

LA CHUTE DU NÉCROMANCIEN



LE JEU DE BATAILLE DE LA TERRE DU MILIEU

Stylized golden text in a cursive script, likely Elvish, running horizontally across the bottom of the page.



Sommaire

| | |
|---|----|
| L'HISTOIRE DU NÉCROMANCIEN..... | 6 |
| CHRONOLOGIE, FIGURINES ET DÉCORS..... | 8 |
| CAMPAGNE - L'AVÈNEMENT DU NÉCROMANCIEN..... | 10 |
| <i>L'Avènement du Nécromancien</i> | 10 |
| <i>Les Ténèbres grandissantes</i> | 12 |
| <i>La Corruption de Vertbois</i> | 14 |
| <i>Tapie dans l'ombre</i> | 16 |
| <i>Se réfugier dans l'Est</i> | 18 |
| <i>La Paix Vigilante</i> | 20 |
| <i>Nettoyer les nids</i> | 22 |
| <i>Assaut sur Rhosgobel</i> | 24 |
| <i>Exploration de Dol Guldur</i> | 26 |
| <i>Thráin le Brisé</i> | 28 |
| <i>La capture du Pèlerin Gris</i> | 30 |
| <i>Hâtez-vous à Dol Guldur</i> | 34 |
| <i>La Chute du Nécromancien</i> | 36 |



L'HISTOIRE DU NÉCROMANCIEN

Dans les dernières années du Second Âge, Sauron, le Seigneur des Ténèbres dominait la quasi-totalité de la Terre du Milieu. Avec le pouvoir de l'Anneau Unique, son influence s'est propagée dans la plupart des contrées libres, jusqu'à en asservir les Rois des Hommes à sa volonté après que ceux-ci ont reçu les Anneaux de Pouvoir. Personne ne pouvait se mesurer à la force du Seigneur des Ténèbres seul et encore moins le vaincre. C'est pourquoi, dans une ultime tentative de défaire Sauron, l'Ultime Alliance des Hommes et des Elfes fut formée entre le peuple de Númenor et la Dernière Maison Simple de Fondcombe. Ensemble, ils marchèrent sur le Mordor et sur les pentes de la Montagne du Destin où ils se battirent pour le destin de la Terre du Milieu.

Bien que le pouvoir de Sauron fut grand et les Hauts-Rois des Hommes et des Elfes tués de sa main, le Seigneur des Ténèbres fut finalement vaincu quand Isildur ôta l'Anneau Unique de la main de Sauron, forçant son esprit à abandonner son corps. Isildur eut l'opportunité d'en finir avec le mal causé par Sauron, en jetant l'Anneau Unique dans les flammes de la Montagne du Destin. Hélas, le cœur des hommes étant aisément corruptible, Isildur garda l'Anneau, permettant à l'esprit de Sauron de perdurer.

L'avènement de Dol Guldur

Avec la défaite de Sauron, la Terre du Milieu est entrée dans une ère de paix relative ; mais cela ne durerait pas indéfiniment. Suite à son échec au cours de la guerre de l'Ultime Alliance et sa perte de l'Anneau de Pouvoir, il fallut 1000 ans à Sauron pour retrouver suffisamment de force pour retourner en Terre du Milieu. Cependant, avec son corps détruit depuis longtemps, le Seigneur des Ténèbres ne pouvait pas prendre de forme physique et fut contraint de revenir tel un spectre.

Conscient qu'il était trop faible pour défier les Peuples Libres de la Terre du Milieu et que s'ils découvraient son retour ils chercheraient à le détruire, Sauron se fit discret dans l'attente de recouvrer son pouvoir perdu. Il se dissimula dans un repère dans le Sud de Vertbois-le-Grand dans les profondeurs de la forêt et fonda la forteresse de Dol Guldur, en revêtant l'apparence d'un Nécromancien.

Même sous cette forme affaiblie, la sombre influence de Sauron se propagea à travers Vertbois et attira toutes sortes d'être de mauvais augure au sein de Dol Guldur. Des meutes d'Orques commencèrent à errer sur les sentiers de la forêt et des créatures immondes prospéraient dans les étendues sombres et les bosquets cachés. Au fil des années, la souillure se répandit sur Vertbois depuis sa source à Dol Guldur, transformant la forêt autrefois grandiose en un endroit maudit, en un lieu maléfique et de peur. Les Orques et les bêtes devinrent plus audacieux, s'aventurant plus au Nord et attaquant tous ceux qui s'égarèrent hors de leur foyer. Ce n'était plus Vertbois-le-Grand ; la forêt avait reçu un nouveau nom plus digne des ténèbres qui l'avaient corrompue : la Forêt Noire.

En fuite vers l'Est

En l'an 1000 du Troisième Âge, à peu près en même temps que le retour de Sauron, les Magiciens connus sous le nom d'Istari furent envoyés en Terre du Milieu par les Valar, afin de guider les Peuples Libres. Ils commencèrent à vagabonder au travers de la Terre du Milieu et venaient en aide à ceux qui en avaient besoin, chacun à sa manière. Après plus d'un millénaire d'errance, le magicien connu sous le nom de Gandalf le Gris eut vent des mystérieuses altérations de Vertbois et en l'an 2063 du Troisième Âge, il partit pour Dol Guldur afin d'enquêter et découvrir la vérité sur le mal qui rôdait au sein de la forteresse.

Alors que Gandalf s'aventurait vers le Sud à travers la Forêt Noire, les espions du Seigneur des Ténèbres rapportèrent à leur maître que le Pèlerin Gris approchait. Sachant qu'il n'était pas encore assez fort pour affronter les Peuples Libres de la Terre du Milieu et que si sa survie était mise au grand jour la guerre serait inévitable, Sauron abandonna Dol Guldur et prit la fuite vers l'Est.

Avec la forteresse désertée et le mal des profondeurs de Dol Guldur apparemment disparu, l'ombre sur la Forêt Noire commença à s'estomper et une nouvelle ère connue sous le nom de Paix Vigilante s'instaura. Tout semblait aller mieux dans la forêt, l'attention de Gandalf s'en détournait donc.

Les Ténèbres grandissantes

La Paix Vigilante dura près de 400 ans, pendant cette période, l'obscurité de la Forêt Noire s'est dissipée. Cependant, en l'an 2460, Sauron revint de son exil volontaire ; l'ombre sur la forêt recommença à grandir et le mal élit domicile une fois de plus dans les tréfonds sombres du Sud de la Forêt Noire.

De toutes les créatures immondes qui vivaient dans les entrailles de la forêt, aucune ne représentaient plus grande menace pour ceux qui traversaient les sentiers forestiers que les araignées de la Forêt Noire. Ces énormes bêtes devinrent un fléau omniprésent pour les Elfes du Royaume Sylvestre et de nombreux chemins forestiers furent recouverts de toiles épaisses et collantes, les rendant dangereux voire pour certains impossibles à traverser en toute sécurité.

Afin de protéger son royaume des araignées qui cherchaient à faire de son peuple leur festin, le roi des Elfes, Thranduïl envoya des patrouilles de Rangers dans les profondeurs de la forêt. Ils furent chargés de garder les frontières du Royaume Sylvestre à l'abri des Orques et tout autre être peu recommandable, ainsi que de nettoyer les nids d'araignées d'où naissaient les créatures immondes.

Le pouvoir du Nécromancien continua de croître au cours des 500 années suivantes. Les créatures maléfiques de la forêt devinrent de plus en plus téméraires et plus vicieuses. En l'an 2941 du Troisième Âge, les araignées de Dol Guldur attaquèrent Rhosgobel, le domicile de l'Istari Radagast le Brun. Bien que Radagast fût plus soucieux de protéger les créatures et les arbres dans son domaine, l'attaque attira son regard sur la maladie qui se répandait dans la Forêt Noire et l'incita à enquêter sur sa provenance.

Conduit à la source du mal, le sorcier Brun explora les ruines abandonnées de Dol Guldur et sentit rapidement qu'un mal ancien se cachait dans l'ombre. Les soupçons de Radagast se confirmèrent lorsqu'il fut attaqué par un être d'aspect spectral qui laissa tomber derrière lui une relique du Mordor, une lame de Morgul. Sachant qu'il s'agissait potentiellement d'une preuve du retour du Seigneur des Ténèbres, Radagast se précipita pour trouver Gandalf et lui présenter l'artefact en question. Craignant le pire, Gandalf ramena alors la lame de Morgul devant le Conseil Blanc dans le but de leur prouver ce qu'il soupçonnait depuis déjà plusieurs siècles.

Le bannissement hors de Dol Guldur

Afin de découvrir enfin la vérité sur ce qui se trouvait à l'intérieur de Dol Guldur, Gandalf s'aventura dans la forteresse en ruine avec Radagast. En atteignant la Colline de la Sorcellerie, le nom traduit de Dol Guldur, Gandalf envoya son allié pour alerter le Conseil Blanc tandis que lui-même entrerait seul. Au sein des ruines, Gandalf trouva peu de signes d'activité récente ; pourtant, alors qu'il poursuivait ses recherches, il sentit qu'il y avait plus à découvrir que ce qu'un simple coup d'œil pourrait faire croire.

Au sein de Dol Guldur, Gandalf retrouva le seigneur nain Thráin, disparu depuis la Bataille d'Azanulbizar de nombreuses années auparavant. Sans doute à cause des horreurs de la guerre, soit du temps qu'il avait passé si proche de la source du mal, l'esprit du seigneur Nain avait été brisé et il attaqua Gandalf sans relâche. Finalement, le Pèlerin Gris parvint à maîtriser Thráin et à libérer son esprit de la folie qui l'animait. Ayant retrouvé sa lucidité, Thráin révéla à Gandalf que c'était Sauron qui se cachait dans la forteresse, et avec cette information, Gandalf ordonna au Seigneur des Ténèbres de se montrer. Pourtant, Sauron n'était pas le seul à hanter Dol Guldur. Dissimulée dans les profondeurs de la place forte se trouvait une immense armée d'Orques dirigée par Azog le Profanateur. Fuyant cette horde, Gandalf et Thráin tentèrent désespérément de s'échapper : le Pèlerin Gris fut témoin de la mort de Thráin de la main de Sauron avant d'être lui-même capturé.

Privé d'alliés et torturé dans les donjons de Dol Guldur, il y avait encore de l'espoir pour Gandalf. Radagast était parvenu à rallier l'ensemble du Conseil Blanc qui, en apprenant le danger auquel Gandalf et la Terre du Milieu faisaient face, vinrent courroucés à Dol Guldur porter secours au Magicien. Bien qu'ils fussent confrontés aux serviteurs les plus fidèles et meurtriers de Sauron, les Nazgûl, le Conseil Blanc repoussa les serviteurs de l'Unique assez longtemps pour attiser la colère du Seigneur des Ténèbres, le forçant à se révéler enfin. Puisant dans chaque once de force qu'elle pouvait trouver en elle, Galadriel libéra toute sa puissance et bannit le Nécromancien de Dol Guldur. Cet exploit la vida considérablement d'une grande partie de son essence, Sauron fut banni et l'identité du Nécromancien révélée.

Le Seigneur des Ténèbres avait retrouvé assez de son ancienne force pour mener sa guerre contre la Terre du Milieu. S'étant replié au Mordor, Sauron commença à lever ses armées pour la guerre. Car tant que l'Anneau Unique existe, Sauron ne peut être vraiment vaincu.

CHRONOLOGIE, FIGURINES ET DÉCORS

Chronologie

- **3319 (Second Âge)** : Isildur tranche la main de Sauron et arrache l'Anneau Unique, terrassant ainsi le Seigneur des Ténèbres.
- **1000** : Sauron retourne en Terre du Milieu et commence à prendre une nouvelle forme. Les Istari sont envoyés sur la Terre du Milieu.
- **1050** : Dol Guldur est fondée et une ombre commence à recouvrir Vertbois, démarrant ainsi la mutation de ces terres qui devinrent la Forêt Noire.
- **1100** : Les premières manifestations de Sauron sont remarquées en Terre du milieu, bien qu'on pense que ce soit l'œuvre des Nazgûl.
- **2063** : Des soupçons naissent sur le fait que le pouvoir de Dol Guldur puisse émaner de Sauron, Gandalf mène l'enquête. Comme il n'est pas encore assez puissant pour se révéler, Sauron s'enfuit vers l'Est pour garder son identité secrète. La Paix Vigilante commence.
- **2460** : Sauron revient de l'Est et la Paix Vigilante touche à sa fin.
- **2463** : Le Conseil Blanc est formé.
- **2941** : Radagast découvre une relique du Mordor dans Dol Guldur et alerte Gandalf. En explorant la forteresse Gandalf découvre Thráin. Le Nécromancien se révèle être le Seigneur des Ténèbres. Sauron capture Gandalf et tue Thráin. Les armées du Nécromancien marchent sur la Montagne Solitaire. Le Conseil Blanc vient en aide à Gandalf et expulse le Nécromancien de la forteresse. Il fuit vers le Mordor.
- **3019** : Frodon Sacquet détruit l'Anneau Unique en le jetant dans les feux de la Montagne du Destin, Sauron est vaincu.

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 *La chute du Nécromancien* dans une immersion la plus totale.

Tables de jeu :

- 1 table de 6'X4'
- 1 table de 4'X4'
- 1 table de 2'X2'
- 1 tapis de jeu de 6'X4' type forêt lugubre (Forêt Noire)
- 1 tapis de jeu type terrain forteresse en ruine (Dol Guldur)
- Une table de couloirs de Dol Guldur (voir Scénario 10)

Accessoires de jeu :

- 6 socles de jeu de 40mm de diamètre (leurres de la présence du Nécromancien)
- 5 marqueurs d'objectif 25mm typés Halls de Thranduil (ou Forêt Noire)
- 6 marqueurs d'objectifs 25mm typés Alliance de Radagast (animaux en détresse)
- 5 marqueurs d'objectif 25mm typés Dol Guldur (mécanismes ensorcelés)

Éléments de décor :

- Pack de nombreux arbres tortueux et décors boisés de la Forêt Noire de taille et de volume différents pour recouvrir une table de jeu
- Pack de ruines de Dol Guldur pour recouvrir une table de jeu
- Une hutte d'Hommes des bois (environ 6" de diamètre)
- 4 Nids d'Araignées traversables (terrains difficiles de 6" de diamètre maximum)
- L'Antre de la Reine des Araignées (Une ouverture d'au moins 60mm dans un éperon rocheux)
- La Maison de Radagast (3" de diamètre)
- 6 statues de Dol Guldur
- Un pont de Dol Guldur de 3" de large

Les armées engagées

Retrouvez ici la totalité des figurines dont vous aurez besoin pour jouer la campagne narrative de *La chute du Nécromancien* 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

Halls de Thranduil :

- Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire
- Tauriel
- 2 Capitaines des Rangers de la Forêt Noire
- 20 Rangers de la Forêt Noire

Conseil Blanc :

- Saroumane le Blanc
- Gandalf le Gris
- Radagast le Brun, sur Traineau et à pied
- Galadriel, Dame de Lumière
- Elrond, Maître de Fondcombe, avec armure lourde

Autres :

- 1 Capitaine des Hommes des bois, avec bouclier*
- 12 Hommes des bois (4 boucliers, 4 boucliers et javelots, 4 arcs)*

* L'utilisation de Rohirrim ou d'Hommes du Pays de Dun est préconisée pour représenter ces figurines.

Forces du Mal

Dol Guldur :

- Le Nécromancien de Dol Guldur
- Les 9 Nazgûl de Dol Guldur
- Azog
- Le Gardien des Donjons
- Thráin le Brisé
- 4 Castellans de Dol Guldur
- 2 Capitaines Orques, avec bouclier
- 6 Chasseurs Orques sur Wargs des Ombres
- 12 Chasseurs Orques
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 arcs Orques, 4 armes à deux mains)
- 5 Chasseurs Orques

Sombres Habitants de la Forêt Noire :

- La Reine des Araignées
- 6 Araignées Géantes
- 6 Araignées de la Forêt Noire
- 6 Wargs des Ombres
- 2 Nuées de Chauves-souris

L'AVÈNEMENT DU NÉCROMANCIEN



Scénario 1

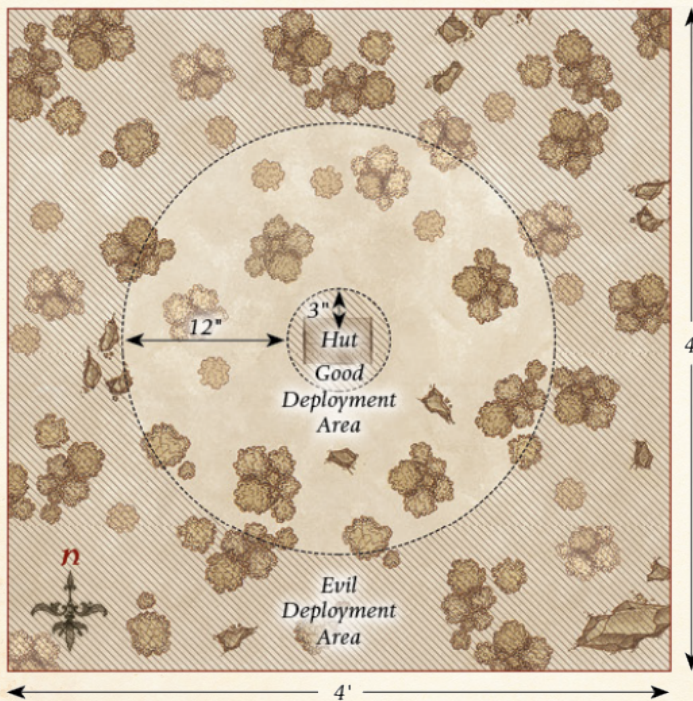


Bien que Sauron eut été défait par l'Ultime Alliance des Hommes et des Elfes à la fin du Second Âge, le refus d'Isildur de détruire l'Anneau de Pouvoir permit à l'esprit du Seigneur des Ténèbres de perdurer. Pendant des centaines d'années, Sauron patienta dans l'ombre, rassemblant lentement ses forces jusqu'à ce qu'il puisse retourner en Terre du Milieu.

Plus d'un millénaire s'écoula avant le retour de Sauron, et discrètement il s'installa dans le Sud de Vertbois, la terre des Hommes des bois ainsi que celle des Elfes Sylvestres. À l'insu des Peuples Libres de la Terre du Milieu, le retour de Sauron plongea les bordures de la forêt dans l'ombre et le mal commença à assombrir la région alors qu'au cœur de celle-ci, sur la colline d'Amon Lanc, les serviteurs du Seigneur des Ténèbres construisaient une forteresse pour que leur maître puisse y résider.

Sauron ne pouvait prendre le risque que les Elfes découvrent qu'il était revenu, au risque qu'ils préviennent les Istari, il avait donc besoin d'une forteresse qui resterait secrète aux yeux du monde jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour affronter ses ennemis. Les Hommes des bois qui vivaient dans la forêt représentaient une menace pour les plans de Sauron, le Seigneur des Ténèbres chercha donc à les supprimer pour être sûr qu'ils ne puissent alerter les Elfes, évitant ainsi d'être découvert.

Ayant rassemblé à ses côtés une troupe d'Orques et d'autres créatures maléfiques, le Seigneur des Ténèbres, Sauron lui-même, s'aventura dans Vertbois afin de se débarrasser des Hommes des bois. Cependant, Sauron est à des siècles d'avoir recouvré sa force d'autrefois, et si les Hommes de bois parviennent à défaire le Seigneur des Ténèbres, il pourrait ne jamais plus reprendre pied en Terre du Milieu.



Description

La table représente les étendues autour d'Amon Lanc. Elle doit être densément recouverte avec des arbres, des rochers, des haies... Placez une hutte d'Hommes des bois au centre du terrain de jeu.

Positions de départ

Le joueur du Bien déploie ses forces où il veut à moins de 3" autour de la hutte des Hommes des bois.

Le joueur du Mal déploie donc ses forces où il le souhaite sur le terrain mais à au moins 12" de toute figurine du Bien.

Objectifs

Le Nécromancien a pour but de construire sa forteresse en secret, par conséquent les Hommes des bois doivent être chassés d'Amon Lanc pour assurer que les plans du Seigneur des Ténèbres ne soient pas découverts.

Bien : Le Nécromancien est vaincu.

Mal : À la fin d'un tour où tous les Hommes des bois ont été tués.

Règles spéciales

Le Seigneur des Ténèbres : *Bien qu'il possède un grand pouvoir, Sauron n'a pas encore récupéré toute sa force d'autrefois.*

Le Nécromancien démarre la partie avec seulement 12 points de Volonté.

Un sentiment d'effroi : *Étant donné que les Hommes des bois ne connaissent pas la réelle étendue du mal qui les attaque, ils en ont naturellement peur, et à juste titre.*

Toutes les figurines du Mal ont la règle spéciale *Terreur* dans ce scénario.

Participants

Forces du Bien :

- Chef des Hommes des bois, avec bouclier
- 12 Hommes des bois (4 boucliers, 4 boucliers et javelots, 4 arcs)

Note : Le chef des Hommes des bois utilise le même profil qu'un Capitaine du Rohan. Les Hommes des bois utilisent le même profil que les Guerriers du Rohan.

Forces du Mal :

- Le Nécromancien de Dol Guldur
- 12 Guerriers Orques (4 boucliers, 4 lances, 2 arcs Orques, 2 armes à deux mains)

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 2 *Les Ténèbres grandissantes*, seuls trois Elfes doivent s'échapper du champ de bataille pour que le Joueur du Bien l'emporte.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 2 *Les Ténèbres grandissantes*, au moins cinq Elfes doivent s'échapper du champ de bataille pour que le Joueur du Bien l'emporte.



LES TÉNÈBRES GRANDISSANTES



Scénario 2

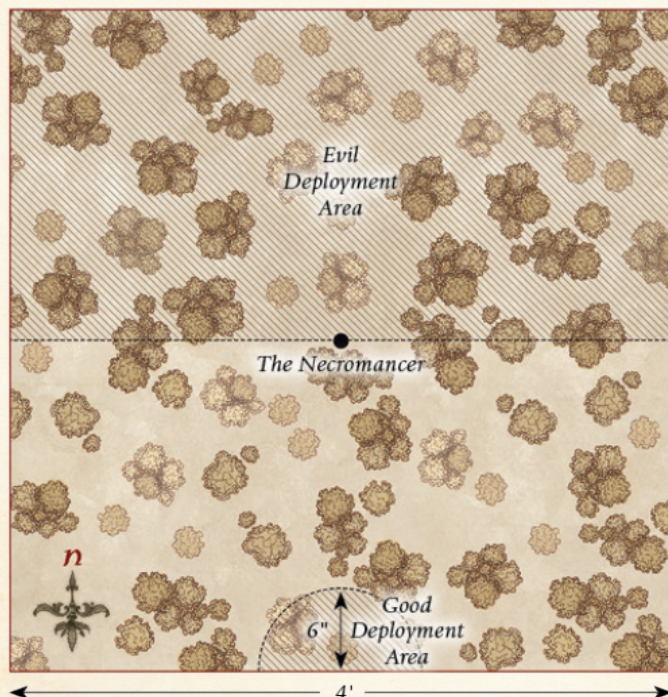


Des années après l'avènement de Dol Guldur, les Ténèbres se sont répandues sur tout Vertbois, attirant de plus en plus les forces du Mal dans la forêt. Les créatures qui vivent dans les arbres sont devenues de plus en plus audacieuses, elles attaquent ceux qui empruntent les chemins des Elfes. Les Orques ont pris quartier dans la forteresse du Sud et ont été aperçus en train de couper des arbres et de prendre d'assaut les villages des hauteurs de Vertbois.

Bien que cela ait été porté à l'attention du Roi des Elfes du Royaume Sylvestre, il demeure indifférent aux événements surgissant au-delà de ses frontières. Cependant, il sait que les Orques s'intéresseront sous peu à ses terres. Dans le but de découvrir pourquoi ces créatures se rassemblent au Sud de la forêt, le Roi des Elfes envoie des troupes de Rangers en éclaireurs dans ces régions afin d'obtenir un rapport de la situation.

Après des semaines de recherches à travers la forêt, les Elfes découvrent l'imposante forteresse de Dol Guldur, construite au sommet de la colline d'Amon Lanc. Réalisant qu'il était plus nécessaire d'informer le Roi des Elfes de leur découverte que de risquer la mort en enquêtant dans ce vil endroit, la petite troupe de Rangers de la Forêt Noire retourne au Nord afin de rapporter ces informations à son Roi.

Cependant, le Seigneur des Ténèbres a déjà repéré ces éclaireurs et il ne peut les laisser rallier le Royaume Sylvestre. Rapidement, les Elfes se retrouvent entourés par les ténèbres et entendent les hurlements des Orques qui surgissent des profondeurs de la forteresse. Ils doivent maintenant s'échapper en direction du Nord ou se retrouver à la merci du Mal qui les pourchasse désormais.



Description

La table représente une zone de la forêt de Vertbois à proximité de la forteresse de Dol Guldur. Le terrain doit donc être densément rempli d'arbres, de rochers, de buissons et autres pour garantir de nombreuses zones de couvert pour les deux camps.

Positions de départ

Le joueur du Bien déploie ses forces jusqu'à 6" depuis le centre du Bord Sud du terrain.

Le joueur du Mal déploie le Nécromancien au centre du terrain. Les Orques sont déployés n'importe où dans la moitié Nord du terrain.

Objectifs

Sauron doit voir les Elfes périr sans quoi il prendrait le risque qu'ils informent le Roi des Elfes de l'emplacement de sa forteresse.

Bien : Au moins 4 Elfes s'échappent par le Bord Nord.

Mal : Tous les Elfes ont été éliminés.

Égalité : Entre 1 et 3 Elfes s'échappent par le Bord Nord.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 1, il remporte la victoire si 3 Elfes s'enfuient par le Bord Nord.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 1, il faut que 5 Elfes s'échappent par le Bord Nord pour que le Bien remporte la victoire.

Règles spéciales

Le Seigneur des Ténèbres : *Bien qu'il possède un grand pouvoir, Sauron n'a pas encore récupéré toute sa force d'autrefois.*

Le Nécromancien démarre la partie avec seulement 12 points de Volonté.

Les Ténèbres grandissantes : *Obstruée par un pouvoir sombre et malveillant, la lumière s'estompe de la forêt environnante, rendant impossible pour les Elfes de voir ce qui se cache dans l'ombre.*

Les figurines du Bien ne peuvent voir que jusqu'à 6" dans ce scénario. Par conséquent, ils ne peuvent pas tirer sur une figurine ennemie qui est à plus de 6" d'eux. Sauron et ses Orques sont habitués au voile des ténèbres et peuvent donc voir normalement.

Participants

Forces du Bien :

- Capitaine des Rangers de la Forêt Noire
- 10 Rangers de la Forêt Noire

Forces du Mal :

- Le Nécromancien de Dol Guldur
- 12 Guerriers Orques (4 boucliers, 4 lances, 2 arcs Orques, 2 armes à deux mains)

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 3 *La corruption de Vertbois*, le joueur du Bien peut se déployer à moins de 18" du Bord Nord.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 3 *La corruption de Vertbois*, à la fin du 10ème Tour, le Joueur du Mal peut décider de faire jouer un 11ème tour s'il le souhaite.



LA CORRUPTION DE VERTBOIS



Scénario 3



Alors que les pouvoirs du Seigneur des ténèbres grandissent au sein de Dol Guldur, un nombre croissant d'Orques et autres viles créatures est attiré par sa puissance maléfique. Les araignées se cachent maintenant dans les branches, toujours à la recherche de proies s'étant trop éloignées du sentier elfique. Des meutes de Wargs chassent dans la forêt à la recherche de leur prochain repas, des colonies de chauve-souris pullulent, allant jusqu'à obstruer la lumière du soleil qui perceait jadis jusqu'au sol de la forêt.

L'arrivée ininterrompue de ces créatures immondes n'est pas passée inaperçue auprès des Elfes et l'urgence de la situation devient de plus en plus évidente alors que certaines de leurs patrouilles partent sans jamais revenir. Pour découvrir ce à quoi ils vont devoir faire face, le Roi des Elfes Thranduil envoie un important détachement de ses rangers les plus expérimentés dans la forêt afin de découvrir pourquoi ces créatures se multiplient sans cesse.

Plus les Elfes voyagent vers le Sud, plus ils constatent que la forêt et les chemins qu'ils parcouraient autrefois en toute sécurité sont devenus presque impénétrables. Des toiles d'araignées à la fois collantes et épaisses pendent d'arbres qui, avant d'être corrompus, étaient verts et pleins de vie. Ils sont à présent en proie à la souillure et au dépérissement. Beaucoup de créatures qui résidaient autrefois dans la forêt l'ont maintenant désertée, volontairement ou bien pour une raison plus sinistre.

Bientôt, la patrouille d'Elfes se rendra compte qu'elle n'est plus seule. Depuis l'ombre de la forêt, ceux attirés par le pouvoir de Sauron sentent que de la viande fraîche s'est aventurée trop proche de leur tanière. Alors qu'ils sont prêts à se battre pour leur vie, les Elfes savent maintenant avec certitude que peu importe le mal qui ronge la forêt, il vient du Sud de leur royaume autrefois verdoyant. Désormais, ce n'est plus Vertbois le Grand, à la place, le bois restera connu sous un nouveau nom ...

Description

La table représente une parcelle de Vertbois. L'idéal serait qu'elle soit densément remplie d'arbres, de buissons et d'autres végétaux.

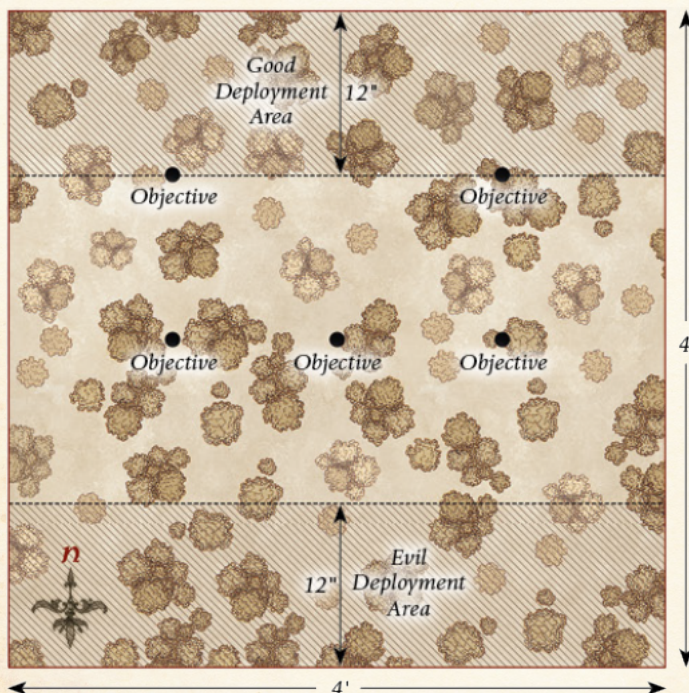
Il faut 5 objectifs. Trois qui sont placés à distance égale sur la ligne médiane du terrain d'Ouest en Est, à 12" les uns des autres et des bords de table. Les 2 autres sont placés au centre de chacun des quarts Nord-Ouest et Nord-Est du terrain comme indiqué.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses troupes à 12" ou moins du Bord Nord du terrain.

Si le **Bien** a gagné le Scénario 2, le Joueur du Bien peut déployer ses troupes à 18" ou moins du Bord Nord.

Le Joueur du Mal se déploie à 12" ou moins du Bord Sud du terrain.



Objectifs

Les Elfes doivent empêcher que cette zone de la forêt ne succombe à la corruption qui s'abat sur Vertbois ; sinon ce ne sera plus un endroit sûr pour voyager.

La partie dure 10 tours.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 2, à la fin du 10ème tour, il peut choisir de faire jouer un 11ème tour s'il le souhaite.

Bien : 2 objectifs ou moins sont corrompus à la fin de la partie.

Mal : Au moins 3 objectifs sont corrompus à la fin de la partie.

Règles spéciales

Corrompre les Objectifs : *Les créatures déchues de la forêt se sont mises à corrompre Vertbois, soit en empoisonnant ses arbres, en les enveloppant de toiles, soit simplement en répandant du sang elfique à même le sol de la forêt.*

Si pendant la Phase de Fin d'un tour, il y a une figurine non-couchée du Mal en contact socle à socle avec un marqueur d'objectif et si elle n'a pas tiré ou combattu pendant ce tour, alors l'objectif est considéré comme corrompu.

Sauver Vertbois : *Les Elfes se battront pour sauver Vertbois de la corruption et pour débarrasser la forêt des immondes créatures qui foulent son sol.*

Si pendant la Phase de Fin d'un tour, il y a une figurine du Bien non-couchée en contact socle à socle avec un marqueur d'objectif corrompu et si elle n'a pas tiré ou combattu pendant ce tour, alors l'objectif n'est plus considéré comme corrompu.

Participants

Forces du Bien :

- 2 Capitaines des Rangers de la Forêt Noire
- 20 Rangers de la Forêt Noire

Forces du Mal :

- 4 Castellans de Dol Guldur
- 6 Araignées Géantes
- 6 Araignées de la Forêt Noire
- 6 Wargs des Ombres
- 2 Nuées de Chauves-souris

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 4 *Tapie dans l'ombre*, le joueur du Mal ne pourra décider le point d'entrée des **Araignées** sur le terrain que sur un 5+ au lieu d'un 4+.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 4 *Tapie dans l'ombre*, le joueur du Mal pourra décider le point d'entrée des **Araignées** sur le terrain sur un 3+ au lieu d'un 4+.



TAPIE DANS L'OMBRE



Scénario 4

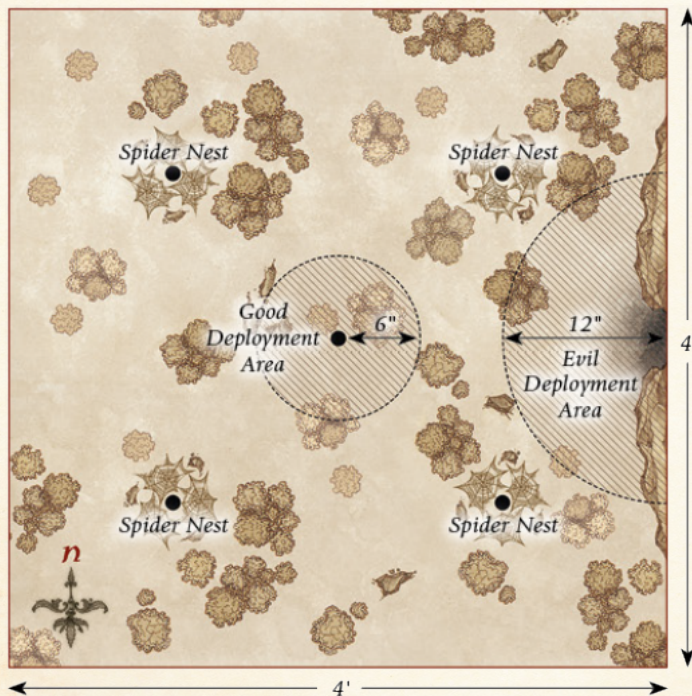


Au fil des années, la Forêt Noire est devenue un lieu de plus en plus effrayant et en proie au Mal. La forêt s'est muée en une version sombre et déchue de la grandeur qu'elle incarnait autrefois. Elle est devenue un repaire où le mal subsiste sans y être dérangé. Les grandes toiles tracent une fresque courant dans le Sud de la Forêt Noire et les Elfes ont appris à rester loin d'elles s'ils tiennent à leur vie.

Les histoires d'une grande créature maléfique dans le Sud de la Forêt Noire commencent à émerger au fil des années du Troisième Âge. Certains disent qu'une araignée énorme et massive a élu domicile juste au Sud de la ceinture de la forêt et que quiconque s'égaré dans son antre ne reviendra jamais.

Alors que certains rejettent ces contes comme de simples fantômes, en réalité ils sont bien plus proches de la vérité qu'on ne pourrait le craindre. Ce n'était pas simplement une araignée géante semblable aux autres qui pullulent dans la forêt, au lieu de cela, cette créature est connue sous le nom de la Reine des Araignées, une descendante d'Ungoliant qui avait fait du Sud de la Forêt Noire son repaire après la venue de Sauron.

L'emplacement exact de l'ancre de la Reine des Araignées reste inconnu mais on pense qu'il se trouve dans la région Sud-Est de la Forêt Noire. Bien que de nombreuses patrouilles de rangers aient été envoyées pour trouver ce repaire et le débarrasser de la créature qui y habite, elles sont revenues sans n'avoir rien trouvé ou ne sont pas revenues du tout...



Description

La table représente la zone densément boisée de la Forêt Noire où se trouve le repaire de la Reine des Araignées. Il doit donc y avoir beaucoup d'arbres, de buissons, etc...

Quatre Nids d'Araignées ne dépassant pas 6" de diamètre doivent être placés sur le terrain, au centre de chaque quart de table. Au centre du Bord Est du terrain se trouve l'entrée du repaire de la Reine des Araignées qui est construit dans un éperon rocheux.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses troupes à 6" ou moins du centre du terrain.

Le Joueur du Mal déploie la Reine des Araignées, 4 Araignées de la Forêt Noire, 4 Araignées géantes et les Nuées de Chauve-souris à 12" ou moins de l'entrée du repaire de la Reine. Il place ensuite une **Araignée** dans chacun des nids.

Objectifs

Cette troupe d'Elfes s'est égarée dans l'ancre de la Reine des Araignées et ils doivent la tuer s'ils veulent avoir une chance d'en réchapper.

La partie dure jusqu'à ce qu'une force ait complété son objectif.

Bien : Tuer la Reine des Araignées

Mal : Tuer tous les Elfes avant que cela n'arrive.

Règles spéciales

Nids d'araignées : *Les nids dans la forêt abritent la progéniture de la Reine et elle viendra constamment à son aide.*

Les figurines du Bien considèrent les nids d'araignées comme un terrain difficile. De plus, chaque fois qu'une figurine d'**Araignée** est tuée, à l'exception de la Reine des Araignées, gardez-la de côté. Au début de chaque tour, avant que l'Initiative ne soit déterminée, lancez un D6 pour chaque figurine d'**Araignée** mise de côté de cette manière. Sur un 5+, la figurine réintégrera le terrain via l'un des nids d'araignées. Pour déterminer par où les figurines reviennent, lancez un autre D6. Sur un 1-3, le Joueur du Bien décide à partir quel nid la figurine revient. Sur un 4+, le Joueur du Mal décide à partir de quel nid apparaît l'araignée. Des figurines qui apparaissent de cette manière sont placées n'importe où tant qu'elles touchent le nid d'araignées et peuvent agir normalement ce tour-ci.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 3, le joueur du Mal ne pourra décider le point d'entrée des **Araignées** sur le terrain que sur un 5+ au lieu d'un 4+.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 3, le joueur du Mal pourra décider le point d'entrée des **Araignées** sur le terrain sur un 3+ au lieu d'un 4+.

Essaims d'araignées : *La masse de couvées sur le dos de la Reine des Araignées rend difficile le fait de l'abattre à distance et les chances de percer sa peau sont minces.*

Les attaques au tir qui ciblent la Reine des Araignées subissent un malus de -1 pour Toucher. De plus, les tirs qui touchent la Reine ne pourront la Blesser que sur un 6 naturel.

Participants

Forces du Bien :

- 2 Capitaines des Rangers de la Forêt Noire
- 20 Rangers de la Forêt Noire

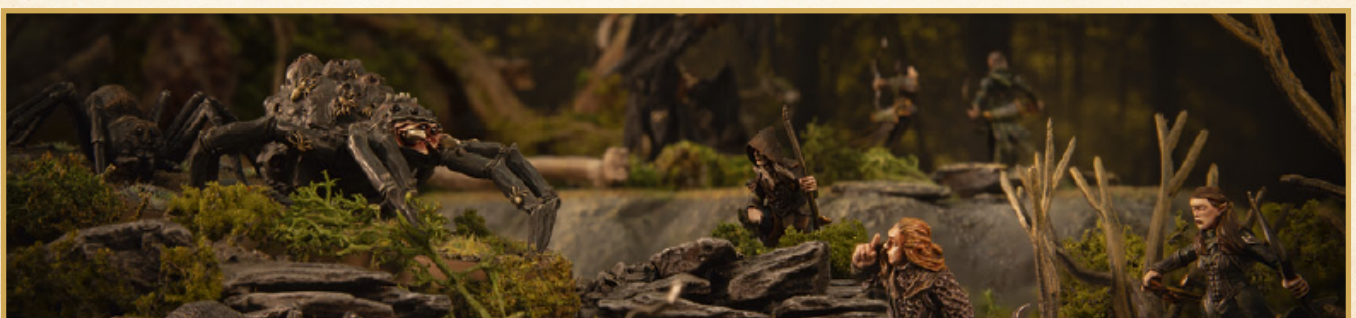
Forces du Mal :

- La Reine des Araignées
- 6 Araignées de la Forêt Noire
- 6 Araignées Géantes
- 2 Nuées de Chauves-souris

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 5 *Se réfugier dans l'Est*, le Joueur du Bien peut choisir de remporter automatiquement l'Initiative au début de n'importe quel tour. Cela ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 5 *Se réfugier dans l'Est*, le Joueur du Mal peut choisir de remporter automatiquement l'Initiative au début de n'importe quel tour. Cela ne peut être utilisé qu'une fois par partie.



SE RÉFUGIER DANS L'EST



Scénario 5



Depuis l'arrivée de Sauron à Dol Guldur, Vertbois est devenu un lieu sombre et effrayant ; corrompu par l'influence du Nécromancien et connu sous son nouveau nom de Forêt Noire. Pourtant l'ombre qui s'est installée sur la forêt autrefois verdoyante n'est pas passée inaperçue pour les sages de la Terre du Milieu et ils commencent à craindre qu'un ancien mal ne soit peut-être revenu.

Sachant qu'il faudrait un grand pouvoir particulièrement maléfique pour corrompre Vertbois de la sorte, et redoutant que ce ne soit le Seigneur des Ténèbres Sauron, Gandalf finit par découvrir la forteresse de Dol Guldur, cachée dans la Forêt Noire. Seul, mais déterminé à confirmer si les rumeurs qu'il a entendues sont fondées, il s'aventure dans l'imposante place forte. S'il s'avérait que le mal était Sauron, revenu en Terre du Milieu, alors Gandalf pourrait rapporter ses découvertes et enjoindre les Elfes à marcher sur Dol Guldur dans une tentative pour le défaire une fois de plus.

Alors que Gandalf voyage vers le Sud, les espions de Sauron ont informé le Seigneur des Ténèbres de l'approche du Pèlerin Gris. Cependant, Sauron n'est pas encore prêt à se révéler, sachant qu'il n'est pas assez puissant pour faire face aux Elfes s'ils lançaient un assaut sur Dol Guldur. Pour garder secret son retour en Terre du Milieu, Sauron décide de fuir vers l'Est pour que Gandalf ne découvre pas la vérité car si le sorcier apprend la véritable identité du Nécromancien et donc de Sauron, ses plans pour dominer la Terre du Milieu pourraient bien être mis à mal.



Description

La table représente la forteresse de Dol Guldur. Elle doit être fournie en murs, ruines et autres types de décors similaires offrant beaucoup de couvert à tous les niveaux.

Positions de départ

Le Joueur du Mal déploie 6 socles de 40mm au contact du Bord Ouest du terrain, à 6" les uns des autres et des Bords Nord et Sud. Ceux-ci représentent les endroits où le Nécromancien pourrait se cacher (voir la Règle Spéciale *Illusions du Nécromancien*). Il déploie ensuite les Castellans de Dol Guldur n'importe où à 12" ou moins du Bord Ouest du terrain.

Le Joueur du Bien déploie alors Gandalf le Gris à 6" ou moins du centre du Bord Est.

Objectifs

Gandalf essaie de découvrir la vérité sur ce qui corrompt la Forêt Noire. Sauron ne peut pas risquer d'être découvert et tente donc d'échapper à Gandalf et de fuir vers l'Est.

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

Bien : Le Nécromancien a été découvert et Gandalf s'échappe du terrain par n'importe quel Bord de table.

Mal : Le Nécromancien n'a pas été démasqué et parvient à s'échapper du terrain par le Bord Est.

Égalité : Tout autre résultat est un match nul.

Règles spéciales

Illusions du Nécromancien : *Le Nécromancien ne peut pas risquer que Gandalf perce à jour son identité et doit donc rester caché pour s'échapper.*

Le Nécromancien n'est pas déployé au début de la partie. Au lieu de cela, 6 socles de 40mm sont déployés au contact du Bord Ouest du terrain, chacun représentant un lieu où le Nécromancien pourrait être. L'un de ces socles est le Nécromancien, et le Joueur du Mal doit noter lequel est Sauron ; soit en marquant le dessous d'un des socles ou alors en numérotant tous les socles et en notant à quel numéro correspond le Nécromancien. Les socles se déplacent de la même manière que le Nécromancien et le Joueur du Mal gagne si le socle représentant Sauron s'échappe du plateau par le Bord Est du terrain.

Démasquer le Nécromancien : *Bien qu'il soit caché, le Nécromancien risque que son identité soit révélée par le Pèlerin Gris.*

Si à la fin de n'importe quelle Phase de Mouvement du Bien, Gandalf est à moins de 6" d'un socle de 40mm et qu'il a une ligne de vue dégagée sur l'intégralité de ce socle alors le Joueur du Mal doit révéler si le socle était un leurre ou s'il s'agissait bien du Nécromancien en personne. De plus, si le Nécromancien lance des Pouvoirs Magiques alors il sera automatiquement révélé.

Le prix de l'illusion : *Maintenir son déguisement est un processus épuisant, il fait d'ailleurs des ravages sur le Seigneur des Ténèbres.*

Le Nécromancien perd un point de Volonté à la fin de chaque Phase de Mouvement au cours de laquelle il n'a pas encore été révélé.

Le Pèlerin Gris : *Gandalf est un redoutable guerrier et s'est préparé à toute menace qui pourrait se cacher dans la forteresse de Dol Guldur.*

Gandalf a 2 Attaques dans ce Scénario.

Si **le Bien** a gagné au cours du Scénario 4, son Joueur peut choisir de remporter automatiquement l'Initiative au début de n'importe quel tour. Cela ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

Si **le Mal** a gagné au cours du Scénario 4, son Joueur peut choisir de remporter automatiquement l'Initiative au début de n'importe quel tour. Cela ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

Participants

Forces du Bien :

- Gandalf le Gris

Forces du Mal :

- Le Nécromancien de Dol Guldur

- 4 Castellans de Dol Guldur

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 11 *La capture du Pèlerin Gris*, le Nécromancien commence la partie avec seulement 20 points de Volonté.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 11 *La capture du Pèlerin Gris*, le Nécromancien peut relancer les 1 sur ses Jets de Lancement de ses Pouvoirs Magiques.

LA PAIX VIGILANTE



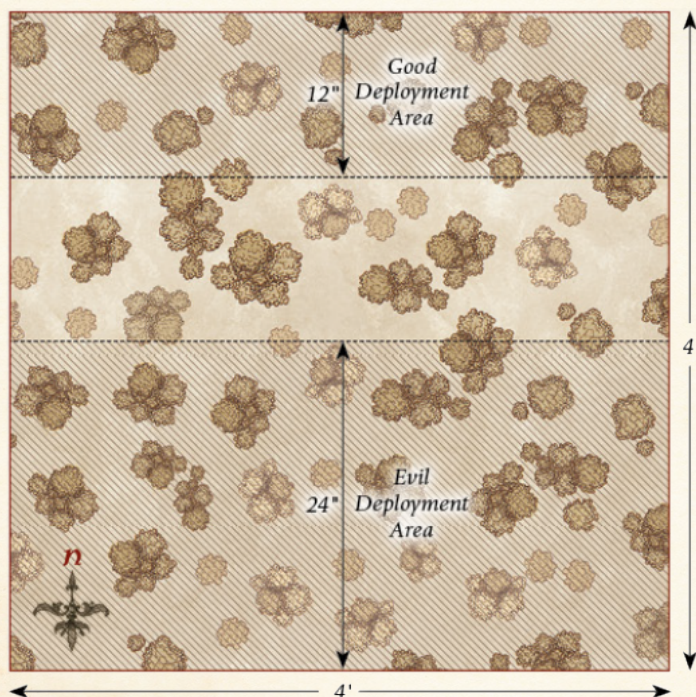
Scénario 6



Sauron ayant fui vers l'Est, son influence sur la Forêt Noire s'est estompée dans les années qui ont suivi son absence. Dol Guldur est tombée en ruines et les Orques ainsi que les créatures qui étaient devenues monnaie courante dans la forêt se sont tapis dans les ombres, permettant à ceux qui souhaitent arpenter les chemins de la Forêt Noire de pouvoir le faire derechef. Ce renouveau fut connu sous le nom de Paix Vigilante.

Même en cette période de calme relatif, Thranduil se méfiait de la menace des bêtes qui vivaient encore dans les confins ombragés de la forêt. Le Roi des Elfes ordonna que des détachements de Rangers aillent patrouiller sur les sentiers de la Forêt Noire pour s'assurer que la forêt soit débarrassée de tous les Orques ou créatures immondes qui auraient pu rester et alerter dès que quoique ce soit puisse suggérer le retour de ceux qui résidaient à Dol Guldur.

Vers les dernières décennies du Troisième Âge, ces patrouilles étaient souvent dirigées par Legolas Verte-feuille, le fils de Thranduil, et c'est durant ce temps que Legolas développa des compétences exceptionnelles avec ses deux dagues et son arc. Pourtant, même pendant la Paix Vigilante, des bandes d'Orques confiantes et audacieuses s'aventuraient hors du repaire où elles s'étaient cachées pour attaquer les patrouilles de la Forêt Noire.



Description

La table représente une parcelle de la Forêt Noire. En tant que tel, le terrain doit être densément rempli d'arbres, de buissons et d'autres sous-bois pour donner l'impression d'un endroit densément rempli par la végétation.

Positions de départ

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

Le Joueur du Mal déploie alors ses figurines à 24" ou moins du Bord Sud du terrain.

Objectifs

Les Elfes ont rencontré une bande d'Orques et doivent tuer suffisamment d'entre eux pour les forcer à faire demi-tour et à fuir.

La partie dure jusqu'à la fin du tour au cours duquel un camp a atteint son objectif.

Bien : Réduire les effectifs du camp du Mal à 25% (c'est-à-dire qu'il reste 6 figurines).

Mal : Le camp du Mal l'emporte s'il peut réduire les effectifs du camp du Bien à 25% également (c'est-à-dire qu'il reste 3 figurines) ou tuer Legolas Verte-feuille, Prince de la Forêt Noire.

Règles spéciales

Le Prince de la Forêt Noire : *Bien qu'il ne le sache peut-être pas, Legolas aura un rôle important à jouer dans les années à venir. S'il devait tomber ici, le Destin de la Terre du Milieu pourrait bien sombrer.*

Si Legolas est tué, la partie se termine immédiatement et le camp du Mal l'emporte.

Chasseurs silencieux : *Les Rangers de la Forêt Noire sont des maîtres de la furtivité et peuvent décocher une volée mortelle de flèches depuis leur couvert dans les arbres.*

Les figurines du Bien peuvent relancer les jets pour Toucher ratés quand elles tirent si elles n'ont pas bougé pendant la Phase de Mouvement.

Participants

Forces du Bien :

- Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire
- Capitaine des Rangers de la Forêt Noire
- 10 Rangers de la Forêt Noire

Forces du Mal :

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

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 7 *Nettoyer les nids*, le Joueur du Bien peut relancer les 1 quand il frappe pour Blessier L'Antre des araignées.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 7 *Nettoyer les nids*, les **Araignées** peuvent revenir sur le champ de bataille sur un 4+ au lieu d'un 5+.



NETTOYER LES NIDS



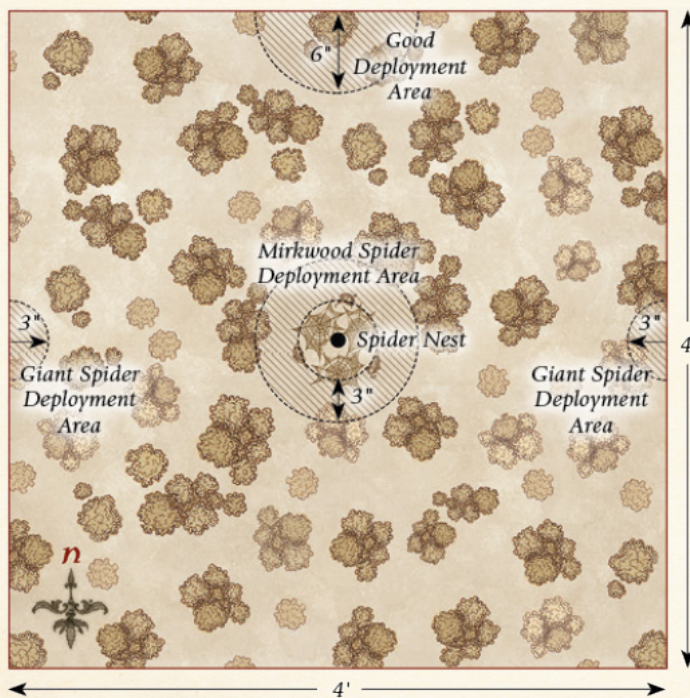
Scénario 7



À l'insu des Elfes de la Forêt Noire, le Nécromancien est retourné dans son domaine de Dol Guldur dans le Sud de la forêt. Avec le retour du Seigneur des Ténèbres, les créatures déchues de la Forêt Noire sont sorties des ombres. Les toiles d'araignées géantes sont devenues beaucoup plus courantes et avec chaque année qui passe, les araignées se sont aventurées plus au Nord, vers le Royaume Sylvestre.

Pour protéger son domaine des araignées de la forêt, Thranduil a ordonné à ses Rangers de débarrasser la Forêt Noire des nids où ces créatures ont établi leur territoire. En détruisant leurs nids, Thranduil espère repousser ces sombres bêtes vers le Sud et loin de ses terres. Seulement, l'ombre s'abat à nouveau sur la Forêt Noire, les araignées sont devenues plus audacieuses et plus susceptibles d'attaquer leur proie à vue.

Cependant, nettoyer les nids d'araignées est une tâche redoutable. Les créatures attaqueront avec une férocité bestiale afin de protéger leur foyer, obligeant les Rangers de la Forêt Noire à se frayer un chemin pour détruire les nids qui menacent le Royaume Sylvestre. Cela est dangereux et s'ils échouent dans leur tâche, de nombreux Elfes finiront probablement en repas de choix pour les malveillantes araignées de la Forêt Noire.



Description

La table représente une zone de la Forêt Noire où se trouve un grand nid d'araignées. Au centre du terrain, il faut donc placer l'Antre des Araignées qui a un diamètre de 3". Le reste doit être densément rempli d'arbres et de végétation.

Positions de départ

Le Joueur du Mal déploie les Araignées de la Forêt Noire à 3" ou moins de l'Antre des Araignées. Il déploie ensuite 3 Araignées Géantes à 3" ou moins du centre de chacun des Bords Ouest et Est du terrain.

Le Joueur du Bien déploie ses troupes à 6" ou moins du centre du Bord Nord du terrain.

Objectifs

Les Rangers de la Forêt Noire ont entrepris de détruire l'un des plus grands nids d'araignées, bien qu'il soit farouchement protégé.

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

Bien : L'Antre des Araignées est détruit.

Mal : Éliminer le camp du Bien.



Règles spéciales

L'Antre des Araignées : Afin de détruire le grand nid, les Elfes doivent s'en approcher pour y mettre le feu.

Les figurines du Bien peuvent charger l'Antre des Araignées pendant la Phase de Mouvement et peuvent l'attaquer durant la Phase de Combat à condition qu'elles ne soient pas en contact socle à socle avec des figurines ennemies. Elles n'ont pas besoin de faire un jet de Duel contre l'Antre des Araignées ; elles gagneront automatiquement et pourront porter leurs coups. L'Antre des Araignées a 3 points de vie et ne sera blessé que sur un jet de 6 naturel.

Si le **Bien** a gagné le Scénario 6, le Joueur du Bien peut relancer les 1 quand il frappe pour Blessier L'Antre des araignées.

Il y en a plus là d'où elles viennent : Les nids dans la forêt abritent d'innombrables araignées et d'autres apparaîtront inévitablement car la bataille fait rage.

Chaque fois qu'une **Araignée** est tuée, gardez-la de côté. Au début de chaque tour, avant que l'initiative ne soit déterminée, lancez un D6 pour chaque **Araignée** mise de côté. Sur un 5+, le Joueur du Mal peut replacer l'**Araignée** à 6" ou moins du nid d'araignées mais pas dans les zones de contrôle des figurines du Bien. Les figurines qui arrivent de cette manière sont placées n'importe où dans la zone des 6" du nid ou à son contact et peuvent agir normalement ce tour ci.

Si le **Mal** a gagné le Scénario 6, les **Araignées** peuvent revenir sur le champ de bataille sur un 4+ au lieu d'un 5+.

Participants

Forces du Bien :

- Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire
- Tauriel
- 10 Rangers de la Forêt Noire

Forces du Mal :

- 6 Araignées de la Forêt Noire
- 6 Araignées Géantes

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 8 *Assaut sur Rhosgobel*, les **Araignées** ne peuvent bouger que de la moitié de leur mouvement au premier Tour.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 8 *Assaut sur Rhosgobel*, chaque fois qu'une **Araignée** subit une blessure, lancez un D6. Sur un 6, la Blessure est ignorée.



ASSAUT SUR RHOSGOBEL



Scénario 8

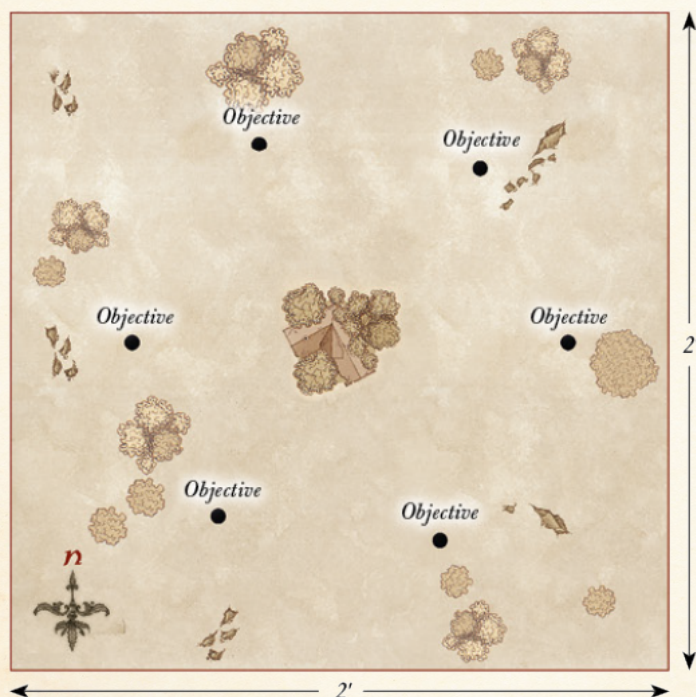


À l'Ouest de la Forêt Noire se trouve la demeure de Rhosgobel, foyer de Radagast le Brun, l'un des Istaris errants. Contrairement aux autres Magiciens de la Terre du Milieu, Radagast ne se soucie pas des événements du grand monde. Au lieu de cela, il s'occupe généralement de ses propres affaires ainsi que des créatures et des plantes de la forêt.

L'obscurité envahissante dans la forêt n'était pas passée inaperçue aux yeux de Radagast, bien qu'il n'ait pas encore jugé bon d'enquêter sur son origine. Cependant, dans les dernières années du Troisième Âge, au retour d'une de ses nombreuses escapades, Radagast découvre qu'il n'y a pas que l'obscurité qui s'est abattue sur la forêt. Une maladie se répandait dans la Forêt Noire et les arbres et créatures commençaient à dépérir, empoisonnés par une puissance ténébreuse inconnue.

Personne, pas même Sébastien, le fidèle hérisson de Radagast n'est à l'abri de la magie noire qui a commencé à infecter la faune et la flore. De nombreuses créatures y ont succombé alors que Radagast essayait de les sauver. Celles qui s'accrochent encore à la vie sont proches de la fin et à bout de forces et Radagast sait qu'il doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour sauver les animaux d'une mort certaine.

Pourtant, alors que Radagast s'y emploie, de sombres bêtes immondes apparaissent dans les entrailles de la forêt et traquent avidement chacun de ses mouvements. Envoyées vers le Nord depuis Dol Guldur, des araignées géantes peu vues auparavant se mettent en chasse du sorcier imprudent. Radagast devra compter sur toutes ses compétences pour chasser ces viles créatures de Rhosgobel et éradiquer la magie noire qui infeste ses terres.



Description

La table représente la maison de Radagast à Rhosgobel. Au centre du terrain se trouve sa maison, construite dans un grand arbre qui a un diamètre de 3" et une porte d'un côté. Le reste du terrain doit être parsemé d'arbres et autres végétations. Il devrait y avoir six marqueurs d'objectif positionnés comme indiqué sur la carte, chacun représentant une créature qui a besoin d'être secourue.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Radagast au contact de la porte de sa maison.

Le Joueur du Mal déploie quatre Araignées de la Forêt Noire au centre de chaque côté du terrain.

Objectifs

Radagast essaie de sauver les créatures de la forêt de la magie noire qui les empoisonnent, tandis que les araignées chassent le Magicien Brun comme si c'était leur dernière proie.

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

Bien : Sauver toutes les créatures dans Rhosgobel et faire rentrer Radagast dans sa maison en passant par la porte d'entrée.

Mal : Tuer Radagast le Brun.

Règles spéciales

Secourir les animaux : *Une magie noire et puissante s'est abattue sur Rhosgobel, rendant de nombreuses créatures mourantes et dans le besoin de soins immédiats.*

Les six marqueurs d'objectif représentent les créatures des bois ayant besoin d'être secourues. Radagast peut sauver une créature en mettant fin à son déplacement en contactant socle à socle un marqueur tant qu'il n'est pas engagé au combat. Lorsqu'une créature a été sauvée avec succès, retirez le marqueur de la partie.

La détermination de Radagast : *Telle est la dévotion de Radagast envers la forêt et ses animaux, il continuera à les défendre jusqu'au bout.*

A chaque fois que Radagast sauve une créature, il récupère un point de Destin utilisé plus tôt dans la partie.

Si **le Bien** a gagné au cours du Scénario 7, les **Araignées** ne peuvent bouger que de la moitié de leur mouvement au premier Tour.

Si **le Mal** a gagné au cours du Scénario 7, chaque fois qu'une **Araignée** subit une blessure, lancez un D6. Sur un 6, la Blessure est ignorée.

Participants

Forces du Bien :

- Radagast le Brun

Forces du Mal :

- 4 Araignées de la Forêt Noire

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 9 *Exploration de Dol Guldur*, Radagast peut relancer les 1 sur les jets de Lancement de ses Pouvoirs Magiques.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 9 *Exploration de Dol Guldur*, le Joueur du Mal peut lancer 2 dés pour déterminer dans quelle statue se cache le Roi-Sorcier et choisir le résultat qu'il veut.



EXPLORATION DE DOL GULDUR



Scénario 9



Ayant repoussé les Araignées qui avaient envahi sa demeure, Radagast commence à se demander d'où viennent de telles créatures. Ayant appris qu'elles étaient apparues autour de l'ancienne forteresse de Dol Guldur, il entreprend d'enquêter sur ses ruines afin de trouver la source de la magie noire qui a exalté ces sombres bêtes rampantes.

Radagast maintient que quel que soit le pouvoir qui réside dans Dol Guldur, il ne s'emparera pas de son domaine. Alors qu'il entre dans les ruines de la forteresse oubliée depuis longtemps, Radagast sent l'air s'alourdir autour de lui et présage qu'il n'est pas seul.

Son intuition lui crie que quelque chose de terrible doit se cacher dans Dol Guldur. Radagast essaie de trouver une quelconque preuve qu'un sinistre complot se trame. Il espère utiliser tout ce qu'il peut trouver pour convaincre le Conseil Blanc d'agir et de chasser le mal. Mais tandis que Radagast fouille les ruines, l'esprit d'Angmar est en embuscade, dans l'ombre, attendant son heure et préparant son attaque.

Description

La table représente l'ancienne forteresse de Dol Guldur. Elle doit donc être parsemée de murs brisés, d'escaliers en ruines et de tas de décombres, créant un champ de bataille varié.

Au centre du bord sud se trouve l'entrée de Dol Guldur.

Le terrain doit contenir 6 statues, placées comme indiqué sur la carte, qui doivent être numérotées de 1 à 6. C'est ici que Radagast cherche des preuves.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Radagast au contact de l'entrée de Dol Guldur.

Le Joueur du Mal ne déploie pas le Roi-Sorcier immédiatement, il apparaîtra au fur et à mesure que le jeu progresse. Le Joueur du Bien a automatiquement l'initiative à chaque tour jusqu'à l'apparition du Roi-Sorcier.



Objectifs

Radagast doit essayer de trouver une preuve formelle que le Mal a élu résidence à Dol Guldur. Il doit la trouver et s'échapper de la forteresse.

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

Bien : Radagast trouve la preuve puis s'échappe du terrain par l'entrée de Dol Guldur.

Mal : Tuer Radagast le Brun.



Règles spéciales

Enquête sur les statues : *Anciennes et sinistres, les statues qui ornent l'intérieur de Dol Guldur peuvent contenir des informations dont Radagast a besoin.*

Si Radagast termine son mouvement au contact du socle avec une statue, il peut l'examiner. Lancez un D6, sur un 1-5 ce n'est qu'une simple statue et rien ne se passe. Sur un 6, Radagast localise la preuve qu'il cherche, il s'agit d'un objet léger. Chaque statue ne peut être scrutée qu'une seule fois.

Le Roi-Sorcier d'Angmar : *Le serviteur le plus fidèle du Seigneur des Ténèbres, le Roi-Sorcier, se cache dans l'une des statues attendant son heure pour frapper.*

Au début de la partie, le Joueur du Mal lance secrètement un D6 et note le résultat en s'assurant que le Joueur du Bien ne le voit pas. C'est la statue dans laquelle le Roi-Sorcier est caché.

Si le **Mal** a gagné au cours du Scénario 8, le Joueur du Mal peut lancer 2 dés pour déterminer dans quelle statue se cache le Roi-Sorcier et choisir le résultat qu'il veut.

Si Radagast fouille la statue qui abrite l'esprit du Roi-Sorcier, le Joueur du Mal place immédiatement la figurine de ce dernier au contact de Radagast. A partir de ce moment, Radagast, faisant face à l'évidence, n'a désormais plus besoin d'enquêter. Le spectre fantomatique devant lui est une preuve suffisante !

Au lieu de cela, si Radagast tue le Roi-Sorcier, il prend immédiatement possession de ladite preuve. Si Radagast découvre la preuve avant que le Roi-Sorcier ne soit apparu, le Joueur du Mal peut placer le Roi-Sorcier n'importe où sur le terrain à 3" ou moins autour de la statue dans laquelle il se cachait mais à au moins 1" de Radagast. Le Roi-Sorcier peut ensuite se déplacer normalement.

Dans ce scénario, le Roi-Sorcier ne bénéficie pas de sa règle spéciale *Résurrection Impie*. Au lieu de cela, si le Roi-Sorcier est tué, le Joueur du Mal peut immédiatement placer le Roi-Sorcier au contact de n'importe quelle statue et à au moins 1" de Radagast. Chaque point de Puissance ou de Volonté précédemment utilisés demeurent dépensés.

La Volonté du Nécromancien : *Quelque chose de sombre et obscur réside au sein de Dol Guldur ; une force qui semble affaiblir les aptitudes magiques de Radagast.*

Radagast subit un malus de -1 sur ses jets de Lancement de Pouvoir Magique. De plus, le Roi-Sorcier d'Angmar gagne la règle spéciale *Résistant à la magie*.

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 8, Radagast peut relancer les 1 sur les jets de Lancement de ses Pouvoirs Magiques.

Participants

Forces du Bien :

- Radagast le Brun avec Sébastien

Forces du Mal :

- Le Roi-Sorcier d'Angmar, Nazgûl de Dol Guldur

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 12 *Hâtez-vous à Dol Guldur*, si une Araignée de la Forêt Noire atteint Radagast avec ses *Toiles d'Araignée*, jetez un D6. Sur un 6 naturel, le tir manque sa cible et Radagast ne subit aucun effet.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 12 *Hâtez-vous à Dol Guldur*, Radagast démarre la partie avec un seul point de Puissance.

THRÁIN LE BRISÉ



Scénario 10

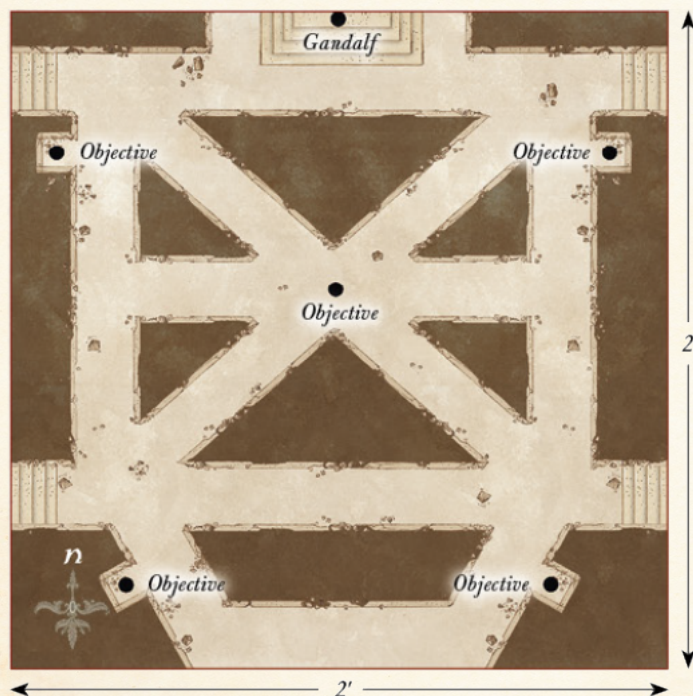


Ayant trouvé des preuves irréfutables que Sauron pourrait bien être revenu en Terre du Milieu, Gandalf et Radagast sont retournés à Dol Guldur pour tenter de découvrir la vérité sur le mal qui y réside. Radagast craint que l'Istari ne soit sur le point de tomber dans un piège ; quelque chose que Gandalf sait probable.

Après avoir envoyé Radagast prévenir Saroumane et le reste du Conseil Blanc, Gandalf s'enfonce dans les ténèbres de la forteresse désolée. Alors qu'il fouille les ruines, Gandalf distingue des formes d'enchantelements sombres et sinistres dissimulant tout mal caché dans ce lieu. Du plus profond de l'ombre, il remarque et entend le faible son de quelque chose qui semble suivre furtivement ses traces. Bondissant de l'ombre, une petite silhouette en lambeaux attaque soudainement Gandalf depuis les hauteurs et envoie le sorcier au sol avant de repartir dans les ténèbres. Incertain de savoir ce qui vient de lui tendre une embuscade, Gandalf poursuit avec précaution sa recherche de la source de magie noire enfouie dans la forteresse.

Bien qu'il soit maintenant beaucoup plus prudent afin d'éviter d'être de nouveau pris au dépourvu, Gandalf doit s'aventurer dans le labyrinthe tortueux des donjons de Dol Guldur afin de briser les enchantements de dissimulation. Au fur et à mesure qu'il progresse dans les passages et les couloirs, l'Istari doit également éviter un petit nombre de sentinelles Orques pour ne pas se faire repérer.

Pendant ce temps, caché quelque part dans l'obscurité, la créature errante est peut-être plus importante et menaçante que ne le pense Gandalf...



Description

La table représente les donjons de Dol Guldur. Il doit donc se composer d'une série de tunnels, de couloirs et de passages formant un labyrinthe sinueux où les tunnels s'interconnectent ; voir la carte pour un exemple de ce à quoi cela pourrait ressembler.

Il doit y avoir cinq objectifs placés autour de la table. Un au centre du terrain et les autres doivent être positionnés de manière à ce que chacun soit environ à 6" de chaque coin de la table.

Positions de départ

Le Joueur du Bien place Gandalf en touchant le centre du Bord Nord du terrain.

Le Joueur du Mal place Thráin le Brisé à au moins 1" de l'objectif central. Il place ensuite un Chasseur Orque à 1" de chacun des objectifs.

Objectifs

Gandalf doit briser le sort de dissimulation qui pèse sur Dol Guldur puis restaurer l'esprit de Thráin. Ceux qui habitent la forteresse cherchent à tuer le Pèlerin Gris.

La partie dure jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne son objectif.

Bien : Désamorcer les 5 objectifs puis ramener Thráin le Brisé à la raison.

Mal : Tuer Gandalf le Gris.

Règles spéciales

Sentinelles : *Les Chasseurs Orques ont pris conscience de l'intrusion du Pèlerin Gris dans Dol Guldur mais ne sont pas sûrs de l'endroit exact où il se trouve.*

Les Chasseurs Orques commencent la partie en tant que *Sentinelles*, comme décrit dans le Grand Livre de Règles.

Un Sort de Dissimulation : *Gandalf parcourt les donjons pour briser l'illusion qui s'étend sur Dol Guldur.*

Gandalf doit briser les sortilèges de dissimulation qui émanent des cinq objectifs. Pour y arriver, Gandalf doit être à 1" de l'objectif en question et il doit lancer avec succès le Pouvoir Magique *Injonction*.

Le Magicien Est Venu : *Gandalf a tissé un éventail complet de sorts pour le protéger de tout ce qu'il pourrait affronter à Dol Guldur.*

Gandalf le Gris cause la *Terreur* dans ce Scénario.

En proie à la folie : *L'esprit de Thráin a été brisé et il ne cessera de traquer le Pèlerin Gris.*

Thráin n'est pas soumis à sa règle de l'*Esprit dérangé* dans ce Scénario. Au lieu de cela, il est simplement considéré comme une figurine du Mal.

Apaiser Thráin : *Une fois que les sorts planant sur Dol Guldur sont conjurés, Gandalf peut dès lors venir en aide à Thráin.*

Gandalf ne peut tenter de porter de coup sur Thráin s'il gagne un combat contre lui. Cette restriction prend fin lorsque les cinq objectifs ne sont plus corrompus par la magie noire. A ce moment, Gandalf peut tenter de blesser Thráin mais cela correspondra au fait de l'apaiser en mettant fin à la folie qui s'est emparée de lui.

Rôder dans l'ombre : *Gandalf tient à ne pas être repéré, il ne risquera pas d'utiliser de la magie car cela attirerait trop l'attention et révélerait sa position actuelle.*

Gandalf ne peut utiliser les pouvoirs magiques *Impact Magique* et *Éboulement* dans ce Scénario.

Participants

Forces du Bien :

- Gandalf le Gris

Forces du Mal :

- Thráin le Brisé
- 5 Chasseurs Orques

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 11 *La capture du Pèlerin Gris*, Thráin peut relancer tous ses Tests de Bravoure ratés.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 11 *La capture du Pèlerin Gris*, Thráin subit un malus de -1 à sa valeur de Bravoure quand il réalise des Tests de Bravoure dans le cadre de sa règle *Esprit dérangé*.

LA CAPTURE DU PÈLERIN GRIS



Scénario 11



Après avoir libéré Thráin de ses tourments et qu'il a retrouvé ses esprits, Gandalf continue sa quête de vérité sur le mal qui se cache dans les profondeurs de Dol Guldur. Gandalf et Thráin s'aventurent donc plus loin dans la forteresse apparemment déserte. Mais au fur et à mesure, ils commencent à sentir qu'ils ne sont pas seuls au travers de ces murs en ruines et Gandalf envisage dès lors qu'il a sous-estimé la puissance du mal présent à l'intérieur de l'ancienne place forte.

Cependant, alors que Gandalf et Thráin continuent de fouiller la forteresse, ils ne trouvent décidément aucun signe d'une présence maléfique à Dol Guldur et le Pèlerin Gris déduit que tout ce qui y réside est protégé de la vue par une forme puissante de magie noire. Dans un ultime effort pour découvrir ce qui s'y cache, Gandalf utilise son pouvoir pour ordonner à ceux qui se trouvent dans la forteresse de se montrer. Mais Gandalf ne mesurait pas l'ampleur du danger qui planait sur lui et Thráin.

Sortant de l'ombre, Azog le Profanateur charge l'Istari et l'envoie voler d'une frappe rapide de sa masse. La magie de dissimulation sur Dol Guldur étant brisée, Gandalf réalise que la forteresse est le repaire d'une légion d'Orques qui sont prêts à partir en guerre pour la Montagne Solitaire. Bien que Gandalf et Thráin ne puissent faire grand-chose pour les en empêcher, le magicien parvient à s'échapper des griffes d'Azog temporairement avec Thráin grâce à un sort de lumière aveuglante. Cependant, l'Orque Pâle et ses sbires se lancent dans une chasse au magicien et au nain.

Gandalf sait qu'il doit absolument s'échapper de Dol Guldur afin d'avertir Thorin du danger même si cela s'avère plus facile à dire qu'à faire car le vrai Mal dormant à Dol Guldur va se manifester et compte bien capturer le Pèlerin Gris.



Description

La table représente les ruines de Dol Guldur. Elle doit être couverte de ruines, avec autant d'escaliers et passerelles que possible. La zone à 6" du Bord Est est un gouffre, et il doit y avoir un pont de 3" de large pour donner à Gandalf et Thráin un moyen de s'échapper.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Gandalf et Thráin au contact socle à socle l'un de l'autre n'importe où à 12" ou moins du Bord Est du terrain.

Le Joueur du Mal déploie Azog et 4 Chasseurs Orques n'importe où à 6" ou moins du Bord Est du terrain. Le reste des figurines du Mal seront aptes à rejoindre la bataille au fur et à mesure du jeu.

Objectifs

Gandalf et Thráin doivent s'échapper de Dol Guldur bien que les forces à l'œuvre à l'intérieur de la forteresse essayent de les en empêcher.

La partie dure jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne son objectif.

Bien : Gandalf et Thráin parviennent à s'échapper par le Bord Ouest du terrain.

Mal : Tuer Gandalf le Gris.

Égalité : Si Gandalf s'échappe mais Thráin est tué.

Participants

Forces du Bien :

- Gandalf le Gris
- Thráin le Brisé

Forces du Mal :

- Le Nécromancien de Dol Guldur
- Azog
- 6 Chasseurs Orques sur Warg des Ombres
- 12 Chasseurs Orques

Note des concepteurs : *Gagner ce scénario pour le camp du Bien est très difficile, mais pas impossible. Gandalf peut probablement s'échapper s'il abandonne Thráin mais ça serait tout à fait inhabituel pour le Pèlerin Gris.*



Règles spéciales

Éclair de lumière : *Alors qu'Azog et ses Orques se rapprochent de Gandalf et Thráin, le Magicien projette une puissante lumière aveuglante qui donne une chance à lui et son ami de s'échapper.*

Lors du premier tour, toute figurine du Mal est sous l'effet du Pouvoir Magique *Immobilisation*.

Faire s'écrouler le pont : *Gandalf fuit pour sa vie mais il est loin d'être vaincu.*

Pendant la Phase de Mouvement, si Gandalf est sur le pont, il peut tenter de le détruire. Lancez un D6, sur un 4+ Gandalf détruit une partie du pont. Marquez le pont pour représenter le gouffre d'1" de large créé par le Magicien directement derrière sa figurine. Les figurines souhaitant passer au-dessus du gouffre devront réaliser un Test de Saut.

Le Général de Dol Guldur : *Bien qu'Azog aimerait personnellement capturer le Pèlerin Gris, ses aptitudes sont requises ailleurs.*

Si Azog quitte le terrain, alors le Joueur du Mal devra à la place mettre le Nécromancien en jeu sur n'importe quel jet de 2D6 avec un résultat de 7+ au moins (au lieu de 12 comme le veut le tableau ci-dessous).

Les légions de Dol Guldur : *Sous l'ordre tonitruant d'Azog, les Orques et les Wargs de la forteresse rejoignent la bataille.*

A la fin de chaque Phase de Mouvement du camp du Mal, le Joueur des forces obscures lance 2D6 et consulte le tableau ci-dessous pour voir quels renforts entrent ce tour. Les figurines qui entrent sur le terrain de cette manière peuvent le faire de n'importe quel point sur les bords Nord, Sud ou Est du terrain via les règles pour les *Renforts*. La seule exception est que le Nécromancien, à son arrivée, peut être placé n'importe où sur le terrain mais à au moins 3" de Gandalf et/ou de Thráin. Le Nécromancien ne peut pas se déplacer plus loin le tour de son arrivée.

Si votre jet sur le tableau vous amène à dépasser le nombre de figurines qu'il vous reste pour entrer en jeu, traitez le résultat comme un 12. Une fois que le Nécromancien est entré sur le champ de bataille, ne faites plus de jet associé à ce tableau :

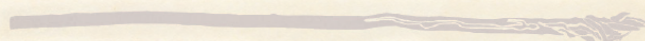
| 2D6 | Renforts |
|-------|---|
| 2 | Pas de renforts ce tour-ci. |
| 3-6 | D3 Chasseurs Oques. |
| 7-9 | 1x Chasseur Orque sur Warg des Ombres. |
| 10-11 | D3 Chasseur Orques sur Warg des Ombres. |
| 12 | Le Nécromancien de Dol Guldur. |

Si le **Bien** a remporté le Scénario 5, le Nécromancien commence la partie avec 20 points de Volonté.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 10, Thráin peut relancer tous ses Tests de Bravoure ratés.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 5, le Nécromancien peut relancer les 1 sur ses Jets de Lancement de ses Pouvoirs Magiques.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 10, Thráin subit un malus de -1 à sa valeur de Bravoure quand il réalise des Tests de Bravoure dans le cadre de sa règle *Esprit dérangé*.



Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 13 *La Chute du Nécromancien*, le Nécromancien commence la partie avec seulement 20 points de Volonté.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 13 *La Chute du Nécromancien*, Gandalf ne peut pas faire de Test pour se rétablir du Pouvoir Magique *Engourdissement* au cours des deux premiers Tours.



HÂTEZ-VOUS À DOL GULDUR

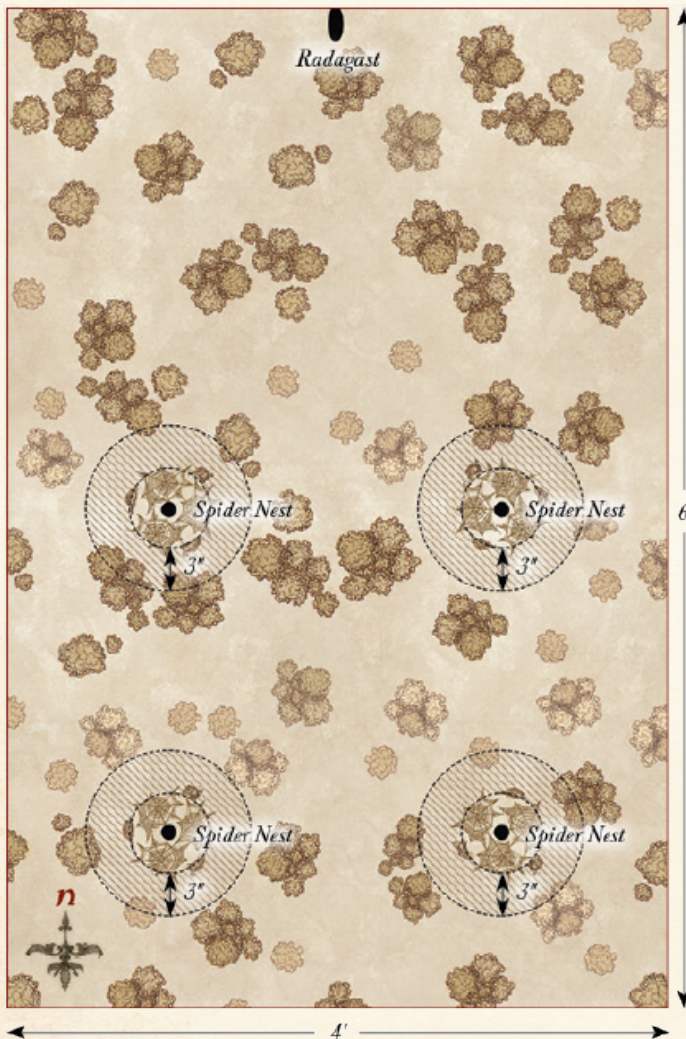


Scénario 12



Gandalf ayant été seul à entrer dans Dol Guldur, Radagast de son côté s'est précipité pour demander l'aide de Galadriel et du reste du Conseil Blanc pour forcer le mal se trouvant à l'intérieur à se dévoiler. En perdant le moins de temps possible, Radagast transmet le message de Gandalf à Galadriel, Elrond et Saroumane à Fondcombe, les incitant à se dresser contre les ténèbres de Dol Guldur. Son avertissement étant livré, le Conseil Blanc se rend donc à l'ancienne forteresse. Radagast retourne à Rhosgobel pour se préparer à faire face à la menace du Nécromancien.

Chevauchant son traîneau, Radagast se hâte vers Dol Guldur. Cependant, la forêt est toujours remplie de dangers et les araignées de la Forêt Noire se tiennent entre Radagast et la Colline de la Sorcellerie. Avec Gandalf en péril, Radagast doit gagner du temps à travers la forêt s'il veut rejoindre son ami avant qu'il ne périsse. Les araignées géantes, attirées par le mal du Nécromancien, ont repéré le Magicien Brun et cherchent à se régaler de sa chair. Si Radagast est trop ralenti, il sera peut-être trop tard pour sauver Gandalf d'un terrible destin...



Description

La table représente la Forêt Noire. Elle doit être dense en verdure, remplie d'arbres et autres végétaux. Cependant, les écarts entre ceux-ci doivent être suffisamment larges pour que le traîneau de Radagast puisse passer. Quatre nids d'araignées sont ensuite placés comme indiqué sur la carte.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Radagast au contact du centre du Bord Nord du terrain.

Le Joueur du Mal déploie alors trois **Araignées** à 3" ou moins de chacun des nids d'araignées.

Objectifs

Radagast doit échapper aux araignées pour atteindre Dol Guldur bien que les créatures fétides cherchent à se régaler du Magicien.

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

Bien : Radagast s'échappe du terrain via le Bord Sud.

Mal : Tuer Radagast le Brun.



Règles spéciales

Nids d'Araignées : *Les nids de la forêt abritent des araignées assoiffées de sang et d'autres seront aussi attirées si elles repèrent un repas à portée de mandibules.*

Les figurines du Bien considèrent les nids d'araignées comme un terrain difficile. De plus, chaque fois qu'une figurine d'**Araignée** est tuée, gardez-la de côté. Au début de chaque tour, avant que l'Initiative ne soit déterminée, lancez un D6 pour chaque figurine d'**Araignée** mise de côté de cette manière. Sur un 5+, cette unité réintègrera le terrain via l'un des nids d'araignées. Sur un 1-3, le Joueur du Bien choisit dans quel nid la figurine arrive et sur un 4+, c'est le Joueur du Mal qui choisit.

Les figurines qui arrivent de cette manière sont placées n'importe où à l'intérieur ou en contact socle à socle avec le nid d'araignée et peuvent agir normalement ce tour-ci.

Ce sont des lapins de Rhosgobel ! : *Dans sa tentative d'atteindre Gandalf dans le temps imparti, Radagast conduit son traîneau si vite que tout ce qui se trouve sur sa route risque d'être piétiné.*

Lorsqu'il conduit son traîneau, chaque fois que Radagast Charge au combat, le traîneau infligera 2 coups de Force 3 à une figurine qu'il a contactée. Si après cette Charge, Radagast est désengagé et peut encore bouger, il peut terminer son mouvement de n'importe quelle manière. Le Joueur du Bien peut recharger s'il le souhaite.

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 9, si une Araignée de la Forêt Noire atteint Radagast avec ses *Toiles d'Araignée*, jetez un D6. Sur un 6 naturel, le tir manque sa cible et Radagast ne subit aucun effet.

Si le **Mal** a gagné au cours du Scénario 9, Radagast démarre la partie avec un seul point de Puissance.

Participants

Forces du Bien :

- Radagast le Brun, sur Traîneau

Forces du Mal :

- 6 Araignées de la Forêt Noire
- 6 Araignées Géantes

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 13 *La Chute du Nécromancien*, Radagast peut Charger dès le Tour où il arrive.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 13 *La Chute du Nécromancien*, Radagast commence la partie avec un seul Point de Puissance.



LA CHUTE DU NÉCROMANCIEN



Scénario 13

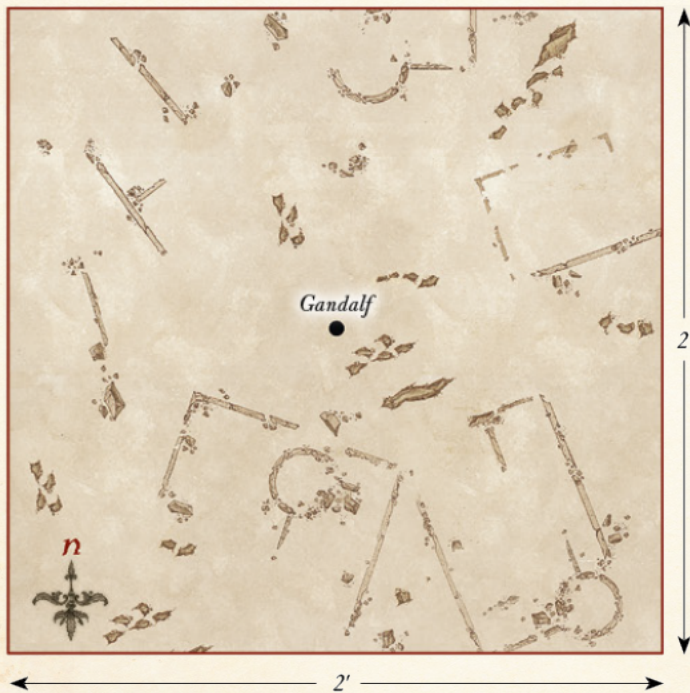


Après s'être aventuré seul dans les sombres ruines de Dol Guldur, Gandalf a donc découvert la vérité quant à ce qui réside à l'intérieur de la forteresse. Au sein de cette place forte ne se cache dans l'ombre nul autre que Sauron, l'Ennemi des Peuples Libres de la Terre du Milieu. En confrontant cet adversaire terrifiant, Gandalf a été capturé et est maintenant à la merci du monstrueux Gardien des Donjons qui savoure l'opportunité de torturer et mutiler son prisonnier.

Pourtant l'aide est à portée de main car Radagast le Brun a tenu sa parole et a porté la nouvelle de la situation de Gandalf à Galadriel qui est sans doute l'être que Sauron craint le plus sur toute la Terre du Milieu. La Dame de Lumière se précipite donc vers Dol Guldur pour sauver Gandalf du funeste destin qui l'attend mais elle ne s'y rend pas seule.

Les autres membres du Conseil Blanc rejoignent également leur Dame dans la lutte contre l'ancien ennemi désormais revenu. Le Magicien Blanc Saroumane utilise sa maîtrise des pouvoirs magiques et sa connaissance inégalée de l'ennemi pour combattre les serviteurs du Seigneur des Ténèbres. Elrond, le Maître de Fondcombe, dégaine sa lame et rentre dans la mêlée tourbillonnante d'acier et d'armes spectrales ; son épée heurtant celles de l'ennemi dans une bataille désespérée avec vitesse et prouesses martiales.

Même le fantasque Radagast aide le Conseil Blanc en permettant à Gandalf de s'échapper sur son traîneau tiré par des lapins. Cependant, il faudra pour ces puissants héros du Bien utiliser toutes les ressources nécessaires et disponibles pour vaincre les ténèbres et empêcher Sauron de retourner définitivement en Terre du Milieu.



Description

La table représente l'une des nombreuses cours à l'intérieur de Dol Guldur. Décombres, ruines, statues brisées et escaliers doivent être dispersés sur le champ de bataille.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Gandalf au centre du terrain.

Le Joueur du Mal déploie ensuite le Gardien des Donjons à 3" de Gandalf.

Le Joueur du Bien déploie ensuite Galadriel au contact de n'importe quel bord du terrain. Toutes les autres figurines sont mises de côté jusqu'à ce qu'elles arrivent plus tard en jeu.

Objectifs

Le Conseil Blanc essaie de sauver Gandalf des griffes du Nécromancien, tout en tentant de bannir celui-ci de Dol Guldur. La mission de Sauron est simple, à savoir éliminer le Conseil Blanc, supprimant ainsi la principale menace à son ascension au pouvoir.

Bien : Gandalf est secouru en sortant de n'importe quel bord de table et le Nécromancien est banni.

Mal : Tuer au moins 3 membres du Conseil Blanc.

Égalité : Tout autre résultat est un match nul.

Règles spéciales

Mithrandir, revenez... : *Gandalf est allongé sur le sol en pierre de Dol Guldur, ayant été terrassé par les sortilèges du Nécromancien et torturé par le Gardien des Donjons.*

Gandalf commence la partie sans Puissance, ni Volonté, sans Bâton de Pouvoir et sous les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement*. Les figurines du Bien peuvent porter Gandalf auquel cas il compte comme un Objet Lourde.

Si le **Mal** a gagné au cours du Scénario 11, Gandalf ne peut pas faire de Test pour se rétablir du Pouvoir Magique *Engourdissement* au cours des deux premiers tours.

Je vous détruirai : *Afin de sauver Gandalf du Gardien des Donjons, Galadriel peut déchaîner ses pouvoirs dévastateurs sur l'Orque.*

Galadriel peut cibler le Gardien des Donjons avec le pouvoir magique *Bannissement* comme s'il s'agissait d'un **Esprit**.

Neuf pour les Hommes mortels destinés au trépas : *Invoqués par le Nécromancien, les Nazgûl de Dol Guldur cherchent à éradiquer les membres du Conseil Blanc.*

Dès que le Gardien des Donjons est tué, placez les neufs Nazgûl de Dol Guldur sur le terrain à au moins 6" de toute figurine du Bien.

Avez-vous besoin que l'on vous vienne en aide, Ma Dame ? : *Galadriel n'est pas venue sauver Gandalf seule. Saroumane et Elrond ont également pris part au combat à Dol Guldur.*

Le Joueur du Bien peut choisir de faire entrer Saroumane et Elrond sur le terrain à la fin de n'importe quelle Phase de Mouvement du Bien après le premier Tour. Au Tour où ils arrivent, Saroumane et Elrond peuvent utiliser jusqu'à deux Pouvoirs Magiques. Ils peuvent utiliser deux fois le même Pouvoir Magique.

Radagast à la rescousse : *Sur son traîneau, Radagast est chargé de d'évacuer Gandalf en lieu sûr.*

Le Joueur du Bien peut choisir de faire arriver Radagast à la fin de toute Phase de Mouvement du Bien après l'arrivée de Saroumane et Elrond. Gandalf peut être déposé sur le traîneau auquel cas il compte comme *Passager*.

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 12, Radagast peut Charger dès le Tour où il arrive.

Si le **Mal** a gagné au cours du Scénario 12, Radagast démarre la partie avec un point de Puissance.

L'Ennemi est revenu : *Bien que l'on croyait qu'il était incapable de revenir en Terre du Milieu, Sauron a gagné en puissance dans les profondeurs de Dol Guldur et est maintenant prêt à révéler son identité.*

A la fin du neuvième Tour de jeu, le Joueur du Mal place le Nécromancien au contact de n'importe quel Bord du terrain.

Si le **Bien** a gagné au cours du Scénario 11, le Nécromancien commence la partie avec seulement 20 points de Volonté.

Participants

Forces du Bien :

- Gandalf le Gris
- Saroumane le Blanc
- Radagast le Brun sur Traîneau
- Galadriel, Dame de Lumière
- Elrond, Maître de Fondcombe

Forces du Mal :

- Le Nécromancien de Dol Guldur
- Les 9 Nazgûl de Dol Guldur
- Le Gardien des Donjons



