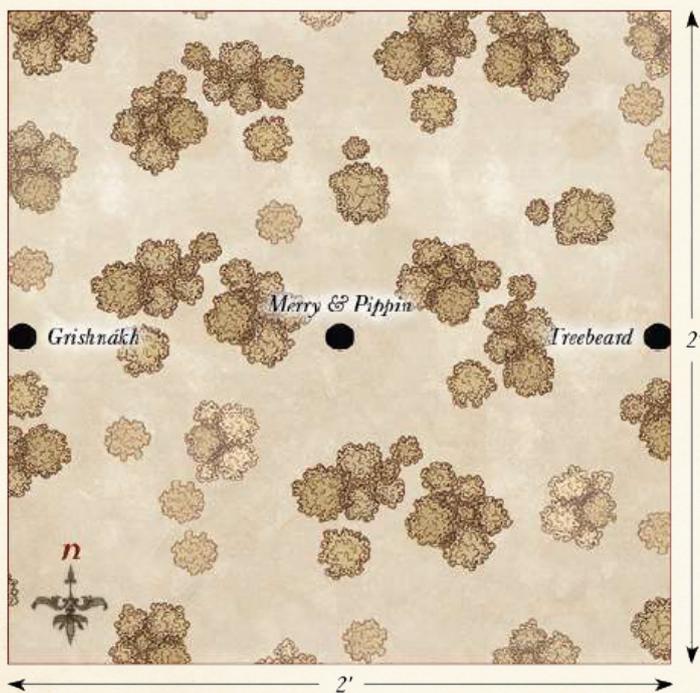
## Scénario 5



*Après s'être échappés des griffes de leurs ravisseurs grâce à l'embuscade Rohirrim, Merry et Pippin s'enfoncent en toute hâte dans la densité de la Forêt de Fangorn. Mais cet acharné de Grishnákh a suivi leurs traces jusque-là et les traque dans l'espoir de les rattraper et de goûter enfin à de la viande fraîche.*

*Réalisant qu'ils sont poursuivis, les deux Hobbits courent aussi vite qu'ils le peuvent à la recherche d'une cachette parmi les innombrables branches de la forêt. Fouillant chaque recoin, chaque tronc d'arbre, ils commencent à désespérer de pouvoir trouver un tel abri. L'Orque les rattrape petit à petit, possédé par l'envie furieuse de ne pas laisser ses proies lui échapper encore une fois.*

*Seulement, cette forêt est un endroit bien mystérieux à nul autre pareil. Même les Hobbits de la Comté ont entendu des rumeurs selon lesquelles ces arbres pouvaient communiquer entre eux et devenir vivants. Pendant que les fugitifs continuent de chercher un abri où se cacher, Grishnákh commence à se rapprocher dangereusement ; s'il les attrape, les deux évadés sont condamnés. À moins que la Forêt de Fangorn ne s'en mêle...*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite à 2'x2' (60x60cm) au lieu de 4'x4' (120x120cm).

La table représente la Forêt de Fangorn et doit donc être couverte d'arbres en grand nombre.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Merry et Pippin au centre de la table et Sylvebarbe au milieu du Bord Est.

Ensuite le Joueur du Mal déploie Grishnákh au milieu du Bord Ouest de la table.

### Objectifs

La partie dure jusqu'à ce que Grishnákh meure ou que les deux Hobbits aient été tués.

**Bien :** Merry et Pippin survivent tous les deux.

**Mal :** Grishnákh tue les deux Hobbits.

**Égalité :** Grishnákh tue un des deux Hobbits avant de mourir.

### Règles spéciales

**Blessé :** Grishnákh a été blessé par un javelot lors de l'embuscade tendue par les Rohirrim.

Grishnákh commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

## Règles additionnelles

Ce scénario fonctionne différemment des autres en ce sens qu'un jeu de 54 cartes (as, roi, dame, valet, 2 à 10) doit être mélangé et posé en un tas face cachée à côté du plateau, et parce que chaque tour va se dérouler de la façon suivante.

Au début de chaque tour, c'est le Joueur du Bien qui va d'abord déplacer successivement les deux Hobbits. Pour cela, il désigne Merry ou Pippin et pioche une carte sur le dessus du tas. Si c'est une carte numérotée, il divise le nombre par 2 (arrondi au supérieur) et peut alors déplacer le Hobbit désigné jusqu'à cette valeur en pouces. Exemple : le joueur pioche pour Pippin une carte 5 ; Pippin peut donc se déplacer ce tour-ci jusqu'à 3" (= 5 divisé par 2, arrondi au supérieur). Si la carte piochée est une figure (roi, dame ou valet), le Hobbit peut alors effectuer au choix l'une des actions spéciales ci-dessous ou il peut choisir à la place de défausser cette carte pour en repiocher une autre.

Actions spéciales des Hobbits	
Jeter une pierre	Le Hobbit peut lancer une pierre sur Grishnákh (portée 8", Force 1).
Grimper sur Sylvebarbe	Si le Hobbit est en contact avec le socle de Sylvebarbe, il peut grimper sur lui. Grishnákh ne peut plus attaquer le Hobbit tant qu'il est sur l'Ent (sauf action spéciale «Attraper un Hobbit»).
Réveiller Sylvebarbe	Si le Hobbit a déjà grimpé sur Sylvebarbe, il peut à présent le réveiller et lui permettre d'agir pour le reste de la partie selon les règles normales du jeu (sans les cartes).

Sylvebarbe commence la partie en état de sommeil et pourra agir (suivant les règles normales du jeu) seulement à partir du moment où l'un des Hobbits le réveillera.

Après les Hobbits, le Joueur du Mal peut ensuite faire agir Grishnákh exactement de la même façon, avec pour seule différence qu'il peut ajouter 1" à son total de déplacement dû aux cartes numérotées. Exemple : le joueur pioche une carte 5 ; l'orque peut se déplacer ce tour-ci jusqu'à 4" (= 5 divisé par 2, arrondi au supérieur, + 1).

Actions spéciales de Grishnákh	
S'élaner	Grishnákh peut se déplacer jusqu'à 6" durant ce tour.
Attraper un Hobbit	Si Grishnákh est en contact avec le socle de Sylvebarbe et qu'un Hobbit a déjà grimpé sur celui-ci, l'Orque peut l'en faire descendre et un combat a lieu normalement entre les deux figurines.

Si le **Bien** a gagné le Scénario 4, Merry et Pippin peuvent choisir une fois chacun durant la partie de défausser une carte et en piocher une autre.

Si le **Mal** a gagné le Scénario 4, Grishnákh peut choisir une fois durant la partie de défausser une carte et en piocher une autre.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Meriadoc Brandebouc
- Peregrin Touque
- Sylvebarbe

### *Forces du Mal :*

- Grishnákh, Capitaine Orque

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 17 *La Dernière Marche des Ents*, les Ents peuvent se déployer à moins de 9" du Bord Est de la table (au lieu de 6").

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 17 *La Dernière Marche des Ents*, Sylvebarbe commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

# LE MAGICIEN BLANC



## Scénario 6



*Le Rohan commence à cumuler les défaites et n'est pas loin de tomber sous le joug de Saroumane. Sous le poids du chagrin et l'abattement, l'esprit de Théoden a été asservi par le sorcier, faisant du roi une marionnette au service de l'Isengard dans son invasion du Rohan. L'influence de Saroumane et de son laquais Grima Langue-de-Serpent a poussé le roi à bannir Éomer avec de nombreux fidèles, tandis que sa volonté s'estompe de plus en plus dans la folie et la soumission.*

*Mais Théoden n'est pas mort pour autant et certains partagent encore l'espoir de pouvoir libérer son esprit. S'étant révélé à Aragorn, Legolas et Gimli comme le véritable Magicien Blanc, Gandalf revenu d'entre les morts chevauche à présent avec ses compagnons en direction d'Edoras pour sauver le roi. Une fois entré dans le Château d'Or de Meduseld aux côtés de ses alliés, Gandalf affiche son ancienne identité du Pèlerin Gris avant de confronter Théoden et surtout Saroumane qui le contrôle à distance au même moment. Devant son ancien ami qui le somme de lever son envoûtement, l'Istari déchu ne répond que par le mépris.*

*Jetant alors à terre sa cape grise, Gandalf prend par surprise son ennemi et dévoile sa nouvelle nature lumineuse : le Magicien Blanc tel que Saroumane aurait dû être. Les deux sorciers s'engagent sans attendre dans un duel magique autour de l'esprit du roi. Si Gandalf l'emporte, le roi sera libéré et le Rohan renforcé. Mais si Saroumane conserve son contrôle mental sur le souverain, l'effondrement du royaume s'accélèrera.*

### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci ne se joue pas sur un champ de bataille mais à l'aide d'un jeu de 52 cartes. Séparer les cartes par couleur, puis donner tous les Carreaux au Joueur du Bien et tous les Piques au Joueur du Mal. Ensuite, disposer sur la table les cartes de Cœur de 1 à 9 à la suite.



### Positions de départ

Les trois figurines du scénario sont placées sur les cartes de Cœur : Gandalf sur l'As, Théoden sur le 5 et Saroumane sur le 9.

### Objectifs

Le premier joueur qui déplace Théoden sur la même carte que son Magicien gagne la partie.

### Règles additionnelles

Ce scénario fonctionne différemment des autres en ce sens qu'il représente un affrontement mental entre les deux Magiciens et que les tours de jeu vont donc se dérouler de la manière suivante.

Le Joueur du Bien dispose de ses cartes de Carreau et le Joueur du Mal de ses cartes de Pique ; chacun consulte et gère sa main librement. À chaque tour, les deux joueurs vont abattre au choix une carte de leur main puis comparer la nature des deux cartes afin de déterminer qui gagne le tour de jeu. La nature des cartes est listée plus bas avec pour chacune d'elles un statut Offensif, Défensif ou Manipulation, et en plus un éventuel effet.

La carte la plus forte sera celle qui dominera l'autre selon un système simple de Pierre-Feuille-Ciseaux :

- les cartes Offensif battent les cartes Manipulation.
- les cartes Défensif battent les cartes Offensif.
- les cartes Manipulation battent les cartes Défensif.

Le joueur dont la carte est la plus forte peut alors déplacer Théoden d'une carte de Cœur en direction de son Magicien (exemple : si Gandalf gagne le premier tour, l'esprit de Théoden se déplace sur le 4 de Coeur) puis il peut appliquer l'éventuel effet associé à sa carte. En cas d'égalité avec deux cartes au statut similaire, les joueurs commencent un nouveau tour sans plus de conséquence.

Quel que soit le résultat du tour, toutes les cartes jouées sont défaussées sur une pile à part. A la fin d'un tour où un joueur abat sa 13e et dernière carte, il reforme une main avec sa pile de défausse et la partie continue. A noter que les deux piles de cartes défaussées ne sont pas consultables à souhait par l'adversaire ; les joueurs doivent donc jouer d'intelligence et de mémoire pour pronostiquer les pouvoirs mentaux que le sorcier adverse peut encore utiliser avant de reformer sa main.

Pouvoirs Mentaux des Magiciens		
As	Offensif	Pas d'effet.
2	Défensif	Pas d'effet.
3	Manipulation	Pas d'effet.
4	Offensif	Votre adversaire vous montre sa main.
5	Défensif	Vous reprenez en main une carte au choix de votre pile de défausse.
6	Manipulation	Votre adversaire échange au hasard une carte de sa main avec une carte de sa pile de défausse.
7	Offensif	Votre adversaire se défausse d'une carte de son choix.
8	Défensif	Au prochain tour, Théoden ne pourra pas se rapprocher du Magicien adverse.
9	Manipulation	Votre adversaire choisit au hasard sa carte du prochain tour.
10	Offensif	Votre adversaire se défausse d'une carte au hasard.
Valet	Défensif	Les deux prochains tours, Théoden ne pourra pas se rapprocher du Magicien adverse.
Dame	Manipulation	Bouger Théoden d'une carte supplémentaire en direction de votre Magicien.
Roi	Offensif	Votre adversaire ne pourra pas jouer au prochain tour la carte que vous piochez au hasard dans sa main.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Gandalf le Blanc
- Théoden, Roi du Rohan

### *Forces du Mal :*

- Saroumane le Blanc

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 16 *Aux premières lueurs du 5ème jour*, Gandalf peut relancer un dé à chaque jet de Lancement de Pouvoir Magique.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 16 *Aux premières lueurs du 5ème jour*, Gandalf subit un malus de -1 sur ses jets de Lancement de Pouvoir Magique.

# L'ATTAQUE DES WARGS



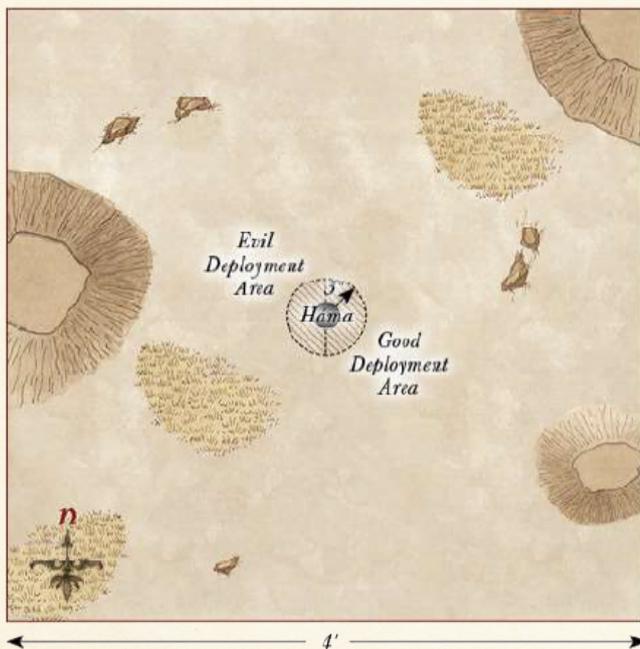
## Scénario 7



La révélation de Gandalf comme quoi le Rohan est sous la menace d'une grande armée d'invasion pousse Théoden à prendre des décisions radicales. Au lieu d'affronter directement les nouvelles légions d'Isengard, comme le lui propose Aragorn, le roi préfère évacuer Edoras et rediriger tous ses sujets vers la forteresse du Gouffre de Helm. Ses ordres sont aussitôt exécutés et Théoden prend la tête de son peuple pour le conduire vers les montagnes.

Mais fidèle à son intelligence, Saroumane avait anticipé l'intention du roi de même que la vulnérabilité conséquente des Rohirrim en ordre de marche, lesquels devenaient alors des proies parfaites pour ses chevaucheurs de Wargs. Alors que les loups de l'Isengard sont partis en toute hâte à leur poursuite, ils ont réussi à prendre par surprise les éclaireurs du Rohan. Des cavaliers Warg jaillissent de derrière les rochers et se jettent sur les capitaines Gamelin et Háma ; ce dernier est touché et jeté au sol.

Ce soudain guet-apens annonçait l'arrivée de Sharku et de sa meute, obligeant les Rohirrim à subir une attaque surprise à laquelle ils ne s'étaient pas préparés. Théoden mène la charge en première ligne afin d'empêcher l'ennemi de massacrer ses sujets. De leur côté, si les chevaucheurs de Wargs parvenaient à faire tomber des capitaines du Rohan durant ce combat, ce serait d'autant moins d'obstacles pour la suite des opérations.



### Description

La table représente les plaines et collines que les Rohirrim doivent traverser pour atteindre le Gouffre de Helm. Elle doit donc comporter des collines, des affleurements rocheux et des haies.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Háma au centre de la table et Gamelin à moins de 3" et du côté Est.

Ensuite le Joueur du Mal déploie le Capitaine Orque et deux Cavaliers Warg de son choix à moins de 3" de Háma et du côté Ouest de la table.

Toutes les autres figurines entreront en jeu au cours de la partie.

### Objectifs

Théoden commande ses hommes dans le but de protéger son peuple des attaques des Wargs, lesquels ont précisément été envoyés pour tuer le plus de Rohirrim possible.

La partie dure 12 tours.

**Bien :** Empêcher le Joueur du Mal d'accomplir son objectif.

**Mal :** Tuer au moins trois Héros du Bien.



## Règles spéciales

**Attaque surprise :** *Les Wargs ont pris les Rohirrim en embuscade, fonçant sur eux comme l'éclair.*

Durant le premier tour, le Joueur du Mal gagne automatiquement l'Initiative et le Joueur du Bien ne peut pas déclarer d'Actions Héroïques. De plus, les figurines de **Cavalerie** du Mal gagnent durant toute la partie un bonus de +1 à leur valeur de Combat quand elles Chargent..

**Háma :** *Désarçonné de son cheval et jeté à terre par les Wargs, Háma se retrouve dangereusement à la merci de ses assaillants.*

Háma commence la partie *Jeté à terre* et avec seulement 1 point de Puissance.

**En avant ! :** *Des deux côtés on s'élançe dans une charge effrénée pour venir en aide aux éclaireurs déjà en lice.*

À la fin de la Phase de Mouvement de chaque joueur, celui-ci lance 1D6 pour chacune de ses figurines pas encore arrivée sur la table ; sur 3+, la figurine entre en jeu par n'importe quel point du Bord Est si elle est du Bien ou par n'importe quel point du Bord Ouest si elle est du Mal.

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 3, les figurines du Bien entrent sur la table sur un 2+ au lieu d'un 3+.

**Gimli :** *Incapable de monter seul un cheval, Gimli s'est joint à Legolas pour participer à la charge.*

Gimli commence la partie en tant que *Passager* sur le cheval de Legolas.

Si le **Mal** a gagné au cours du Scénario 3, Théoden commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Théoden, Roi du Rohan, sur cheval
- Aragorn - Grands-Pas, sur cheval
- Legolas Vertefeuille, sur cheval
- Gimli, Fils de Glóin
- Háma, Capitaine du Rohan
- Gamelin, Capitaine du Rohan, sur cheval
- 6 Cavaliers du Rohan dont 2 avec javelots

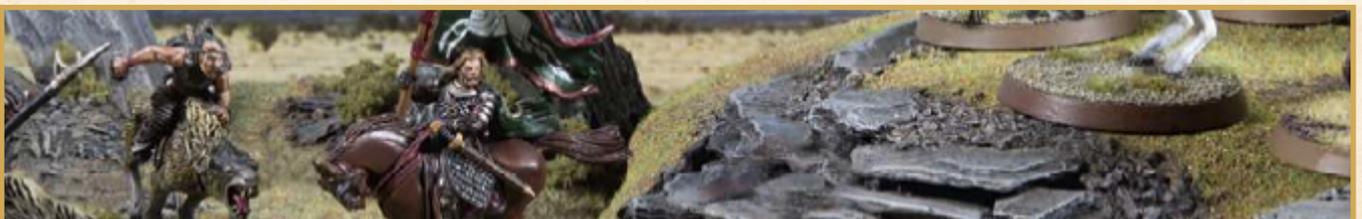
### *Forces du Mal :*

- Sharku, sur Warg
- 1 Capitaine Orque sur Warg
- 18 Cavaliers Wargs (6 boucliers, 6 javelots, 6 arc Orques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 8 *La bataille commence*, Aragorn, Legolas et Gimli peuvent relancer le dé chaque fois qu'ils tentent de repousser une échelle de siège.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 8 *La bataille commence*, Aragorn commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.



# LA BATAILLE COMMENCE



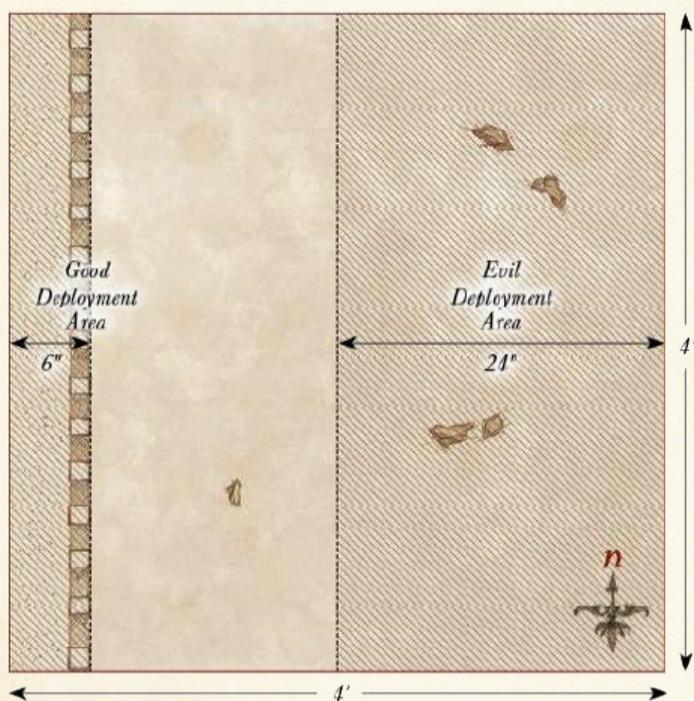
## Scénario 8



*Derrière les murs du Gouffre de Helm, le peuple du Rohan ici rassemblé se prépare à la bataille imminente qui vient inexorablement. Tous les hommes aptes à se battre sont appelés, des plus jeunes aux plus vieux, dont beaucoup n'ont aucune expérience du combat. Alors que la victoire paraissait de plus en plus impossible à envisager, ils entendirent un soir le son d'une corne elfique résonner dans la vallée, annonçant l'arrivée d'un allié inespéré.*

*Depuis la forêt de la Lothlórien jusqu'à la forteresse, Haldir a mené un contingent de guerriers Galadhrim afin de venir se battre aux côtés du Rohan et ainsi honorer la mémoire de l'ancienne alliance qui existait entre les Hommes et les Elfes. Il n'en demeure pas moins que même renforcées par la troupe elfique, les défenses du Gouffre ne semblent pas être en mesure de pouvoir résister aux milliers d'Uruk-hai en armes qui marchent depuis l'Isengard pour tout exterminer.*

*Le moment est enfin venu où la grande armée de Saroumane se tient devant les murs de la forteresse. Le ciel s'ouvre et fait tomber une pluie torrentielle sur toute la vallée, le sol devient un immense borbier. Peu importe la pluie et la boue, les Uruk-hai lancent l'assaut : la Bataille du Gouffre de Helm commence. Les serviteurs de la Main Blanche se précipitent en masse au bas de la longue muraille - le Mur du Gouffre - et lèvent leurs échelles de siège ; les défenseurs quant à eux doivent tout faire pour les repousser s'ils veulent garder le contrôle des remparts.*



### Description

La table représente le grand Mur du Gouffre de Helm avec le terrain qui se trouve devant. La bande large de 6" qui longe le Bord Ouest de la table est occupée par le rempart, considéré comme étant à la même hauteur que les échelles de siège. Le reste de la table est aride et presque entièrement dégagé.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces en-haut du mur.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où sur la moitié Est de la table.

### Objectifs

*Les Uruk-hai doivent dresser et tenir leurs échelles en place s'ils veulent poser le pied sur le mur et massacrer leurs ennemis. En toute logique, les défenseurs poursuivent l'objectif inverse de repousser et renverser ces échelles coûte que coûte afin de freiner la progression du siège.*

La partie dure 12 tours.

**Bien :** À la fin du 12e tour, pas plus de 2 échelles sont dressées sur le mur.

**Mal :** À la fin du 12e tour, au moins 4 échelles sont dressées sur le mur.

**Égalité :** À la fin du 12e tour, exactement 3 échelles sont dressées sur le mur.

## Règles spéciales

**Échelles :** *Portées sur le terrain par les Uruk-hai, ces échelles de siège ont été fabriquées exprès pour leur permettre de poser le pied sur la grande muraille.*

Ces Échelles de Siège sont des Objets Lourds qui ont besoin d'au moins 4 figurines (au lieu de 2) pour être déplacées à pleine vitesse. Elles n'ont pas de valeur de Défense et ne peuvent en aucune façon être endommagées. Si une échelle est déplacée à moins de 3" du grand mur, elle peut aussitôt être levée et posée contre le rempart. Un uruk-hai situé au bas d'une échelle levée pourra la grimper sans aucune pénalité et même charger un ennemi sur le mur s'il lui reste assez de mouvement (il suffit que la cible soit visible depuis le haut de l'échelle).

**Berserkers :** *Les Berserkers Uruk-hai sont les plus féroces guerriers de l'armée d'Isengard et sont à ce titre élevés en même temps que les échelles pour les envoyer directement au combat et faire place nette.*

Quand une Échelle de Siège est sur le point d'être dressée sur le mur, un Berserker Uruk-hai à moins de 1" de l'échelle peut s'agripper à son sommet et s'élever avec elle. La figurine peut alors être directement placée sur le rempart et au plus près du haut de l'échelle ; après quoi elle peut agir normalement. Si le Berserker ne peut pas y être placé à cause de socles ennemis, il est dans ce cas mis au sommet de l'échelle et engagé au combat avec les figurines ennemies qui l'ont empêché de poser pied, et il sera de plus considéré comme défendant une position surélevée (voir le Grand Livre de Règles).

**Repousser les Échelles :** *Les défenseurs du mur doivent mettre à bas ces échelles pour empêcher les Uruk-hai de les submerger.*

Les Échelles de Siège peuvent être renversées comme expliqué dans le Grand Livre de Règles. Les figurines présentes sur une échelle renversée subissent normalement les dégâts de chute.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 7, Aragorn, Legolas et Gimli peuvent relancer le dé chaque fois qu'ils tentent de repousser une échelle de siège.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 7, Aragorn commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertfeuille, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin
- Aldor
- Haleth, Fils de Háma
- Haldir, avec armure lourde et arc elfique
- 24 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs)
- 12 Guerriers Galadhrim (4 lances et boucliers, 4 arcs elfiques, 4 sans équipement additionnel)

### *Forces du Mal :*

- 4 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 32 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques, 12 arbalètes)
- 16 Berserkers Uruk-hai
- 5 Échelles de Siège

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 9 *Sur le Mur du Gouffre*, le camp du Bien gagne la partie en tuant 30 figurines au lieu de 35.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 9 *Sur le Mur du Gouffre*, le camp du Mal gagne la partie en tuant 40 figurines au lieu de 35.

# SUR LE MUR DU GOUFFRE



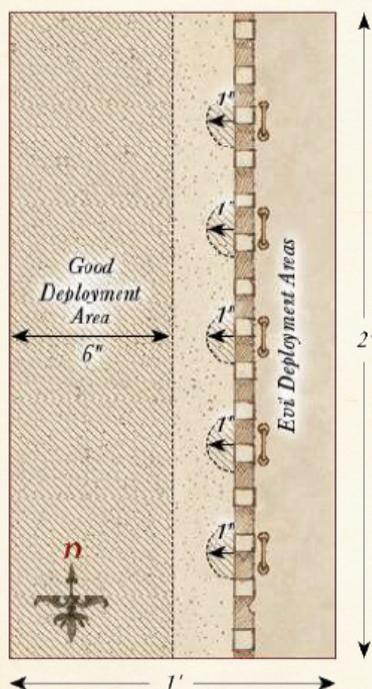
## Scénario 9



*Les légions de Saroumane ont pris d'assaut la grande muraille du Gouffre de Helm, affluant sur le rempart en grand nombre. Les Hommes et les Elfes au sommet du mur ont été plongés dans une mêlée furieuse avec les Uruk-hai. Côte-à-côte, ils se battent sans relâche pour repousser l'ennemi alors que toujours plus d'entre eux grimpent aux échelles et rejoignent le combat.*

*Du haut des remparts, Aragorn commande les soldats du Rohan, avec Legolas et Gimli à ses côtés qui mobilisent toutes leurs forces contre l'assaillant. Les Galadhrim quant à eux sont dirigés par Haldir et soutiennent la ligne de défense. L'ancienne alliance renouvelée résiste vaillamment à la marée uruk dans le souvenir honorable d'Elendil et Gil-galad qui avaient combattu ensemble le Seigneur des Ténèbres il y a des siècles.*

*Néanmoins, les forces combinées des deux races restent inférieures à la puissance de l'Isengard qui se déchaîne et elles commencent à faiblir. Chaque Uruk-hai tué est aussitôt remplacé par un autre. Ce n'est qu'en tuant le maximum d'ennemis et au plus vite que les défenseurs peuvent espérer freiner l'assaut et gagner un bref répit qui leur permettrait de resserrer leurs lignes.*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite de 1'x2'.

La table représente une portion du Mur du Gouffre avec des échelles dressées dessus. La zone couvrant 9" depuis le Bord Ouest de la table constitue le haut du rempart et doit être dégagée. Il y a cinq échelles de siège posées et espacées à équidistance le long du mur. La bande large de 3" qui longe le Bord Est de la table représente la plaine devant le mur.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 6" du Bord Ouest de la table.

Ensuite, le Joueur du Mal déploie ses forces à moins de 1" du haut des échelles de siège, au sommet du mur.

### Objectifs

*Les Uruk-hai ont posé pied sur le Mur du Gouffre, et à présent Hommes et Elfes doivent redoubler d'efforts pour endiguer la marée Uruk qui semble interminable.*

La partie dure 12 tours.

**Bien** : Tuer au moins 35 figurines ennemies

**Mal** : Empêcher le Joueur du Bien de remplir son objectif.

Si Aragorn est tué, le meilleur résultat que peut obtenir le Joueur du Bien est un match nul.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 8, il gagne la partie en tuant 30 figurines au lieu de 35.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 8, le Bien gagne la partie en tuant 40 figurines au lieu de 35.

## Règles spéciales

**Marée interminable :** *D'innombrables Uruk-hai se précipitent constamment sur la grande muraille et grimpent aux échelles pour rejoindre le combat.*

Chaque fois qu'un **Guerrier Uruk-hai** est tué, il est mis de côté et reviendra sur la table directement depuis une échelle à la fin de la prochaine Phase de Mouvement du Mal. Les figurines qui reviennent de cette manière peuvent charger au même tour où elles arrivent. Celles qui ne peuvent pas revenir par manque de place devant les échelles reviendront simplement au tour suivant.

**Le Mur du Gouffre :** *La hauteur de ces remparts est telle que tout guerrier qui a le malheur d'en tomber se tuera sans le moindre doute.*

Le côté Est du mur est bordé de créneaux qui peuvent bloquer les figurines qui ne peuvent pas reculer. Mais si une figurine est poussée dans le vide et tombe des murs, elle est considérée comme automatiquement tuée.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertfeuille, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin
- Aldor
- Haleth, Fils de Háma
- Haldir, avec armure lourde et cape elfique
- 12 Guerriers du Rohan (4 boucliers, 4 javelots et boucliers, 4 arcs)
- 12 Guerriers Galadhrim (4 lances et boucliers, 4 arcs elfiques, 4 sans équipement additionnel)

### *Forces du Mal :*

- 4 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)
- 16 Berserkers Uruk-hai

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans les Scénarios 10 *Le Feu et la Roche*, les Équipes de Démolition Uruk-hai sont déployées à moins de 6" du Bord Est de la table (au lieu de 12").

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 10 *Le Feu et la Roche*, Legolas commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.



# LE FEU ET LA ROCHE



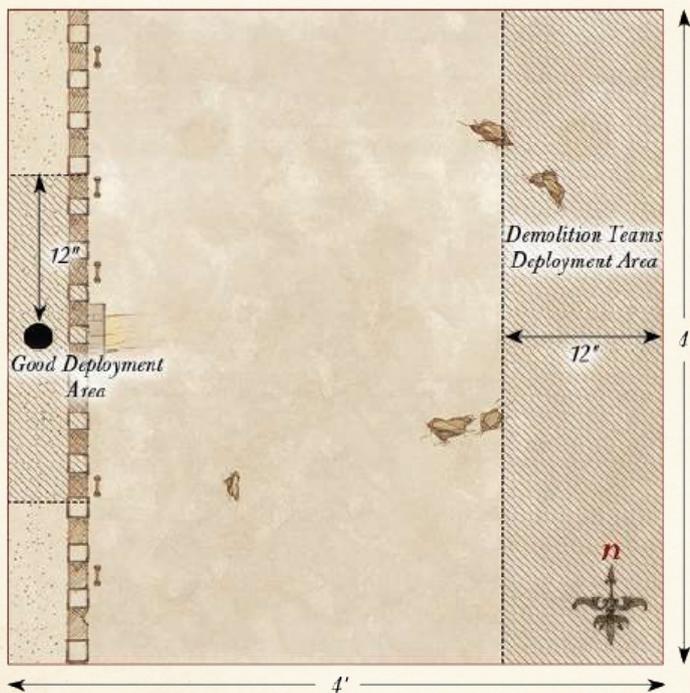
## Scénario 10



*Le siège du Gouffre de Helm continue de faire rage. Les vagues d'assaut Uruk-hai envahissent les remparts et croisent le fer avec leurs défenseurs dans une mêlée chaotique et sanglante. Les Hommes et les Elfes se battent de toutes leurs forces pour forcer l'ennemi à reculer et reprendre le contrôle du Mur du Gouffre. Malheureusement pour eux, ils ne réalisaient pas que la légion Uruk n'était pas la pire menace qui planait sur eux.*

*En contrebas du mur, des serviteurs de la Main Blanche transportent des charges de démolition confectionnées par Saroumane pour venir à bout de la muraille dans une explosion de feu et de pierre. Ces charges sont amenées pour être entassées au niveau d'un petit caniveau qui fait office de point faible à la base du rempart. Des Berserkers se voient remettre au même moment des torches allumées avec pour mission d'aller faire détonner les bombes quoiqu'il leur en coûte.*

*Pendant ce temps-là, les défenseurs quelque peu pris au dépourvu ne voient pas d'autres solutions pour empêcher ça que de cribler de flèches les porteurs de torches. Ce ne sera cependant pas facile dans la mesure où les Berserkers sont dotés d'une résilience frénétique qui leur fait ignorer la douleur ; seuls les coups franchement mortels peuvent les tuer. Si Legolas et ses alliés archers ne parviennent pas à les abattre à temps, il est probable que l'explosion va ouvrir dans le mur une brèche par laquelle la grande armée Uruk va s'engouffrer.*



### Description

La table représente le grand Mur du Gouffre de Helm avec le terrain qui se trouve devant. La bande large de 6" qui longe le Bord Ouest de la table est occupée par le rempart, avec cinq échelles de siège dressées dessus et un petit caniveau situé en son milieu. Le reste de la table est aride et presque entièrement dégagé.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" de la ligne médiane du Mur du Gouffre.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses Équipes de Démolition à moins de 12" du Bord Est de la table, puis le reste de ses forces n'importe où sur le Mur du Gouffre mais à plus de 1" des figurines ennemies.

Si le Bien a gagné au cours du Scénario 9, les Équipes de Démolition Uruk-hai sont déployées à moins de 6" du Bord Est de la table (au lieu de 12").

### Objectifs

*Les Uruk-hai tentent de créer une brèche dans le mur à l'aide de l'invention explosive de Saroumane, pendant que les défenseurs de la forteresse s'échinent à abattre les porteurs de torches qui menacent de tout faire sauter.*

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps remplisse son objectif.

**Bien :** Tuer tous les Berserkers Uruk-hai qui portent des torches.

**Mal :** Faire exploser une charge de démolition à moins de 1" du petit caniveau.

## Règles spéciales

**Marée interminable :** *D'innombrables Uruk-hai se précipitent constamment sur la grande muraille et grimpent aux échelles pour rejoindre le combat.*

Chaque fois qu'un **Guerrier Uruk-hai** est tué, il est mis de côté (à l'exception des Berserkers porteurs de torches) et reviendra sur la table directement depuis une échelle à la fin de la prochaine Phase de Mouvement du Mal. Les figurines qui reviennent de cette manière peuvent charger au même tour où elles arrivent. Celles qui ne peuvent pas revenir par manque de place devant les échelles reviendront simplement au tour suivant.

**Enclencher les bombes :** *Les Berserkers Uruk-hai feront n'importe quoi pour apposer leur torche sur les bombes, allant jusqu'au suicide pour remplir cette mission.*

Les figurines du Mal ont un bonus de +1 à leur jet sur le Tableau de Détonation (voir le profil de l'Equipe de Démolition Uruk-hai).

Si le Mal a gagné au cours du Scénario 9, Legolas commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertfeuille, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin
- Haldir, avec armure lourde et arc elfique
- 12 Guerriers du Rohan (4 boucliers, 4 javelots et boucliers, 4 arcs)
- 12 Guerriers Galadhrim (4 lances et boucliers, 4 arcs elfiques, 4 sans équipement additionnel)

### *Forces du Mal :*

- 4 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)
- 8 Berserkers Uruk-hai
- 3 Équipes de Démolition Uruk-hai

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 11 *Brèche dans la forteresse*, les **Héros** du Bien commencent la partie avec 1 point de Destin au lieu de 0.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 11 *Brèche dans la forteresse*, les **Héros** du Bien commencent la partie à terre et ne peuvent faire aucun autre mouvement à part se relever durant la première Phase de Mouvement.



# BRÈCHE DANS LA FORTERESSE



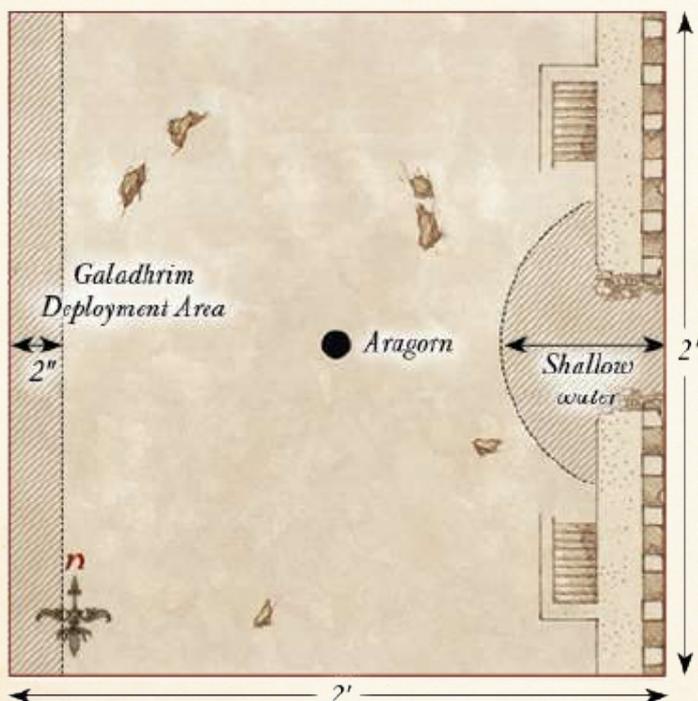
## Scénario 11



*L'Isengard a envahi le Rohan, brûlant l'Ouestfolde et forçant les Rohirrim à partir se réfugier au Gouffre de Helm. Avec toute cette population qui se rassemble autour de Théoden, Saroumane a envoyé sa grande armée uruk-hai se jeter sur les murs de cette antique forteresse afin d'exterminer le peuple du Rohan. Tout l'Isengard s'est vidé et une horde de 10 000 combattants s'était mise en marche avec un seul objectif : détruire le monde des Hommes.*

*Lorsque la Bataille du Gouffre de Helm a commencé, les légions de Saroumane se sont lancées en direction des murs pour tenter de les arracher à l'ennemi. Des béliers, des échelles de siège et des balistes avaient été construits en nombre pour venir à bout des remparts. Cependant, c'est l'arme secrète conçue par le magicien qui allait finalement créer une ouverture dans le Mur du Gouffre, un exploit jamais réalisé depuis la fondation de la forteresse. Alors qu'un tas de charges de démolition est amassé devant un caniveau situé au bas du mur, un Berserker réussit à se frayer un chemin à travers les rangs de ses congénères, encaissant toutes les flèches ennemies et finit par se jeter torche à la main sur les bombes qui explosent instantanément.*

*Une énorme et effroyable déflagration détruit cette portion du Grand Mur en un déluge de flammes et de rocs projetés dans toutes les directions. Autant de défenseurs que d'assaillants sont tués sur le coup ; beaucoup d'autres ont aussi été assommés par le souffle de l'explosion. Sans attendre, la marée Uruk traverse la brèche ouverte et se déverse à l'intérieur de la forteresse, pataugeant dans l'eau du caniveau ravagé. Aragorn arrivera-t-il à rassembler les Hommes et les Elfes encore valides et à repousser l'ennemi ? Ou le Gouffre de Helm va-t-il tomber pour la première fois de son histoire ?*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite de 2'x2'.

La table représente la brèche ouverte dans le Mur du Gouffre et une portion de terrain à l'intérieur de la forteresse. Une bande large de 3" longeant le Bord Est de la table doit donc constituer le Mur du Gouffre, avec deux escaliers de part et d'autre de la brèche dont la largeur est de 4". La zone à moins de 6" du point central du Bord Est de la table est couverte d'*Eaux Peu Profondes*.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie les Guerriers Galadhrim à moins de 2" du Bord Ouest de la table. Puis il déploie Haldir, Legolas et les Guerriers du Rohan n'importe où sur le rempart et tous à terre. Enfin, Aragorn est placé à terre au centre

de la table et Gimli n'importe où dans les *Eaux Peu Profondes*.

Ensuite le Joueur du Mal déploie jusqu'à 10 Guerriers Uruk-hai, 2 Berserkers et 1 Capitaine dans les *Eaux Peu Profondes*, à plus de 1" de Gimli. Le reste de ses forces entrera en jeu au cours de la partie.

### Objectifs

*Les légions de l'Isengard pénètrent en masse derrière le mur avec pour intention de tout massacrer sur leur passage ; leur seul objectif est de semer la mort autant que possible. Aragorn de son côté doit prendre la tête des derniers défenseurs du Mur du Gouffre et faire face à la marée ennemie qui afflue.*

La partie dure 10 tours.

Le joueur qui gagne la partie est celui qui cumule le plus de Points de Victoire :

1/ Le Joueur du Bien gagne 1 Point de Victoire pour chaque **Héros** nommé encore vivant à la fin de la partie. Le Joueur du Mal gagne 1 Point de Victoire pour chacun d'eux qu'il parvient à tuer.

2/ Le Joueur du Bien gagne 1 Point de Victoire s'il y a au moins 15 figurines du Bien encore en vie à la fin de la partie. Le Joueur du Mal gagne 1 Point de Victoire s'il n'en reste pas plus de 13.

3/ Le Joueur du Bien gagne 2 Points de Victoire s'il y a plus de figurines du Bien que de figurines du Mal à l'intérieur des murs à la fin de la partie. Le Joueur du Mal gagne 2 Points de Victoire dans le cas contraire. Les figurines situées dans les *Eaux Peu Profondes* ou sur le rempart (escaliers compris) ne sont pas considérées comme étant à l'intérieur des murs de la forteresse.

## Règles spéciales

**Les Légions de la Main Blanche :** *Les effectifs des Uruk-hai sont tels qu'une marée infinie semble déferler à travers la brèche du mur.*

À la fin de chaque Phase de Mouvement du Mal, le Joueur du Mal lance 1D6 et y ajoute 2 ; c'est le nombre de figurines qu'il peut faire entrer sur la table depuis la brèche du Mur du Gouffre. Il peut s'agir de n'importe quelles figurines parmi celles qui ne sont pas encore arrivées ou qui ont été tuées au cours de la partie. Cependant, les Capitaines Uruk-hai ne peuvent entrer en jeu qu'une seule fois.

**Sonnés par l'explosion :** *L'énorme détonation a secoué et blessé de nombreux défenseurs.*

Tous les Héros du Bien commencent la partie avec 0 point de Destin.

Si le Bien a remporté le Scénario 10, les **Héros** du Bien commencent la partie avec 1 point de Destin au lieu de 0.

Si le Mal a remporté le Scénario 10, les **Héros** du Bien commencent la partie à terre et ne peuvent faire aucun autre mouvement à part se relever durant la première Phase de Mouvement.

**Le Prince de la Forêt Noire :** *C'est au Gouffre de Helm que Legolas a montré les plus hautes prouesses d'agilité et d'habileté qu'un Elfe puisse avoir.*

Une fois durant la partie, si Legolas commence la Phase de Mouvement au contact du haut d'un des deux escaliers, il peut décider de dévaler les marches en s'aidant d'un bouclier uruk. Lorsqu'il le fait :

- il peut immédiatement tirer trois fois à l'arc elfique.
- toute figurine dans l'escalier subit une touche de Force 3 et est mise à terre.
- une figurine à moins de 3" du bas de l'escalier subit une touche de Force 4.
- Legolas est placé au bas de l'escalier, ne pouvant plus ni bouger ni tirer durant ce tour.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertfeuille, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin
- Haldir, avec armure lourde et arc elfique
- 12 Guerriers du Rohan (4 boucliers, 4 javelots et boucliers, 4 arcs)
- 12 Guerriers Galadhrim (4 lances et boucliers, 4 arcs elfiques, 4 sans équipement additionnel)

### *Forces du Mal :*

- 3 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)
- 8 Berserkers Uruk-hai

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 12 *Repli sur Fort-le-Cor*, le camp du Bien gagne la partie en faisant sortir 8 figurines de la table au lieu de 10.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 12 *Repli sur Fort-le-Cor*, le camp du Bien gagne la partie en faisant sortir 12 figurines de la table au lieu de 10.

# REPLI SUR FORT-LE-COR



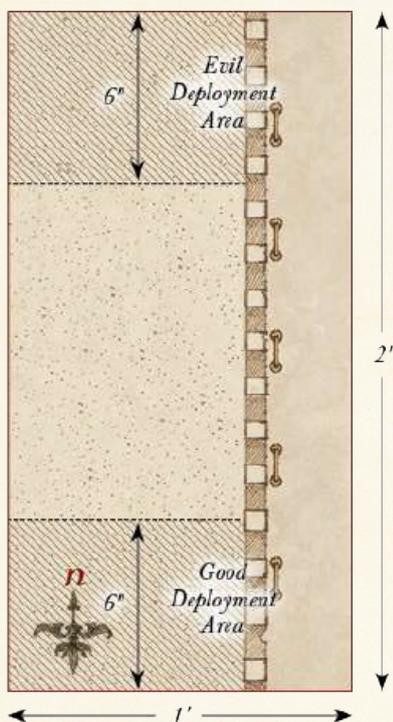
## Scénario 12



*La destruction du Mur du Gouffre a provoqué une invasion des Uruk-hai à travers la brèche ; leur nombre commence à submerger les lignes de défense des Hommes et des Elfes. Conscient que le Mur du Gouffre est perdu, Théoden donne l'ordre aux combattants encore valides de se replier sur le grand bastion de la forteresse : Fort-le-Cor. La priorité est maintenant pour eux de regrouper leurs forces et de défendre à tout prix le bastion principal.*

*Ayant entendu l'ordre du roi, Aragorn rassemble en toute hâte ce qu'il reste de troupes dans le secteur pour les faire se replier. Mais de nombreux ennemis ont investi les lieux derrière le mur et s'interposent désormais entre eux et Fort-le-Cor.*

*Le seul espoir pour Aragorn et ses hommes de se sortir de ce guêpier et de rejoindre Théoden, c'est d'enfoncer la masse Uruk et de passer au travers. Il leur faudra puiser dans toutes les forces qu'il leur reste pour briser la ligne ennemie car les Uruk-hai, eux, ne montrent toujours aucun signe de faiblesse.*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite à 1'x2' au lieu de 4'x4'.

La table représente une portion du Mur du Gouffre avec des échelles dressées dessus. La zone couvrant 9" depuis le Bord Ouest de la table constitue le haut du rempart et doit être dégagée. Il y a cinq échelles de siège posées et espacées à équidistance le long du mur. La bande large de 3" qui longe le Bord Est de la table représente la plaine devant le mur.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces sur le rempart à moins de 6" du Bord Sud de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces sur le rempart à moins de 6" du Bord Nord de la table.

### Objectifs

*Le Mur du Gouffre a été brisé et envahi par les milliers d'Uruk-hai qui affluent. Théoden a donné l'ordre de repli à tous les survivants du secteur, mais ces derniers doivent encore se battre pour rejoindre la sécurité du bastion de Fort-le-Cor.*

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps remplisse son objectif.

**Bien** : Au moins 10 de ses figurines, dont au moins 2 **Héros**, sortent par le Bord Nord de la table

**Mal** : Éliminer assez de figurines ennemies pour empêcher le camp du Bien d'accomplir son objectif.

Si Aragorn est tué, le meilleur résultat que peut obtenir le Joueur du Bien est un match nul.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 11, le camp du Bien gagne la partie en faisant sortir 8 figurines de la table au lieu de 10.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 11, le camp du Bien gagne la partie en faisant sortir 12 figurines de la table au lieu de 10.

## Règles spéciales

**Marée interminable :** *D'innombrables Uruk-hai se précipitent constamment sur la grande muraille et grimpent aux échelles pour rejoindre le combat.*

Chaque fois qu'un **Guerrier Uruk-hai** est tué, il est mis de côté et reviendra sur la table directement depuis une échelle à la fin de la prochaine Phase de Mouvement du Mal. Les figurines qui reviennent de cette manière peuvent charger au même tour où elles arrivent. Celles qui ne peuvent pas revenir par manque de place devant les échelles reviendront simplement au tour suivant.

**Jusqu'au dernier :** *L'assaut des Uruk-hai bat son plein avec l'ouverture de la brèche qui a donné un regain de férocité à leur soif de sang.*

Les figurines du Mal relancent leurs jets pour Blesser ratés durant la Phase de Combat.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertfeuille, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin
- Haldir, avec armure lourde et arc elfique
- 12 Guerriers du Rohan (4 boucliers, 4 javelots et boucliers, 4 arcs)
- 12 Guerriers Galadhrim (4 lances et boucliers, 4 arcs elfiques, 4 sans équipement additionnel)

### *Forces du Mal :*

- 4 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)
- 8 Berserkers Uruk-hai

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 13 *Aux portes*, la Porte dispose de 2 Points de Vie restants au lieu de 1.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 13 *Aux portes*, le Joueur du Mal peut relancer les 1 aux jets pour Blesser.



# AUX PORTES



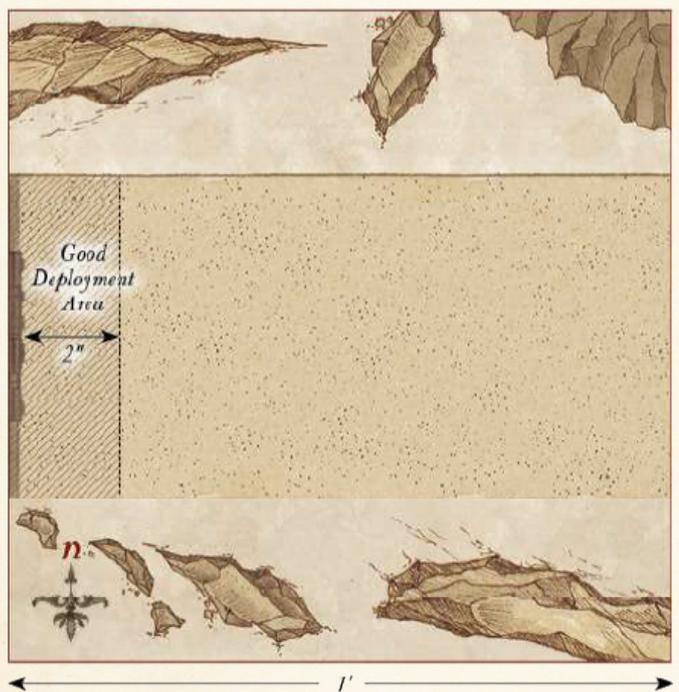
## Scénario 13



*Aragorn et ses hommes ont réussi à se frayer un passage jusqu'à Fort-le-Cor et aux troupes de Théoden, mais leur répit va être de courte durée. L'Isengard avait déjà pris d'assaut la porte principale du bastion à l'aide d'un grand bélier, et ils sont bien déterminés à la franchir. Pendant que Théoden et ses Rohirrim s'efforcent de barricader les portes, Aragorn et Gimli ont l'idée de leur faire gagner du temps en allant au-devant de l'ennemi.*

*Se faufile hors du bastion par une poterne latérale, les deux compagnons s'apprêtent à bondir sur la chaussée devant la grande porte afin de semer le chaos dans les rangs des Uruk-hai. Tous deux convaincus de pouvoir surprendre l'ennemi et de retarder son attaque, Aragorn jette d'abord le nain sur la chaussée avant d'y sauter lui-même pour engager le combat.*

*En un instant, les deux héros s'interposent seuls entre la colonne Uruk et la grande porte, repoussant tous les serviteurs de l'Ombre qui osent s'avancer. Mais s'ils restent trop longtemps sur cette position, ils finiront fatalement par être submergés et périront sous les lames de l'Isengard. Il leur suffit de tenir assez longtemps pour permettre aux défenseurs de Fort-le-Cor de renforcer les portes, mais il leur faudra pour cela user d'endurance et d'une parfaite habileté martiale.*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite à 1'x1' au lieu de 4'x4'.

La table représente la chaussée montante qui mène à la grande porte du bastion de Fort-le-Cor. Cette chaussée doit avoir une largeur de 6" et traverse la table par le milieu sur l'axe Est-Ouest ; son extrémité Ouest est occupée par les portes du bastion. Le reste de la table constitue un vide qui s'échoue sur des pentes rocheuses.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Aragorn et Gimli à moins de 2" des portes de Fort-le-Cor.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où sur la chaussée à plus de 3" des deux figurines ennemies.

### Objectifs

*Aragorn et Gimli doivent barrer aux Uruk-hai l'accès aux portes du bastion, et cela suffisamment de temps pour que Théoden et ses hommes renforcent leurs défenses.*

La partie dure 12 tours.

**Bien** : Empêcher le Joueur du Mal de remplir son objectif avant la fin de la partie.

**Mal** : Tuer les deux **Héros** ennemis ou si au moins 10 de ses figurines quittent la chaussée à travers les portes (après les avoir détruites).

Si Aragorn ou Gimli est tué, le meilleur résultat que peut obtenir le Joueur du Bien est un match nul.

## Règles spéciales

**Marée interminable :** *D'innombrables Uruk-hai ont envahi le Gouffre de Helm, et plus vont s'ajouter pour rejoindre le combat.*

Chaque fois qu'un **Guerrier Uruk-hai** est tué, il est mis de côté et reviendra sur la table directement depuis le Bord Est de la Chaussée à la fin de la prochaine Phase de Mouvement du Mal.

Si **le Mal** a remporté la victoire au cours du Scénario 13, le Joueur du Mal peut relancer les 1 aux jets pour Blesser.

**La Porte :** *Les portes de Fort-le-Cor ont déjà été attaquées et endommagées ; elles ne résisteront pas longtemps avant d'être enfoncées malgré les réparations en cours.*

La Porte a une valeur de Défense de 8 et seulement 1 Point de Vie.

Si **le Bien** a remporté la victoire au cours du Scénario 14, la Porte dispose de 2 Points de Vie restants au lieu de 1.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin

### *Forces du Mal :*

- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 14 *Repliez-vous sur le bastion*, Aragorn et Gimli peuvent relancer les 1 aux jets pour Blesser.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 14 *Repliez-vous sur le bastion*, Aragorn et Gimli commencent la partie avec seulement 1 point de Puissance.



# REPLIEZ-VOUS SUR LE BASTION



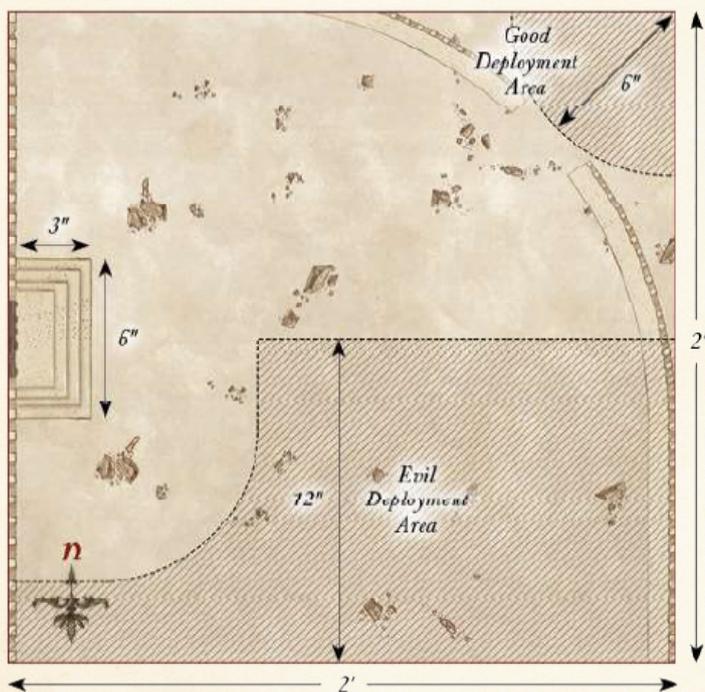
## Scénario 14



*L'armée de l'Isengard a fait exploser le Mur du Gouffre, ouvrant une grande brèche par laquelle elle a investi en masse l'intérieur de la forteresse. Les défenseurs du rempart principal ont dû évacuer en toute hâte et se replier sur le bastion de Fort-le-Cor suite au massacre de nombreux Hommes et Elfes.*

*Sur la chaussée, Aragorn et Gimli ont retenu la colonne d'assaut Uruk aussi longtemps qu'ils le pouvaient pour donner assez de temps aux travaux de renforcement des portes du bastion. Néanmoins, même réparée, la grande porte a fini par céder et par laisser passer un flux interminable d'assaillants. Les Uruk-hai ont envahi Fort-le-Cor, niveau par niveau ; le plan d'attaque de Saroumane semble inarrêtable malgré les efforts héroïques des défenseurs.*

*Ses forces devenant mortellement inférieures en nombre et cernées de toutes parts, le roi du Rohan finit par ordonner la retraite vers le seul abri possible, la dernière ligne de défense : le donjon. Mais les assaillants ont réussi à la vitesse de l'éclair à diviser les dernières troupes ennemies encore debout, lesquelles doivent alors soudainement se débrouiller pour trouver un chemin vers le donjon et sauver leurs vies. Si Aragorn, Legolas et Gimli n'arrivent pas à atteindre l'entrée du donjon derrière les lignes ennemies, ils seront condamnés.*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite à 2'x2' au lieu de 4'x4'.

La table représente le niveau supérieur du bastion de Fort-le-Cor, donc une zone relativement dégagée et partiellement bordée de murs crénelés. Au centre du Bord Ouest de la table se trouve un grand escalier de 3"x6" qui mène à l'entrée du donjon.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Théoden, Gamelin et la moitié des Guerriers du Rohan sur les escaliers de l'entrée du donjon. Puis il déploie les figurines restantes à moins de 6" du coin Nord-Est de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces à moins de 12" du Bord Sud de la table et à plus de 6" des escaliers du donjon.

### Objectifs

*Les derniers défenseurs du Gouffre de Helm essaient désespérément de se réfugier dans le donjon. Mais beaucoup d'entre eux se sont retrouvés coupés de l'accès à l'escalier qui y mène. Avec Aragorn, Legolas et Gimli à leur tête, ils vont devoir encore une fois traverser les lignes ennemies pour sauver leurs vies.*

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps ait atteint son objectif.

**Bien** : Au moins 3 des **Héros** du Bien sortent de la table par l'entrée du donjon.

**Mal** : Tuer suffisamment de **Héros** du Bien pour empêcher le Joueur du Bien de remplir son objectif.

## Règles spéciales

**Marée interminable :** *D'innombrables Uruk-hai se précipitent constamment sur la grande muraille et grimpent aux échelles pour rejoindre le combat.*

Chaque fois qu'un **Guerrier Uruk-hai** est tué, il est mis de côté et reviendra sur la table directement depuis le centre du Bord Sud à la fin de la prochaine Phase de Mouvement du Mal.

**Ensemble jusqu'à la fin :** *Théoden a choisi de rester sur place et de donner le plus de temps possible à ses alliés pour le rejoindre.*

Théoden et Gamelin ne peuvent entrer dans le donjon que si Aragorn ou Legolas ou Gimli le fait d'abord.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 13, Aragorn et Gimli peuvent relancer les 1 aux jets pour Blessé.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 13, Aragorn et Gimli commencent la partie avec seulement 1 point de Puissance.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Théoden, Roi du Rohan, avec armure lourde, bouclier
- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertefeuille, avec armure
- Gimli, Fils de Glóin
- Gamelin, Capitaine du Rohan
- 24 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs)

### *Forces du Mal :*

- 3 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 30 Guerriers Uruk-hai (15 boucliers, 15 piques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 15 *Qu'importe la ruine*, Théoden peut une fois durant la partie déclarer gratuitement un Combat Héroïque.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 15 *Qu'importe la ruine*, le Joueur du Mal peut une fois durant la partie choisir de gagner automatiquement l'Initiative (avant d'effectuer le jet).



# QU'IMPORTE LA RUINE



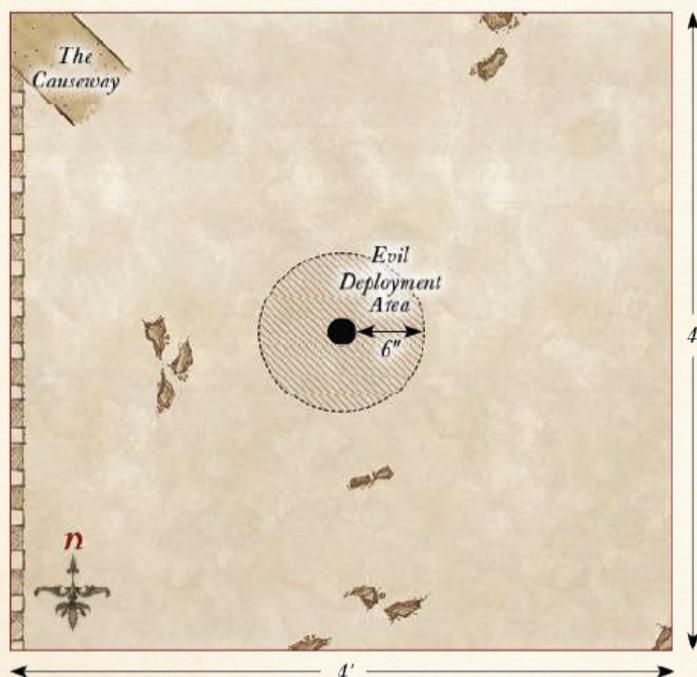
## Scénario 15



*C'est terminé. Les légions de Saroumane ont envahi et pris le contrôle de la forteresse du Gouffre de Helm. Leur chemin de dévastation n'a laissé que la ruine et la mort dans leur sillage, et les survivants qui osent encore leur résister se terrent désormais dans la salle du donjon. Entre la porte barricadée et le trône royal, Théoden réalise avec dépit que la bataille est perdue. Comment peuvent-ils encore espérer venir à bout d'une telle vague de haine sanguinaire ?*

*Et soudain... avec l'aube qui commence à se lever et la lumière du soleil levant qui filtre à travers les fenêtres, Aragorn se souvient alors des paroles que lui avaient adressées Gandalf et qui réveillent subitement en lui et en ses compagnons un regain d'espoir. Les Hommes et les Elfes gisant dans la forteresse ne doivent pas s'être sacrifiés pour rien ; le roi et le descendant des Númenor improvisent un plan de sortie pour affronter une toute dernière fois l'Isengard dans une chevauchée héroïque qui ne débouchera que sur la victoire ou la mort.*

*Les hommes se préparent, montant sur leurs chevaux et attendant de charger. Dès que les portes du donjon seront enfoncées, Gimli va faire sonner le majestueux cor de Helm et les derniers survivants se jetteront sur l'ennemi. Ne se souciant plus de leur survie, les Rohirrim et leurs alliés se lancent à la charge, traversent toute la forteresse, franchissent les portes et descendent la chaussée, droit vers la vallée encore recouverte d'Uruk-hai. Ces hommes en furie ne sont plus très nombreux mais ils abattent telle une faucheuse tous ceux qui leur font obstacle dans cette ultime action héroïque. Peut-être créeront-ils un miracle...*



### Description

La table représente le bas de la chaussée qui débouche sur la grande plaine devant la forteresse ; elle doit donc être relativement dégagée. L'extrémité de la chaussée s'étend sur 6" à partir du coin Nord-Ouest de la table. Le Bord Ouest représente le Mur du Gouffre.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces sur la chaussée.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces à moins de 6" du centre de la table.

### Objectifs

*C'est le combat de la dernière chance pour Théoden et ses alliés : soit ils tuent suffisamment d'Uruk-hai pour les mettre en déroute, soit ils meurent tous.*

La partie dure jusqu'à l'extermination d'un des deux camps.

Le joueur qui gagne la partie est celui qui extermine les forces de l'autre.



## Règles spéciales

**Et que l'aube soit rouge ! :** *Sachant pertinemment que c'est pour eux la charge de la dernière chance, la colonne du Rohan frappe l'ennemi avec l'énergie du désespoir.*

Les figurines de **Cavalerie** du Bien gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force quand elles chargent.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 14, Théoden peut une fois durant la partie déclarer gratuitement un Combat Héroïque.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 14, le Joueur du Mal peut une fois durant la partie choisir de gagner automatiquement l'Initiative (avant d'effectuer le jet).

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Théoden, Roi du Rohan, avec armure lourde, bouclier et sur cheval caparaçonné
- Aragorn - Grands-Pas, avec armure, sur cheval
- Legolas Vertefeuille, avec armure, sur cheval
- Gamelin, Capitaine du Rohan, avec l'Étendard Royal du Rohan, sur cheval
- 4 Gardes Royaux du Rohan, avec javelots, sur cheval

### *Forces du Mal :*

- 3 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 16 *Aux premières lueurs du 5ème jour*, le Joueur du Bien peut une fois durant la partie choisir de gagner automatiquement l'Initiative (avant d'effectuer le jet).

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 16 *Aux premières lueurs du 5ème jour*, le Joueur du Mal peut une fois durant la partie choisir de gagner automatiquement l'Initiative (avant d'effectuer le jet).



# AUX PREMIÈRES LUEURS DU 5ÈME JOUR



## Scénario 16



*S'étant souvenu des dernières paroles de Gandalf avant qu'il quitte Edoras, Aragorn et Théoden ont rallié les combattants qu'il leur restait et ont chargé l'ennemi depuis le donjon jusqu'à la chaussée au bas de la forteresse. Frappant encore et encore les rangs des Uruk-hai, l'aube commence à se lever sur la vallée, Aragorn et Théoden regardent vers l'Est et s'émerveillent à la vue du miracle tant attendu.*

*Au sommet des collines qui surplombent la vallée, on peut y voir Gandalf monté sur Gripoil qui se tient aux côtés d'Éomer. Le maréchal appelle ses cavaliers qui font aussitôt leur apparition en grand nombre derrière lui, puis il lance la charge avec un cri retentissant « Pour le Roi ! ». Dans les instants qui suivent, des cavaliers Rohirrim déferlent par centaines sur la vallée.*

*Devant cette armée imprévue et la charge qu'elle a engagée, l'armée d'Isengard se détourne de Théoden et s'efforce de reformer ses rangs en même temps que la lumière de l'aube inonde de plus en plus la zone, aveuglant de ce fait tous les Uruk-hai qui lui font face. Néanmoins, les envahisseurs sont encore fort nombreux ; Éomer, Gandalf et l'armée de cavaliers vont devoir briser les lignes ennemies pour venir au secours des derniers défenseurs du Gouffre de Helm.*



### Description

Contrairement aux scénarios habituels, celui-ci se joue sur une table réduite à 2'x4' au lieu de 4'x4'.

La table représente la pente de l'une des collines qui bordent la vallée du Gouffre de Helm. Les bandes larges de 3" de part et d'autre de la moitié Sud de la table sont des rochers infranchissables qui suivent la direction de la pente vers la vallée. La moitié Nord constitue la plaine devant la forteresse et doit donc être relativement dégagée.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 3" du Bord Sud de la table, sauf Éomer qui se tient devant à exactement 3" du milieu de ce même bord.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces à moins de 12" du Bord Nord de la table.

### Objectifs

*Éomer a rallié tous les Rohirrim qu'il a pu trouver et chevauche à présent pour venir en aide à son roi. Mais une vaste armée d'Uruk-hai se tient entre lui et la troupe de Théoden. Les cavaliers vont donc devoir tailler en pièces le maximum d'ennemis jusqu'à les mettre en déroute.*

La partie dure jusqu'à la fin du tour où l'un des deux camps a atteint son objectif.

**Bien** : Éliminer 75% des effectifs des Forces du Mal.

**Mal** : Tuer 2 Héros du Bien.

**Égalité** : Chaque camp accomplit son objectif au cours du même tour.

## Règles spéciales

**Pour le Roi ! :** Avec un cri retentissant, Éomer prend la tête de la charge des Rohirrim et tous se précipitent sur l'ennemi.

Les figurines de **Cavalerie** du **Rohan** situées à moins de 12" d'Éomer gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force quand elles chargent.

**Regardez à l'Est :** L'arrivée du Magicien Blanc et des Rohirrim apporte avec elle le soleil du matin, avec sa lumière qui aveugle les Uruk-hai.

Une fois durant la partie et si Gandalf est encore en vie, le Joueur du Bien peut déclarer utiliser cette capacité durant sa Phase de Mouvement. Auquel cas, jusqu'à la fin du tour, toutes les figurines ennemies engagées au combat ou soutenant un combat avec une **Cavalerie** en charge subissent un malus de 1 à leurs jets de Duel.

Si le **Joueur du Bien** a remporté le Scénario 6, Gandalf peut relancer un dé à chaque jet de Lance-ment de Pouvoir Magique.

Si le **Joueur du Bien** a remporté le Scénario 15, le Joueur du Bien peut une fois durant la partie choisir de gagner automatiquement l'Initiative (avant d'effectuer le jet).

Si le **Joueur du Mal** a remporté le Scénario 6, Gandalf subit un malus de -1 sur ses jets de Lance-ment de Pouvoir Magique.

Si le **Joueur du Mal** a remporté le Scénario 15, le Joueur du Mal peut une fois durant la partie choisir de gagner automatiquement l'Initiative (avant d'effectuer le jet).

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Éomer, Maréchal de la Marche, sur cheval
- Erkenbrand, Capitaine du Rohan, sur cheval
- Gandalf le Blanc, sur Gripoil
- 24 Cavaliers du Rohan dont 8 avec javelots

### *Forces du Mal :*

- 3 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 30 Guerriers Uruk-hai (15 boucliers, 15 piques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 18 *Ils ont à faire avec les Orques*, le Joueur du Mal gagne la partie en faisant sortir 10 figurines de la table au lieu de 8.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 18 *Ils ont à faire avec les Orques*, le Joueur du Mal peut se déployer à moins de 3" du Bord Ouest de la table (au lieu d'arriver via la règle des *Renforts*).



# LA BATAILLE DU GOUFFRE DE HELM



## Scénario unique

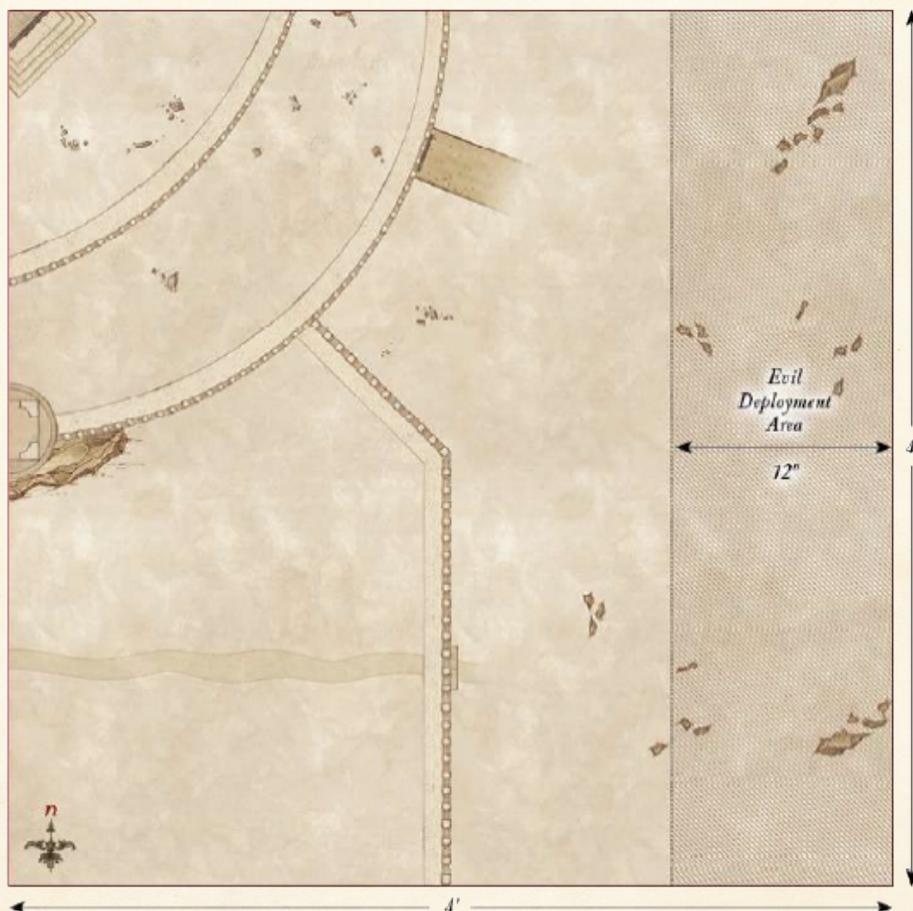


*Saroumane a été sans pitié lors de son invasion du Rohan, ses armées apportant mort et destruction au peuple Rohirrim. De nombreux villages du Rohan ont été incendiés et leurs habitants tués, et des bandes d'Hommes du Pays de Dun et d'Uruk-hai sillonnent l'Ouestfolde, avec l'intention de mettre le Rohan encore plus à genoux. Avec son royaume pris dans une guerre constante, Théoden a pris la décision de se réfugier au Gouffre de Helm, dans l'espoir de protéger son peuple.*

*Théoden se croit hors d'atteinte de Saroumane à l'intérieur des murs du Gouffre, cependant le Magicien Blanc a rassemblé une armée de plus de dix mille combattants Uruk-hai. Une armée assez puissante pour assiéger la quasi-totalité des forteresses de la Terre du Milieu. Quand il apprend qu'une telle armée se dirige vers le Gouffre de Helm pour y apporter la mort, Théoden prépare les réfugiés pour une guerre dont ils seront acteurs malgré eux.*

*Chaque homme valide du Rohan capable de tenir une épée est appelé à combattre les armées de l'Isengard, bien que beaucoup aient vu trop d'hivers, ou trop peu. La peur est grande parmi les rangs de Rohirrim, beaucoup ne croyant pas passer la nuit. Alors que la panique s'installe, le son de cors elfes se fait entendre, annonçant l'arrivée d'alliés inattendus, venus honorer l'alliance qui un jour existait entre Hommes et Elfes.*

*Un ost de Galadhrim, dirigé par Haldir de Lórien, a été dépêché au Gouffre de Helm pour apporter son aide aux Rohirrim contre la marée approchante des armées de Saroumane. Ensemble, Hommes et Elfes se tiennent côte-à-côte à nouveau, cette fois sur le Mur du Gouffre, alors que dix mille Uruk-hai s'approchent de la forteresse. La Bataille du Gouffre de Helm entrera dans les légendes comme la plus grande bataille de l'histoire du Royaume du Rohan.*



## Description

La table de jeu représente la forteresse du Gouffre de Helm et les terres environnantes. Fort-le-Cor se situe dans la zone de 24"x24" au Nord Ouest, avec la chaussée s'avancant sur le champ de bataille et le Mur du Gouffre courant de Fort-le-Cor jusqu'au Bord Sud de la table, à environ 24" du bord de table Ouest (voir la carte). Au centre du Mur du Gouffre devrait se trouver un caniveau, et la portion du Mur autour (6" au total) devrait être amovible. Le reste du champ de bataille devrait être vide pour laisser la place de manœuvrer aux Uruk-hai.

## Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie les Défenseurs du Mur du Gouffre n'importe où sur le Mur. Il déploie ensuite les Défenseurs de Fort-le-Cor n'importe où dans Fort-le-Cor.

L'Armée de Renfort est gardée de côté pour plus tard.

Le Joueur du Mal déploie ensuite ses troupes n'importe où à moins de 12" du Bord Est de la table.

## Objectifs

La Bataille du Gouffre de Helm est une grande bataille du 3ème Âge et chaque camp a de nombreux objectifs. Ce Scénario dispose de 5 Objectifs pour chaque camp. Il est aussi conçu pour être joué avec plusieurs amis pour que chacun dirige une force et vise son propre objectif. Le nombre idéal est de 6 joueurs pour que chacun puisse diriger une armée.

Nous préconisons de vous mettre d'accord sur la durée que vous souhaitez donner à cette partie (à minima 5h jusqu'à un week-end complet) ! Au terme de la partie, l'équipe qui a rempli le plus d'objectifs gagne la partie !

**Théoden** : Si à la fin de la partie Théoden est encore en vie, le Joueur du Bien remporte cet objectif. Si Théoden est mort, cet objectif revient au Joueur du Mal.

**Le Mur du Gouffre** : Si à la fin de la partie le Mur du Gouffre a été détruit, cet objectif revient au Joueur du Mal. Si le Mur est intact, l'objectif revient au Joueur du Bien.

**Fort-le-Cor** : Le joueur avec le plus de figurines dans Fort-le-Cor à la fin de la partie remporte l'objectif.

**Les Héros du Gouffre de Helm** : Il y a 8 figurines de **Héros** du Bien dans le Gouffre de Helm : Aragorn, Legolas, Gimli, Théoden, Gamelin, Aldor, Haleth et Haldir. Si à la fin de la partie il y a plus de ces **Héros** en vie que de ces **Héros** morts, l'objectif revient au Joueur du Bien. Si au contraire il y a plus de ces **Héros** morts que de ces **Héros** en vie, l'objectif revient au Joueur du Mal.

**La Chaussée** : Le joueur avec le plus de figurines sur la Chaussée à la fin de la partie remporte l'objectif.



## Règles spéciales

**Échelles :** Transportées par les Uruk-hai, les échelles de siège permettent aux forces de l'Isengard de gravir les murs et de rejoindre le combat.

Les échelles de siège sont des Objets Lourds qui nécessitent 4 figurines ou plus pour se déplacer à vitesse normale, au lieu de 2. Elles n'ont pas de valeur de Défense et ne peuvent donc pas être ciblées ou endommagées au tir ou en combat. Si une échelle de siège est déplacée à moins de 3" du Mur du Gouffre, elle peut être levée. Un Uruk-hai en bas d'une échelle levée peut y monter de tout son mouvement, et peut même charger après avoir grimpé l'échelle s'il en a la possibilité.

**Faire tomber les échelles :** Les défenseurs en haut du Mur du Gouffre doivent essayer de faire tomber les échelles pour empêcher les Uruk-hai de déferler sur le rempart.

Les échelles peuvent être repoussées comme décrit page 107 du Grand Livre de Règles. Les figurines présentes sur l'échelle repoussée subissent les dégâts de chute habituels.

**Le Mur du Gouffre :** À l'insu de Théoden, le Gouffre de Helm a une faiblesse que Saroumane compte bien mettre à profit avec l'utilisation de bombes de siège.

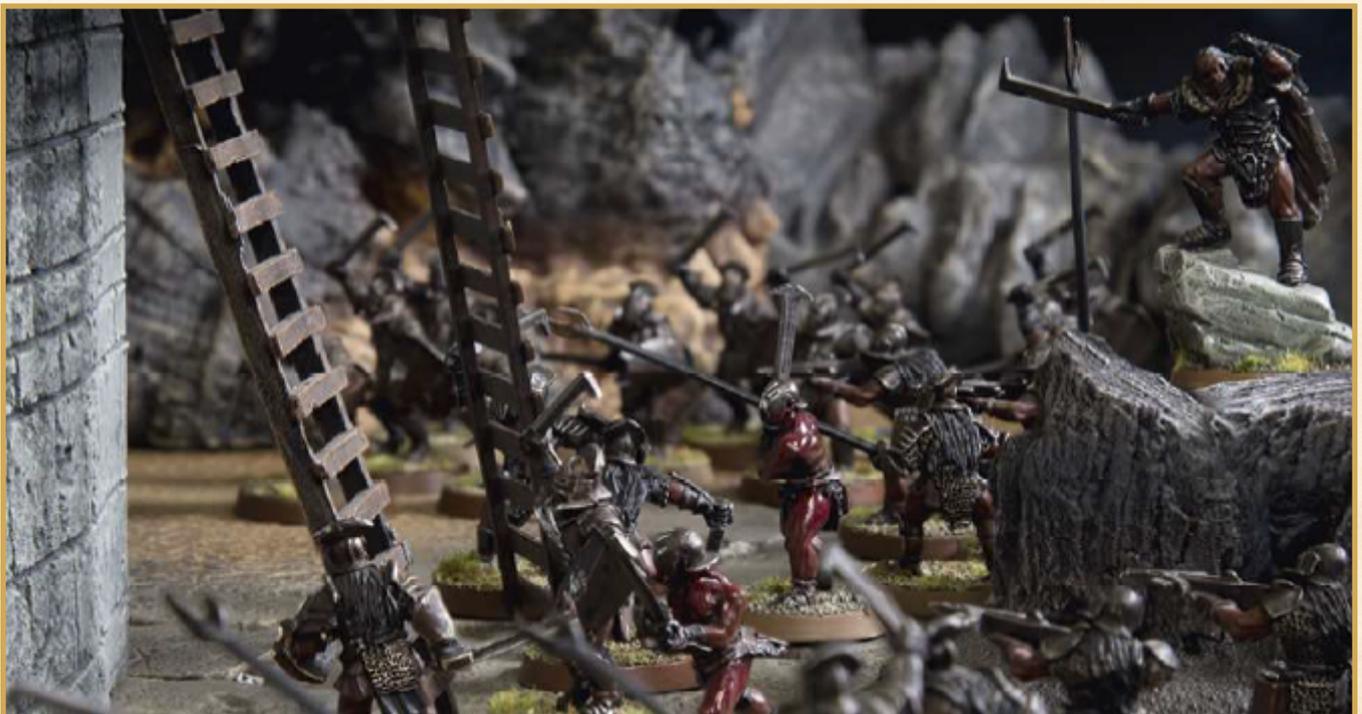
Si une bombe de siège est amorcée avec succès à moins de 3" du caniveau du Mur du Gouffre, la section amovible est retirée du jeu. Chaque figurine sur cette partie du mur subit immédiatement une touche de Force 9, puis subit les dégâts dus à sa chute comme décrit dans le Grand Livre de Règles.

**Chevauchez avec moi ! :** Alors que l'espoir diminue, Théoden voit que la seule chance de victoire est de faire une sortie et de porter le combat en dehors des murs.

Au début du 8ème tour, et tous les tours suivants, chaque Héros du Bien à moins de 6" des portes de Fort-le-Cor qui a la possibilité de recevoir un cheval peut immédiatement gagner une monture.

**Attendez ma venue :** Les mots de Gandalf résonnent dans l'esprit d'Aragorn, et le voilà maintenant menant une troupe de Rohirrim pour apporter son aide aux combattants du Gouffre de Helm.

Lors du 10ème tour, à la fin de la phase de Mouvement du Joueur du Bien, celui-ci peut faire entrer l'Armée de Renfort depuis la moitié Est du bord de table Sud, en suivant la règle des Renforts. Cependant, les figurines peuvent charger lors du tour où elles arrivent.



## Participants

### *Forces du Bien*

#### *Défenseurs de Fort-le-Cor :*

- Théoden, Roi du Rohan, avec armure lourde, bouclier
- Gamelin, Capitaine du Rohan
- 25 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs, 1 bannière)

#### *Défenseurs du Mur du Gouffre :*

- Aragorn - Grands-Pas, avec armure
- Legolas Vertefeuille
- Gimli, Fils de Glóin
- Haldir, avec armure lourde et arc elfique
- Haleth, fils de Háma
- Aldor
- 25 Guerriers du Rohan (8 boucliers, 8 javelots et boucliers, 8 arcs, 1 bannière)
- 25 Guerriers Galadhrim (8 lances et boucliers, 8 arcs elfiques, 8 sans équipement additionnel, 1 bannière)

#### *Armée de Renfort :*

- Éomer, Maréchal de la Marche, sur cheval
- Erkenbrand, Capitaine du Rohan, sur cheval
- Gandalf le Blanc, sur Gripoil
- 24 Cavaliers du Rohan, dont 8 avec javelots

### *Forces du Mal*

#### *Légions de la Main Blanche :*

- 5 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier
- 1 Baliste de Siège Uruk-hai
- 5 Équipes de Démolition Uruk-hai
- 85 Guerriers Uruk-hai (35 boucliers, 35 piques, 12 arbalètes, 3 bannières)
- 16 Berserkers Uruk-hai
- 10 Échelles de Siège



# LA DERNIÈRE MARCHÉ DES ENTS



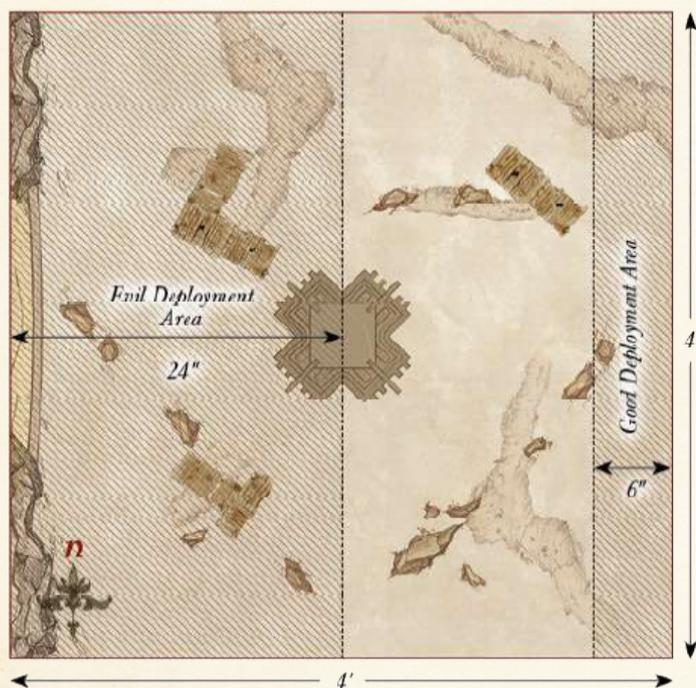
## Scénario 17



*Depuis les profondeurs de Fangorn, les Ents ont entamé leur marche vers la guerre avec pour cible l'Isengard. La trahison de Saroumane a provoqué leur réveil et leur colère grâce à l'intervention de Merry et Pippin, ces derniers leur ayant montré jusqu'à quel point leur ancien allié a rasé et brûlé une grande partie de la forêt pour nourrir le feu de ses sombres fourneaux. Le temps des promenades paisibles du Magicien Blanc sur les sentiers de Fangorn n'est plus, l'ancienne relation de confiance a été révoquée depuis que son esprit est devenu de métal et s'est laissé corrompre par les Ténèbres.*

*En découvrant que de nombreux arbres abattus étaient ses amis, Sylvebarbe a immédiatement appelé les Ents de la forêt et a pris leur tête dans une longue marche vers la Tour d'Orthanc. Malheureusement pour Saroumane, l'essentiel de la garnison d'Isengard était partie pour soutenir l'invasion du Rohan, c'est pourquoi les Ents ne faisaient alors face qu'aux Orques dont la fonction est de manœuvrer aux forges. Armés de flèches enflammées et de cordes, ces orques tentent l'impossible en essayant de faire tomber les uns après les autres les arbres en colère.*

*Les Ents arriveront-ils à libérer les eaux retenues par le barrage de Saroumane ? Ou sont-ils en train de marcher vers leur perte et l'extinction de leur race ?*



### Description

La table représente la zone centrale de l'Isengard avec la Tour d'Orthanc en son milieu. Le plateau doit comporter une variété de fosses et d'échafaudages relatifs à l'activité industrielle des lieux. Au milieu du Bord Ouest de la table se trouve le Barrage qui retient le fleuve de l'Isen.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 6" du Bord Est de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où sur la moitié Ouest de la table ainsi que sur n'importe quel échafaudage y compris à l'Est.

Si le **Joueur du Bien** a remporté le Scénario 5, les **Ents** peuvent se déployer à moins de 9" du Bord Est de la table (au lieu de 6").

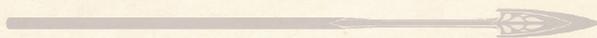
### Objectifs

*Les Ents cherchent à purifier l'Isengard de la corruption de Saroumane en brisant le barrage et ainsi libérer les eaux du fleuve de l'Isen. S'ils échouent, la puissance de la Main Blanche demeurera et continuera ses méfaits.*

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps ait atteint son objectif.

**Bien** : Détruire le Barrage.

**Mal** : Exterminer toutes les figurines du Bien.



## Règles spéciales

**Flèches enflammées :** *Les Ents de Fangorn sont hautement sensibles au feu, une faiblesse que les Orques vont s'acharner à exploiter en enflammant leurs flèches avant de les décocher.*

Durant la Phase de Tir, tout **Orque** qui touche un **Ent** sur un 6 - et qui parvient ensuite à le blesser - lui inflige 2 blessures au lieu de 1 (doublement subie avant les jets de Destin).

**Abattez-les ! :** *Usant de cordes et de mouvements de leviers, les Orques essaient de renverser les Ents et de les découper une fois à terre.*

Quand un **Ent** perd un jet de Duel, les **Orques** qui participent au combat peuvent essayer de mettre à terre l'arbre au lieu de frapper normalement. Auquel cas tous les **Orques** au contact du socle ennemi doivent lancer 1D6 ; si au moins un 6 est obtenu, l'Ent est jeté à terre.

**Le Barrage :** *Il suffit que les Ents libèrent les eaux du fleuve pour les laisser inonder les fonderies d'Isengard et ainsi infliger une défaite fatale à Saroumane.*

Le Barrage à une valeur de Défense de 10 et 5 Points de Vie. Il ne peut être "blessé" qu'au combat.

Si le **Joueur du Mal** a remporté le Scénario 5, Sylvebarbe commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Sylvebarbe, portant Merry et Pippin
- Vifsorbier
- Osdehétu
- 3 Ents

### *Forces du Mal :*

- 4 Capitaines Orques, avec bouclier
- 48 Guerriers Orques (16 boucliers, 16 lances, 8 armes à deux mains, 8 arcs Orques)

## Bonus de scénario

**Victoire du Bien :** Dans le Scénario 18 *Ils ont à faire avec les Orques*, les Huorns infligent des touches de Force 5 au lieu de 4.

**Victoire du Mal :** Dans le Scénario 18 *Ils ont à faire avec les Orques*, chaque **Ent** commence la partie avec seulement 2 Points de Vie.



# ILS ONT À FAIRE AVEC LES ORQUES



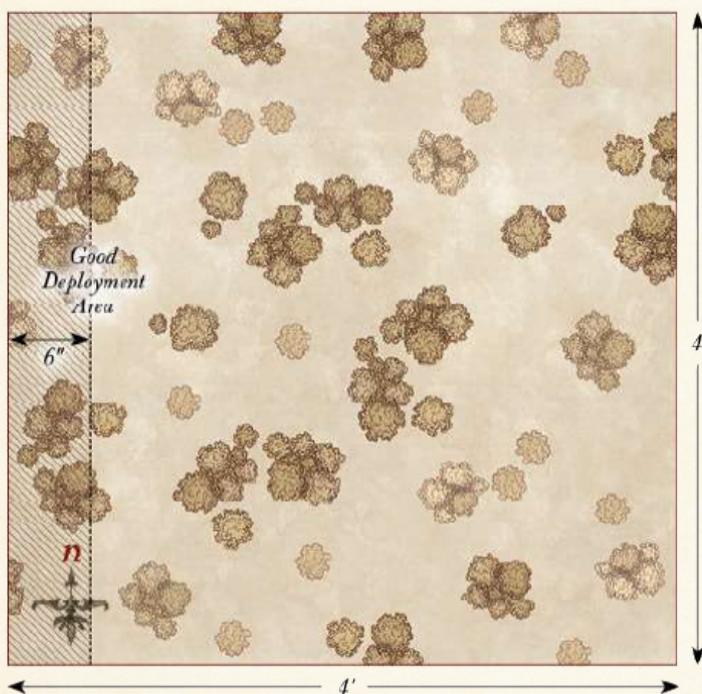
## Scénario 18



*L'arrivée épique de Gandalf, d'Éomer et de ses cavaliers Rohirrim a offert la victoire au Rohan, mettant de ce fait en déroute ce qu'il reste de l'armée d'invasion. Prenant conscience que la bataille est irrémédiablement perdue, les Uruk-hai encore vivants n'ont plus que le choix de tourner les talons ou de se faire tailler en pièces. Certains ont préféré se battre jusqu'au bout mais beaucoup d'autres se sont enfuis en direction de l'Isengard.*

*Les guerriers vaincus courent aussi vite qu'ils le peuvent. Sauf qu'au lieu d'emprunter le même chemin par lequel ils sont arrivés, ils se retrouvent forcés par leurs poursuivants de se rediriger plus au Nord vers les abords de Fangorn. Bien sûr, ils ne réalisaient pas à ce moment-là à quel point ils n'y étaient pas les bienvenus.*

*En effet, la nouvelle de la trahison de Saroumane et des nombreux arbres abattus a fait le tour de la région. Alors que les fuyards entrent dans le sous-bois et commencent à le traverser, des bruits de plus en plus effrayants de craquements d'écorce et de branches se font entendre au loin et avertissent du massacre qui se prépare. Fangorn se venge des coups de pioche et de hache.*



### Description

La table représente la Forêt de Fangorn et doit être couverte d'arbres en grand nombre, qui représentent les Huorns. Il doit juste y avoir assez d'espace entre les décors pour permettre aux Ents d'accéder à l'ensemble du champ de bataille.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 6" du Bord Ouest de la table.

Ensuite le Joueur du Mal ne déploie aucune de ses figurines puisqu'elles arriveront à la fin de sa première Phase de Mouvement par le Bord Ouest de la table (selon la règle des *Renforts*).

### Objectifs

*La Bataille du Gouffre de Helm étant perdue pour eux, les Uruk-hai survivants essayent de se replier en Isengard pour s'y regrouper. Mais ils ont été obligés pour cela de traverser une portion de la Forêt de Fangorn où ils ignorent le danger mortel qui pèse sur eux.*

La partie dure 10 tours.

**Bien :** Empêcher le Joueur du Mal d'atteindre son objectif.

**Mal :** Au moins 8 **Uruk-hai** s'échappent du champ de bataille par le Bord Est de la table.

## Règles spéciales

**Huorns en colère :** *Les Huorns, les vieux arbres de la forêt de Fangorn, sont entrés en guerre et s'en prendront au moindre serviteur de Saroumane qui approche.*

À la fin de chaque tour, toute figurine **Uruk-hai** à moins de 2" d'un Huorn (arbre) subit une touche de Force 4.

Si **le Bien** a remporté le Scénario 16, le Joueur du Mal gagne la partie en faisant sortir 10 figurines de la table au lieu de 8.

Si **le Mal** a remporté le Scénario 16, le Joueur du Mal peut se déployer à moins de 3" du Bord Ouest de la table (au lieu d'arriver via la règle des *Renforts*).

Si **le Bien** a remporté le Scénario 17, les Huorns infligent des touches de Force 5 au lieu de 4.

Si **le Mal** a remporté le Scénario 17, chaque **Ent** commence la partie avec seulement 2 Points de Vie.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- 3 Ents

### *Forces du Mal :*

- 2 Capitaines Uruk-hai, avec bouclier

- 20 Guerriers Uruk-hai (10 boucliers, 10 piques)



# LA DÉFENSE D'EDORAS



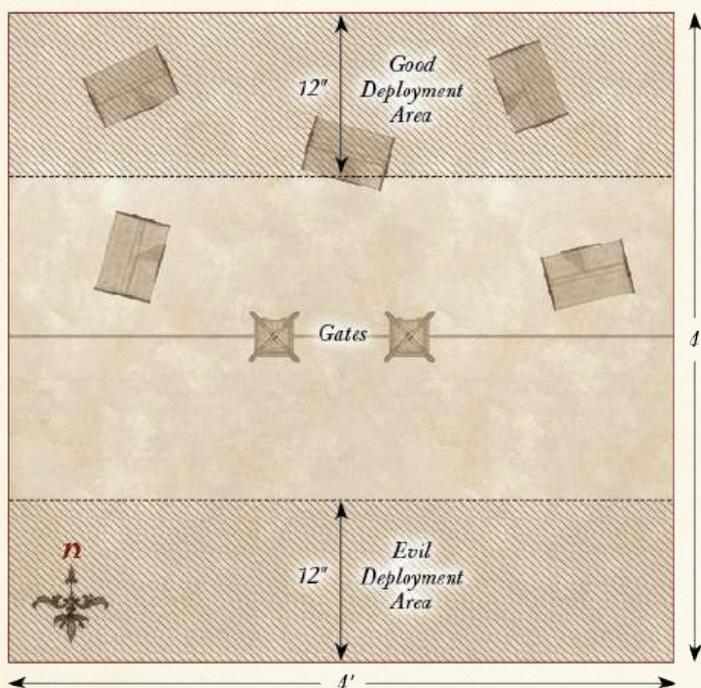
## Scénario Unique



Alors que Théoden et ses alliés fuyaient au Gouffre de Helm, Gandalf chevaucha depuis Edoras en quête d'hommes encore loyaux envers leur roi. Dans ses recherches à travers le Riddermark, Gandalf parvient à localiser Éomer et ses hommes et lui fait part des dangers qui menacent Théoden et son peuple, alors qu'une armée de l'Isengard marche à leur rencontre.

Cependant, alors que Gandalf et Éomer établissent un plan pour chevaucher jusqu'au Gouffre, Gandalf craint que des bandes d'Orques et d'Hommes Sauvages ne tentent de piller et s'emparer de la cité désormais déserte d'Edoras. Pour protéger la capitale de cette menace potentielle, Gandalf envoie Elfhelm et son eored à Edoras pour s'assurer qu'elle tienne, et qu'elle puisse accueillir le roi à son retour de la Bataille du Gouffre de Helm.

Ayant chevauché en toute hâte jusqu'à Edoras et pénétrant dans la ville, Elfhelm se rend compte que les craintes du Magicien étaient fondées. Au loin, on peut voir s'approcher de la cité une foule d'Hommes Sauvages et de chevaucheurs de Wargs. Il incombe à Elfhelm et ses hommes de combattre et d'empêcher Edoras de tomber, et de s'assurer que ceux qui voudraient la voir brûler soient repoussés et la cité sécurisée.



### Description

La table de jeu représente les abords de la cité d'Edoras. Parcourant le centre de la table d'Est en Ouest se tiennent les murs de la cité. Au centre des murs se trouve une ouverture d'environ 6" représentant les portes d'Edoras. Sur la moitié Nord de la table devraient se trouver une poignée de maisons du Rohan placées çà et là, ainsi qu'éventuellement une tour de guet le long des remparts. La moitié Sud de la table représente les champs autour d'Edoras et est par conséquent laissée vide.

### Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses troupes à moins de 12" du Bord Nord de la table. Le Joueur du Mal déploie ses troupes à moins de 12" du Bord Sud de la table.

### Objectifs

Elfhelm a été envoyé à Edoras par Gandalf pour la protéger de quiconque voudrait la piller alors que Théoden et le reste de ses gens sont au Gouffre de Helm. L'armée des Hommes du Pays de Dun et des Orques est venue pour raser Edoras et s'emparer de tout ce qu'ils peuvent.

La partie dure jusqu'à la fin du tour durant lequel une des deux armées a été réduite à 25 % ou moins de ses effectifs de départ.

**Bien :** Réduire le camp du Mal à 25% ou moins de ses effectifs de départ.

**Mal :** Réduire le camp du Bien à 25% ou moins de ses effectifs de départ.

**Égalité :** Les deux armées ont été réduites à 25 % de leur effectif de départ dans le même tour.



## Règles spéciales

**Défendre Edoras :** *Les Rohirrim ont été chargés de défendre Edoras, et se battront pour débarasser leur foyer de tout envahisseur qui poserait le pied dans la cité.*

Les figurines du Bien peuvent relancer les jets de Blessure de 1 contre toute figurine du Mal entièrement à l'intérieur des murs d'Edoras.

**Assaillir la cité :** *Les Hommes du Pays de Dun ont amené avec eux des échelles pour escalader les murs d'Edoras, s'ils devaient en avoir besoin.*

Le Joueur du Mal peut avoir jusqu'à 4 échelles dans son armée, échelles qui peuvent être utilisées pour escalader les murs d'Edoras.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Elfhelm, Capitaine du Rohan
- 2 Capitaines du Rohan, avec bouclier
- 37 Guerriers du Rohan (12 boucliers, 12 javelots et boucliers, 12 arcs, 1 bannière)

### *Forces du Mal :*

- Gorûlf, Peau-de-Fer
- Frida Longuelance
- Le Prêteur de Serment
- 12 Guerriers du Pays de Dun (4 boucliers, 4 armes à deux mains, 4 arcs)
- 12 Hommes Sauvages du Pays de Dun
- 12 Cavaliers Warg (4 boucliers, 4 javelots, 4 arcs)



# LA VOIE SECRÈTE DES DRÚADAN



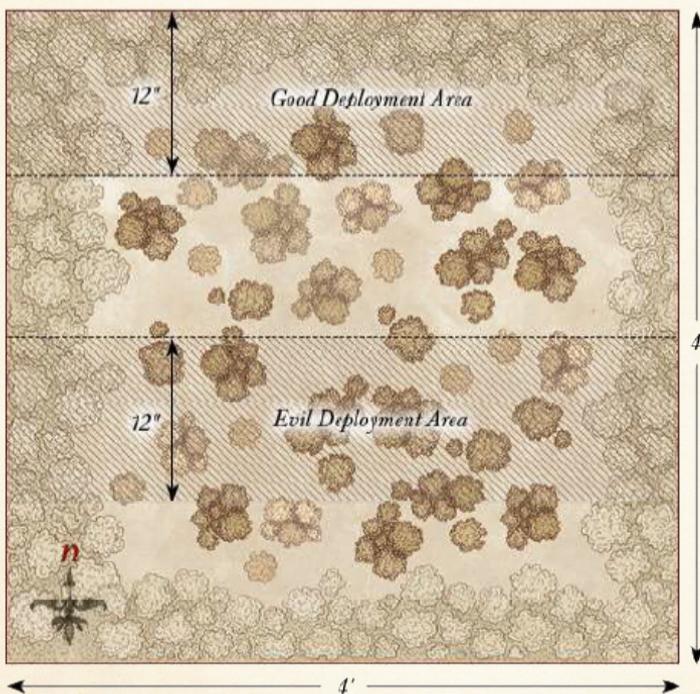
## Scénario unique (8/11) Armies of the Lords of the Rings



*Tandis que Théoden mène les Rohirrim à la guerre, ses éclaireurs l'informent que la route vers Minas Tirith est bloquée par une armée d'Orques, rendant impossible l'atteinte des Champs du Pelennor indemne. Théoden doit faire un choix ; soit affronter cette menace avec le risque de rejoindre la bataille trop tard ou bien s'aventurer dans les profondeurs de la Forêt de Drúadan et espérer passer inaperçu.*

*La chance sourit néanmoins à Théoden car Ghân-buri-Ghân, le chef de la tribu Woses peuplant la forêt, vient à lui. Ces étranges Hommes sont fins et plus petits que la plupart des autres peuples, cependant, ils vivent dans les fourrés de la forêt depuis de longues années et connaissent tous ses secrets et divers passages dérobés. Ghân-buri-Ghân propose à Théoden de l'aide pour traverser les bois inaperçu, aide que le roi du Rohan accepte volontiers.*

*Sous les futaies de la Forêt de Drúadan, cette alliance nouvellement scellée de Rohirrim et de Woses croise quelques poignées d'Orques en vagabondage à travers les fourrés épais à la recherche de leurs ennemis. Une fois de plus, Ghân-buri-Ghân propose son aide à Théoden pour la mise à mort de ces Orques en obstacle sur leur route vers la guerre, car les Woses vouent une haine profonde et ardente aux Orques et ceux de leur race, aussi, la perspective de massacrer quelques-unes de ces créatures les enjoue particulièrement.*



### Description

La table doit être recouverte de végétation, de zones boisées, d'obstacles naturels, et d'arbres créant des couverts, des blocages pour les lignes de vue, et des terrains difficiles.

### Positions de départ

Le Joueur du Mal déploie les Orques de 12" à 24" du Bord Sud.

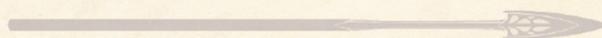
Le Joueur du Bien déploie ensuite ses figurines à 12" ou moins du Bord Nord.

### Objectifs

**Bien** : Permettre à la moitié des figurines ou plus du **Rohan** se s'échapper par le Bord Sud.

**Mal** : Éliminer la moitié ou plus des figurines du **Rohan**.

**Égalité** : La moitié ou plus des figurines du **Rohan** s'échappe, mais Théoden est tué.



## Règles spéciales

**Les hommes sauvages :** *Les Woses connaissent tous les secrets de la forêt et empruntent ses sentiers de traverse pour se déplacer entre les arbres - un savoir dont ils font à présent bénéficier les Rohirrim.*

Toutes les figurines du Bien gagnent les règles spéciales *Pied léger* et *Créature des Bois* tant qu'elles sont montées.

**Embuscade :** *Les Orques n'ont absolument pas conscience de la présence des Rohirrim avant qu'il ne soit trop tard.*

Les figurines du Mal ne peuvent pas se déplacer au cours du Premier Tour.

## Participants

### *Forces du Bien :*

- Théoden, Roi du Rohan, avec armure lourde, bouclier et sur cheval caparaçonné
- Éomer, Maréchal de la Marche, avec armure lourde, bouclier et sur cheval caparaçonné
- Éowyn, avec bouclier, armure et sur cheval
- Gamelin, Capitaine du Rohan, sur cheval
- 12 Cavaliers du Rohan (dont 4 avec javelots)
- Ghân-buri-Ghân
- 9 Woses

### *Forces du Mal :*

- 3 Capitaines Orques du Morannon, avec boucliers
- 36 Orques du Morannon (9 boucliers, 9 boucliers et lances, 9 lances, 9 sans équipement additionnel)









Stylized golden script at the bottom of the page, likely a decorative flourish or signature.