

LA DÉFENSE DU NORD



LE JEU DE BATAILLE DE LA TERRE DU MILIEU

chazagapstf chazagapstf. asaheluchigapstf chazagapstf



Sommaire

L'HISTOIRE DU NORD	4
CHRONOLOGIE, FIGURINES ET DÉCORS.....	6
APPENDICES	8
<i>La Désolation de Dale</i>	8
<i>La Bataille des 5 Armées</i>	10
<i>Bataille pour Dale</i>	14
<i>Le Haut-Col</i>	16
CAMPAGNES DE LA DÉFENSE DU NORD	18
CAMPAGNE - LA BATAILLE DE DALE.....	18
<i>La traversée du Carnen</i>	20
<i>Le choc des armées</i>	22
<i>Les plaines d'Erebor</i>	24
<i>La mort de Brand</i>	26
<i>La mort de Dáin</i>	28
<i>Retraite vers Erebor</i>	30
<i>Le siège d'Erebor</i>	32
<i>La Roue tourne</i>	34
CAMPAGNE - LA DÉFENSE DE LA FORÊT NOIRE.....	36
<i>L'évasion de Gollum</i>	38
<i>Alliance forcée</i>	40
<i>Chasse aux Beornides</i>	42
<i>La Forêt Noire en flammes</i>	44
<i>À l'ombre des arbres</i>	46
CAMPAGNE - ASSAUT SUR LA IOTHLÓRIEN	48
<i>La traversée de l'Anduin</i>	50
<i>Escarmouches en Lórien</i>	52
<i>Cernés de toutes parts</i>	54
<i>Assaut final sur Caras Galadhon</i>	56
<i>La chute de Dol Guldur</i>	58



L'HISTOIRE DU NORD

La région septentrionale du Rhovanion englobe les vastes terres à l'Est des Monts Brumeux, et est le foyer de nombreux domaines et royaumes des Peuples Libres de la Terre du Milieu. Au cœur des bois de la Forêt Noire et de la Lothlórien se cachent des royaumes des Elfes, qui ne franchissent que rarement leurs frontières et ne s'occupent pas des troubles extérieurs. À l'Est de la Forêt Noire se dresse la Montagne Solitaire, un pic isolé, foyer du grand royaume Nain d'Erebor. Au pied de la montagne se trouve Dale, une cité des Hommes qui est depuis longtemps une alliée d'Erebor et qui peut se vanter de son commerce, inégalé dans le Nord de la Terre du Milieu.

Dans l'ensemble, le Rhovanion a été plus ou moins épargné par les tourments au cours du Troisième Âge. Cependant, au fil des années, et alors que la puissance du Seigneur des Ténèbres croît de nouveau, le mal revient s'insinuer dans les sombres lieux du monde et en Rhovanion ne vont pas tarder à éclater des conflits qui dureront jusqu'à la fin de cet Âge.

L'arrivée de Smaug

Durant l'année 2770 du Troisième Âge, la dévastation s'abattit sur les royaumes d'Erebor et de Dale. Des contrées du Nord, un vent violent souffla, annonciateur de l'arrivée du grand dragon de feu, Smaug. Les vastes richesses au sein d'Erebor avaient attiré Smaug jusqu'à la Montagne Solitaire, car les dragons convoitent l'or plus que tout.

Cependant, avant de mettre à sac Erebor, Smaug tourna son attention vers la cité voisine de Dale. Faisant pleuvoir le feu et la mort, Smaug rasa Dale dans un déluge de flammes, ne laissant derrière lui que des ruines fumantes, privées de la beauté et de la grandeur qui les habitaient. Alors que leur cité était en proie aux flammes, les Hommes de Dale tentèrent tout pour tuer la bête. Dirigés par Girion, Seigneur de Dale, ils tinrent tête à Smaug. Utilisant une Arquelance Naine, Girion tira Flèche Noire après Flèche Noire sur le monstre, mais cela ne suffit pas à abattre le dragon, et Girion et sa cité furent engloutis dans les flammes. Toutefois, malgré son destin funeste, Girion avait laissé sa marque sur la bête, délogeant une écaille qui causerait un jour la perte de Smaug.

Avec Dale en ruines, Smaug tourna son attention vers Erebor. Faisant voler en éclat les grandes portes de la montagne, Smaug s'empara du grand royaume d'Erebor, faisant un festin des Nains qui lui tinrent tête et revendiquant l'immense trésor de la montagne. Les Nains de la lignée de Durin qui avaient survécu furent chassés de leur foyer, un foyer qu'ils ne récupéreront pas avant de nombreuses années.

La Bataille des Cinq Armées

Quelques 170 ans plus tard, le périple de la compagnie de Thorin Écu-de-Chêne pour récupérer la montagne mit en branle une série d'événements qui apportèrent une nouvelle fois la guerre sur les terres du Rhovanion. Ayant réussi à infiltrer la Montagne du Destin, seulement pour provoquer la colère d'un Smaug assoupi, les Nains furent témoin du Dragon s'envolant pour se venger des Hommes du Lac, qui avaient aidé ces Nains insolents à le défier. Toutefois, ce fut au-dessus d'Esgaroth que le grand Smaug connut sa fin, abattu par une Flèche Noire tirée par Bard l'Archer, le descendant de Girion, et venue se loger dans la chair de Smaug à l'emplacement de l'écaille manquante.

La mort du Dragon n'apporta cependant pas la paix. Au contraire, les Hommes du Lac et les Elfes du Domaine de Thranduil marchèrent sur la montagne tout juste récupérée par Thorin, lui demandant le paiement promis en échange de leur aide. Le refus de Thorin provoqua presque un conflit armé entre ces peuples alliés, l'arrivée de Dáin Pied-d'acier et de ses Nains des Monts de Fer ne faisant qu'empirer la situation.

Toutefois, alors qu'Hommes, Elfes et Nains étaient sur le point de se battre, une nouvelle menace marcha sur la Montagne Solitaire. Un ost d'orques de Gundabad et de Dol Guldur était venu pour s'emparer d'Erebor au nom du Seigneur de Ténèbres, qui s'était finalement dévoilé aux yeux de tous. Les champs autour d'Erebor furent le théâtre de la Bataille des Cinq Armées, alors que les légions d'Azog le Profanateur combattaient pour prendre le contrôle du royaume d'Erebor. Mais bien que les armées des Hommes, Nains et Elfes furent finalement victorieuses, Thorin Écu-de-Chêne et ses héritiers, Kíli et Fili, furent tués durant la bataille, et les rênes d'Erebor furent confiées au cousin de Thorin, Dáin Pied-d'acier.

La Guerre de l'Anneau

Dans les années suivant la Bataille des Cinq Armées, la cité de Dale fut rebâtie et redevint une grande ville marchande du Nord. Bard l'Archer fut couronné et régna sur un royaume en paix relative jusqu'à sa mort en l'an 2977 du Troisième Âge. Les rênes de Dale furent transmises à son fils Bain, qui dirigea une cité prospère et riche jusqu'à ce qu'il meure à son tour en l'an 3007 du Troisième Âge, confiant la cité à son fils Brand.

Erebor retrouva sa puissance d'antan. Ses forges furent rallumées, forgeant maintes armes et armures de la plus haute qualité, et nombre des Nains de la Compagnie de Thorin et des Monts de Fer restèrent en Erebor. Dáin Pied-d'acier demeure Roi sous la Montagne jusqu'à la Guerre de l'Anneau.

Quand la Guerre de l'Anneau plongea la Terre du Milieu dans le chaos, les Royaumes du Nord subirent eux aussi le courroux de Sauron. Par leur refus de rejoindre Sauron, Erebor et Dale s'étaient faits ennemis du Seigneur des Ténèbres. Pour écraser ceux qui se dressaient contre lui, Sauron envoya une horde étincelante de guerriers Orientaux venus de Rhûn. Cette armée d'Hommes corrompus s'abattit sur Erebor et Dale et les poussa à livrer la plus grande bataille que ces royaumes avaient eu la malchance de connaître. Le Roi Brand de Dale et le Roi Dáin d'Erebor furent tous deux tués sur le champ de bataille, et les survivants durent se replier dans la Montagne Solitaire, qui fut par la suite assiégée.

Les Elfes de la Forêt Noire et de la Lothlórien furent eux aussi entraînés dans une guerre contre les armées du Seigneur des Ténèbres. Sauron envoya une horde d'Orques et d'immondes créatures de la forêt pour assaillir le royaume de la Forêt Noire, tandis qu'en Lothlórien une autre armée d'Orques s'alliait avec les gobelins des Monts Brumeux dans une tentative commune de détruire la forêt, et les Galadhrim qui y vivaient par la même occasion.

Cependant, les armées de Sauron furent en fin de compte vaincues. Les Elfes de la Forêt Noire et de la Lothlórien se révélèrent plus forts que Sauron ne l'avait escompté, et les Orientaux perdirent leur détermination quand les nouvelles de la destruction de l'Anneau Unique et de la chute de Barad-dûr leur parvinrent. Le désarroi dans leurs rangs était tel que Bard II et Thorin III Heaume-de-Pierre, les héritiers de Dale et Erebor, furent en mesure de mener une contre-attaque depuis la montagne, repoussant les Orientaux et remportant la victoire.

La chute de Dol Guldur

Avec la défaite de Sauron, et le Nord sûr de nouveau, Galadriel et un ost de Galadhrim partit en direction de la forteresse de Dol Guldur, l'ancienne place forte de Sauron, qui en avait fait son repaire lors de son retour. Là, Galadriel utilisa son immense pouvoir pour abattre les murs de la vieille forteresse, s'assurant que le Mal ne puisse plus jamais s'insinuer entre ces pierres. Avec la chute de Dol Guldur, les terres du Nord pouvaient espérer une nouvelle ère de paix alors que débutait le Quatrième Âge de la Terre du Milieu.

CHRONOLOGIE, FIGURINES ET DÉCORS

Année du Troisième Âge

2770 : Smaug détruit Dale et s'empare d'Erebor.

2941 : Smaug est tué par Bard l'Archer. Bataille des Cinq Armées et mort de Thorin II Ecu-de-Chêne. Dáin Pied-d'acier devient Roi sous la Montagne.

2977 : Mort de Bard l'Archer. Son fils, Bain, lui succède comme Roi de Dale.

3001 : Commenant à soupçonner que l'anneau magique de Bilbon est un Anneau de Pouvoir, Gandalf et Aragorn commencent leur traque de Gollum.

3007 : Mort du Roi Bain de Dale. Son fils, Brand, lui succède.

3017 : Gollum est libéré de sa captivité au Mordor.

1er Février 3017 : Gollum est capturé par Aragorn aux frontières du Mordor

21 Mars 3017 : Aragorn retourne dans le Nord et confie Gollum au Royaume Sylvestre.

20 Juin 3018 : Les forces de Sauron attaquent le Royaume Sylvestre. Gollum s'échappe. Début de la Guerre de l'Anneau.

11 Mars 3019 : Sauron lance son premier assaut sur la Lothlórien.

14 Mars 3019 : Les Orientaux traversent la rivière Carnen.

15 Mars 3019 : Bataille sous les Arbres. Deuxième assaut de la Lothlórien.

17 Mars 3019 : La Bataille de Dale débute. Morts des Rois Brand et Dáin Pied-d'acier.

20 Mars 3019 : Fin de la Bataille de Dale. Siège d'Erebor.

22 Mars 3019 : L'Anneau Unique est détruit et Sauron est vaincu.

25 Mars 3019 : Les nouvelles de la défaite de Sauron parviennent aux Orientaux, en proie au désarroi. Les Orientaux sont repoussés et vaincus par Bard II et Thorin III Heaume-de-Pierre.

28 Mars 3019 : Destruction de Dol Guldur.

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 Défense du Nord* 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 type plaine aride (Plaine d'Erebor)
- 1 tapis de jeu type forêt (Forêt Noire & Lothlórien)
- 1 tapis de jeu type forteresse en ruine (Dol Guldur)

Accessoires de jeu :

- 5 échelles

Éléments de décor :

- 1 rivière de 6" de large et 4' de longueur avec un gué de 6" de large en son centre
- Quelques haies, arbustes, buissons, affleurements rocheux pour la plaine d'Erebor
- 1 monticule d'un diamètre de 3"
- Le rempart d'enceinte d'Erebor, d'une longueur de 4' avec un portail de 6" de large en son centre
- Des arbres pour recouvrir une table de jeu (Forêt Noire et Lothlórien)
- 4 Nids d'Araignées d'un diamètre de maximum 6"
- L'antre de la Reine des Araignées (une ouverture dans une façade en pierre)
- 5 arbres massifs d'un diamètre jusqu'à 3" (des Mellyrn de la Lothlórien)
- 7 ruines de Dol Guldur d'un diamètres de 6" maximum.

Les armées engagées

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

Dale :

- Brand, Roi de Dale
- Bard II, Prince de Dale
- 1 Capitaine de Dale avec bouclier
- 22 Guerriers de Dale (6 boucliers, 8 boucliers et lances, 6 arcs d'Esgaroth, 1 bannière, 1 cor de guerre)
- 12 Chevaliers de Dale

Erebor Restauré :

- Dáin Pied-d'Acier, Roi sous la Montagne
- Thorin III Heaume-de-Pierre
- 1 Capitaine des Monts de Fer
- 25 Nains des Monts de Fer (12 lances, 6 grandes pioches, 6 arbalètes, 1 bannière)

Domaine de Thranduil :

- Thranduil, Roi du Royaume Sylvestre avec armure lourde et épée de facture elfique supplémentaire
- Tauriel
- 1 Capitaine des Rangers de la Forêt Noire
- 1 Capitaine de la Forêt Noire
- 1 Capitaine des Gardes du Palais avec bouclier
- 10 Rangers de la Forêt Noire
- 12 Elfes de la Forêt Noire (4 boucliers, 4 vouges de facture elfique, 4 arcs elfique)
- 10 Gardes du Palais (4 boucliers, 4 lances, 4 lances et boucliers)

Beornides :

- Grimbeorn
- 12 Beornides (8 haches bâtardes, 4 grands arcs)

Lothlórien :

- Galadriel avec le Miroir de Galadriel
- Celeborn avec armure lourde, épée de facture elfique et bouclier
- Rúmil
- Orophin
- 1 Capitaine Elfe Sylvestre avec arc elfique
- 12 Guerriers Elfes Sylvestres (4 Dagues de jet, 4 Lances d'Elfe Sylvestre, 4 arcs elfiques)
- 3 Sentinelles Elfes Sylvestres
- 24 Guerriers Galadhrim (8 boucliers, 8 lances et boucliers, 8 arcs elfiques)
- 4 Gardes de la Cour des Galadhrim

Forces du Mal

Ost de l'Empereur Dragon :

- L'Empereur-Dragon de Rhûn
- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 1 Capitaine Oriental avec épée et bouclier, sur cheval caparaçonné et à pied
- 1 Capitaine Oriental avec bouclier
- 1 Prêtre-Guerrier Oriental
- 1 Chevalier Dragon Oriental
- 36 Guerriers Orientaux (17 boucliers, 6 boucliers et piques, 12 arcs, 1 bannière)
- 5 Cataphractaires Orientaux
- 24 Dragons Noirs (15 boucliers, 9 boucliers et piques)
- 12 Adeptes du Culte du Dragon
- 4 Basilics de Guerre de Rhûn

Mordor :

- Razgûsh, Chef de Guerre du Nord
- Muzgûr, Chaman Orque
- 2 Capitaines Orques avec bouclier
- 1 Chaman Orque
- 42 Guerriers Orques (16 boucliers, 12 lances, 6 armes à deux mains, 8 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Wargs sauvages
- 6 Pisteurs Orques

Sinistres Habitants de la Forêt Noire :

- La Reine des Araignées et ses 3 Essaims
- 4 Araignées de la Forêt Noire
- 8 Araignées Géantes
- 2 Nuées de Chauve-souris
- 12 Wargs des Ombres

Moria :

- Drûzhag le Belluaire
- Ashrâk
- 24 Gobelins de la Moria (8 boucliers, 8 lances, 8 arcs Orques)
- 3 Maraudeurs Wargs

Autres :

- Gollum
- 7 Castellans de Dol Guldur
- 12 Chasseurs Orques (6 sans équipement additionnel, 4 arcs Orques, 2 pioches à deux mains)

LA DÉSOLATION DE DALE



Appendice (1/4) Armées du Hobbit (1/11)



Depuis la refondation d'Erebor au Troisième Âge, Dale était une ville prospère où régnaient l'allégresse et le doux commerce. Ses marchés étaient éminemment réputés et formaient le centre de tout le commerce du Nord. Les gens venaient de toute la Terre du Milieu pour visiter les étals de la ville et y acheter des marchandises de premier choix. Malheureusement, cette période d'abondance allait connaître une fin tragique.

Depuis les montagnes du Nord, un vent inhabituel soufflait et grinçait entre les arbres, émettant un son funeste qui annonçait un grand cataclysme. Smaug le dragon de feu, la Calamité du Nord, avait surgi pour revendiquer les trésors d'Erebor et apporter la ruine à Dale.

L'arrivée du dragon fut un effroyable spectacle, avec d'énormes jets de flammes qu'il faisait s'abattre sur la cité. Les bâtiments s'embrasaient, tous les étals étaient réduits en cendres ; la fureur de Smaug semait la mort partout.

C'est alors que Girion, Seigneur de Dale, a livré sa dernière bataille. Ralliant à lui tous les hommes en état de se battre, il leur ordonna de prendre autant d'arcs que possible et de tirer sur la bête. Girion lui-même prit les commandes d'une Arquelance, tirant des Flèches Noires les unes après les autres dans l'espoir de percer la peau écailleuse du monstre. Étant tout à fait aguerri dans l'utilisation cette arme de confection naine, s'il parvenait à blesser mortellement le dragon, la cité de Dale aurait une chance de survivre à cette terrible journée...



Description

Cette bataille a lieu dans la cité de Dale. Pour la représenter, la table doit être couverte de maisons, de rues, de passages étroits et de nombreuses positions surélevées pour tirer vers le ciel (tours, toits, terrasses...). Le centre de la table doit être occupé par la plus haute tour de la ville avec à son sommet une Arquelance qui soit évidemment accessible.

Positions de départ

Le joueur du Bien déploie ses forces n'importe où sur la table à plus de 6" des bords de la table et à plus de 6" de l'Arquelance.

Ensuite le joueur du Mal ne déploie pas Smaug ; celui-ci entrera sur la table durant le premier Tour.

Objectifs

C'est un combat à mort. Les Hommes de Dale doivent tuer le dragon ou mourir en essayant.

Le premier des deux camps qui anéantit son ennemi gagne la partie.

Règles spéciales

Le Dragon est sur Nous ! : *Smaug vient des cieux du Nord et vole en cercle au-dessus de la cité, toujours prêt à déchaîner le feu sur le malheureux peuple de Dale.*

A la fin de la première Phase de Mouvement du Mal, Smaug entre sur la table. Le joueur du Mal lance un D6 : sur 1-3, le Joueur du Bien décide à partir de quel bord de la table il arrive ; sur 4-6, la décision revient au Joueur du Mal.

Pas encore touché : *Le Seigneur de Dale n'a pas encore laissé sa marque sur la peau du dragon.*

Smaug n'est pas soumis à sa Règle Spéciale *Écaille Manquante*.

Seigneur de Dale : *C'est le moment historique où Girion s'illustre une dernière fois et écrit sa légende à travers les siècles.*

Girion réussit automatiquement tous ses tests de Bravoure. De plus il peut relancer un D6 à chaque tour, sur n'importe quel jet.

Participants

Forces du Bien :

- Girion, Seigneur de Dale
- 2 Capitaines de Dale
- 30 Guerriers de Dale (9 boucliers, 12 boucliers et lances, 9 arcs d'Esgaroth)

Forces du Mal :

- Smaug



LA BATAILLE DES 5 ARMÉES



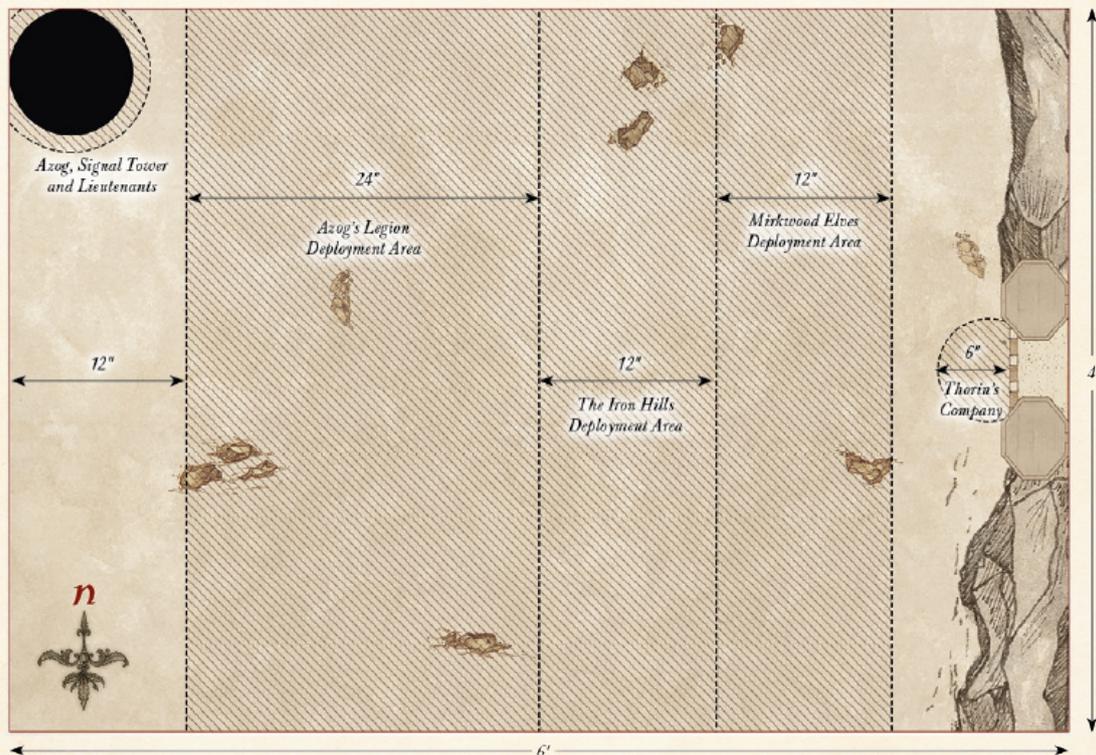
Appendice (2/4) Armées du Hobbit (10/11)



Le Dragon Smaug est mort, tué par la Flèche Noire de Bard à Esgaroth, mais bien des malheurs sont encore sur le point d'arriver. Rongé par le Mal du Dragon qui hante les trésors infinis d'Erebor, Thorin Écu-de-Chêne refuse d'honorer son serment de partage avec les survivants de Lacville ; il préfère envoyer quérir le soutien de son cousin Dáin et de son armée des Monts de Fer.

Cloîtré dans sa forteresse, Thorin est approché par Bard, Thranduil et un grand contingent elfe qui, grâce aux talents de Bilbon, ont pris possession de l'Arkenstone. Prévoyant d'utiliser le joyau de la Montagne comme argument de négociation, Bard confronte une fois de plus Thorin dans une tentative de le pousser à respecter sa parole. En vain car le nouveau Roi sous la Montagne refuse encore et toujours de céder, croyant à une ruse complotée par des ennemis. Alors qu'il affiche du haut des murailles un air de défi, il finit par entendre un bruit de bottes ferrées qui lui est familier.

L'arrivée de Dáin ne fait qu'aggraver la situation et va jusqu'à provoquer une bataille entre les forces de Dáin et de Thranduil qui fait des victimes des deux côtés. Pendant que les épées elfiques et les haches naines se croisent, soudainement les légions d'Azog jaillissent du sol et forcent les peuples libres à s'allier pour empêcher que la Montagne Solitaire ne tombe aux mains de l'ennemi. Nains, Elfes et Hommes sont alors obligés de mettre de côté leurs différends pour affronter l'Orque Pâle. La Bataille des Cinq Armées a commencé...



Description

Ce scénario se déroule sur une table de 6'x4'.

La table doit représenter les plaines devant Erebor avec des rochers épars et des décors de garrigue. Le Bord Est représente les murs d'Erebor avec en son centre la porte d'entrée de la forteresse. .

Positions de départ

Le joueur du Mal déploie la Tour de Commandement comme indiqué sur le schéma, avec Azog et ses 7 Lieutenants à moins de 3" d'elle. Puis il déploie le reste de l'Armée d'Azog côté Ouest à moins de 24" de la ligne médiane.

Ensuite le joueur du Bien déploie l'Armée des Monts de Fer côté Est à moins de 12" de la ligne médiane. Puis l'Armée de Thranduil côté Est entre 12" et 24" depuis la ligne médiane. Et enfin la Compagnie de Thorin à moins de 6" des portes d'Erebor.

Toutes les autres figurines sont pour l'instant gardées hors de la table.

Objectifs

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps soit réduit à 25% de ses forces.

Il y a 5 objectifs tactiques qui rapportent chacun un point de victoire, le camp qui en remporte le plus a gagné la partie.

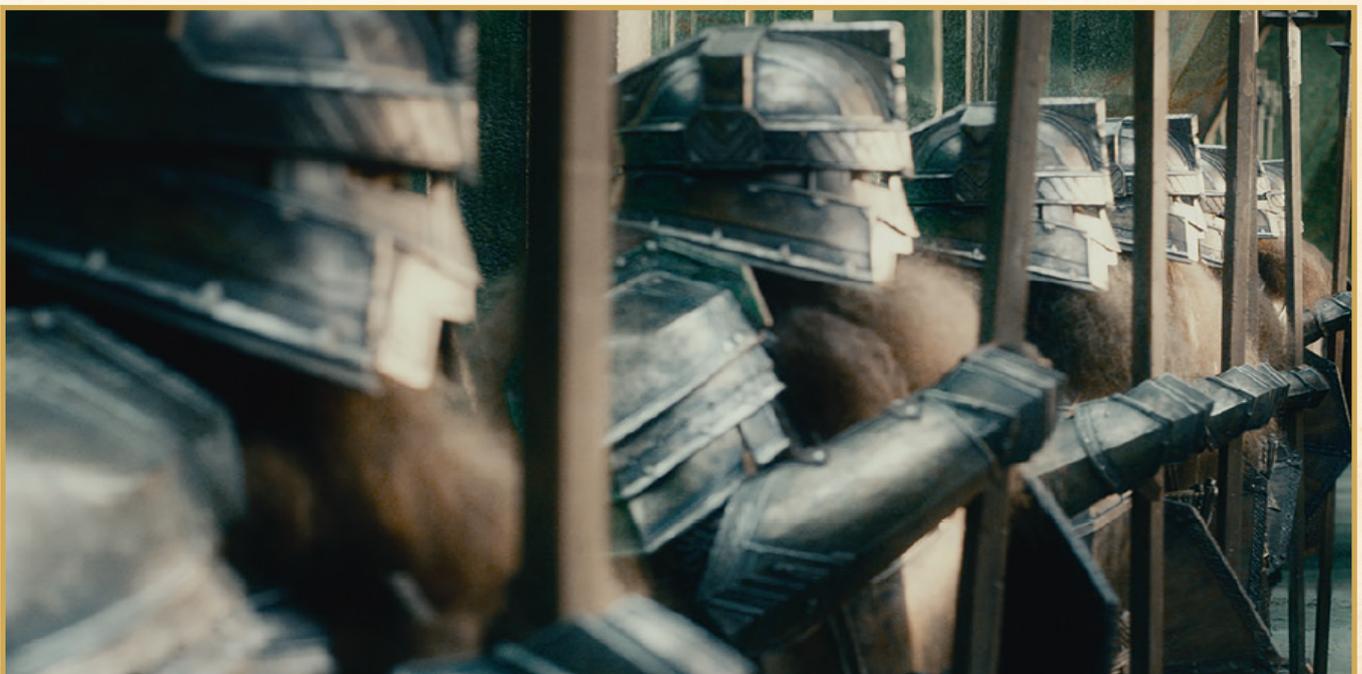
1 - Azog, le Profanateur : Si Azog est mort à la fin de la partie, le joueur du Bien marque un point. S'il est encore en vie, c'est le joueur du Mal qui le marque.

2 - Thorin, Roi sous la Montagne : Si Thorin est mort à la fin de la partie, le joueur du Mal marque un point. S'il est encore en vie, c'est le joueur du Bien qui le marque.

3 - Thranduil, Roi du Royaume Sylvestre : Si Thranduil sort de la table par le bord Ouest pour rejoindre Dale, le joueur du Bien marque un point. Sinon, c'est le joueur du Mal qui le marque.

4 - Contrôle du champ de bataille : À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de figurines à 6" du centre de la table marque un point.

5 - La Force du Nombre : Le camp qui en premier a réduit l'autre à 25% de ses effectifs marque un point.



Règles spéciales

Renforts de Gundabad : *Pendant le déroulement de la bataille, Bolg conduit une armée venue de Gundabad pour rejoindre le combat.*

À la fin de la cinquième Phase de Mouvement du Mal, l'Armée de Bolg entre sur la table à partir de n'importe quel point du Bord Nord mais sur la moitié Ouest.

Les Aigles arrivent ! : *Appelés par Radagast, les meilleurs alliés des Peuples Libres arrivent pour les aider.*

À la fin de la septième Phase de Mouvement du Bien, l'Alliance de Radagast entre sur la table à partir de n'importe quel point du Bord Nord.

Beorn : *Emmené sur le champ de bataille par les Aigles, Beorn s'abat sur les Orques avec une rage sanguinaire.*

Beorn entre sur la table en tant que *Passager* de l'un des Grands Aigles (ni sur Gwaihir ni sur l'aigle qui porte Radagast). Il suit les règles normales du *Passager* d'une monture, avec pour exception que Beorn peut bouger et charger durant le même tour où il démonte. Beorn ne peut prendre sa forme d'ours tant qu'il est à dos d'aigle, mais il se transforme automatiquement à l'instant même où il met le pied à terre.



Participants

Forces du Bien

La Compagnie de Thorin :

- Thorin Écu-de-Chêne, Roi sous la Montagne
- Les 12 Champions d'Erebor

Armée des Monts de Fer :

- Dáin Pied-d'acier, Seigneur des Monts de Fern sur Sanglier de Guerre
- 2 Capitaines des Monts de Fer (dont 1 avec grande pioche)
- 36 Nains des Monts de Fer (12 lances, 12 grandes pioches, 12 arbalètes)
- Chariot des Monts de Fer

Armée de Thranduil :

- Thranduil, Roi du Royaume Sylvestre, avec armure lourde, épée de facture elfique supplémentaire et sur Élan
- 2 Capitaines de la Forêt Noire
- 36 Elfes de la Forêt Noire (12 boucliers, 12 vouges de facture elfique, 12 arcs elfiques)

Alliance de Radagast :

- Radagast le Brun sur Grand Aigle
- Gwaihir
- 4 Grands Aigles

Forces du Mal

Armée d'Azog :

- Azog, avec armure lourde et fléau de pierre
- La Tour de Commandement d'Azog
- 5 Capitaines de Gundabad avec bouclier
- 60 Guerriers Orques de Gundabad (30 boucliers, 30 lances)
- 6 Ogres
- 4 Trolls de Gundabad (2 gourdins, 2 gantelets)
- 1 Troll-Brute
- 1 Troll Catapulte

Armée de Bolg :

- Bolg
- 2 Capitaines des Mercenaires Gobelins
- 24 Berserkers de Gundabad
- 24 Mercenaires Gobelins
- 6 Chauves-souris de Guerre

BATAILLE POUR DALE



Appendice (3/4) Armées du Hobbit (11/11)



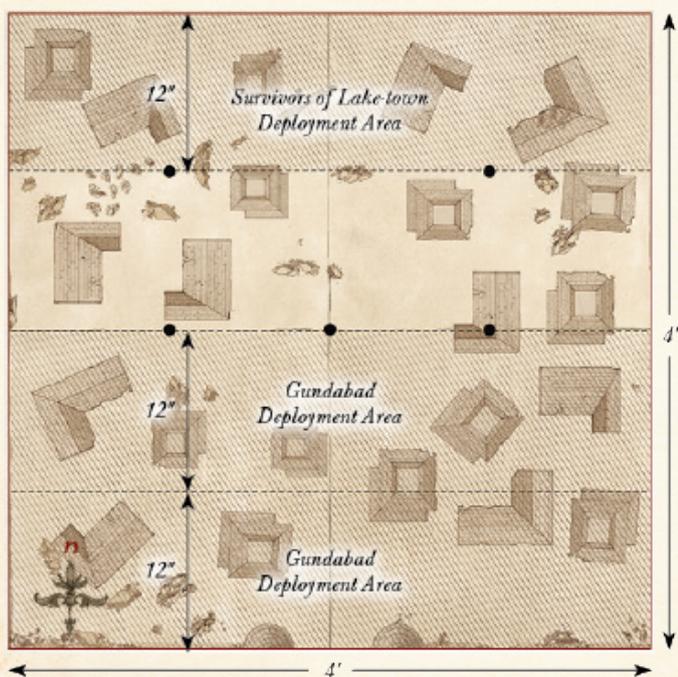
Sur les plaines d'Erebor, la Bataille des Cinq Armées a commencé. Les Nains des Monts de Fer se sont joints à l'armée de la Forêt Noire afin de repousser la horde menée par l'Orque Pâle. Néanmoins il n'y avait pas que des nains et des elfes sur ce champ de bataille. Derrière les murs de Dale, les réfugiés de Lacville ont été forcés malgré eux de prendre les armes pour se défendre contre les guerriers d'Azog qui viennent d'entrer dans la ville.

De nombreux Orques de Gundabad et d'autres menaces telles que des Ogres et des Trolls envahissent les ruines de la cité enneigée avec l'intention de la conquérir pour le compte d'Azog.

Mais les défenseurs de la ville ne sont pas dénués de bravoure car ils peuvent compter sur leur champion, Bard le Tueur de Dragon. Dressant son épée en l'air, Bard prend alors la tête de ces hommes à l'allure piteuse et misérable avec pour seule motivation de lutter pour leur survie, et surtout celle de ce qui reste de leur peuple.

Fort heureusement, le roi Thranduil a fini par quitter les plaines pour conduire ses Elfes en direction de Dale et venir en aide aux Hommes face à des forces ennemies aussi écrasantes. Mais si Thranduil n'arrive pas sur les lieux à temps, les survivants de Lacville seront sûrement massacrés à l'instar de leurs ancêtres il y a deux siècles.

Description



Cette bataille a lieu dans la cité de Dale. Pour la représenter, la table doit être couverte de maisons, disposées de manière à former des rues de diverses tailles (l'intérêt du scénario repose sur le foisonnement des passages étroits). Sur un rayon de 6", la zone centrale de la table doit être une place dégagée. Le centre du Bord Sud de la table représente les portes d'entrée de Dale. 5 Pions Objectifs doivent être placés comme indiqué sur le schéma.

Positions de départ

Le joueur du Bien déploie ses forces, exceptés les Elfes, n'importe où à moins de 12" du Bord Nord de la table.

Ensuite le joueur du Mal déploie une première moitié de ses forces à moins de 12" du Bord Sud de la table, puis la seconde moitié entre 12" et 24" du Bord Sud.

Objectifs

Le contrôle de Dale repose sur la capture de certaines positions stratégiques.

La partie dure jusqu'à ce que l'un des deux camps soit réduit à 25% de ses forces.

Le gagnant est le joueur qui contrôle le plus de Pions Objectifs à la fin de la partie (un pion est contrôlé par le camp qui a le plus de figurines dans un rayon de 3").

De plus si Thranduil et Bard meurent tous les deux, le meilleur résultat que le joueur du Bien peut obtenir est un match nul.

Règles spéciales

Les Elfes en renfort : *Alors que la bataille fait rage, les Elfes se précipitent sur Dale pour renforcer ses défenses et protéger ses habitants.*

A la fin de la seconde Phase de Mouvement du Bien, les forces des **Elfes** entrent sur la table par les portes de Dale sur le Bord Sud.

“T’es pas un Homme, t’es une Poule Mouillée !” : *Maintenant qu’il n’y a plus le Maître, Alfrid a perdu toute influence sur le peuple de Lacville.*

Alfrid ne peut pas utiliser sa règle spéciale *Conseil Douteux*.

Le Bâton de Radagast : *Son bâton ayant été détruit par la sorcellerie du Nécromancien, Gandalf a emprunté celui de son ami Radagast. Cependant, ce bâton n’est pas toujours fiable et nécessite davantage de concentration de la part de Gandalf pour lancer des sorts.*

Chaque fois que Gandalf déclare lancer un Pouvoir Magique, il annonce combien de points de Volonté il veut dépenser pour cela, puis il lance un D6 : sur 1-2, le Pouvoir Magique n’est pas lancé et les points de Volonté investis sont perdus.

Participants

Forces du Bien :

- Bard l’Archer, avec armure
- Bain, Fils de Bard
- Sigrid et Tilda
- Percy
- Hilda Bianca
- Alfrid le Conseiller
- Gandalf le Gris
- Bilbon Sacquet, Maître Cambrioleur
- Thranduil, Roi du Royaume Sylvestre, avec armure lourde et épée de facture elfique supplémentaire
- 1 Capitaine de la Forêt Noire
- 36 Miliciens de Lacville (12 boucliers, 12 lances, 12 arcs)
- 24 Elfes de la Forêt Noire (8 boucliers, 8 vouges de facture elfique, 8 arcs elfiques)

Forces du Mal :

- 4 Capitaines Orques de Gundabad avec bouclier
- 48 Guerriers Orques de Gundabad (24 boucliers, 24 lances)
- 4 Ogres



LE HAUT-COL



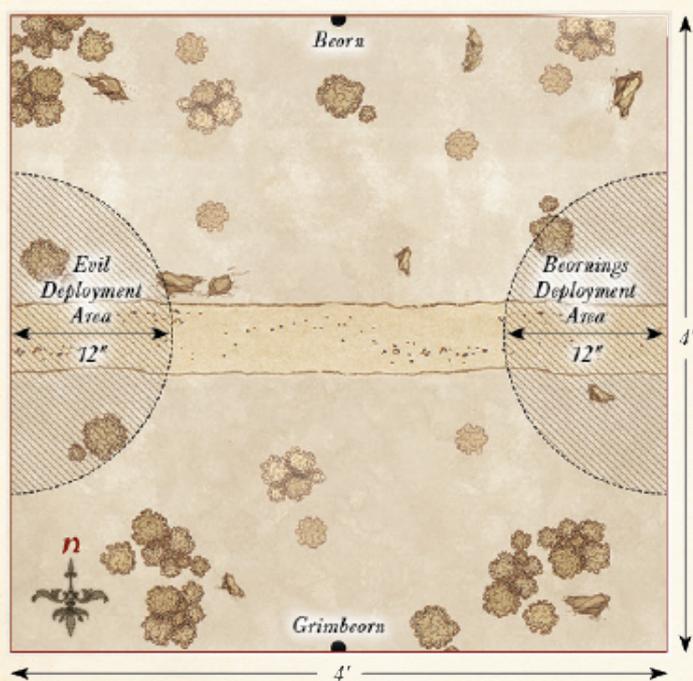
Appendice (4/4)



Dans les années qui suivirent la Bataille des Cinq Armées, les forces du Mal ont continué à sévir dans le Nord, infestant tous les recoins telles une maladie. Les Orques redeviennent plus audacieux et voyagent toujours plus loin sur les chemins de la Terre du Milieu, particulièrement sur les axes qui relient les bastions du Seigneur des Ténèbres : Mordor, Angmar, Dol Guldur. De nombreux sentiers qui étaient autrefois sûrs pour les honnêtes voyageurs sont dès lors devenus des lieux à haut risque où vous n'êtes jamais à l'abri d'une embuscade d'Orques.

Dans les régions septentrionales des Vals d'Anduin, Beorn avec son fils Grimbeorn et le reste de son peuple, les Beornides, se sont donnés pour mission de sécuriser les divers chemins qui vont des Monts Brumeux jusqu'à la Forêt Noire. Le groupe paye un lourd tribut en combattant sans cesse les intrus, mais le fait est que sans cette contribution des Beornides, il serait quasi impossible de circuler dans ces contrées.

Le Haut Col est l'une des principales voies empruntées par les Orques pour traverser les Monts Brumeux et connecter l'ancien royaume d'Angmar avec Dol Guldur. La plupart du temps, Beorn et son fils répartissent les leurs en petites unités et les disposent autour de l'entrée Est du Haut Col afin de tendre des guet-apens à tous les ennemis qui se montrent. Peu importe s'il s'agit d'Orques ou d'autres êtres maléfiques, plus le Troisième Âge touche à sa fin plus la mission des Beornides se complique...



Description

La table représente l'une des routes principales qui passe à travers les Monts Brumeux en direction de la Forêt Noire. Il doit y avoir au milieu un chemin large de 6" qui traverse la table d'Est en Ouest. Le reste du plateau doit comporter beaucoup d'arbres, de buissons, de haies, d'affleurements rocheux et d'autres décors épars qui offrent de nombreux échappatoires.

Positions de départ

Le joueur du Mal déploie ses forces à moins de 12" du point central du Bord Ouest de la table.

Ensuite le joueur du Bien déploie les Beornides à moins de 12" du point central du Bord Est de la table. Beorn se déploie sur le point central du Bord Nord, et Grimbeorn sur le point central du Bord Sud.

Objectifs

Les Beornides se sont donnés pour tâche de débarrasser ces routes de toutes les créatures maléfiques. Les Orques, de leur côté, doivent se frayer un chemin par-delà Beorn et ses compagnons afin de se rendre à Dol Guldur.

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

Bien : Tuer assez de figurines du Mal pour rendre la victoire adverse impossible.

Mal : Faire sortir au moins 12 figurines du Mal de la table par le Bord Est.

Règles spéciales

Brouillard épais : *Une brume épaisse est descendue sur le Haut Col et obstrue considérablement le champ de vision.*

Les figurines ne peuvent ni voir ni cibler d'autres figurines à plus de 12". De plus, si une figurine veut cibler ou charger un ennemi qui est à plus de 6", elle doit lancer un D6 : sur 1-3, l'action entreprise est impossible mais la figurine peut agir autrement (y compris cibler ou charger un autre ennemi avec un nouveau jet) ; sur 4-6, tout se passe normalement.

Participants

Forces du Bien :

- Beorn
- Grimbeorn
- 12 Beornides (8 haches bâtardes, 4 grands arcs)

Forces du Mal :

- 3 Capitaines Orques avec bouclier
- 36 Guerriers Orques (12 boucliers, 12 lances, 6 armes à deux mains, 6 arcs Orques)



LA DÉFENSE DU NORD



CAMPAGNE - LA BATAILLE DE DALE

Decorative golden script border at the bottom of the page.



LA TRAVERSÉE DU CARNEN



Scénario 1

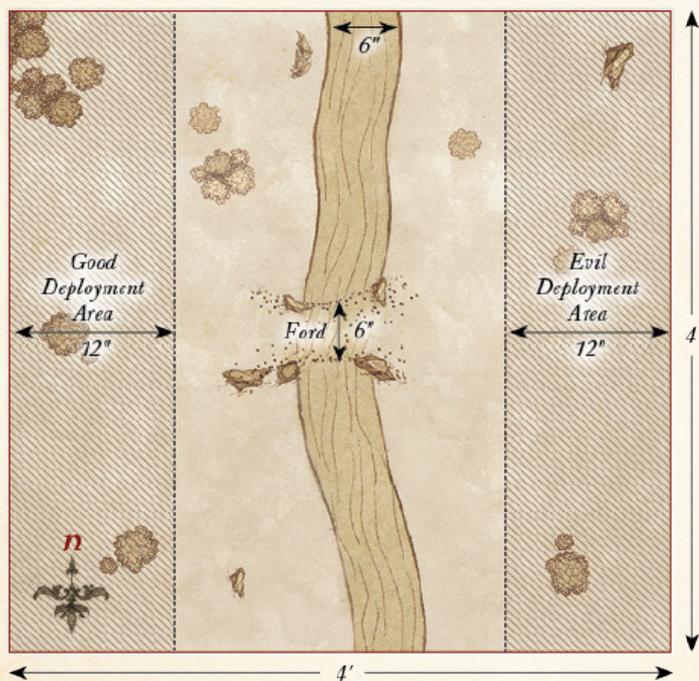


Alors qu'un émissaire du Seigneur des Ténèbres est venu à Dale pour réclamer son allégeance, le roi Brand l'a aussitôt renvoyé, déclarant fermement que ni lui ni son peuple ne se soumettront jamais. Cela étant, Brand savait que son acte allait attirer sur eux la fureur de Sauron, et il a donc immédiatement commencé à préparer les défenses de la ville en vue d'agression.

Pourtant dans un premier temps rien n'arriva, l'explication étant que le Grand Oeil attendait son heure et rassemblait patiemment ses armées afin de frapper simultanément tous ses ennemis. Lorsque le moment fut enfin venu, Sauron mobilisa une immense armée levée à l'Est et l'envoya à l'assaut de Dale et d'Erebor. Apprenant la nouvelle de cette attaque imminente, Brand dépêcha sans attendre un contingent de son armée pour intercepter l'ennemi à la rivière du Carnen et tenter de négocier un compromis.

Mais dès que le roi et ses troupes atteignirent le secteur de la rivière, ils réalisèrent que l'armée de Rhûn était bien plus puissante et plus déterminée qu'ils ne l'avaient imaginée ; des légions de guerriers aux armures scintillantes couvraient l'horizon et avançaient ardemment en direction de leurs terres. Tout espoir d'une résolution pacifique s'était évanoui, le seul moyen d'empêcher cette horde orientale d'atteindre Dale et Erebor était de leur bloquer le passage de la rivière.

Si les hommes de Brand réussissent à repousser l'ennemi sur ces rives, peut-être pourront-ils faire avorter cette invasion et empêcher une guerre à plus grande échelle. Cependant l'armée de Dale est largement dépassée en nombre par les légions d'Orientaux qui ont marché sans relâche depuis Rhûn. C'est pourquoi en cas d'échec la guerre sera assurément portée jusqu'aux murs de Dale et d'Erebor.



Description

La table représente une portion de la rivière du Carnen. Il doit y avoir une rivière de 6" de large traversant le plateau du Nord au Sud. Au milieu de la rivière, il doit y avoir un gué d'au moins 6" de large qui permet aux troupes de traverser sans encombre. 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 ses forces à moins de 12" du Bord Ouest de la table.

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

Objectifs

Brand est venu sur les rives de la rivière du Carnen afin de négocier avec les Orientaux ; il apparaît finalement que l'armée de Rhûn n'est pas ouverte à la discussion et qu'elle a bien l'intention de traverser pour en découdre.

La partie dure 10 tours.

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

Mal : 33% des figurines du Mal au moins ont atteint le côté Ouest de la rivière à la fin de la partie.

Si Brand est tué, le camp du Bien ne peut obtenir qu'une égalité, au mieux.

Règles spéciales

La Carnen : *La rivière s'écoule rapidement et est dangereuse à traverser.*

La rivière Carnen compte comme des *Eaux Profondes* (en-dehors du gué central).

Sus à Erebor ! : *Les Orientaux avancent sans faillir vers la Montagne Solitaire et abattront tous ceux qui se mettront sur leur route.*

Toutes les figurines **Orientales** peuvent relancer leurs jets pour Blesser ratés durant la Phase de Combat.

Participants

Forces du Bien :

- Brand, Roi de Dale
- 1 Capitaine de Dale avec bouclier
- 20 Guerriers de Dale (6 boucliers, 8 boucliers et lances, 6 arcs d'Esgaroth)

Forces du Mal :

- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- 1 Capitaine Oriental avec épée et bouclier, sur cheval caparaçonné
- 1 Prêtre-Guerrier Oriental
- 20 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs)
- 5 Cataphractaires Orientaux

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 2 *Le choc des armées*, les **Héros** du Bien peuvent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 2 *Le choc des armées*, les **Héros** du Mal peuvent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.



LE CHOC DES ARMÉES



Scénario 2

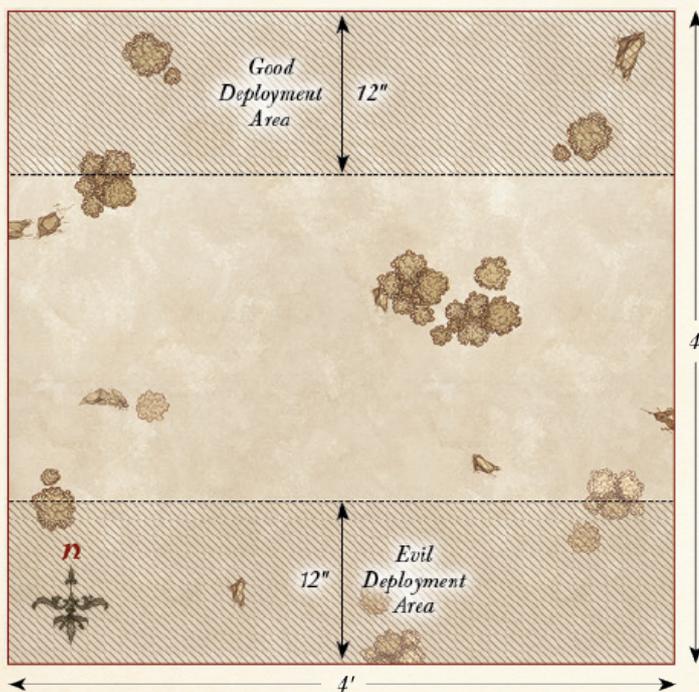


Après avoir été chassé de la rivière Carnen, Brand avertit le roi Dáin d'Erebor que des légions de guerriers orientaux arrivent maintenant à leurs portes. Aussitôt, Dáin lève ses troupes pour la guerre et se tient prêt à se battre aux côtés de Dale pour défendre leur patrie commune.

Les armées cumulées de Dale et d'Erebor se rassemblent dans la vallée face à la Montagne Solitaire, jusqu'à ce qu'enfin les premiers rangs orientaux apparaissent depuis le sommet des collines. Vagues après vagues, d'innombrables guerriers de Rhûn fondent désormais sur eux au son des tambours et de leur pas cadencé, leurs armures dorées irradiant la vallée d'un rayonnement solaire. À la tête des envahisseurs se dévoile le légendaire Empereur-Dragon de Rhûn en personne, qui harangue ses hommes et donne les ordres depuis son palanquin royal.

Pointant sa lame en direction des Hommes de Dale et des Nains, l'Empereur-Dragon envoie toutes ses légions dans la bataille avec pour seule intention de forcer ses deux ennemis à capituler devant sa puissance. Parés au combat, Brand et Dáin lancent leur charge sur l'armée de l'Empereur, déterminés à se battre côte-à-côte contre des forces en apparence impossibles à vaincre. La Bataille de Dale a commencé.

Description



La table représente les terres situées entre Erebor et Dale. Ces terres sont relativement clairsemées avec ici et là des haies, des buissons, des arbustes et des affleurements rocheux.

Positions de départ

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

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

Objectifs

La Bataille de Dale a commencé, entraînant les deux camps dans un effroyable carnage.

La partie dure 15 tours.

Le joueur qui tue le plus de points ennemis (à la valeur en points des figurines tuées) gagne.

Règles spéciales

À la guerre !: La Bataille de Dale a commencé, les deux camps se battent jusqu'au désespoir pour prendre le dessus.

Toutes les figurines des deux camps doivent charger si elles le peuvent (sauf les figurines dotées d'un arc, d'un arc d'Esgaroth ou d'une arbalète).

Un Lien Forgé dans le Feu et le Sang : L'amitié nouée entre les deux rois, Dáin et Brand, s'est affermie depuis de nombreuses années. Si l'un est en danger, l'autre risquera tout pour le sauver.

Si Dáin ou Brand est *Bloqué* durant la Phase de Combat, l'autre peut alors déclarer gratuitement un Combat Héroïque. En cas de réussite, il doit rejoindre le combat de son allié, sinon se rapprocher de lui le plus possible.

Héroïsme de Rhûn : *Les Orientaux sont une fière culture martiale dont les chefs savourent toute occasion de combattre, et l'assaut sur Erebor leur fournit une chance unique d'acquérir la gloire qu'ils convoitent tant.*

Tout **Héros Oriental** peut relancer un D6 lors du jet de Duel.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 1, les **Héros** du Bien peuvent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 1, les **Héros** du Bien peuvent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Participants

Forces du Bien :

- Brand, Roi de Dale
- Bard II, Prince de Dale
- Dáin Pied-d'Acier, Roi sous la Montagne
- Thorin III Heaume-de-Pierre
- 1 Capitaine de Dale avec bouclier
- 1 Capitaine des Monts de Fer
- 22 Guerriers de Dale (6 boucliers, 8 boucliers et lances, 6 arcs d'Esgaroth, 1 bannière, 1 cor de guerre)
- 12 Chevaliers de Dale
- 25 Nains des Monts de Fer (12 lances, 6 grandes pioches, 6 arbalètes, 1 bannière)

Forces du Mal :

- L'Empereur-Dragon de Rhûn
- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 1 Capitaine Oriental avec épée et bouclier, sur cheval caparaçonné
- 1 Prêtre-Guerrier Oriental
- 1 Chevalier Dragon Oriental
- 31 Guerriers Orientaux (12 boucliers, 6 boucliers et piques, 12 arcs, 1 bannière)
- 5 Cataphractaires Orientaux
- 18 Dragons Noirs (9 boucliers, 9 boucliers et piques)
- 12 Adeptes du Culte du Dragon
- 4 Basilics de Guerre de Rhûn

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 3 *Les plaines d'Erebor*, si les deux camps ont le même nombre de figurines à 3" d'un objectif (avec au moins 1 figurine), c'est le camp du Bien qui compte comme contrôlant cet objectif.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 3 *Les plaines d'Erebor*, si les deux camps ont le même nombre de figurines à 3" d'un objectif (avec au moins 1 figurine), c'est le camp du Mal qui compte comme contrôlant cet objectif.



LES PLAINES D'EREBOR



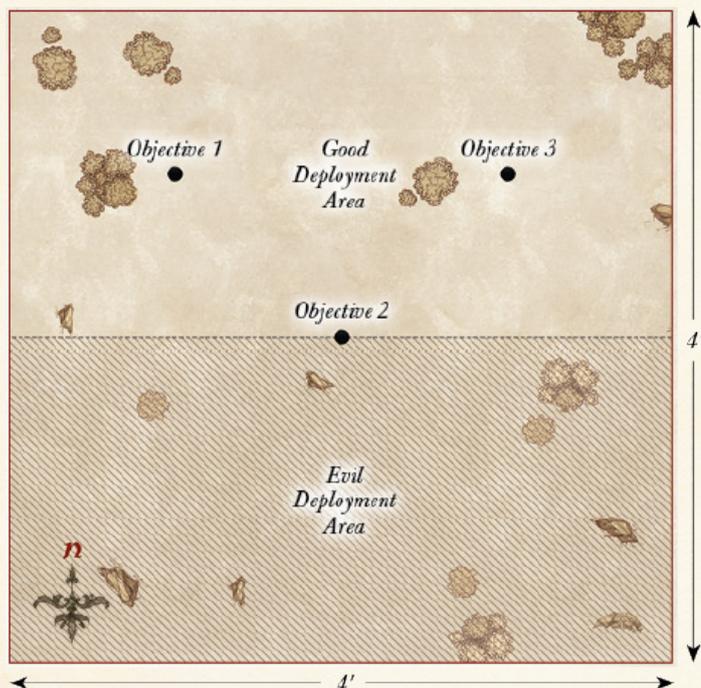
Scénario 3



La Bataille de Dale est bien engagée ; les armées des deux peuples libres sont embourbées dans une mêlée fracassante contre les légions dorées de l'Empereur-Dragon au pied de la Montagne Solitaire. Hommes et Nains tiennent la ligne ensemble de toutes leurs forces afin d'arrêter l'avancée incessante de l'ennemi, mais il s'avère que les Orientaux bénéficient d'une supériorité numérique écrasante et parviennent à pousser le front vers la forteresse d'Erebor.

Alors que la bataille fait rage, Dáin et Brand se rendent compte qu'ils doivent à tout prix garder le contrôle de certaines zones devant Erebor. Car si ces positions stratégiques tombent entre les mains de l'envahisseur, les troupes de Dale et d'Erebor seraient alors flanquées de chaque côté et donc incapables de faire retraite.

Avec un cri retentissant Dáin Pied-d'Acier ordonne à ses Nains d'avancer vers ces zones clés du champ de bataille, accompagnés des hommes de Brand qui ont reçu les mêmes ordres de leur roi. Cependant, l'Empereur-Dragon n'est pas un général novice mais un vétéran endurci par l'expérience de nombreuses campagnes. Ayant parfaitement deviné la valeur stratégique de ces positions, il y a lui aussi envoyé une partie de ses forces dans le but précisément de couper la retraite de ses ennemis.



Description

La table doit représenter les terres situées entre Erebor et Dale. Ces terres sont relativement clairsemées avec ici et là des haies, des buissons, des arbustes et des affleurements rocheux.

Il doit y avoir 3 Pions Objectifs sur la table : le premier au centre du plateau, un autre à mi-distance entre le centre et le coin Nord-Ouest, et le dernier à mi-distance entre le centre et le coin Nord-Est.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces n'importe où sur la moitié Nord de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où sur la moitié Sud de la table (mais à plus de 1" de toute figurine ennemie).

Objectifs

Les Orientaux ont commencé à forcer les Hommes de Dale et les Nains à reculer ; ces derniers s'acharnent en conséquence à garder le contrôle des positions qui garantissent leur probable retraite vers Erebor.

La partie dure 10 tours.

Bien : Contrôler au moins 2 objectifs à la fin du 10e tour.

Mal : Contrôler au moins 2 objectifs à la fin du 10e tour.

Tout autre résultat est un match nul.

Règles spéciales

Contrôle d'Objectifs : *Dominer le terrain, c'est la clef.*

L'un des deux camps est considéré comme contrôlant un Pion Objectif s'il y a plus de figurines amies que d'ennemis à 3" du pion. Si les deux camps ont le même nombre de figurines dans cette aire, alors aucun ne contrôle le Pion Objectif.

Si **le Bien** a remporté le Scénario 2, si les deux camps ont le même nombre de figurines à 3" d'un objectif (avec au moins 1 figurine), c'est le camp du Bien qui compte comme contrôlant cet objectif.

Si **le Mal** a remporté le Scénario 2, si les deux camps ont le même nombre de figurines à 3" d'un objectif (avec au moins 1 figurine), c'est le camp du Mal qui compte comme contrôlant cet objectif.

Un Lien Forgé dans le Feu et le Sang : *L'amitié nouée entre les deux rois, Dáin et Brand, s'est affermie depuis de nombreuses années. Si l'un est en danger, l'autre risquera tout pour le sauver.*

Si Dáin ou Brand est *Bloqué* durant la Phase de Combat, l'autre peut alors déclarer gratuitement un Combat Héroïque. En cas de réussite il doit rejoindre le combat de son allié, sinon se rapprocher de lui le plus possible.

Héroïsme de Rhûn : *Les Orientaux sont une fière culture martiale dont les chefs savourent toute occasion de combattre, et l'assaut sur Erebor leur fournit une chance unique d'acquérir la gloire qu'ils convoitent tant.*

Tout **Héros Oriental** peut relancer un D6 lors du jet de Duel.

Participants

Forces du Bien :

- Brand, Roi de Dale
- Bard II, Prince de Dale
- Dáin Pied-d'Acier, Roi sous la Montagne
- Thorin III Heaume-de-Pierre
- 12 Guerriers de Dale (3 boucliers, 4 boucliers et lances, 3 arcs d'Esgaroth, 1 bannière, 1 cor de guerre)
- 6 Chevaliers de Dale
- 13 Nains des Monts de Fer (6 lances, 3 grandes pioches, 3 arbalètes, 1 bannière)

Forces du Mal :

- L'Empereur-Dragon de Rhûn
- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 1 Capitaine Oriental avec épée et bouclier, sur cheval caparaçonné
- 21 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs, 1 bannière)
- 12 Dragons Noirs (6 boucliers, 6 boucliers et piques)
- 6 Adeptes du Culte du Dragon
- 2 Basilics de Guerre de Rhûn

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 4 *La mort de Brand*, Brand peut relancer ses jets de Destin ratés.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 4 *La mort de Brand*, Brand commence la partie avec seulement un point de Puissance.

LA MORT DE BRAND



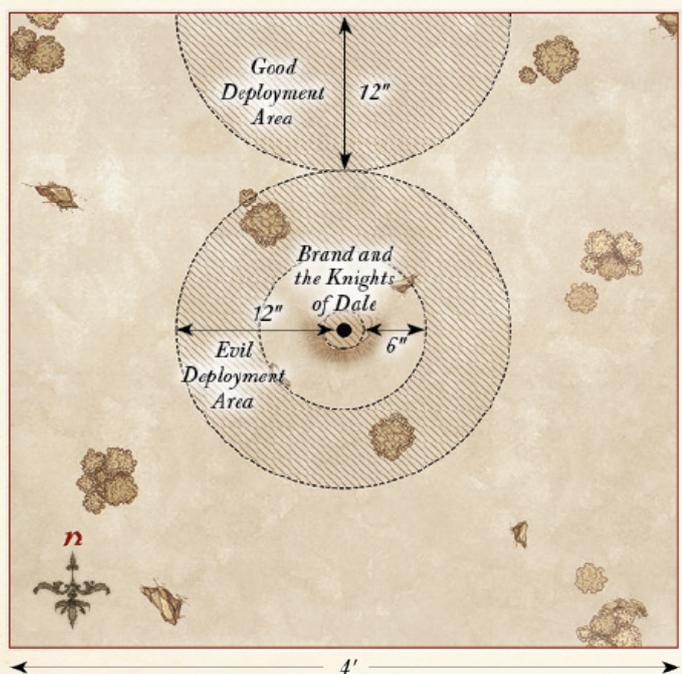
Scénario 4



Les assauts de l'armée orientale se sont avérés dévastateurs pour les armées d'Erebor et de Dale, leur infligeant beaucoup de pertes. Bien des Hommes et des Nains sont tombés pour défendre leur terre, et les légions de l'Empereur-Dragon continuent encore et encore de mettre la pression sur la ligne de front ; le seul poids du nombre des Orientaux commence à avoir raison de l'alliance.

En même temps que de balayer les flancs de l'armée de Dale, les guerriers de Rhûn sont parvenus à en isoler une partie du reste de la bataille, laquelle portion compte Brand dans ses rangs. En peu de temps, le roi de Dale et une poignée de chevaliers se font cerner par une ceinture dorée hérissée de piques. A peine ont-ils le temps de prendre conscience de leur situation désespérée que Rutabi, le général le plus redouté de l'Empereur, lève son épée pour lancer l'assaut.

Réalisant que son ami de longue date va certainement mourir dans ce piège, Dáin Pied-d'Acier prend la tête d'un groupe de Nains pour se frayer un chemin à travers les rangs orientaux et sauver Brand. Cependant, le roi de Dale faisant face à des forces aussi écrasantes, Dáin devra se battre plus féroce que qu'il ne l'a jamais fait s'il veut atteindre Brand avant qu'il ne soit trop tard ; et même s'il y arrive, cela pourrait ne pas suffire...



Description

La table représente les terres situées entre Erebor et Dale. Ces terres sont relativement clairsemées avec ici et là des haies, des buissons, des arbustes et des affleurements rocheux. Le centre du plateau doit comporter une zone surélevée pour la défense de Brand.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Brand au centre de la table, puis les Chevaliers de Dale à moins de 3" du héros.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où à moins de 12" du centre de la table et à plus de 6" de toute figurine ennemie.

Et enfin le Joueur du Bien déploie le reste de ses forces à moins de 12" du point central du bord Nord de la table.

Objectifs

Brand s'est retrouvé séparé de ses alliés, et Dáin doit au plus vite se frayer un chemin jusqu'à son ami avant que les Orientaux ne le submergent.

La partie dure 10 tours ou jusqu'à la mort de Brand.

Bien : Brand est en vie à la fin de la partie.

Mal : Brand est tué.

Règles spéciales

Baroud d'Honneur de Brand : *Encerclé et acculé, Brand sent que ce pourrait être son dernier combat ; autant le rendre mémorable.*

Brand augmente sa valeur de Combat à 6.

Amis jusqu'à la Fin : *Brand et Dáin sont des alliés infailibles depuis longtemps ; Dáin ne reculera devant rien pour secourir son ami.*

Dáin peut déclarer gratuitement un Combat Héroïque à chaque tour.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 3, Brand peut relancer ses jets de Destin ratés.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 3, Brand commence la partie avec seulement un point de Puissance.

Participants

Forces du Bien :

- Brand, Roi de Dale
- Dáin Pied-d'Acier, Roi sous la Montagne
- 6 Chevaliers de Dale
- 12 Nains des Monts de Fer avec lances

Forces du Mal :

- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 20 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs)
- 2 Basilics de Guerre de Rhûn

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 5 *La mort de Dáin*, lancez un D6 pour chaque point de Puissance que Dáin dépense ; sur 5+, le point est gratuit.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 5 *La mort de Dáin*, le Joueur du Bien commence la partie avec 9 Nains des Monts de Fer au lieu de 12.



LA MORT DE DÁIN



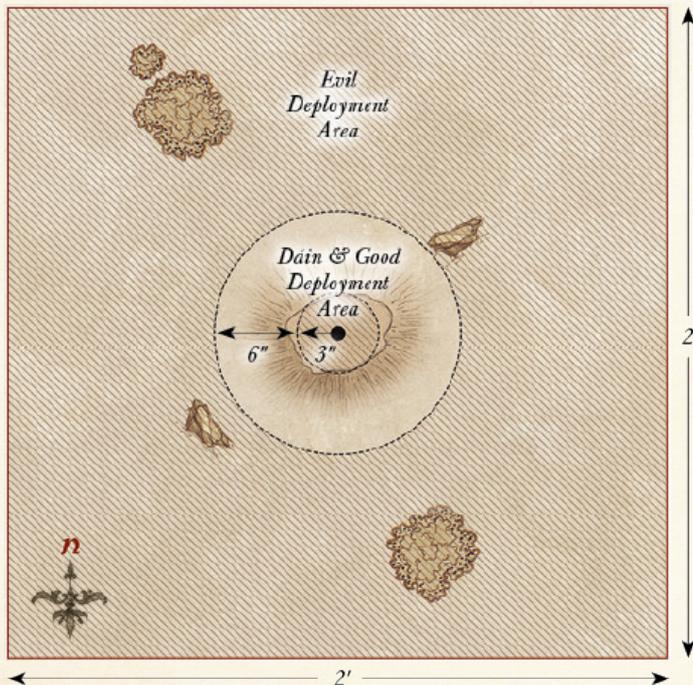
Scénario 5



Bien qu'il ait atteint la dernière position de son ami, Dáin n'a pas pu empêcher Brand de périr sous les lames orientales au terme d'un terrible carnage. La vue de cette perte immense envahit le Nain d'une rage incontrôlable qu'il déchaîna sur tous ceux qui se présentaient à lui.

Le feu de la vengeance embrasant son âme, Dáin massacre les Orientaux les uns après les autres dans une folie meurtrière. On voit sa légendaire hache Barazantathûl se balancer de tous les côtés et fendre toutes les armures ; son porteur semblait soudainement avoir retrouvé la puissance qu'il avait dans sa prime jeunesse. Mais tragiquement, en se frayant un chemin pour arriver jusqu'ici en vain, le Nain et ses compagnons se sont jetés à leur tour dans le même piège mortel au milieu de la marée orientale.

Au sommet du rocher où se tient le corps sans vie de Brand, Dáin est prêt à livrer son dernier combat contre la horde dorée. Bien qu'il n'y ait à l'évidence aucun espoir pour lui de s'en sortir, il se battra jusqu'à la dernière goutte de son sang pour emporter le maximum d'ennemis avec lui et ainsi honorer la mémoire de son ami disparu.



Description

La table représente les terres situées entre Erebor et Dale. Ces terres sont relativement clairsemées avec ici et là des haies, des buissons, des arbustes et des affleurements rocheux. Le centre du plateau doit comporter une zone surélevée pour la défense de Dáin.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie Dáin au centre de la table, puis ses autres figurines à moins de 3" du héros.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où à plus de 6" de toute figurine ennemie.

Objectifs

Inconsolable du meurtre de son ami, Dáin défendra sa dépouille jusqu'à la victoire ou dans la mort.

La partie dure 12 tours ou jusqu'à la mort de Dáin.

Bien : Dáin est en vie à la fin de la partie.

Mal : Dáin est tué.

Règles spéciales

La Fureur de Pied-d'Acier : *Dáin n'est plus lui-même et abattra toutes ses forces sur les assaillants.*

Dáin doit relancer tous ses jets pour Blessés ratés.

La Victoire est à Nous ! : *La mort du roi Brand a galvanisé les hommes de Rhûn, les poussant à ne laisser aucun répit aux survivants.*

Toutes les figurines **Orientales** à 3" du centre de la table comptent comme étant à portée d'une bannière.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 4, lancez un D6 pour chaque point de Puissance que Dáin dépense ; sur 5+, le point est gratuit..

Si le **Mal** a remporté le Scénario 4, le Joueur du Bien commence la partie avec 9 Nains des Monts de Fer au lieu de 12.

Participants

Forces du Bien :

- Dáin Pied-d'Acier, Roi sous la Montagne
- 12 Nains des Monts de Fer (12 lances)

Forces du Mal :

- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 20 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs)
- 2 Basilics de Guerre de Rhûn

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 6 *Retraite vers Erebor*, le Joueur du Bien peut déployer ses forces dans un rayon de 15" du point central du Bord Sud de la table au lieu de 12".

Victoire du Mal : Dans le Scénario 6 *Retraite vers Erebor*, le Joueur du Bien doit faire passer un test de Bravoure à Bard et Thorin avant chacun de leurs déplacements ; en cas d'échec, le héros ne peut pas se déplacer durant ce tour.



RETRAITE VERS EREBOR



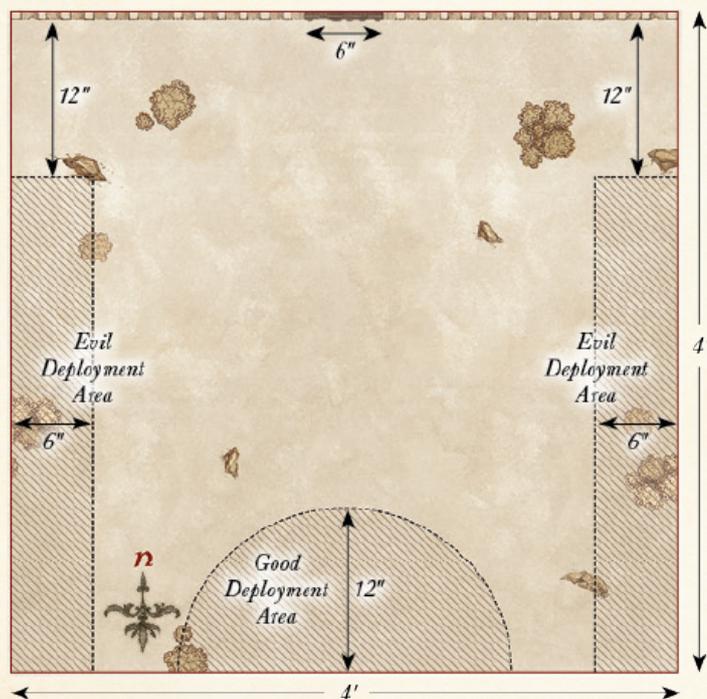
Scénario 6



La Bataille de Dale tourne mal pour les peuples libres. Le roi Brand est mort. Le puissant Dáin est mort. Les vagues infinies de guerriers Orientaux semblent inarrêtables, et avec la disparition des deux rois le moral commence à sérieusement diminuer dans les rangs de Dale et d'Erebor.

Ayant assisté impuissants à la mort de leurs pères et redoutant d'être eux-mêmes submergés, les princes Bard II et Thorin III Heaume-de-Pierre prennent le commandement de leurs armées respectives et ordonnent la retraite. Les légions de Rhûn sont trop puissantes et seule la sécurité des murs d'Erebor peut leur donner une chance de survie. Bard et Thorin entament alors la manœuvre de repli vers la Montagne Solitaire.

Sauf que l'Empereur-Dragon voit bien les deux princes faire retraite et ordonne en conséquence à ses troupes de leur couper la route avant qu'ils atteignent la montagne. Hommes et Nains se retirent aussi vite qu'ils peuvent pendant que les Orientaux tentent de les devancer sur les flancs. Les chances sont minces pour les survivants mais c'est soit arriver aux portes de la forteresse, soit être écrasé par les hommes de l'Empereur.



Description

La table représente les terres situées entre Erebor et Dale. Ces terres sont relativement clairsemées avec ici et là des haies, des buissons, des arbustes et des affleurements rocheux. Le bord Nord de la table représente l'accès à la Montagne Solitaire avec en son milieu les portes d'Erebor sur un segment de 6" de large.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" du point central du Bord Sud de la table.

Ensuite le Joueur du Mal divise ses forces en deux moitiés égales avec un héros nommé à la tête de chacune : celle avec Rutabi se déploie à moins de 6" du Bord Ouest et à plus de 12" du Bord Nord, et celle avec Brórgir se déploie à moins de 6" du Bord Est et à plus de 12" du bord Nord.

Si le **Bien** a gagné le Scénario 5, le Joueur du Bien peut déployer ses forces dans un rayon de 15" du point central du Bord Sud de la table au lieu de 12".

Objectifs

Les armées des deux princes sont largement en sous-nombre, c'est pourquoi elles doivent se replier dans Erebor si elles veulent avoir une chance de survie. Mais les légions orientales tentent évidemment de leur couper l'accès aux portes.

La partie dure jusqu'à ce qu'à ce que le camp du Bien gagne ou que le camp du Mal l'en empêche.

Bien : Au moins 10 de figurines du Bien sortent de la table par les portes d'Erebor.

Mal : Empêcher le Joueur du Bien de parvenir à son objectif en tuant suffisamment de ses figurines.

Si Bard ou Thorin meurent, le meilleur résultat que le Joueur du Bien peut obtenir est un match nul.

Règles spéciales

Repliez-vous ! : Bard et Thorin sont conscients que cette bataille est perdue et ont ordonné la retraite.

Bard et Thorin peuvent déclarer des Marches Héroïques gratuites.

Si le Mal a gagné le Scénario 5, le Joueur du Bien doit faire passer un test de Bravoure à Bard et Thorin avant chacun de leurs déplacements ; en cas d'échec, le héros ne peut pas se déplacer durant ce tour.

Princes Héritiers : Alors que leurs pères sont tombés sur le champ de bataille, les héritiers de Dale et d'Erebor s'engagent à honorer l'alliance entre les deux peuples, quoi qu'il en coûte.

Si Thorin ou Bard est *Bloqué* durant la Phase de Combat, l'autre peut alors déclarer gratuitement un Combat Héroïque. En cas de réussite, il doit rejoindre le combat de son allié, sinon se rapprocher de lui le plus possible.

Participants

Forces du Bien :

- Bard II, Prince de Dale
- Thorin III Heaume-de-Pierre
- 11 Guerriers de Dale (3 boucliers, 4 boucliers et lances, 3 arcs d'Esgaroth, 1 bannière)
- 6 Chevaliers de Dale
- 12 Nains des Monts de Fer (6 lances, 3 grandes pioches, 3 arbalètes)

Forces du Mal :

- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 21 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs, 1 bannière)
- 12 Dragons Noirs (6 boucliers, 6 boucliers et piques)
- 6 Adeptes du Culte du Dragon
- 2 Basilics de Guerre de Rhûn

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 7 *Le siège d'Erebor*, le Joueur du Bien doit tuer 30 figurines ennemies au lieu de 35 pour remporter la victoire.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 7 *Le siège d'Erebor*, le Joueur du Bien doit tuer 40 figurines ennemies au lieu de 35 pour remporter la victoire.



LE SIÈGE D'EREBOR



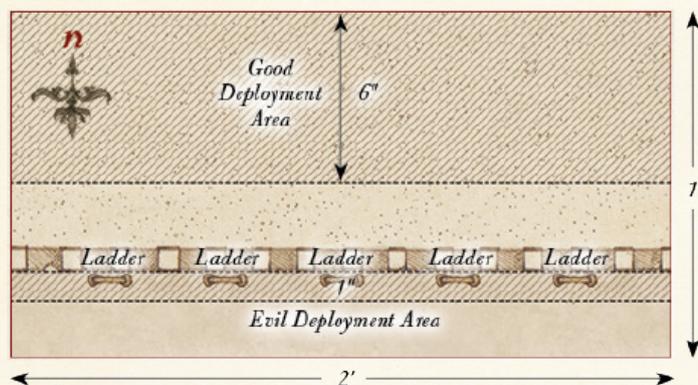
Scénario 7



Après avoir quitté le champ de bataille pour gagner la Montagne Solitaire, les forces alliées se retrouvent coincées dans la forteresse. Le poids écrasant des rangs orientaux a été trop fort ; les corps des deux rois gisent dehors dans la plaine et Erebor est à présent assiégée.

Si leurs chances de victoire semblent très réduites, Bard II et Thorin Heaume-de-Pierre refusent pourtant toute idée de se rendre ; et quand bien même, ils savent l'absence de pitié chez les hommes de Rhûn. Lesquels hommes de Rhûn justement préparent leurs échelles sans tarder et s'apprêtent à les dresser sur les murs d'Erebor. Les défenseurs sont parés à repousser chaque assaut avec l'énergie du désespoir. Les deux princes n'hésitent pas à venir croiser le fer sur les murs.

Le siège va durer sans interruption pendant plusieurs jours. Toutes les tentatives d'assaut des Orientaux sur les murs ont été repoussées par la bravoure des défenseurs, à ceci près que chaque vague d'assaut continue de diminuer leurs effectifs. L'Empereur-Dragon observe cela et envoie ses meilleures troupes dans un énième assaut avec l'espoir de prendre enfin possession de la muraille.



Description

La table représente une portion de la muraille d'Erebor avec des échelles de siège dressées dessus. Toute la zone de 9" de profondeur depuis le Bord Nord représente le rempart et doit être plutôt dégagée en décors. Il y a 5 échelles de siège disposées comme sur le schéma. La bande de 3" depuis le Bord Sud représente la plaine devant Erebor.

Positions de départ

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

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces à moins de 1" du bas de la muraille.

Objectifs

Les Orientaux ont atteint le rempart et sont déterminés à poser le pied à son sommet. Hommes de Dale et Nains vont devoir les en empêcher autant qu'ils le peuvent ; gagner du temps et épuiser l'assaillant, tel est leur dernier espoir.

La partie dure 12 tours.

Bien : À la fin de la partie, au moins 35 figurines ennemies ont été tuées.

Mal : À la fin de la partie, moins de 35 figurines alliées ont été tuées.

De plus si Bard ou Thorin meurt, le meilleur résultat que le Joueur du Bien peut obtenir est un match nul.

Si le **Bien** a gagné le Scénario 6, le Joueur du Bien doit tuer 30 figurines ennemies au lieu de 35 pour remporter la victoire.

Si le **Mal** a gagné le Scénario 6, le Joueur du Bien doit tuer 40 figurines ennemies au lieu de 35 pour remporter la victoire.

Règles spéciales

Innombrables : *Toujours plus d'Orientaux se pressent aux échelles pour les gravir et engager le combat.*

Chaque fois qu'un **Guerrier Oriental** est tué, gardez-le de côté ; il revient sur la table depuis le bas d'une des échelles à la fin de chaque Phase de Mouvement du Mal. Au moment où elles reviennent sur la table, ces figurines peuvent se déplacer ou charger. S'il y en a qui sont impossibles à placer de cette manière sur la table, elles sont conservées pour le tour suivant.

Les murailles d'Erebor : *La hauteur des remparts est telle que tout guerrier malchanceux qui en tombe connaîtra une mort certaine.*

La limite Sud du rempart est bordée de créneaux qui peuvent bloquer le recul des assaillants. Si une figurine recule au niveau d'une échelle et tombe dans le vide, elle est automatiquement tuée.

Participants

Forces du Bien :

- Bard II, Prince de Dale
- Thorin III Heaume-de-Pierre
- 10 Guerriers de Dale (3 boucliers, 4 boucliers et lances, 3 arcs d'Esgaroth)
- 6 Chevaliers de Dale
- 12 Nains des Monts de Fer (6 lances, 3 grandes pioches, 3 arbalètes)

Forces du Mal :

- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- 1 Capitaine Oriental avec bouclier
- 1 Chevalier-Dragon Oriental
- 21 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs, 1 bannière)
- 12 Dragons Noirs (6 boucliers, 6 boucliers et piques)
- 6 Adeptes du Culte du Dragon

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 8 *Le roue tourne*, l'Empereur-Dragon de Rhûn a un malus de -1 à sa valeur de Bravoure quand il doit passer un test à moins de 12" d'un Héros du Bien.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 8 *La roue tourne*, l'Empereur-Dragon de Rhûn peut relancer ses tests de Bravoure ratés.



LA ROUE TOURNE



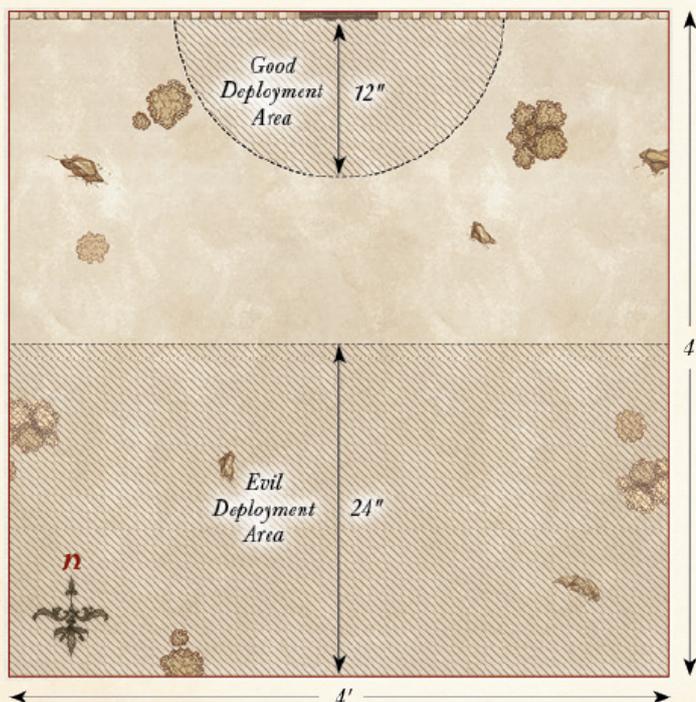
Scénario 8



Les armées d'Erebor et de Dale ont été forcées de se retirer pour se réfugier à la Montagne Solitaire, laissant ainsi la victoire aux légions de Rhûn. Mais si la Bataille de Dale a été perdue, la guerre n'était pas terminée pour autant ; les Orientaux ne cessent d'assiéger Erebor afin d'en finir une bonne fois pour toutes avec les ennemis du Seigneur des Ténèbres. Des jours durant les vagues d'assaut se succèdent sans relâche sur les murs, jusque-là sans succès.

Ce n'était cependant plus qu'une question de temps avant que les portes d'Erebor ne cèdent et entraînent la mort de tous les défenseurs. Mais une chance absolument inespérée est venue à la rescousse des deux peuples libres : pendant ce temps, au Mordor, Frodon Sacquet et Sam Gamegie de la Comté ont gravi la Montagne du Destin et jeté l'Anneau Unique dans les seules flammes qui pouvaient le détruire ; Sauron le Seigneur des Ténèbres est mort. A l'instant même où cette nouvelle arriva aux oreilles des hommes de Rhûn, un vent de panique souffla dans leurs rangs alors que l'espoir reprit dans le cœur des assiégés.

Le désarroi s'installe parmi les Orientaux. Bard et Thorin rassemblent tous les guerriers qu'il leur reste et les préparent à un coup d'éclat de la dernière chance contre l'envahisseur. La foi en la victoire avait définitivement quitté l'armée de l'Empereur-Dragon pour passer du côté des princes héritiers. Bard II de Dale et Thorin III d'Erebor ouvrirent alors les portes de la Montagne Solitaire et prirent la tête d'une ultime charge visant à briser les lignes orientales et arracher la victoire finale.



Description

La table représente les terres situées entre Erebor et Dale. Ces terres sont relativement clairsemées avec ici et là des haies, des buissons, des arbustes et des affleurements rocheux. Le Bord Nord de la table représente l'accès à la Montagne Solitaire avec en son milieu les portes d'Erebor sur un segment de 6" de large.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" du point central du Bord Nord de la table.

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses forces n'importe où à moins de 24" du Bord Sud de la table.

Objectifs

Animés d'un espoir renouvelé, les Hommes et les Nains saisissent leur dernière chance de victoire contre les envahisseurs venus de Rhûn.

La partie dure jusqu'à la fin du tour où l'un des deux camps a été réduit à 25% de ses effectifs.

Bien : Réduire le camp du Mal à 25% de ses effectifs.

Mal : Réduire le camp du Bien à 25% de ses effectifs.

Égalité : Les deux camps atteignent leur objectif durant le même tour.

Règles spéciales

Princes Héritiers : *Alors que leurs pères sont tombés sur le champ de bataille, les héritiers de Dale et d'Erebor s'engagent à honorer l'alliance entre les deux peuples, quoi qu'il en coûte.*

Si Thorin ou Bard est *Bloqué* durant la Phase de Combat, l'autre peut alors déclarer gratuitement un Combat Héroïque. En cas de réussite, il doit rejoindre le combat de son allié, sinon se rapprocher de lui le plus possible.

Moral brisé : *La nouvelle de la mort de Sauron a durement sapé la détermination des Orientaux et a fait basculer le rapport de force.*

Le camp du Mal est dès le départ considéré comme *Démoralisé*.

Si le **Bien** a gagné le Scénario 7, l'Empereur-Dragon de Rhûn a un malus de -1 à sa valeur de Bravoure quand il doit passer un test à moins de 12" d'un Héros du Bien.

Si le **Mal** a gagné le Scénario 7, l'Empereur-Dragon de Rhûn peut relancer ses tests de Bravoure ratés.

Participants

Forces du Bien :

- Bard II, Prince de Dale
- Thorin III Heaume-de-Pierre
- 1 Capitaine de Dale avec bouclier
- 1 Capitaine des Monts de Fer
- 21 Guerriers de Dale (6 boucliers, 8 boucliers et lances, 6 arcs d'Esgaroth, 1 bannière)
- 6 Chevaliers de Dale
- 25 Nains des Monts de Fer (12 lances, 6 grandes pioches, 6 arbalètes, 1 bannière)

Forces du Mal :

- L'Empereur-Dragon de Rhûn
- Rutabi, Général de la Légion du Dragon
- Brórgîr le Conjureur
- 1 Capitaine Oriental avec bouclier
- 1 Chevalier Dragon Oriental
- 21 Guerriers Orientaux (8 boucliers, 4 boucliers et piques, 8 arcs, 1 bannière)
- 18 Dragons Noirs (9 boucliers, 9 boucliers et piques)
- 12 Adeptes du Culte du Dragon
- 2 Basilics de Guerre de Rhûn

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Durant toute la campagne *Défense de la Forêt Noire*, chaque scénario dont l'issue est une égalité sera gagné par le camp du Bien.

Victoire du Mal : Durant toute la campagne *Défense de la Forêt Noire*, chaque scénario dont l'issue est une égalité sera gagné par le camp du Mal.



LA DÉFENSE DU NORD



CAMPAGNE - LA DÉFENSE DE LA FORÊT
NOIRE

Stylized golden script running horizontally across the bottom of the page.



L'ÉVASION DE GOLLUM



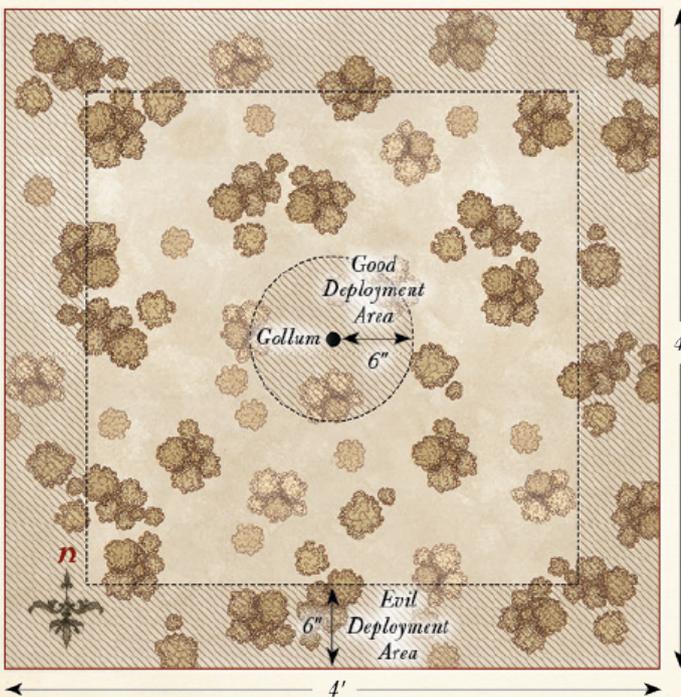
Scénario 1



Après avoir perdu le Précieux à la "faveur" de Bilbon Sacquet, Gollum a quitté sa grotte pour s'aventurer hors des Monts Brumeux et reprendre son bien des mains du hobbit. Durant de nombreuses années il a erré dans les Terres Sauvages à la recherche de l'Anneau Unique, mais en vain. Poursuivant sa quête, Gollum s'est mis à parcourir le Sud de la Terre du Milieu jusqu'aux confins du Mordor, avant d'être capturé par les forces du Seigneur des Ténèbres.

Longuement torturé dans la tour de Barad-dûr à propos de l'endroit où se trouve l'Anneau de Sauron, Gollum laissa échapper deux mots : « la Comté » et « Sacquet ». Finalement jeté dehors par ses geôliers, il repartit parcourir le monde à la recherche du Précieux. Il ne fallut pas beaucoup de temps pour que Gollum se fasse à nouveau capturer, mais cette fois-ci par Aragorn qui l'emmena vers le Nord jusqu'à la Forêt Noire pour y être maintenu prisonnier et lui faire dire ce qu'il avait révélé à l'ennemi concernant l'Anneau.

Au bout d'un certain temps les Elfes Sylvestres ont pris en pitié cette créature gémiarde et lui ont concédé quelques promenades dans la forêt, sous surveillance, afin d'alléger sa captivité. C'est au cours d'une de ces sorties que soudainement une bande d'Orques lance une attaque surprise sur le groupe en balade. Ces Orques ont-ils été envoyés par Sauron pour faire évader Gollum et profiter de la reprise de sa quête de l'Unique ? Ou cette attaque n'est-elle que le fruit du hasard d'une expédition orque ? Ces questions n'ont que peu d'importance pour Gollum, qui ne voit là qu'une occasion inespérée de s'évader...



Description

La table représente une zone de la Forêt Noire avec une forte densité forestière composée d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois.

Positions de départ

Le Joueur du Mal déploie Gollum au centre de la table.

Ensuite le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 6" de ce même point central.

Et enfin le Joueur du Mal déploie le reste de ses forces à moins de 6" de n'importe quel bord de table.

Objectifs

Grâce à cette attaque menée par des Orques et des Wargs, Gollum a ici une chance d'échapper à ses gardes. Les Elfes quant à eux se retrouvent obligés à la fois de mettre en échec cet assaut et d'empêcher leur prisonnier de s'évader.

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

Bien : À la fin de n'importe quel tour il n'y a plus d'Orque et de Warg sur la table.

Mal : Dès que Gollum sort de la table par le Bord Sud.

Règles spéciales

Gollum : *L'attaque sur le groupe d'Elfes donne à Gollum une opportunité de s'esquiver sans être vu et sans prendre le risque d'être capturé à nouveau.*

Gollum n'a pas l'Anneau Unique. Il ne peut charger aucune figurine mais il combat normalement s'il est chargé.

Prisonnier des Elfes : *C'est Aragorn en personne qui a confié Gollum aux Elfes Sylvestres ; ces derniers ne feront pas de mal à la créature à moins qu'ils n'aient pas d'autre choix.*

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

Participants

Forces du Bien :

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

Forces du Mal :

- Gollum
- 1 Capitaine Orque avec bouclier
- 12 Guerriers Orques (4 boucliers, 4 lances, 2 armes à deux mains, 2 arcs Orques)
- 6 Wargs des Ombres

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 4 *La Forêt Noire en flammes*, Tauriel peut relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 4 *La Forêt Noire en flammes*, à chaque arbre abattu, le Joueur du Mal peut relancer le dé qui détermine de quel côté l'arbre tombe.



ALLIANCE FORCÉE



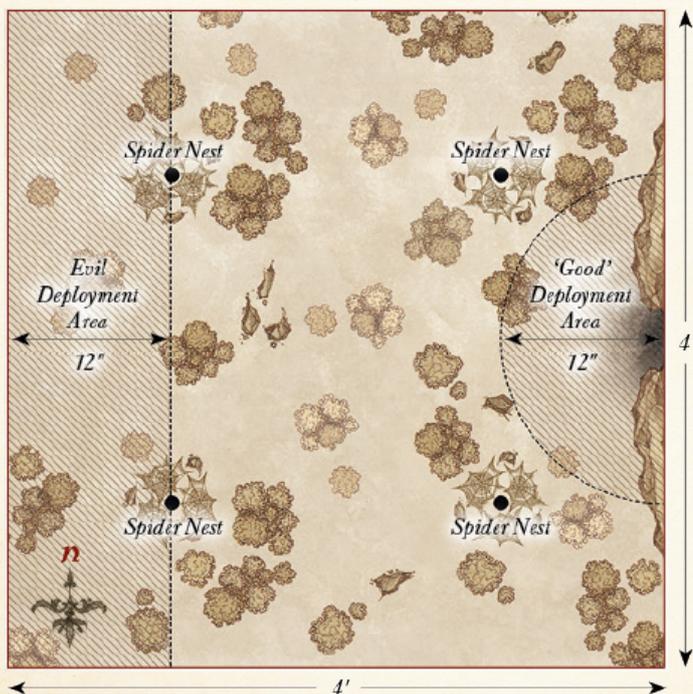
Scénario 2



Pendant que les légions orientales font la guerre à Erebor et Dale, Sauron a aussi envoyé une armée d'Orques en direction de la Forêt Noire afin d'empêcher Thranduil et ses Elfes de venir au secours de leurs alliés Nains et Humains. Le plan global était d'écraser ce royaume elfique le plus vite possible puis de rediriger toutes les troupes disponibles vers le Bois Doré de Galadriel.

Le commandement de cette horde d'invasion a été confié à un chef de guerre connu sous le nom de Razgûsh, un Orque rusé et vicieux qui a déjà mené de nombreuses escarmouches contre les Elfes. Alors que Razgûsh mène ses armées vers le Nord, il élabore une stratégie pour donner à ses forces tous les avantages possibles dans les combats à venir : la Forêt Noire abrite de nombreuses créatures viles qui pourraient être forcées de rejoindre les rangs des Orques et leur apporter un soutien de grande valeur contre les Elfes sylvains. Et il y a une créature en particulier que Razgûsh convoite car elle pourrait faire la différence sur l'issue de cette guerre.

Au plus profond de la forêt se terre en effet la Reine des Araignées, descendante de la légendaire et monstrueuse Ungoliant. C'est ici que cette énorme araignée boursoufflée a tissé sa toile et c'est aussi là que le chef de guerre orque compte la débusquer et la soumettre à sa volonté. Cependant, la Reine a pour habitude de piéger et dévorer tous ceux qui s'approchent de son antre, et un Orque reste pour elle un repas comme un autre. Si Razgûsh veut atteindre son objectif, sa troupe de chasseurs va devoir affronter les araignées que la Reine va envoyer sur eux.



Description

La table représente la forêt dense où se situe le repaire de la Reine des Araignées. Il doit donc y avoir beaucoup d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois. Quatre nids d'araignées (ne faisant pas plus de 6" de diamètre) doivent être placés : un au centre de chaque quart de table. L'entrée du repaire de l'Araignée enfin se situe sur le point central du bord Est du plateau, sur un flanc rocheux.

Positions de départ

Le joueur du "Bien" répartit équitablement 2 Araignées Géantes et 2 Araignées de la Forêt Noire sur les 4 nids d'araignées, puis il déploie le reste de ses forces à moins de 12" de l'entrée du repaire.

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

Objectifs

Les Orques sont partis en chasse de la Reine des Araignées afin de la soumettre et de l'obliger à venir se battre contre les Elfes. Ils ont cependant affaire à une créature aussi sauvage que vicieuse et redoutable ; la tâche sera rude.

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

Bien : À la fin du tour où les forces adverses ont été réduites à 25% de leurs effectifs.

Mal : Dès que la Reine des Araignées a été soumise.

Règles spéciales

Échec à la Reine : *Le plan de Razgûsh pour prendre le contrôle de l'Araignée est de la blesser suffisamment longtemps pour affaiblir sa volonté et l'obliger à choisir la survie plutôt que la mort.*

À la fin de chaque tour où la Reine des Araignées n'a plus que 2 Points de Vie ou moins, elle doit passer un test de Bravoure non modifiable par la Puissance ou la Volonté. La 3e fois que l'araignée échoue ce test, sa volonté est soumise aux Orques et la partie se termine.

Il nous la faut Vivante ! : *Les chasseurs Orques ont pour ordre strict de ne pas tuer la cible puisqu'elle doit se rendre utile dans la guerre contre les Elfes.*

Si la Reine des Araignées est tuée, la partie se termine immédiatement sur un match nul.

Nids d'Araignées : *Les nids de la Forêt Noire abritent la progéniture de la Reine, toujours prête à surgir sur son ordre.*

Les figurines du Mal traitent les quatre nids d'araignées comme des terrains difficiles. De plus, toute figurine Araignée tuée aura une chance de revenir sur la table au début de chaque tour (avant le jet d'Initiative). Lancer un D6 par araignée tuée ; sur 5+ elle revient en jeu à l'intérieur ou au contact de l'un des nids. Lancer alors un autre D6 ; sur 1-3 le Joueur du Mal désigne le nid par lequel l'araignée revient, sur 4-6 c'est le joueur du "Bien" qui choisit

Participants

Forces du "Bien" :

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

Forces du Mal :

- Razgûsh, Chef de Guerre du Nord
- 1 Capitaine Orque avec bouclier
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 armes à deux mains, 4 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 3 Pisteurs Orques

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 4 *La Forêt Noire en flammes*, Razgûsh commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 4 *La Forêt Noire en flammes*, les figurines Orques gagnent la Règle Spéciale *Armes Empoisonnées* sur toutes leurs armes.



CHASSE AUX BEORNIDES



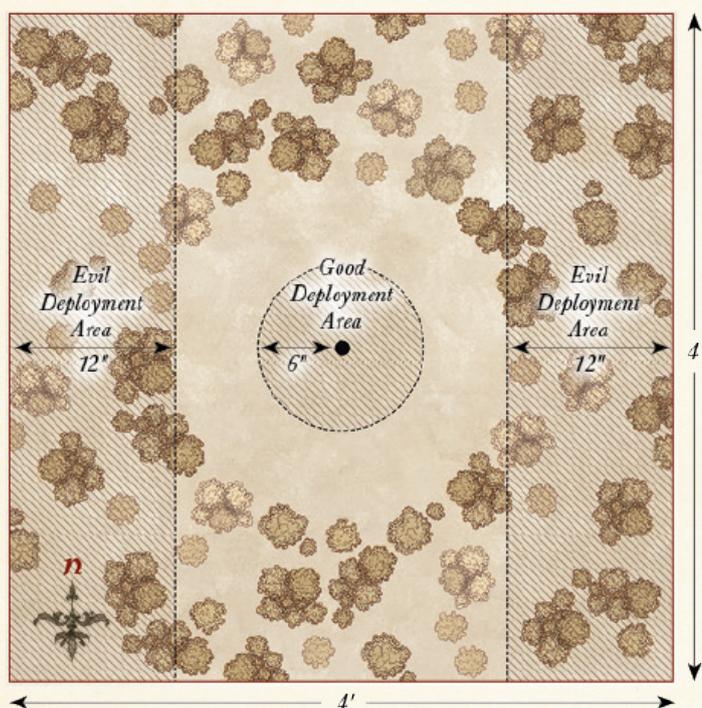
Scénario 3



Avec les armées du Seigneur des Ténèbres qui fondent sur la Forêt Noire, les Elfes ne sont pas les seuls à être menacés : à la lisière du bois résident les Beornides, le peuple de Beorn le grand changeur de peau. De nature pacifique, les Beornides veillent depuis longtemps à la sécurité des chemins de la vallée de l'Anduin, contre toutes les créatures maléfiques voulant s'en prendre aux honnêtes voyageurs.

Les Beornides sont des alliés des Elfes Sylvestres et se battront à leurs côtés chaque fois que c'est nécessaire. Préférant éviter de défier ce front commun, Razgûsh envoie au plus vite des troupes à la ferme des changeurs de peau pour contraindre ces derniers à se battre chez eux. En pleins préparatifs de départ pour le royaume elfique, les Beornides sont ainsi la cible d'une attaque surprise.

Grimbeorn, fils de Beorn, s'était déjà mis en chasse des Orques vers le Nord quand il entend soudainement au loin des bruits de bataille venant de son foyer. Il se transforme aussitôt sous sa forme d'ours et accourt pour venir au secours des siens. Bondissant sans relâche à travers les bois, Grimbeorn espère arriver à temps pour sauver son peuple encerclé par une marée d'Orques.



Description

La table représente une clairière à proximité du domaine des Beornides. La zone centrale couvrant un rayon de 12" doit donc être dégagée, alors que tout le reste du plateau est densément recouvert d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie les Beornides à moins de 6" du centre de la table. Grimbeorn entrera en jeu plus tard.

Ensuite le Joueur du Mal divise ses forces en deux moitiés égales, en déploie une à 12" du Bord Ouest et l'autre à 12" du bord Est.

Objectifs

Les Beornides défendent leur foyer et doivent surtout retenir l'ennemi suffisamment longtemps jusqu'à l'arrivée de leur chef Grimbeorn. Les Orques sont simplement venus pour causer le plus grand carnage possible.

La partie dure 10 tours.

Bien : À la fin du 10ème tour, au moins 4 Beornides sont encore en vie.

Mal : Tuer suffisamment de Beornides pour rendre la victoire du Bien impossible.

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

Règles spéciales

Grimbeorn arrive ! : *Grimbeorn était en chasse de l'ennemi dans la forêt avant d'entendre derrière lui le bruit des combats, le poussant ainsi à faire demi-tour au plus vite.*

Au début de chaque tour à partir du second, lancer un D6 avant le jet d'Initiative et ajoutez-y le numéro du tour actuel. Sur 8+, Grimbeorn entre en jeu à partir du point central de n'importe quel bord de table (selon la règle des *Renforts*). De plus, il arrive déjà sous sa forme d'**Ours**.

Rage incontrôlable : *Rendu furieux par cette attaque surprise sur son peuple, Grimbeorn est sur le point de déchaîner toute sa rage sur les envahisseurs.*

Grimbeorn doit relancer ses jets pour Blesser ratés.

Participants

Forces du Bien :

- Grimbeorn
- 12 Beornides (8 haches bâtardes, 4 grands arcs)

Forces du Mal :

- 2 Capitaines Orques avec bouclier
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 armes à deux mains, 4 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisteurs Orques

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 5 *À l'ombre des arbres*, Grimbeorn rejoint les forces du Bien ; il arrive sur la table directement sous sa forme d'**Ours** au début de la 4e Phase de Mouvement, selon la règle des *Renforts*.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 5 *À l'ombre des arbres*, le Joueur du Mal peut une seule fois choisir d'avoir l'Initiative au lieu de lancer le dé.



LA FORÊT NOIRE EN FLAMMES



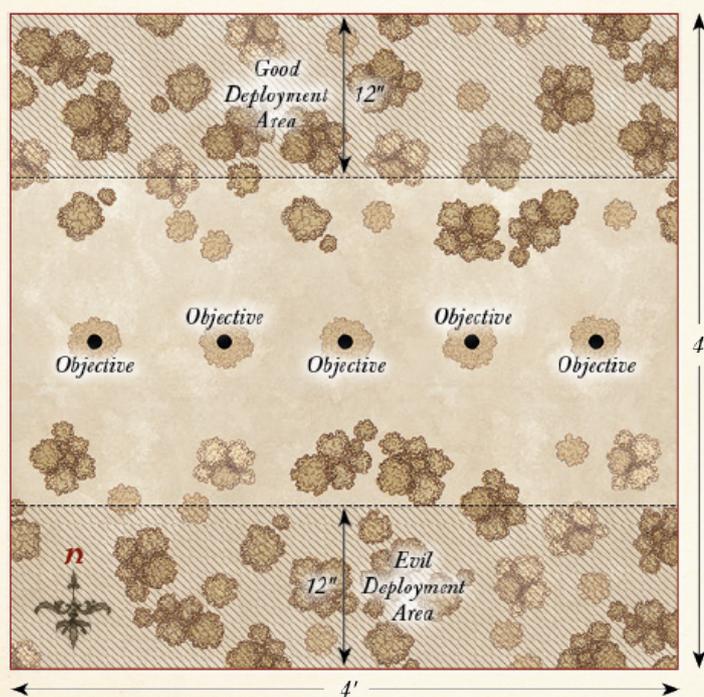
Scénario 4



Devant l'avancée des armées d'Orques et des bêtes monstrueuses de la forêt, le roi Thranduil a dépêché une force de guerriers et de rangers pour refouler l'ennemi à la frontière. Menés par leurs capitaines, ces Elfes Sylvestres opèrent comme d'habitude en allant au-devant de l'envahisseur pendant qu'un groupe de rangers se faufile sur le flanc à travers les arbres.

Malheureusement pour les Elfes, ce n'est qu'une fois face aux Orques qu'ils réalisent le désastre imminent auquel ils font face : la horde du Mordor s'avère immensément plus importante que Thranduil ne l'avait imaginée, et elle est accompagnée des plus sinistres monstres de la forêt. Cette alliance maléfique avance inexorablement, bien déterminée à anéantir le Royaume Sylvestre jusqu'au dernier arbre.

En situation d'infériorité numérique et ayant désespérément besoin de renforts, le groupe d'Elfes envoie des messagers pour informer Thranduil de l'ampleur de la menace. Il n'est pourtant pas question pour eux de s'enfuir face aux rejetons du Mordor ; bien au contraire, du haut des arbres ils fondent sur les Orques et leurs bêtes dans un terrible fracas. Alors que le combat fait rage, la horde de Razgûsh se met en même temps à détruire des zones entières de la forêt. Les Elfes doivent faire leur possible pour les arrêter et défendre leur domaine.



Description

La table représente une zone de la Forêt Noire densément recouverte d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois. Il y a cinq objectifs qui correspondent aux cinq grands arbres disposés à équidistance sur la ligne médiane de la table, sur l'axe Est/Ouest.

Positions de départ

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

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

Objectifs

Les Orques sont venus brûler le Domaine de Thranduil, en commençant par les plus gros arbres qui bordent le royaume elfique.

La partie dure 10 tours.

Bien : Au moins 3 des grands arbres sont encore debout à la fin de la partie.

Mal : Au moins 3 des grands arbres ont été abattus à la fin de la partie.

Règles spéciales

Avec du Feu et des Haches : Munis de haches et de torches, les Orques commencent à ravager la forêt.

A la fin de chaque tour, toute figurine **Orque** en contact avec un des cinq grands arbres peut tenter de l'abattre, à condition de ne pas être à terre, de ne pas avoir combattu durant ce tour, ni soutenu un combat, ni effectué un tir. Lancer un D6 ; sur 5+, l'arbre est abattu.

Aux abris ! : Quand il est abattu, un aussi grand arbre a une chance de tomber sur des guerriers environnants.

Chaque fois qu'un arbre est abattu, lancez un D6 pour déterminer de quel côté il tombe.

Si **le Mal** a remporté le Scénario 1, à chaque arbre abattu, le Joueur du Mal peut relancer le dé qui détermine de quel côté l'arbre tombe.

D6	Résultat
1	Le Joueur du Mal choisit la direction de la chute.
2	L'arbre tombe côté Sud de la Table.
3	L'arbre tombe côté Est de la Table.
4	L'arbre tombe côté Ouest de la Table.
5	L'arbre tombe côté Nord de la Table.
6	Le Joueur du Bien choisit la direction de la chute.

On dessine alors une ligne de 6" dans la direction fixée. Toutes les figurines qui se trouvent sur cette ligne subissent une touche de Force 8 et sont *Jetées à terre*. L'arbre en tant que décor est désormais ignoré.

Si **le Bien** a remporté le Scénario 1, Tauriel peut relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.
Si **le Bien** a remporté le Scénario 2, Razgûsh commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

Si **le Mal** a remporté le Scénario 2, les figurines **Orques** gagnent la Règle Spéciale *Armes Empoisonnées* sur toutes leurs armes.

Participants

Forces du Bien :

- Tauriel
- 1 Capitaine de la Forêt Noire
- 1 Capitaine des Rangers de la Forêt Noire
- 12 Elfes de la Forêt Noire (4 boucliers, 4 vouges de facture elfique, 4 arcs elfiques)
- 10 Rangers de la Forêt Noire

Forces du Mal :

- Razgûsh, Chef de Guerre du Nord
- La Reine des Araignées
- 1 Capitaine Orque avec bouclier
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 armes à deux mains, 4 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisseurs Orques
- 2 Araignées de la Forêt Noire
- 2 Araignées Géantes
- 1 Nuée de Chauves-souris

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 5 *À l'ombre des arbres*, Tauriel relancer les jets pour Blesser ratés au combat.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 5 *À l'ombre des arbres*, Razgûsh relancer les jets pour Blesser ratés au combat.

À L'OMBRE DES ARBRES



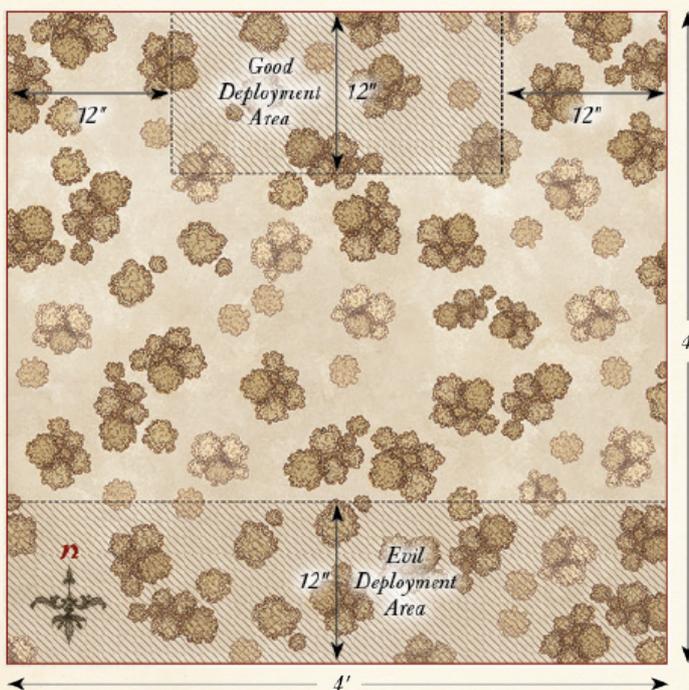
Scénario 5



Ayant reçu la demande de renforts émise par ses troupes en danger, Thranduil a été frappé par la révélation de la taille de la horde ennemie. Ses espoirs de garder son peuple à l'écart des guerres du Sud se sont envolés, avec cette invasion soudaine qui ravage déjà une partie de son domaine. Il n'a plus le choix : mobiliser toutes ses forces et aller affronter les armées du Mordor venues dans le Nord.

À la tête de son armée rassemblée, Thranduil part rejoindre ses troupes déjà aux prises avec l'envahisseur. Mais il est évident que même en ayant à présent mobilisé tous les guerriers valides, les effectifs des Elfes sont largement surpassés par ceux des Orques et des multiples créatures monstrueuses qui surgissent des profondeurs de la forêt.

Commandant aux armées du Mordor dans cette région, Razgûsh motive les Orques au son d'un chant de guerre terrifiant, pendant que la Reine des Araignées rameute toute sa progéniture et d'autres viles créatures. Thranduil de son côté galvanise son peuple d'un discours mémorable. Les Orques et leurs bêtes amorcent leur élan ; le Roi lève aussitôt sa lame et mène lui-même la charge pour défendre une fois de plus la pureté de l'ancien Vertbois. La grande bataille à l'ombre des arbres a commencé...



Description

La table représente une zone de la Forêt Noire densément recouverte d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" du Bord Nord de la table et à plus de 12" des bords Ouest et Est.

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

Objectifs

La bataille pour la Forêt Noire a commencé et chacun des deux camps se battra de toutes ses forces pour arracher la victoire.

La partie dure jusqu'à la fin du tour où l'un des deux camps a été réduit à 25% de ses effectifs.

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

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

Égalité : Les deux camps atteignent leur objectif durant le même tour.

Règles spéciales

À travers bois : *Les forces du Mordor ont parcouru les bois assez de temps pour s'habituer à les traverser rapidement.*

Toutes les figurines du Mal gagnent la Règle Spéciale *Créature des Bois*.

Mort aux Elfes ! : Les Orques et les bêtes de la forêt nourrissent depuis si longtemps une haine viscérale à l'égard des Elfes Sylvestres qu'ils ne vont pas rater cette occasion unique de leur apporter la mort.

Toutes les figurines du Mal gagnent la Règle Spéciale *Haine (Elfe)*.

Le Chef de Guerre : Razgûsh est un puissant chef Orque, qui a été choisi pour anéantir par tous les moyens les Elfes de la Forêt Noire.

Razgûsh augmente sa valeur de Combat de 1 quand il est Engagé au combat avec une figurine **Elfe**.

Pour Vertbois ! : Les Elfes sentent que cela pourrait être leur fin, c'est pourquoi ils sont prêts à combattre jusqu'à la mort pour leur survie.

Les figurines **Elfes** doivent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 4, Tauriel relance les jets pour Blesser ratés au combat.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 3, le Joueur du Mal peut une seule fois choisir d'avoir l'Initiative au lieu de lancer le dé.

Si le **Mal** a remporté le Scénario 4, Razgûsh relance les jets pour Blesser ratés au combat.

Participants

Forces du Bien :

- Thranduil, Roi du Royaume Sylvestre, avec armure lourde et épée de facture elfique supplémentaire
- Tauriel
- 1 Capitaine des Gardes du Palais avec bouclier
- 1 Capitaine de la Forêt Noire
- 1 Capitaine des Rangers de la Forêt Noire
- 10 Gardes du Palais (4 boucliers, 2 lances et boucliers, 4 lances)
- 12 Elfes de la Forêt Noire (4 boucliers, 4 vouges de facture elfique, 4 arcs elfiques)
- 10 Rangers de la Forêt Noire

Forces du Mal :

- Razgûsh, Chef de Guerre du Nord
- La Reine des Araignées
- 2 Capitaines Orques avec bouclier
- 1 Chaman Orque
- 36 Guerriers Orques (12 boucliers, 12 lances, 6 armes à deux mains, 6 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisseurs Orques
- 4 Araignées de la Forêt Noire
- 4 Araignées Géantes
- 2 Nuée de Chauves-souris
- 6 Wargs des Ombres

Si le **Bien** a remporté le Scénario 3, Grimbeorn rejoint les forces du Bien ; il arrive sur la table directement sous sa forme d'**Ours** au début de la 4e Phase de Mouvement, selon la règle des *Renforts*.

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Durant toute la campagne *Assaut sur la Lothlórien*, chaque scénario dont l'issue est une égalité sera gagné par le camp du Bien.

Victoire du Mal : Durant toute la campagne *Assaut sur la Lothlórien*, chaque scénario dont l'issue est une égalité sera gagné par le camp du Mal.



LA DÉFENSE DU NORD



CAMPAGNE - ASSAUT SUR LA IOTHLÓRIEN

Elvish script running horizontally across the bottom of the page, likely a decorative border or a continuation of the text from the circular frame above.



LA TRAVERSÉE DE L'ANDUIN



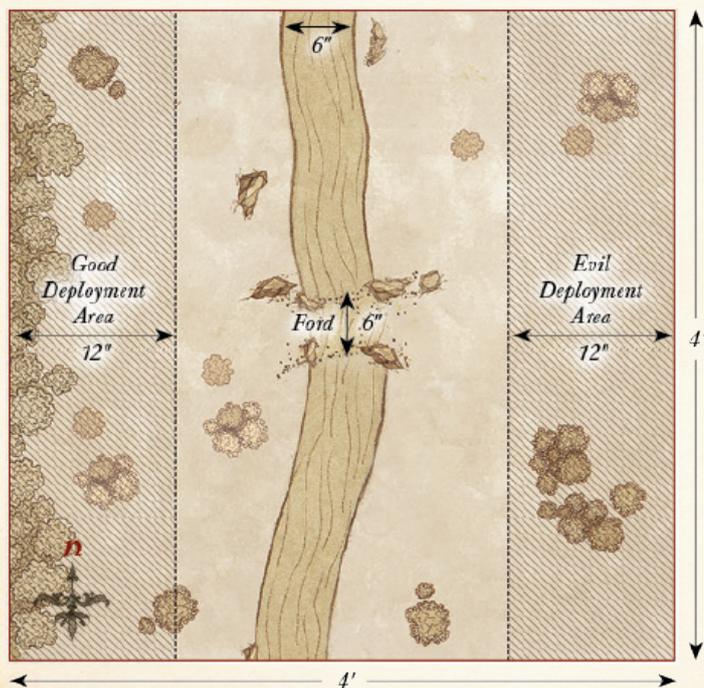
Scénario 1



La Guerre de l'Anneau est à son pic d'intensité. Au Sud, une grande armée du Mordor a pris Osgiliath et s'apprête à assiéger Minas Tirith, au Nord des légions de guerriers de Rhûn marchent sur la Montagne Solitaire pendant que la horde de Razgûsh ravage le royaume des Elfes Sylvestres. Pourtant, Sauron craint toujours le pouvoir de Galadriel, Dame de la Lórien. Afin de ne pas voir ses invasions du Nord compromises par le Bois Doré, Sauron y envoie une petite armée séparée avec pour objectif de retenir les Galadhrim et de donner assez de temps aux deux armées principales pour vaincre leurs ennemis respectifs et ensuite venir en renfort.

Conséquemment à ce plan, le contingent d'Orques envoyé en Lothlórien ne vise donc pas à remporter la victoire à lui seul ; il n'est tout simplement pas assez nombreux. Le Seigneur des Ténèbres lui a seulement donné l'ordre d'engager les guerriers de Galadriel, de les maintenir sur place et de gagner du temps jusqu'à l'arrivée des autres armées victorieuses. Après quoi, les trois armées réunies pourront submerger la Lórien et en finir une fois pour toutes avec Galadriel.

Pour entrer en Lórien, les forces du Mordor doivent d'abord traverser le fleuve tumultueux de l'Anduin, ce que Galadriel sait bien. Un détachement de guerriers Elfes à son service a alors reçu l'ordre de monter la garde à l'orée de la forêt, côté Est, à proximité du gué le plus indiqué pour la traversée du fleuve. Et c'est en effet vers ce gué que les Orques approchent. Sans attendre, les Elfes bien préparés abattent sur les intrus une pluie de flèches dans l'espoir de leur faire rebrousser chemin.



Description

La table représente une portion du fleuve de l'Anduin et les abords de la Lothlórien. Il doit donc y avoir un cours d'eau de 6" de large traversant le centre du plateau sur l'axe Nord/Sud, et avec en son milieu un gué facilement traversable de 6". La zone couvrant 12" du Bord Ouest représente la lisière de la forêt de Lórien avec une forte densité d'arbres. Le reste de la table doit être relativement dégagé avec par-ci par-là des arbres, buissons et arbustes.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" du Bord Ouest de la table.

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

Objectifs

Les Elfes ont attendu l'approche des Orques et visent à leur interdire l'accès au Bois Doré.

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

Bien : Tuer assez de figurines du Mal pour rendre la victoire adverse impossible.

Mal : Au moins 10 figurines du Mal sortent de la table par le Bord Ouest.

Règles spéciales

Défendez nos Frontières : *Les Elfes sont venus jusqu'aux abords de leur forêt pour la protéger des envahisseurs, mais à moins d'y être obligés ils ne s'aventureront pas plus loin pour autant.*

Les figurines du Bien ne peuvent pas volontairement aller à plus de 12" du Bord Ouest de la table. Si pour une quelconque raison une figurine commence la Phase de Mouvement au-delà de cette limite, elle doit se déplacer pour retourner dans cette zone.

L'Anduin : *Le fleuve a un écoulement rapide, rendant les tentatives de le traverser très dangereuses en-dehors du gué.*

Le fleuve compte comme des Eaux Profondes, à l'exception du gué au centre qui compte comme un terrain dégagé. De plus, toute figurine qui passe le test de Nage afin de traverser le cours d'eau subit un malus supplémentaire de -1.

Participants

Forces du Bien :

- 1 Capitaine Elfe Sylvestre avec arc elfique
- 12 Guerriers Elfes Sylvestres (4 dagues de jet, 4 lances d'Elfes sylvestres, 4 arcs elfiques)
- 1 Sentinelle Elfe Sylvestre

Forces du Mal :

- Muzgúr, Chaman Orque
- 1 Capitaine Orque avec bouclier
- 12 Guerriers Orques (4 boucliers, 4 lances, 2 armes à deux mains, 2 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisteurs Orques

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 2 *Escarmouches en Lórien*, le Joueur du Bien peut une seule fois choisir d'avoir l'Initiative au lieu de lancer le dé.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 2 *Escarmouches en Lórien*, les figurines du Mal peuvent relancer un seul D6 sur chaque lancement du Pouvoir Magique *Pourrissement*.



ESCARMOUCHES EN LÓRIEN



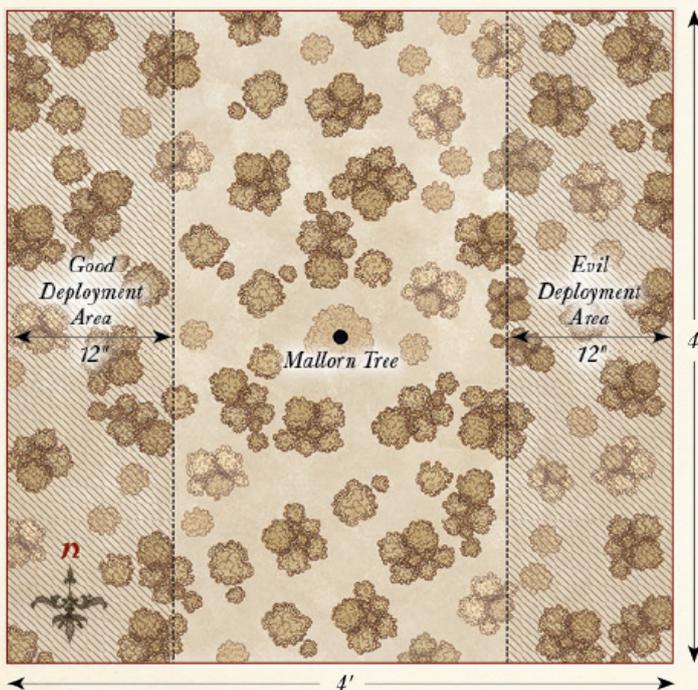
Scénario 2



La Lothlórien abrite les légendaires Mellyrn, des arbres gigantesques qui poussaient jadis à Valinor. C'est Galadriel qui en avait emporté avec elle quelques graines lorsqu'elle est venue s'installer en Terre du Milieu. Les grandes feuilles du Mallorn prennent une couleur dorée en automne et en hiver, d'où cette autre appellation de la Lothlórien : le Bois Doré.

Ce sont ces arbres précisément que les Orques cherchent à détruire alors qu'ils se frayent un chemin à travers la forêt. Sauron sait que les Elfes tiennent ces feuillus en très haute estime et il compte sur le fait que leur disparition les démoralise. Néanmoins, les Elfes sont déjà habitués à protéger leurs Mellyrn contre toute attaque et ils ont envoyé une troupe de guerriers Galadhrim pour veiller à leur sécurité.

Ainsi des guerriers Galadhrim sont venus se joindre aux Elfes Sylvestres pour défendre ces arbres légendaires contre les assaillants Orques. Mais ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est que l'ennemi a emmené avec lui une arme inattendue : des chamans qui ont été formés à une magie qui, bien que grossière, possède le pouvoir de flétrir et faire pourrir la flore de l'intérieur. Ils doivent donc à tout prix empêcher ces sorciers de s'approcher trop près des arbres.



Description

La table représente une zone de la Lothlórien, densément recouverte d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois. Au centre de la table doit se démarquer des autres un arbre de 3" de diamètre : c'est un mallorn.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" du Bord Ouest de la table.

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

Objectifs

Les Mellyrn de la Lórien poussent à des hauteurs vertigineuses et subliment la magnificence du Bois Doré. C'est précisément pourquoi les Orques veulent les abattre.

La partie dure 10 tours.

Bien : Le Mallorn est encore debout à la fin de la partie.

Mal : Le Mallorn a été abattu.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 1, le Joueur du Bien peut une seule fois choisir d'avoir l'Initiative au lieu de lancer le dé.

Règles spéciales

Le Mallorn : Ces arbres magnifiques se dressent hauts et fiers et dominent la forêt ; ils sont donc très difficiles à entailler.

Le Mallorn a 10 Points de Vie et une valeur de Défense de 10. Les figurines du Mal peuvent l'attaquer normalement durant la Phase de Combat à condition de ne pas être déjà Engagé avec une figurine du Bien ou avoir effectué un tir. Les Coups Spéciaux peuvent être utilisés contre lui, de même que le soutien au combat. Le Mallorn perdra systématiquement le jet de Duel et comptera toujours comme *Bloqué*.

Pourrissement : Les Orques ont prévu d'utiliser leur magie noire pour corrompre l'arbre, en altérant sa vitalité directement de l'intérieur.

Muzgûr et le Chaman Orque gagnent pour ce Scénario le Pouvoir Magique *Pourrissement* (voir ci-dessous). De plus, ils bénéficient chaque tour de 1 point de Volonté gratuit qui ne peut être utilisé que pour lancer ce Pouvoir Magique.

Pourrissement

Durée : Instantané

Ce Pouvoir Magique peut seulement cibler le Mallorn, a une portée de 6" et sur jet de Lancement à 4+. En cas de réussite, le Mallorn perd 1 Point de Vie et réduit sa valeur de Défense de 1 pour le reste de la partie.

Si le Mal a remporté le Scénario 1, les figurines du Mal peuvent relancer un seul D6 sur chaque lancement du Pouvoir Magique *Pourrissement*.

Participants

Forces du Bien :

- Orophin
- 1 Capitaine Elfe Sylvestre avec arc elfique
- 12 Guerriers Galadhrim (4 boucliers, 4 boucliers et lances, 4 arcs elfiques)
- 12 Guerriers Elfes Sylvestres (4 dagues de jet, 4 lances d'Elfes sylvestres, 4 arcs elfiques)

Forces du Mal :

- Muzgûr, Chaman Orque
- 1 Capitaine Orque avec bouclier
- 1 Chaman Orque
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 armes à deux mains, 4 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisteurs Orques

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 3 *Cernés de toutes parts*, le Joueur du Bien peut choisir de terminer la partie à la fin du 11e tour.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 3 *Cernés de toutes parts*, Orophin commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.



CERNÉS DE TOUTES PARTS



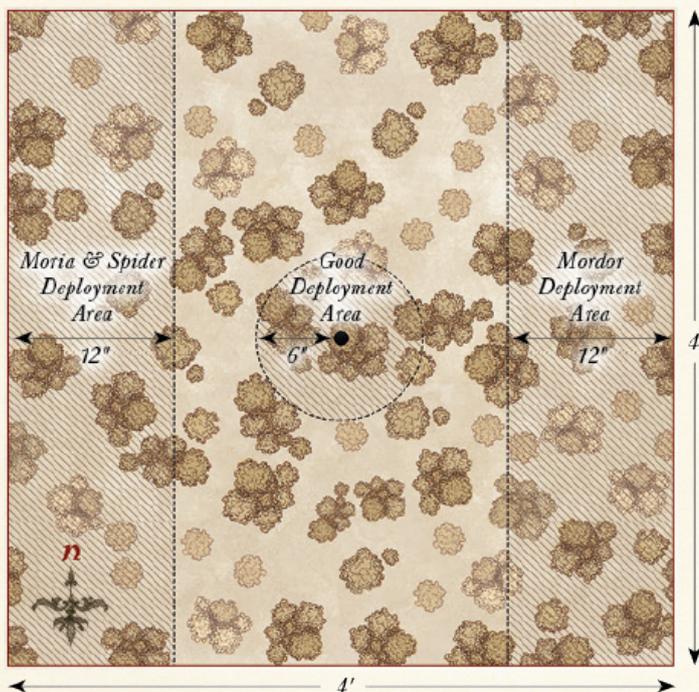
Scénario 3



L'assaut du Mordor sur la Lothlórien n'est pas passé inaperçu aux yeux d'autres créatures maléfiques toujours prêtes à attaquer la forêt. Le son du combat entre Elfes et Orques est parvenu aux oreilles des Gobelins des Monts Brumeux qui vivent au pied des montagnes parmi d'autres engeances corrompues.

Attirés par le tumulte de la guerre, les chamans prirent la tête de ces Gobelins et bêtes environnantes et voulurent saisir une belle occasion de semer la ruine et la mort sur les Galadhrim. Rassemblant autant de forces que possible, les chefs Gobelins connus sous les noms de Drûzhag et Ashrâk les mènent droit sur le Bois Doré.

Alors qu'Orophin se bat aux côtés des siens contre les Orques de Muzgûr, des renforts conduits par Rúmil font route depuis Caras Galadhon pour soutenir le front. Mais à l'approche de la tombée de la nuit, il s'avère que le contingent elfe était suivi de près par la nouvelle menace gobeline et que soudainement les Galadhrim se retrouvent piégés entre les deux armées ennemies.



Description

La table représente une zone de la Lothlórien, densément recouverte d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois.

Positions de départ

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

Ensuite le Joueur du Mal déploie ses figurines **Mordor** à moins de 12" du Bord Est de la table, puis ses figurines **Moria** et **Araignées** à moins de 12" du Bord Ouest.

Objectifs

Avec leurs renforts à leurs côtés, les Elfes tentent de briser les forces combinées des Orques et des Gobelins qui souillent la forêt de leur présence.

La partie dure 12 tours.

Le camp qui gagne la partie est celui qui a le plus de figurines à 6" du centre de la table à la fin du 12e tour. Si les deux camps ont le même nombre de figurines, la partie se termine sur un match nul.

Si le **Bien** a remporté le Scénario 2, le Joueur du Bien peut choisir de terminer la partie à la fin du 11e tour.

Règles spéciales

Couverture des Ténèbres : *Comme les Gobelins des Monts Brumeux ne sortent jamais à la lumière du jour, l'assaut sur la Lothlórien a lieu à la nuit tombée.*

La bataille se déroule la nuit. La visibilité s'en retrouve réduite, les figurines ne peuvent donc pas être la cible de tirs, de pouvoirs magiques ou de capacités spéciales à plus de 12" (exception faite des figurines dotées de la règle spéciale *Cavernicole* qui peuvent y voir normalement). Cependant les tirs sont d'autant plus difficiles à esquiver et gagnent un bonus de +1 au jet pour Blesser.

Sombres sortilèges : *Orques et Gobelins connaissent et partagent entre eux des formes grossières de sorcellerie.*

Toutes les figurines du Mal peuvent relancer autant de dés qu'elles le souhaitent à chacun de leurs jets de Lancement de Pouvoirs Magiques.

Fureur du Bois Doré : *Les Elfes se battront jusqu'à la mort pour tailler en pièces tout ce qui jaillit des ténèbres.*

Les figurines du Bien réussissent automatiquement tous leurs tests de Bravoure.

Si le Mal a remporté le Scénario 2, Orophin commence la partie avec seulement 1 point de Puissance.

Participants

Forces du Bien :

- Rúmil
- Orophin
- 1 Capitaine Elfe Sylvestre avec arc elfique
- 24 Guerriers Galadhrim (8 boucliers, 8 lances, 8 arcs elfiques)
- 12 Guerriers Elfes Sylvestres (4 dagues de jet, 4 lances d'Elfes sylvestres, 4 arcs elfiques)
- 4 Gardes de la Cour des Galadhrim
- 1 Sentinelle Elfe Sylvestre

Forces du Mal :

- Muzgúr, Chaman Orque
- Drúzhag le Belluaire
- Ashrâk,
- 1 Chaman Orque
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 armes à deux mains, 4 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisseurs Orques
- 24 Gobelins de la Moria (8 boucliers, 8 lances, 8 arcs Orques)
- 4 Araignées Venimeuses
- 2 Maraudeurs Wargs

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 4 *Assaut final sur Caras Galadhon*, les Héros du Bien peuvent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 4 *Assaut final sur Caras Galadhon*, Rúmil et Orophin commencent la partie avec seulement 1 point de Puissance chacun.

ASSAUT FINAL SUR CARAS GALADHON



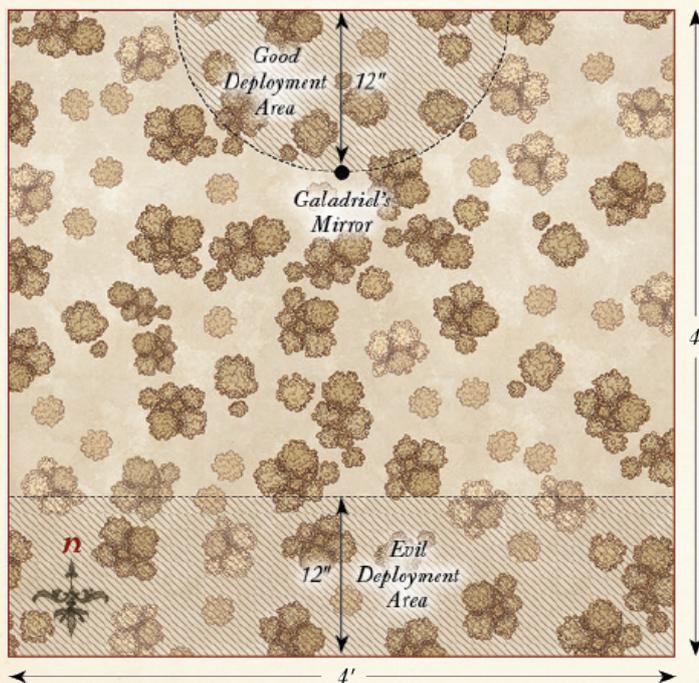
Scénario 4



La forêt de la Lórien a été progressivement entraînée dans une guerre totale. La première armée orque a maintenant été rejointe par une horde de Gobelins, de Wargs et d'autres créatures des Monts Brumeux. Tous rassemblés, ils ont forcé les Galadhrim à se replier sur Caras Galadhon et ils s'apprêtent à jeter toutes leurs forces sur la cité pour la conquérir au nom du Seigneur des Ténèbres.

A la faveur de l'obscurité de la nuit, Muzgûr conduit ses troupes au Nord droit sur Caras Galadhon, Drûzhag et Ashrâk le suivent. Bien que le plan initial était de recevoir en renfort les autres armées revenues d'Erebor et de la Forêt Noire, les Orques doivent composer avec ces alliés inattendus pour lancer l'assaut final sur la capitale du Bois Doré.

Cependant, la cité elfique est fort bien défendue. Les frères Rúmil et Orophin sont à la tête des Galadhrim vêtus d'armures dorées ainsi que de la Garde de Caras Galadhon, l'élite guerrière de la Lothlórien. Galadriel et Celeborn se tiennent évidemment prêts à lutter contre le Mordor venu à leurs portes. C'est un fait que leur peuple va devoir puiser dans toute son énergie pour briser l'attaque générale des envahisseurs. Pour eux, c'est la victoire ou la mort.



Description

La table représente une zone de la Lothlórien, densément recouverte d'arbres, de buissons et d'autres décors de sous-bois. Le Miroir de Galadriel est placé à mi-distance entre le centre de la table et le point central du Bord Nord.

Positions de départ

Le Joueur du Bien déploie ses forces à moins de 12" du point central du Bord Nord de la table.

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

Objectifs

C'est la bataille finale qui décidera du sort de la Lothlórien, avec les Orques et Gobelins avides de ravager Caras Galadhon.

La partie dure jusqu'à la fin du tour où l'un des deux camps a été réduit à 25% de ses effectifs.

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

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

Égalité : Les deux camps atteignent leur objectif durant le même tour.

Règles spéciales

Galadriel : *Le Seigneur des Ténèbres craint au plus haut point le pouvoir de Galadriel ; si elle tombe, les Peuples Libres sont perdus.*

Si Galadriel meurt, la partie se termine immédiatement et est gagnée par le Joueur du Mal.

Couverture des Ténèbres : Comme les Gobelins des Monts Brumeux ne sortent jamais à la lumière du jour, l'assaut sur la Lothlórien a lieu à la nuit tombée.

La bataille se déroule la nuit. La visibilité s'en retrouve réduite, les figurines ne peuvent donc pas être la cible de tirs, de pouvoirs magiques ou de capacités spéciales à plus de 12" (exception faite des figurines dotées de la règle spéciale *Cavernicole* qui peuvent y voir normalement). Cependant les tirs sont d'autant plus difficiles à esquiver et gagnent un bonus de +1 au jet pour Blesser.

Sombres sortilèges : Orques et Gobelins connaissent et partagent entre eux des formes grossières de sorcellerie.

Toutes les figurines du Mal peuvent relancer autant de dés qu'elles le souhaitent à chacun de leurs jets de Lancement de Pouvoirs Magiques.

Fureur du Bois Doré : Les Elfes se battront jusqu'à la mort pour tailler en pièces tout ce qui jaillit des ténèbres.

Les figurines du Bien réussissent automatiquement tous leurs tests de Bravoure.

Si le Bien a remporté le Scénario 3, les Héros du Bien peuvent relancer les 1 sur les jets pour Blesser au combat.

Si le Mal a remporté le Scénario 3, Rúmil et Orophin commencent la partie avec seulement 1 point de Puissance chacun.

Participants

Forces du Bien :

- Galadriel avec le Miroir de Galadriel
- Celeborn avec armure lourde, lame de facture elfique et bouclier
- Rúmil
- Orophin
- 24 Guerriers Galadhrim (8 boucliers, 8 lances et lances, 8 arcs elfiques)
- 12 Guerriers Elfes Sylvestres (4 dagues de jet, 4 lances d'Elfes sylvestres, 4 arcs elfiques)
- 4 Gardes de la Cour des Galadhrim
- 3 Sentinelles Elfe Sylvestre

Forces du Mal :

- Muzgúr, Chaman Orque
- Drúzhag le Belluaire
- Ashrâk,
- 1 Chaman Orque
- 24 Guerriers Orques (8 boucliers, 8 lances, 4 armes à deux mains, 4 arcs Orques)
- 6 Chevaucheurs de Wargs (2 boucliers, 2 javelots, 2 arcs Orques)
- 6 Pisteurs Orques
- 24 Gobelins de la Moria (8 boucliers, 8 lances, 8 arcs Orques)
- 8 Araignées Venimeuses
- 3 Maraudeurs Wargs

Bonus de scénario

Victoire du Bien : Dans le Scénario 5 *La chute de Dol Guldur*, Galadriel peut relancer un seul D6 sur chaque jet de Lancement du Pouvoir Magique *Effondrement*.

Victoire du Mal : Dans le Scénario 5 *La chute de Dol Guldur*, Galadriel commence la partie avec seulement 3 points de Volonté.



LA CHUTE DE DOL GULDUR



Scénario 5

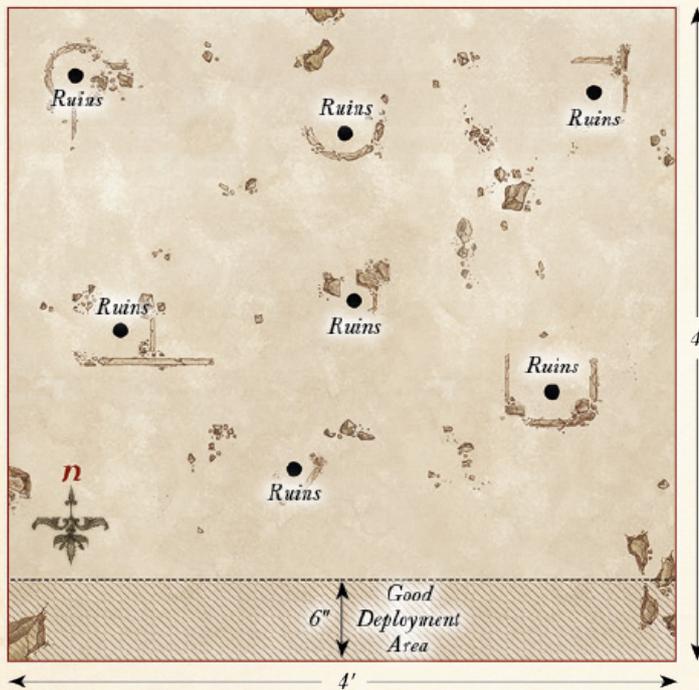


Le plan du Seigneur des Ténèbres a échoué. Les Orques de Razgûsh en Forêt Noire ont été vaincus et les légions de Rhûn s'enfuient de la Montagne Solitaire ; aucune de ces armées n'a donc pu converger vers la Lothlórien pour y soutenir l'attaque en cours. Et bien que les forces combinées de Muzgûr et des Monts Brumeux soient parvenues à dévaster une partie de la forêt, ils ont tous finalement été vaincus par les vaillants Galadhrim.

De plus, la nouvelle de l'Anneau Unique détruit et de la mort de Sauron est arrivée aux oreilles des Elfes. Galadriel prend aussitôt la décision de partir pour la forteresse de Dol Guldur, au Sud de la Forêt Noire, avec l'intention de détruire une bonne fois pour toutes le dernier bastion des forces du Mal. Pour accompagner la Dame de la Lórien dans son périple, Celeborn emmène avec lui autant de Galadhrim que possible parmi les survivants de la dernière bataille.

Malgré les circonstances favorables, Dol Guldur reste protégée par un dernier carré de serviteurs des ténèbres. Et si Galadriel veut réussir à conjurer les sombres sortilèges et à détruire la forteresse, les Galadhrim vont devoir tenir à distance tous ceux qui vont se jeter sur eux. Des bandes d'Orques et des meutes de Wargs errent toujours en ces lieux, de même que des Araignées fétides ont leur toile à proximité et sont en permanence en recherche de proies.

Mais aucune de ces menaces n'est aussi mortelle que les vrais défenseurs de Dol Guldur : les Castellans, des automates spectraux chargés depuis toujours à la garde de ces ruines. Même après la mort de Sauron, ces sinistres gardiens ne reculeront devant rien pour tuer tous les intrus. Dès que les Elfes furent entrés dans le fort, les Castellans surgissent de l'ombre avec le carnage comme seul objectif.



Description

La table représente une partie de la forteresse de Dol Guldur avec des ruines, des décombres et des rochers éparpillés. Sept décors de ruines doivent se démarquer des autres ; leur diamètre ne doit pas dépasser 6" et ils doivent tous être placés à plus de 6" du Bord Sud de la table.

Positions de départ

Le Joueur du Mal déploie un Castellan dans chacune des sept ruines marquées, puis il répartit le reste de ses forces aussi équitablement que possible dans ces sept même ruines.

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

Objectifs

Les Galadhrim sont venus couvrir Galadriel pendant qu'elle abat les murs de Dol Guldur encore chargés de ténèbres.

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

Bien : Détruire les 7 ruines empreintes de ténèbres.

Mal : Tuer Galadriel.

Règles spéciales

La Dame de Lumière : *Galadriel se concentre uniquement à mettre à terre les dernières ruines de Dol Guldur et à les faire s'écraser sur l'ennemi.*

Dans ce scénario, Galadriel gagne le Pouvoir Magique *Effondrement* et ne peut en lancer aucun autre.

Effondrement

Durée : Instantané

Ce pouvoir magique peut seulement cibler les sept ruines marquées de Dol Guldur, à une portée de 3" et sur jet de Lancement à 4+. En cas de réussite, la ruine est considérée comme détruite et toutes les figurines à l'intérieur ou à 1" autour subissent une touche de Force 8.

Si **le Bien** a remporté le Scénario 4, Galadriel peut relancer un seul D6 sur chaque jet de Lancement du Pouvoir Magique *Effondrement*.

Si **le Mal** a remporté le Scénario 4, Galadriel commence la partie avec seulement 3 points de Volonté.

Éreintés par la Guerre : *Les Galadhrim sortent tout juste d'une guerre sanglante et beaucoup sont encore épuisés.*

Les **Héros** du Bien commencent la partie avec 1 point de Puissance en moins.

Participants

Forces du Bien :

- Galadriel
- Celeborn avec armure lourde, épée de facture elfique et bouclier
- Rúmil
- Orophin
- 24 Guerriers Galadhrim (8 boucliers, 8 boucliers et lances, 8 arcs elfiques)
- 4 Gardes de la Cour des Galadhrim

Forces du Mal :

- 7 Castellans de Dol Guldur
- 12 Chasseurs Orques (6 sans équipement additionnel, 4 arcs Orques, 2 pioches à deux mains)
- 12 Wargs des Ombres
- 4 Araignées de la Forêt Noire





