

Armées du Bien



Le Jeu de Bataille
de la Terre du Milieu - v7

Sommaire

Guide des Traductions	6
Note des Traducteurs	8

CRÉPUSCULE DU IIÈME ÂGE : GUERRES DE L'ULTIME ALLIANCE

L'Armée du Lindon	10
L'Armée de Númenor	12
L'Ultime Alliance	14

CONTES ET LÉGENDES DU IIIÈME ÂGE : APOGÉE ET DÉCLIN DES ROYAUMES

L'Armée de Fondcombe	18
L'Armée de la Lothlórien	20
Le Royaume de Khazad-dûm	22
L'Armée de l'Arnor	24
La Bataille de Fornost	26
La Bataille des Champs du Celebrant	28
La Bataille des Champs Verts	30
Les Royaumes des Hommes	32

CONTES ET LÉGENDES DU IIIÈME ÂGE : LA GUERRE DES ROHIRRIM

L'Armée d'Edoras	36
Les Défenseurs de Fort-le-Cor	38

HISTOIRE D'UN ALLER ET D'UN RETOUR : GRANDEUR ET CHUTE D'EREBOR

La Garde de Thrór	42
La Garnison de Dale	44
L'Armée d'Erebor et Dale	46

HISTOIRE D'UN ALLER ET D'UN RETOUR : QUÊTE D'EREBOR ET TÉNÈBRES À DOL GULDUR

Le Conseil Blanc	50
La Compagnie de Thorin	52
Les Rangers de la Forêt Noire	54
La Garde de Lacville	56

HISTOIRE D'UN ALLER ET D'UN RETOUR : LA BATAILLE DES 5 ARMÉES

Le Domaine de Thranduil	60
Les Rescapés de Lacville	62
L'Armée des Monts de Fer	64
L'Armée d'Erebor Reconquis	66
L'Alliance de Radagast	68
La Bataille des Cinq Armées	70
Les Assaillants de Ravenhill	72

CONTES ET LÉGENDES DU IIIÈME ÂGE : GRANDES GESTES DES PETITES GENS

La Garde d'Arathorn	76
Les Gardiens du Carrock	78
L'Expédition à l'Est	80
La Reconquête de la Moria	82

LA GUERRE DE L'ANNEAU : LA QUÊTE DU PORTEUR DE L'ANNEAU

L'Armée de la Comté	86
Le Périple vers Fondcombe	88
La Communauté	90
La Dissolution de la Communauté	92
La Garnison de l'Ithilien	94

LA GUERRE DE L'ANNEAU : ASSAUT SUR LE ROHAN

Le Royaume du Rohan	98
La Bataille des Gués de l'Isen	100
L'Exode vers le Gouffre de Helm	102
Les Défenseurs du Gouffre de Helm	104
Le Baroud d'Honneur du Gouffre	106
Les Cavaliers d'Eomer	108
La Dernière Marche des Ents	110

LA GUERRE DE L'ANNEAU : LE GONDOR EN FLAMMES

La Reprise d'Osgiliath.....	114
L'Armée de Minas Tirith.....	116
L'Armée des Fiefs.....	118
Les Murs de la Cité Blanche.....	120
Les Sentiers des Drúedain.....	122
Les Cavaliers de Théoden.....	124
La Fureur d'Éomer.....	126
La Compagnie Grise.....	128
Le Retour du Roi	130
Les Défenseurs du Pelennor	132

LA GUERRE DE L'ANNEAU : LES GUERRES DU NORD

L'Armée d'Erebor Restauré	136
L'Armée de Dale	138
Les Défenseurs d'Erebor.....	140

ÉPILOGUE DU IIIÈME AGE : LA CHUTE DU MAL

Les Hommes de l'Ouest.....	144
Les Aigles.....	146
La Bataille de Lézeau.....	148

v7.060 – 31/08/2026



Guide des Traductions

ÉQUIVALENCES VO/VF

Dans un souci pratique, nous avons recensé ci-dessous les noms originaux des Armées, issues des différents livres et PDF de Games Workshop, ainsi que la traduction choisie par l'équipe.

	Nom original	Traduction française
Armies of the Lord of the Rings™	The Fellowship	La Communauté de l'Anneau
	The Shire	L'Armée de la Comté
	Road to Rivendell	Le Périple vers Fondcombe
	Breaking of the Fellowship	La Dissolution de la Communauté
	Kingdom of Rohan	Le Royaume du Rohan
	Road to Helm's Deep	L'Exode vers le Gouffre de Helm
	Defenders of Helm's Deep	Les Défenseurs du Gouffre de Helm
	Ride Out	Le Baroud d'Honneur du Gouffre
	Riders of Éomer	Les Cavaliers d'Éomer
	Riders of Théoden	Les Cavaliers de Théoden
	Army of Edoras	L'Armée d'Edoras
	Defenders of the Hornburg	Les Défenseurs de Fort-Le-Cor
	Minas Tirith	L'Armée de Minas Tirith
	Garrison of Ithilien	La Garnison de l'Ithilien
	Reclamation of Osgiliath	La Reprise d'Osgiliath
	Atop the Walls	Les Murs de la Cité Blanche
	Return of the King	Le Retour du Roi
	Defenders of the Pelennor	Les Défenseurs du Pelennor
	Men of the West	Les Hommes de l'Ouest
	Númenor	L'Armée de Númenor
	Lindon	L'Armée du Lindon
	Rivendell	L'Armée de Fondcombe
	The Last Alliance	L'Ultime Alliance
	Lothlórien	L'Armée de la Lothlórien
	Fangorn	La Dernière Marche des Ents
	The Eagles	Les Aigles
	Realms of Men	Les Royaumes des Hommes
Armies of the Hobbit™	Thorin's Company	La Compagnie de Thorin
	Army of Thrór	La Garde de Thrór
	The Iron Hills	L'Armée des Monts de Fer
	Erebor Reclaimed	L'Armée d'Erebor Reconquis
	Army of Lake-Town	La Garde de Lacville
	Survivors of Lake-Town	Les Rescapés de Lacville
	Garrison of Dale	La Garnison de Dale
	Erebor & Dale	L'Armée d'Erebor & Dale
	Rivendell	L'Armée de Fondcombe
	Halls of Thranduil	Le Domaine de Thranduil
	Rangers of Mirkwood	Les Rangers de la Forêt Noire
	The Battle of Five Armies	La Bataille des Cinq Armées
	Assault on Ravenhill	Les Assaillants de Ravenhill
	Radagast Alliance	L'Alliance de Radagast
	The White Council	Le Conseil Blanc

	Nom original	Traduction française
Armies of Middle-Earth™	Battle of Bywater	La Bataille de Lézeau
	Arathorn's Stand	La Garde d'Arathorn
	The Grey Company	La Compagnie Grise
	The Beornings	Les Gardiens du Carrock
	Fords of Isen	La Bataille des Gués de l'Isen
	Paths of the Drúadan	Les Sentiers des Drúedain
	The Fiefdoms	L'Armée des Fiefs
	The Grief of Éomer	La Fureur d'Éomer
	Arnor	L'Armée de l'Arnor
	Army of Dale	L'Armée de Dale
	Battle of Fornost	La Bataille de Fornost
	Kingdom of Khazad-dûm	Le Royaume de Khazad-dûm
	Army of Erebor	L'Armée d'Erebor Restauré
	Defenders of Erebor	Les Défenseurs d'Erebor
Legacies™	Battle of Greenfields	La Bataille des Champs Verts
	Fields of Celebrant	La Bataille des Champs du Celebrant
	Reclamation of Moria	La Reconquête de la Moria
	Expedition to the East	L'Expédition à l'Est



NOTE DES TRADUCTEURS

PRÉAMBULE

Cette traduction de la v7 des Règles, Profils et Armées de MESBG (Middle-Earth Strategy Battle Game) est un **projet non-officiel** qui n'est pas soutenu par Warhammer™ ni par aucun de ses partenaires. **Il ne vise aucunement à se substituer aux livres officiels**, qui sont toujours la référence en cas de désaccord sur l'application d'une règle en partie. Son objectif est de permettre à tous les joueurs francophones de bénéficier d'un accès plus simple aux règles du jeu, à la fois par la traduction en français, dont Games Workshop fait malheureusement l'économie, mais aussi par l'intégration des erratas et par une compilation logique des profils et des armées.

Ainsi, puisqu'il vise à promouvoir le jeu en France, ce travail de traduction est proposé de manière **totale** **gratuite**. De plus, il est très **régulièrement mis à jour** (correction d'erreurs et de coquilles diverses, intégration de nouveautés); à cet égard, nous vous invitons à récupérer ce manuel de règles **exclusivement à l'adresse suivante**, qui en recense toujours la dernière version publique : <https://les-pieces-avacent.fr/traductions>.

Si vous repérez des erreurs, des fautes, des problèmes de mise en page ou autres, **merci de les faire remonter** en utilisant **uniquement** le salon **#correction-vf** du Discord ou le fichier suivant : <https://shorturl.at/jwMLH>.

Selon mes disponibilités, je ferai en sorte de les corriger au plus vite.

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

Le travail de traduction a été effectué par une équipe bénévole de la FFTM (Fédération Française de la Terre du Milieu) composée notamment d'Ikorih, de Meltam, de Shakà et d'Amàndil Eremanth. De nombreux autres membres y ont également contribué, notamment via la relecture ou la récupération des images.

Vous pouvez retrouver l'ensemble des actualités de la FFTM sur son site internet : <https://fftm-mesbg.fr>.

Les visuels proviennent de plusieurs sources, notamment les livres originaux de Warhammer™, et les articles de Warhammer Community™.

Cependant, la source principale de visuels de qualité est le peintre et photographe HVM Workbench, que vous pouvez retrouver sur ses réseaux sociaux :

- <https://www.facebook.com/hvmworkbench/>
- <https://www.instagram.com/hvmworkbench/>

Enfin, le travail de mise en page, de mise à jour, d'hébergement et de publication de ce projet de traduction est intégralement effectué par mes (Amàndil Eremanth) soins.

Vous pouvez retrouver mes actualités sur mon blog : <https://les-pieces-avacent.fr>.

COMMENT NOUS REMERCIER

Si vous souhaitez nous remercier, vous avez plusieurs manières de le faire.

La première est simplement de **remercier l'équipe** lorsque vous nous croisez en tournoi, sur les réseaux sociaux ou encore sur le Discord communautaire (<https://discord.gg/Casnrfu>), que nous vous invitons à rejoindre si ce n'est pas déjà le cas. **Rien ne vaut le fait de savoir que notre travail vous plaît**, ou même qu'il vous a motivé à jouer, par exemple!

Ensuite, nous vous demandons, si cela vous est possible, d'**adhérer à la Fédération Française de la Terre du Milieu**, qui permet l'existence et la qualité de cette traduction par le travail acharné de ses bénévoles. Si c'est déjà fait, vous pouvez également faire un don à la fédération.

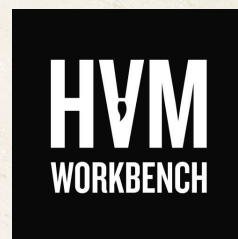
Toutes les infos sont disponibles ici : <https://fftm-mesbg.fr/la-fftm/adhesion-fftm/>.

Si vous souhaitez encourager et remercier les bénévoles de la FFTM tout en recevant des copies imprimées de ces traductions, n'hésitez pas à faire un tour sur la boutique FFTM :

<https://www.helloasso.com/associations/federation-francaise-de-la-terre-du-milieu/boutiques/boutique-de-la-fftm/>.

Et pour finir, vous pouvez aussi me faire un don directement pour soutenir le travail de longue haleine de mise en page et d'entretien des différents projets de traduction : <https://fr.tipeee.com/eremanth>.

Quoi qu'il en soit, merci à tous et à bientôt autour d'une table de jeu!
Amàndil Eremanth.



Crépuscule du IIème Âge :



Guerres de l'ultime Alliance

L'Armée du Lindon

Au cours du Deuxième Âge de la Terre du Milieu, le plus grand royaume des Elfes est celui du Lindon, à l'Ouest des Montagnes Bleues. C'est là que demeurent les Hauts Elfes, sous le règne de Gil-galad, Haut Roi des Noldor. De tout temps, les Elfes ont été les ennemis des ténèbres et n'ont cessé de combattre pour délivrer le monde de l'ombre de Morgoth, et, aux Âges suivants, de celle de son serviteur, Sauron.

À la suite du forgeage des Anneaux de Pouvoir et de l'ascension de Sauron dans les dernières années du Deuxième Âge, Gil-galad savait qu'il n'était plus qu'une question de temps avant que la guerre ne s'abatte sur les Elfes. Grâce au pouvoir de l'Anneau, Sauron écrasa de nombreux royaumes elfiques, ne laissant derrière lui qu'un sillage de cités en ruines et de corps brisés. Lorsque Elendil, Haut Roi du Gondor et de l'Arnor, vint trouver Gil-galad pour lui proposer une alliance afin de défier la domination de Sauron, ce dernier accepta sans hésiter. Une telle alliance pourrait bien sceller le sort du Seigneur des Ténèbres.

Au cœur du Lindon se trouvent les Havres Gris, le port elfique d'où voguent les navires vers les Terres Éternelles. C'est là que réside Círdan, seigneur des Elfes, qui veille sur les vaisseaux en partance de ce havre. Bien que ses grandes heures de combattant soient depuis longtemps révolues, Círdan reste un maître accompli dans l'art de la magie, capable d'user de ses pouvoirs pour soutenir ses alliés. Lorsque les Elfes du Lindon sont appelés aux armes, Círdan rassemble ses pairs des Havres Gris et marche à leurs côtés pour prêter main-forte au Haut Roi des Noldor.

À l'apogée de leur puissance, les armées du Lindon n'avaient pas leur égal parmi les Peuples Libres de la Terre du Milieu. Les Elfes qui les composent sont des guerriers accomplis à l'épée, à l'arc et à la lance, et chacun d'entre eux a traversé d'innombrables batailles au cours de son immortelle existence. La marche des armées des Hauts Elfes revêtus d'armures dorées étincelantes est un spectacle à même de faire trembler jusqu'au plus téméraire des Orques. Telle est renommée la prouesse martiale des Elfes.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **GIL-GALAD, Haut Roi des Noldor**.....175 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **ELROND, Maître de Fondcombe**.....170 points
 - Cheval.....20 points
- **GLORFINDÉL, Seigneur de l'Ouest**.....160 points
 - Asfaloth.....20 points
 - Cheval.....20 points

HÉROS COMMUNS

- **CÍRDAN des Havres Gris**.....75 points
- **ERESTOR** **LEGACY**.....85 points
- **CAPITAINE de Fondcombe**.....70 points
 - Cheval, Arc elfique et Lance de cavalerie elfique.....30 points
 - Bouclier.....5 points

HÉROS MINEURS

- **MAÎTRE des Orages de Fondcombe** **LEGACY**.....65 points

GUERRIERS

- **GUERRIER de Fondcombe**.....9 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc elfique.....2 points
 - Bouclier et Lance elfique.....2 points
 - Bouclier.....1 point
- **CHEVALIER de Fondcombe**.....20 points
 - Échanger la Lance de cavalerie elfique contre une Bannière.....25 points
 - Bouclier.....1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Lindon doit toujours inclure Gil-galad, Haut Roi des Noldor, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Tangado haid, leithio i philinn !** » – *Sous les ordres de leurs commandants, les Elfes du Lindon décochent une volée mortelle de flèches acérées.*

Les **Guerriers** alliés à moins de 3" d'un **Héros** allié peuvent relancer leurs Jets pour Toucher ratés quand ils Tirent dès lors qu'ils ne se sont pas Déplacés durant la précédente Phase de Mouvement.

Pouvoir des Noldor – *En tant que grand Elfe du Premier Âge, Gil-galad possède une puissance presque inégalée et peut renforcer ses alliés contre les pouvoirs maléfiques.*

Les figurines alliées à moins de 6" de Gil-Galad gagnent la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**.



L'Armée de Númenor

Bien qu'ils fussent des exilés après l'engloutissement de leur patrie à la fin du Second Âge, l'arrivée des Hommes de Númenor en Terre du Milieu allait en changer le destin à jamais. Fondant les grands royaumes du Gondor et de l'Arnor pour reproduire la gloire et la splendeur de leur ancien foyer, les Hommes de Númenor devinrent rapidement une force hégémonique, repoussant les armées du Seigneur des Ténèbres et érigeant peut-être le plus grand et le plus puissant royaume de toute la Terre du Milieu.

Sur le trône du Gondor et de l'Arnor siégeait le Haut Roi, Elendil. Sage, noble et juste, Elendil était un roi aimé de son peuple et régnait d'une manière digne des grands souverains númenóreens d'autrefois. Le désir d'Elendil était de voir son nouveau royaume restaurer la grandeur de Númenor, un héritage qui serait porté par son fils, Isildur, et par leurs descendants qui allaient façonner les royaumes du Gondor et de l'Arnor durant des siècles.

Les armées aux tuniques sombres de Númenor devinrent rapidement une puissance militaire redoutable. Dans leurs premières années en Terre du Milieu, les forces de Númenor affrontèrent de cruels seigneurs de guerre qui régnaient sur de vastes territoires, repoussant les impitoyables Haradrim vers le Sud, et triomphant des fanatiques Orientaux qui cherchaient à envahir depuis l'Est – et ils l'emportèrent à chaque fois, prouvant que leurs hauts faits valeureux et l'acier númenóreén pouvaient vaincre la cruauté et la brutalité des Hommes de moindre extraction. Cependant, ce ne furent pas là les plus grandes menaces pour Elendil et son peuple...

Quand le poing de Sauron frappa la Terre du Milieu, ce furent le Gondor et l'Arnor qui ressentirent le plus durement sa colère. Des bandes d'Orques pillèrent les frontières des terres d'Elendil, cherchant à affaiblir les Hommes de Númenor et à leur inspirer un profond désespoir. La puissance des armées du Mordor était telle que même les troupes de Númenor ne pouvaient les affronter seules. Ainsi, Elendil dut forger une alliance pour que son royaume survive – une alliance qui allait façonner l'avenir de la Terre du Milieu.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Elendil, Haut Roi du Gondor et de l'Arnor**.....175 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Isildur, Prince de Númenor**.....130 points
 - Cheval.....20 points
 - L'Anneau Unique.....Gratuit

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine de Númenor**.....70 points

GUERRIERS

- **Guerrier de Númenor**9 points
 - Bouclier et Lance.....2 points
 - Arc long.....1 point
 - Bouclier.....1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Isildur, Prince de Númenor ne peut pas être équipé de l'Anneau Unique si votre Armée contient également Elendil, Haut Roi du Gondor et de l'Arnor.

RÈGLES SPÉCIALES

Sang de Númenor – *Le sang qui coule dans les veines des Núménoréens les rend naturellement résistants, et lorsque leurs seigneurs se trouvent à proximité, les Hommes de Númenor s'endurcissent face aux sortilèges adverses.*

Les figurines de **Númenor** alliées à moins de 6" d'un **Héros Unique** de **Númenor** gagnent la Règle Spéciale Résistant à la Magie.

La Résolution des Hommes – *Les Hommes de Númenor sont une force militaire hautement expérimentée, et leurs victoires passées n'ont fait que renforcer leur confiance.*

Les figurines de **Númenor** alliées gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

La Lignée des Rois – *Númenor était un royaume fier, où tradition et honneur étaient primordiaux. Depuis leur arrivée en Terre du Milieu, Elendil et Isildur ont tout fait pour préserver les anciennes traditions, et chercheront à affronter les chefs ennemis dans un combat honorable.*

S'il a le mot-clef **Unique**, votre **Général** gagne la Règle Spéciale Chasseur de Têtes. De plus, votre **Général** doit toujours relever un Défi Héroïque qui lui est lancé.



L'ultime Alliance

Lorsque le Seigneur des Ténèbres Sauron forgea les Anneaux de Pouvoir, il ne fallut guère de temps avant qu'il ne commence à dominer la Terre du Milieu. Un à un, les royaumes libres tombèrent sous la puissance de l'Anneau, chacun d'eux submergé par les armées d'Orques envoyées par Sauron pour les anéantir. À chaque victoire, Sauron gagnait en puissance, et bientôt son regard se tourna vers les plus grandes puissances de la Terre du Milieu. Mais il en fut certaines qui résistèrent...

Afin de combattre la menace grandissante de Sauron, une ultime alliance des Hommes et des Elfes fut scellée entre les Hauts Rois Elendil et Gil-galad. Pris isolément, chacun n'aurait été qu'un simple obstacle sur la route des armées de Sauron, mais ensemble ils se pensaient assez forts pour refouler les flots incessants du Mordor et vaincre enfin le Seigneur des Ténèbres une bonne fois pour toutes.

Marchant sur le Mordor, l'Ultime Alliance des Hommes et des Elfes livra bataille côte à côte, et sur les pentes de la Montagne du Destin ils combattirent pour le sort même de la Terre du Milieu. Hommes et Elfes se dressèrent face à une armée d'Orques largement supérieure en nombre, sans montrer la moindre peur alors que la horde se ruait sur eux. Les archers des deux peuples firent pleuvoir leurs flèches sur l'ennemi, tandis que les premières lignes demeuraient stoïques, attendant que les Orques viennent se briser contre leurs murs de boucliers tels des vagues sur les rochers.

S'il y eut bien des armées d'exception au cours de l'histoire de la Terre du Milieu, rares sont celles qui devinrent aussi légendaires que celle de l'Ultime Alliance. Sans le sacrifice d'Elendil, de Gil-galad et des armées des Hommes et des Elfes dans leur lutte contre le Seigneur des Ténèbres, l'ensemble des terres libres aurait sombré dans l'ombre, et le destin même de la Terre du Milieu en aurait été à jamais bouleversé.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **GIL-GALAD, HAUT ROI DES NOLDOR**.....175 points
- **ELENDIL, HAUT ROI DU GONDOR ET DE L'ARNOR**.....175 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **ELROND, MAÎTRE DE FONDCOMBE**.....170 points
 - Cheval.....20 points
- **ISILDUR, PRINCE DE NÚMENOR**.....130 points
 - Cheval.....20 points
 - L'Anneau Unique.....Gratuit

HÉROS COMMUNS

- **ERESTOR** LEGACY.....85 points
- **CAPITAINE DE FONDCOMBE**.....70 points
 - Cheval, Arc elfique et Lance de cavalerie elfique.....30 points
 - Bouclier.....5 points
- **CAPITAINE DE NÚMENOR**.....70 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DE FONDCOMBE**.....9 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc elfique.....2 points
 - Bouclier et Lance elfique.....2 points
 - Bouclier.....1 point
- **GUERRIER DE NÚMENOR**.....9 points
 - Bouclier et Lance.....2 points
 - Arc long.....1 point
 - Bouclier.....1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Ultime Alliance doit toujours inclure au moins un **Héros Unique** de **Númenor** et un **Héros Unique** de **Fondcombe**.
- Les **Guerriers de Númenor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** de **Númenor**.
- Les **Guerriers de Fondcombe** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** de **Fondcombe**.
- Isildur, Prince de Númenor ne peut pas être équipé de l'Anneau Unique si votre Armée contient également Elendil, Haut Roi du Gondor et de l'Arnor ou Gil-galad, Haut Roi des Noldor.

RÈGLES SPÉCIALES

Tourbillon d'Acier – *Lorsque les Hauts Elfes forment leur ligne de bataille, ceux qui tentent de les charger se heurtent à un mur d'acier étincelant, les lames des Elfes les fauchant sans répit.*

Chaque fois qu'une figurine d'**Infanterie** de **Fondcombe** qui n'est pas Engagée au Combat est Chargée, jetez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la figurine qui a Chargé subit immédiatement une Blessure.

Si cette figurine était une figurine de **Cavalerie**, jetez un autre D6. Sur un résultat de 1-3, la Blessure est attribuée à la **Monture**. Sur un résultat de 4+, elle est attribuée au cavalier. Cette Règle Spéciale est considérée comme une capacité Active.

« **Mais il en fut certaines qui résistèrent** » – *Sachant qu'ils sont le dernier espoir de la Terre du Milieu pour stopper la tyrannie de Sauron, l'alliance des Hommes et des Elfes donne tout contre les hordes de Mordor.*

Les figurines alliées peuvent relancer tous leurs dés donnant un résultat de 1 lors de leurs Tests de Bravoure.

Force de Númenor – *Aux côtés de leurs alliés, les Hommes de Númenor puisent chaque once de leur force pour résister aux armées du Seigneur des Ténèbres.*

Les figurines de **Númenor** alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups si elles Soutiennent ou sont Soutenues par une figurine de **Fondcombe** alliée.



Contes et Légendes du IIIème Âge :



Απογée et Déclin des Royaumes

L'Armée de Fondcombe

Au fil des siècles du Troisième Âge, le pouvoir des Elfes a commencé à décliner. Beaucoup d'entre eux ont péri durant la Guerre de l'Ultime Alliance ou bien ont pris la mer vers les Terres Immortelles, sentant que leur temps en Terre du Milieu touchait à sa fin. Bien que leur puissance soit bien amoindrie par rapport aux Âges précédents, les Hauts Elfes demeurent une force redoutable, capable de tenir tête à presque n'importe quel ennemi.

Dans les dernières années du Troisième Âge, l'essentiel du pouvoir des Hauts Elfes réside dans le grand sanctuaire elfique de Fondcombe. Lieu de paix et de sérénité, Fondcombe est dirigée par le seigneur Elrond, ancien pupille de Gil-galad, et protégée par Vilya, l'un des Trois Anneaux des Elfes. Sous le règne d'Elrond, toutes les créatures libres sont accueillies à Fondcombe, pourvu qu'elles fassent preuve d'honneur et de bonne foi envers leurs hôtes, et qu'aucune violence n'y soit commise durant leur séjour.

Cependant, à mesure que l'ombre s'étend sur la Terre du Milieu au cours du Troisième Âge, même un lieu aussi paisible que Fondcombe doit pouvoir se défendre. Les armées de Fondcombe rappellent la splendeur des Âges anciens : des rangs de guerriers elfes redoutables, revêtus d'une armure élégante, combattent côte à côte, tous vétérans de nombreuses guerres et maîtres dans l'art de leur arme.

Mais le domaine d'excellence des armées de Fondcombe, ce sont ses chevaliers. Ces cavaliers comptent parmi les meilleurs de la Terre du Milieu, chacun ayant consacré des décennies, voire des siècles, à perfectionner l'art du combat à cheval. Même le seigneur Elrond est un cavalier accompli, accompagnant souvent les Chevaliers de Fondcombe lorsque les frontières de leurs terres sont menacées par des maraudes d'Orques ou d'autres espions du Seigneur des Ténèbres. Mais si Fondcombe devait être réellement menacée, Elrond pourrait déchaîner toute la puissance de la Bruinen, la faisant s'abattre sur ses ennemis avec toute la fureur de l'océan.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ELROND, MAÎTRE DE FONDCOMBE** 170 points
 - Cheval 20 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **GLORFINDÉL, SEIGNEUR DE L'OUEST** 160 points
 - Asfaloth 20 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **ELLADAN & ELROHIR** 160 points les deux
 - Chevaux 40 points les deux
- **ARWEN UNDÓMIEL** 70 points
 - Asfaloth 20 points
- **LINDIR DE FONDCOMBE** 70 points
- **ERESTOR** **LEGACY** 85 points
- **CAPITAINE DE FONDCOMBE** 70 points
 - Cheval, Arc elfique et Lance de cavalerie elfique 30 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS MINEURS

- **MAÎTRE DES ORAGES DE FONDCOMBE** **LEGACY** 65 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **BILBON SACQUET, HOBBIT VIEILLISSANT** 45 points
 - Cotte de Mithril 15 points
 - Dard 5 points
 - L'Anneau Unique Gratuit

GUERRIERS

- **GUERRIER DE FONDCOMBE** 9 points
 - Bannière 25 points
 - Arc elfique 2 points
 - Bouclier et Lance elfique 2 points
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE FONDCOMBE** 20 points
 - Échanger la Lance de cavalerie elfique contre une Bannière 25 points
 - Bouclier 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Si votre Armée inclut Elrond, les Chevaliers de Fondcombe ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

Protection d'Imladris – Ceux qui défendent Fondcombe le font avec un courage raffermi tant qu'ils se battent dans ses frontières.

Les figurines alliées gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Posture défensive – Les Elfes de Fondcombe sont passés maîtres dans l'art de tenir position et d'attendre l'assaut de leurs ennemis, afin d'exploiter leurs faiblesses.

Les **Guerriers Elfes** alliés peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups, dès lors qu'ils ne se sont pas Déplacés durant la précédente Phase de Mouvement.

Invocation de la Bruinen – Les eaux de la Bruinen recèlent un grand pouvoir, et en temps de péril elles peuvent être déchainées pour protéger Fondcombe par ceux qui en connaissent le secret.

Une fois par partie, tant qu'Elrond ou Arwen est en vie et sur le champ de bataille, vous pouvez utiliser cette Règle Spéciale au début de n'importe quelle Phase de Mouvement durant laquelle votre Armée est Démoralisée. Positionnez un Marqueur de 25mm n'importe où à moins de 12" et en Ligne de Vue de Elrond ou d'Arwen, puis jetez un D6 pour chaque figurine ennemie à moins de 3" de ce Marqueur.

Si le résultat est égal ou supérieur à la Force de la figurine, ou est un 6 naturel, alors la figurine subit immédiatement une Touche de Force 4 et, si elle survit, elle est Jetée à Terre. Retirez le Marqueur après que les jets de dé ont été résolus pour chaque figurine.



L'Armée de la Lothlórien

À l'Est des Monts Brumeux et sur la rive occidentale de l'Anduin se trouve le royaume sylvestre de la Lothlórien, foyer des Elfes Galadhrim. Contrairement aux bois lugubres et corrompus de la Forêt Noire, la Lothlórien est un lieu de lumière, de refuge et de guérison ; un endroit où seuls les plus proches alliés des Elfes sont autorisés à s'aventurer. Ses sentiers sont protégés des serviteurs de l'ennemi, faisant de la Lothlórien l'un des rares havres de paix en Terre du Milieu durant le Troisième Âge.

La Lothlórien est gouvernée par Galadriel et Celeborn, deux Elfes d'une puissance immense ayant foulé la Terre du Milieu avant même le Premier Âge. Galadriel est une puissante sorcière dont le pouvoir peut rivaliser avec n'importe quel être de la Terre du Milieu, et elle maintient la sûreté des frontières de ses terres grâce à Nenya, l'un des trois Anneaux Elfiques. Peu osent s'opposer à la puissance de la Dame Galadriel, et ceux qui le feraient se heurteraient à sa redoutable colère.

Cependant, la Lórien ne peut être protégée par le seul pouvoir de Galadriel. C'est grâce aux prouesses martiales des guerriers Galadhrim que le royaume sylvestre a été préservé des maraudes de bandes d'Orques ; un fléau devenu de plus en plus fréquent au fil des années du Troisième Âge.

Les Galadhrim s'équipent d'armures dorées étincelantes, rendant hommage aux majestueux Mellyrn, arbres dorés qui se dressent fièrement dans la forêt. Ce sont ces armées que la Lothlórien doit mobiliser à mesure que le pouvoir de Sauron croît, que ce soit pour protéger ses propres terres ou pour soutenir ses alliés dans la lutte contre les serviteurs du Seigneur des Ténèbres. Alors que le crépuscule du Troisième Âge pointe, les Elfes de la Lothlórien se préparent à la guerre, prêts à se tenir aux côtés des Peuples Libres de la Terre du Milieu une dernière fois, comme ils l'ont toujours fait.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **GALADRIEL, DAME DE LOTHLÓRIEN**125 points
 - Miroir de Galadriel25 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **CELEBORN, SEIGNEUR DE LOTHLÓRIEN**125 points

HÉROS COMMUNS

- **HALDIR, CAPITAINE GALADHRIM** 70 points
 - Armure lourde 10 points
 - Arc elfique 5 points
 - Cape elfique 5 points
- **OROPHIN, CAPITAINE GALADHRIM** 85 points
- **RÚMIL, GARDIEN DE CARAS GALADHON** 85 points
- **CAPITAINE GALADHRIM** 70 points
 - Arc elfique 5 points
- **CAPITAINE DE LA LOTHLÓRIEN** 65 points
- **MAÎTRE DES ORAGES DE LA LOTHLÓRIEN** **LEGACY** 65 points

GUERRIERS

- **GUERRIER GALADHRIM**9 points
 - Cor de guerre et Arc elfique27 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc elfique 2 points
 - Bouclier et Lance elfique 2 points
 - Lance elfique 1 point
 - Bouclier 1 point
- **GUERRIER DE LA LOTHLÓRIEN**8 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc elfique 2 points
 - Armes de jet elfiques..... 2 points
 - Lance d'Elfe sylvestre 1 point
- **GARDE DE LA COUR DES GALADHRIM** 12 points
 - Échanger la Pique elfique contre une Bannière et une Arme de base elfique.....25 points
- **CHEVALIER GALADHRIM** 18 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc elfique 2 points
 - Bouclier 1 point
- **SENTINELLE ELFE SYLVESTRE** 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

« On raconte qu'une grande ensorceleuse vit dans ces bois... » – *La Lothlórien est une forêt imprégnée du pouvoir subtil des Elfes, qui peut rendre les sortilèges de l'ennemi presque inutiles.*

Les figurines de la **Lothlórien** alliées gagnent la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**.

« Le Nain respire si fort que nous aurions pu le tuer dans le noir » – *Les Elfes sylvestres de la Lothlórien sont des archers exceptionnels, surtout lorsqu'ils restent cachés à l'abri des regards.*

Les figurines de la **Lothlórien** alliées peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Toucher quand elles Tirent, lorsque leur Cible est incapable de les voir du fait des effets de leurs Capes elfiques.



Le Royaume de Khazad-dûm

Khazad-dûm, la plus puissante et influente des cités naines de la Terre du Milieu, possédait aussi les plus grands trésors de tous les peuples nains du Troisième Âge. Une grande partie de cette richesse provenait du mithril, dont les riches veines couraient au cœur même de la montagne. Ce métal précieux servait à forger des bijoux somptueux, des objets d'une valeur inestimable, ainsi que des armes qui ne perdaient jamais leur tranchant et des armures aussi résistantes que les écailles d'un Dragon.

À son apogée, Khazad-dûm était dirigé par Durin VI, nommé ainsi en hommage au Père des Nains et marqué dès sa jeunesse par la grandeur. Monarque au talent martial et à la bravoure inégalés, beaucoup le considéraient comme le plus grand guerrier de tous les temps. Durin inspirait un tel respect que les Nains sous ses ordres étaient prêts à se battre pour lui, quel qu'en soit le prix.

L'armée de Khazad-dûm était composée de guerriers robustes, chacun formé au combat depuis son plus jeune âge. Ces solides soldats constituaient l'épine dorsale de l'armée, aux côtés des redoutables Gardes Khazâd, des stoïques Gardiens des Portes ou encore des Rangers Nains, plus mobiles, prêts à affronter toutes les menaces issues des profondeurs des Monts Brumeux, par la hache et l'épée.

Sous le commandement de Durin, les armées de Khazad-dûm comptaient parmi les plus redoutées de la Terre du Milieu, et rares étaient ceux qui pouvaient espérer leur résister en bataille rangée. Grâce à lui, le royaume connut une prospérité sans précédent, et les mineurs creusèrent toujours plus profondément à la recherche de nouvelles richesses. Mais cette expansion constante finit par réveiller quelque chose dans les ténèbres... Une terreur ancienne et implacable que même toute la puissance de Khazad-dûm ne saurait contenir.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **DURIN, ROI DE KHAZAD-DÛM** 170 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **MARDIN, LE GARDIEN DU ROI** 80 points
- **ROI NAIN DE KHAZAD-DÛM** 85 points

HÉROS COMMUNS

- **CHAMPION DU ROI** **LEGACY** 140 points
- **PORTEUR DE BOULIER NAIN** **LEGACY** 60 points
- **CAPITAINE NAIN** 65 points

GUERRIERS

- **GUERRIER NAIN** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Arc nain 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **RANGER NAIN** 8 points
 - Arc long nain 1 point
 - Armes de jet 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **GARDE KHAZAD** 12 points
- **GARDE DE FER** 15 points
- **ÉQUIPE DE GARDIENS DES PORTES** 25 points
- **BALISTE NAIN** 70 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Si votre **Général** est un Roi Nain, il gagne la Règle Spéciale *Commandant* (Garde Khâzad).

RÈGLES SPÉCIALES

« **La richesse de la Moria ne vient pas de l'or ou des bijoux, mais du mithril.** » – *Nombre des armes portées par les Nains de Khazad-dûm sont forgées en mithril, ce qui leur confère un tranchant supérieur.*

Les figurines alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blessier quand elles portent leurs Coups.

Guerriers Inébranlables – *Les Nains de Khazad-dûm sont réputés pour leur ténacité et leur détermination à défendre ce qui leur appartient.*

Les Capitaines Nains, les Guerriers Nains et les Rangers Nains alliés gagnent la Règle Spéciale *Imposant* (2).

Miroirs Nains – *Dans les tunnels de Khazad-dûm, les Nains utilisent un réseau de miroirs parfaitement polis pour canaliser la lumière du jour jusqu'aux profondeurs et aveugler leurs ennemis grâce à leurs reflets éblouissants.*

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, vous pouvez déployer deux Marqueurs de Miroirs Nains de 40mm n'importe où sur la table mais entièrement en dehors de la Zone de Déploiement adverse. Toute zone à moins de 6" d'un Marqueur de Miroir Nain est considérée comme éclairée comme s'il faisait jour. Les figurines ennemies qui Ciblent une figurine alliée à moins de 6" d'un Marqueur de Miroir Nain avec une Attaque de Tir subissent un malus de -1 sur leur Jet pour Toucher.

De plus, les **Orques**, les **Gobelins** et les figurines ennemies dotées de la Règle Spéciale *Cavernicole* à moins de 6" d'un Marqueur de Miroir Nain subissent une pénalité de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer. Si, durant la Phase Finale d'un Tour, une figurine ennemie est au contact socle à socle avec un Marqueur de Miroir Nain, que cette figurine n'a rien fait durant le Tour à l'exception de son Mouvement (i.e., elle n'a pas Tiré, Lancé de Pouvoir Magique, été Engagée au Combat) et qu'elle n'a pas été affectée par un Pouvoir Magique ce Tour, alors elle peut le mettre hors d'état. Retirez le Marqueur de Miroir Nain de la table. Les figurines ne peuvent pas être superposées à un Marqueur de Miroir Nain quelle qu'en soit la raison. Toutefois, une **Bête de Guerre** qui Piétine ou un **Chariot** en Charge de Chariot qui entre en contact socle à socle avec un Marqueur de Miroir Nain le met hors d'état et continue son Mouvement normalement : retirez le Marqueur de la table.

Opiniâtreté des Nains – *Les Nains ne reculent jamais devant le combat, peu importe la difficulté ou le nombre d'ennemis.*

Au cours du Jet de Duel, avant toute autre relance de dés, si le joueur adverse a lancé davantage de dés (en comptant les figurines en Soutien), alors une unique figurine de **Khazad-dûm** alliée peut relancer un unique D6 de son Jet de Duel.

L'Armée de l'ARNOR

Depuis sa fondation par le Haut Roi Elendil, l'Arnor fut un royaume redoutable et un bastion contre le Mal dans les terres du Nord. Royaume jumeau du Gondor, l'Arnor partageait jadis toute la puissance et l'héritage nûménoréen de son homologue méridional. Mais au fil des siècles de ce Troisième Âge, et face à la menace grandissante du Royaume d'Angmar, l'Arnor s'est morcelé en royaumes plus petits, plongés dans une guerre incessante contre les armées du Roi-Sorcier depuis plus de six cents ans.

Le temps a rongé ses murailles, et l'Arnor n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut autrefois — pourtant, sur le champ de bataille, ce royaume des Hommes reste une force redoutable. Tandis que les légions d'Angmar poursuivent leur assaut implacable sur les cités et forteresses du Nord, les armées du Roi Arvedui tiennent encore, repoussant ceux qui veulent précipiter leur patrie dans les ténèbres. Mais malgré la bravoure de ses défenseurs, la lente marche vers la ruine semble inévitable...

Dans les dernières années avant sa chute, l'Arnor conserve une armée puissante, aguerrie par des générations de guerre contre les forces du Roi-Sorcier. Ses guerriers ont presque tous grandi dans les combats, et ont acquis une compétence militaire exceptionnelle, née de la nécessité de survivre. Revêtus de lourdes armures et armés de lances et de boucliers, les défenseurs de l'Arnor livrent bataille avec vaillance, nul ne voulant voir le royaume tomber.

La guerre n'épargne personne, et même la lignée royale doit désormais lutter pour sa survie. Le devin Malbeth, Conseiller du Roi, a reçu le don de voyance et use de ses visions pour préserver la lignée d'Isildur. Même alors que leur royaume s'effondre, lorsque les forces réunies de l'Arnor marchent à la guerre, peu d'armées en Terre du Milieu peuvent leur résister. Seul l'un des plus puissants serviteurs du Seigneur des Ténèbres pourra achever de plonger l'Arnor dans les ténèbres...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Arvedui, Dernier Roi d'ARNOR**..... 80 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **ARANARTH, Premier Chef des Dúnedain**..... 80 points

HÉROS COMMUNS

- **Malbeth le Voyant**..... 80 points
- **ARGADIR, Capitaine d'ARNOR**..... 85 points
- **CAPITAINE d'ARNOR**..... 60 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **RANGER DU NORD**..... 25 points
 - Armure..... 5 points
 - Lance..... 1 point

GUERRIERS

- **GUERRIER d'ARNOR**..... 8 points
 - Échanger la Lance et le Bouclier contre une Bannière..... 25 points
- **CHEVALIER d'ARNOR**..... 15 points
- **RANGER d'ARNOR**..... 8 points
 - Bannière..... 25 points
 - Cor de guerre..... 25 points
 - Lance..... 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée d'Arnor doit toujours inclure Arvedui, Dernier Roi d'Arnor, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les Rangers du Nord alliés gagnent le mot-clef **Arnor**.

RÈGLES SPÉCIALES

Protéger le Roi – Si Arvedui venait à tomber, l'Arnor s'effondrerait ; ses derniers guerriers le défendraient donc au prix de leur vie.

Les figurines d'**Arnor** alliées à moins de 6" d'Arvedui réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Pouvoir du Prophète – Les visions de Malbeth portent souvent sur ceux dont l'existence est cruciale pour l'avenir de l'Arnor ; il peut ainsi les avertir de tout péril imminent.

Les **Héros d'Arnor** alliés bénéficient d'un bonus de +1 sur le résultat de leur dé dans le cadre de la Règle Spéciale **Don de Voyance**.

Pierres de Vision – L'Arnor conserve depuis longtemps l'un des Palantiri, que le Roi Arvedui peut utiliser à son avantage.

Une fois par partie, durant la Phase d'Initiative mais avant le Jet d'Initiative, Arvedui peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille.

S'il le fait, le joueur contrôlant Arvedui remporte automatiquement le jet pour choisir qui a l'Initiative durant ce Tour. Si les deux camps ont une Règle Spéciale leur permettant de remporter automatiquement le Jet d'Initiative et souhaitent l'utiliser le même Tour, le Jet d'Initiative se déroule de façon normale, et les deux Règles Spéciales comptent comme ayant été utilisées.



LA BATAILLE DE FORNOST

Alors que son royaume s'effondre, déchiré par une guerre incessante contre les forces du Roi-Sorcier, le roi Arvedui envoie des messagers implorer l'aide du royaume jumeau au Sud : le Gondor. Mais celui-ci, accablé par ses propres conflits contre les Haradrim, peine à répondre rapidement : ses ressources sont épuisées, ses armées affaiblies.

Lorsque le Gondor parvient enfin à dépêcher une armée vers le Nord, il est malheureusement trop tard : le royaume d'Arnor est tombé sous les assauts d'Angmar. Conduites par Eärnur, les forces du Gondor atteignent Fornost pour venger le royaume en ruines et tenter de libérer ce qu'il reste de cette cité jadis glorieuse, désormais souillée par les créatures maléfiques aux ordres du Roi-Sorcier.

Mais le Gondor ne combat pas seul face aux ténèbres. Glorfindel de Fondcombe et Círdan du Lindon arrivent avec une grande armée d'Elfes, tandis qu'Aranarth, fils d'Arvedui, rassemble les derniers survivants d'Arnor. Même les Hobbits de la Comté envoient un petit groupe d'archers pour prendre part à la bataille. Ensemble, les armées unies des Hommes et des Elfes s'apprentent à entrer en guerre contre Angmar pour venger la chute d'Arnor.

Général aguerri, Eärnur mène une charge de cavalerie dévastatrice contre ses ennemis — peu d'armées peuvent espérer résister à un tel assaut sans voir leurs lignes se briser. L'Histoire l'a déjà prouvé : l'alliance des Elfes et des Hommes peut former une force capable de tenir tête aux ténèbres, même au faite de leur puissance.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **EÄRNUR, DERNIER ROI DU GONDOR**110 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points
- **GLORFINDÉL, SEIGNEUR DE L'OUEST**160 points
 - Asfaloth20 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **ARANARTH, Premier Chef des Dúnedain** 80 points

HÉROS COMMUNS

- **CÍRDAN DES HAVRES GRIS** 75 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points
- **CAPITAINE DE FONDCOMBE** 70 points
 - Bouclier5 points

HÉROS MINEURS

- **RANGER DU NORD** 25 points
 - Armure5 points
 - Lance1 point

GUERRIERS

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH**8 points
 - Cor de guerre et Bouclier26 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Lance2 points
 - Arc1 point
 - Bouclier1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH** 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière25 points
- **GUERRIER DE FONDCOMBE**9 points
 - Bannière25 points
 - Arc elfique2 points
 - Bouclier et Lance elfique2 points
 - Bouclier1 point
- **ARCHER HOBBIT**5 points
 - Cor de guerre25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Bataille de Fornost doit toujours inclure Eärnur, Dernier Roi du Gondor et Glorfindel, Seigneur de l'Ouest. Eärnur, Dernier Roi du Gondor est obligatoirement le **Général**.
- Les **Guerriers** du **Gondor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Gondor**.
- Les **Guerriers** de **Fondcombe** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** de **Fondcombe**.
- Les **Guerriers Hobbit** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Dúnedain**.
- Les Rangers du Nord peuvent être recrutés comme Héros Indépendants. Toutefois, si c'est le cas, le seul **Héros** pouvant les inclure dans sa Troupe est Arnanth, Premier Chef des Dúnedain.

RÈGLES SPÉCIALES

La Charge du Gondor – *La cavalerie gondorienne déchaîne toute sa fureur dans une charge vengeresse contre ceux qui ont anéanti leur royaume frère.*

Les figurines de **Cavalerie** du **Gondor** alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat durant un Tour où elles ont Chargé.

Pouvoir des Elfes – *Pour faire face aux armées d'Angmar et à la sorcellerie noire du Roi-Sorcier, les Elfes ont préparé leurs esprits à résister aux maléfices du Nazgûl.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**.

Résignation d'Eärnur – *Eärnur demeure inflexible, même devant les ennemis les plus terrifiants.*

La valeur de Bravoure d'Eärnur ne peut être réduite par les Règles Spéciales et les Pouvoirs Magiques adverses.



LA BATAILLE DES CHAMPS DU CELEBRANT

Lorsque l'Intendant du Gondor, Cirion, se retrouva acculé par les invasions des Variags de Khand et des Orques des Monts Brumeux, il envoya des messagers désespérés vers le Nord, sollicitant l'aide de l'Éothéod, un peuple de cavaliers du Rhovanion. Parmi ces messagers, un seul parvint à traverser les lignes ennemies et atteignit le seigneur Eorl le Jeune.

Reconnaissant la menace imminente, Eorl rassembla une armée de 7 000 cavaliers et de centaines d'archers montés pour porter secours au Gondor. Protégés par la magie de la Dame du Bois Doré qui les rendit furtifs lors de leur descente au Sud, ils traversèrent l'Anduin et passèrent au travers de l'arrière-garde ennemie, attaquant les envahisseurs à revers, volant à la rescousse du dernier carré désespéré de l'Intendant. Eorl est entouré par les Fils d'Eorl, une élite chargée de la protection rapprochée du roi. Aucun guerrier du Rhovanion ne peut égaler leurs prouesses. Leurs charges fulgurantes, leur discipline inébranlable et leur loyauté sans faille envers leur roi font d'eux une force redoutable sur le champ de bataille. La charge d'Eorl fut le marteau et les forces du Gondor l'enclume.

Cette intervention décisive permit de libérer le Calenardhon lors de la Bataille des Champs du Celebrant et de sauver le Gondor. Les Fils d'Eorl, aux côtés des forces du Gondor, jouèrent un rôle crucial dans la défaite des envahisseurs. Leurs cavaliers, guidés par la sagesse d'Eorl et la stratégie de Cirion, déployèrent des manœuvres tactiques qui permirent de briser les lignes ennemies et de sécuriser la région. Leurs actions héroïques sauvèrent le Gondor, mais jetèrent également les bases d'une alliance durable entre les deux royaumes.

En reconnaissance de cet acte héroïque, Cirion offrit la région du Calenardhon à Eorl et à son peuple. Trois mois plus tard, au sommet de la montagne d'Amon Anwar, devant le tombeau d'Elendil, le Premier Roi des Rohirrim prêta le Serment d'Eorl, scellant une alliance éternelle entre le Gondor et le nouveau royaume du Rohan. Ainsi naquit le royaume de Rohan, et Eorl le Jeune devint son premier roi.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Eorl le Jeune** **LEGACY**120 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Cirion l'Intendant,**
Roi des Hommes du Gondor 75 points
 - Cheval20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Lance de cavalerie..... 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine du Rohan** 65 points
avec Cheval
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points
- **Capitaine de Minas Tirith** 60 points

GUERRIERS

- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière.....25 points
 - Javelots 2 points
- **Fils d'Eorl** **LEGACY** 20 points
- **Guerrier de Minas Tirith**8 points
 - Cor de guerre et Bouclier26 points
 - Bannière.....25 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Garde de la Citadelle** 8 points
 - Arc long.....1 point
 - Lance 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Bataille des Champs du Celebrant doit toujours inclure Eorl le Jeune, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée de la Bataille des Champs du Celebrant doit toujours inclure un Roi des Hommes du Gondor. Il représente Cirion, l'Intendant. Vous ne pouvez recruter aucun autre Roi des Hommes.
- Les **Guerriers** du **Rohan** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Rohan**.
- Les **Guerriers** du **Gondor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Gondor**.

RÈGLES SPÉCIALES

Naissance d'une Alliance – La bataille historique menée par les Hommes du Gondor et d'Eorl fut la base d'une amitié et d'une alliance séculaire entre les deux peuples.

Les figurines alliées simultanément à moins de 6" d'un **Héros** du **Rohan** et d'un **Héros** du **Gondor** gagnent un bonus de +1 sur tous les Tests de Bravoure ou d'Intelligence qu'elles sont amenées à passer.

Ultime Défense du Gondor – Le Royaume du Gondor au bord de la chute, Cirion et ses Hommes savent que s'ils n'arrêtent pas les envahisseurs le long du Celebrant, tout sera perdu.

Les figurines du **Gondor** alliées à Portée d'un Marqueur d'Objectif peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

La Charge d'Eorl – La charge violente menée par Eorl fut la première d'une longue série de charges de cavalerie légendaires conduites par le peuple d'Eorl et ses descendants.

Une fois par partie, au début de n'importe laquelle de vos Phases d'Activation, Eorl peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille et qu'il dispose du mot-clef **Cavalerie**. S'il le fait, alors jusqu'à la fin de ce Tour, toutes les figurines de **Cavalerie** alliées doivent Charger quand elles se Déplacent si elles le peuvent. De plus, jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines de **Cavalerie** qui ont Chargé ce Tour peuvent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand elles portent leur Coups.



La Comté avait toujours vécu en paix et semblait une proie facile pour la horde d'Orques du Mont Gram menée par Golfimbul. Pourtant, alors que l'Orque téméraire rassemblait ses suppôts et déferlait en direction du Quartier Nord, il ne fallut pas longtemps à Bandobras Touque pour rassembler les braves de la Comté pour aller à leur rencontre. Le jeune Touque, étonnamment grand pour un Hobbit et réputé pour sa bravoure et sa ruse, prit la tête d'une troupe de volontaires, composée des plus aguerris des Hobbits du Nord et mobilisa les Frontaliers, archers entraînés à la patrouille et à la défense des terres de la Comté.

Ensemble, ils se rendirent aux Champs Verts pour affronter les Orques sur un terrain favorable. Les Hobbits, bien que peu nombreux, connaissaient chaque recoin des collines et des bosquets des Champs Verts, et comptaient utiliser leur connaissance du terrain pour prendre l'avantage sur l'ennemi. Au cœur de la bataille, Bandobras Touque galvanisa ses compagnons avec une énergie virulente, gourdin brandi du haut d'un cheval qu'il était le seul Hobbit à pouvoir monter, son esprit stratégique guidant les Hobbits dans des attaques rapides et précises.

Bandobras mène des charges téméraires, prenant les Orques au dépourvu, rompant les lignes ennemies et semant la confusion parmi les rangs adverses. Chaque Hobbit connaît l'importance de protéger les plaines et les villages voisins, et se bat avec la détermination farouche des habitants de la Comté. Et ils ne sont pas seuls... Les Rangers du Nord sillonnent les bois et les crêtes et repèrent rapidement les mouvements ennemis, pour ensuite attaquer par surprise les flancs des Orques. Les Rangers sont capables de se fondre dans le paysage, de disparaître dans la brume des champs ou sous les haies, avant de surgir comme un déferlement imprévu sur leurs ennemis.

Leur rapidité, leur connaissance du terrain et leur courage font d'eux une force redoutable, capable de tenir tête à des troupes bien plus nombreuses. Ils ont secrètement prêté serment de protéger le cœur de la Comté et d'assurer la sécurité de leurs camarades. La guérilla au tir des Rangers, combinée aux charges audacieuses de Bandobras Touque, permit de repousser les envahisseurs au-delà des collines et de sauver les Champs Verts. La bataille devint un symbole de la résilience et de la ténacité des Hobbits face aux forces de l'ombre, et scella la réputation de Bandobras Touque comme héros légendaire de la Comté.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **BRANDOBRASTOUQUE** LEGACY 50 points

HÉROS COMMUNS

- **RANGER DU NORD** 25 points
 - Armure 5 points
 - Lance 1 point

GUERRIERS

- **MILICIEHOBBIT** 4 points
- **ARCHERHOBBIT** 5 points
 - Cor de guerre 25 points
- **SHIRRIFFHOBBIT** 5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Bataille des Champs Verts doit toujours inclure Bandobras Touque, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Taureau Mugissant – Bandobras est le plus grand Hobbit ayant jamais existé, capable même de monter un cheval et de se jeter à corps perdu dans la bataille.

Bandobras Touque peut déclarer un Combat Héroïque gratuit chaque Tour.

« **Ils sont dangereux, ils errent dans la nature...** » – Ceux qui composent les rangs des Dúnedain sont des combattants hors pair, particulièrement redoutables au corps à corps.

Les Rangers du Nord augmentent leurs Attaques à 2.

« **Protégez la Comté !** » – Bandobras Touque est le meneur des forces hobbites et il exhorte les siens à défendre leurs terres.

Les **GuerriersHobbits** alliés à moins de 3" de Bandobras gagnent la Règle Spéciale *Imposant* (2).

Les Frontaliers – Les Hobbits sont à leur habitude dans une posture défensive, mais sont prêts à tout pour défendre leurs foyers.

Tant qu'ils sont entièrement à l'intérieur de leur propre Zone de Déploiement, les **Hobbits** alliés peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Toucher quand ils Tirent.



Les Royaumes des Hommes

COMPOSER UNE LISTE D'ARMÉE POUR LES ROYAUMES DES HOMMES

Les Rois des Hommes représentent les nombreux rois ou dirigeants qui régneront sur les Hommes au fil des âges, et par conséquent ne peuvent être inclus dans aucune des Listes d'Armée standards du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu. À la place, ils ont leur propre Liste d'Armée, les Royaumes des Hommes.

Quand vous composez une Liste d'Armée des Royaumes des Hommes, prenez en compte les éléments suivants :

Les Rois des Hommes sont toujours des Héros de Légende. Un Roi des Hommes peut inclure dans sa Troupe des **Guerriers** de n'importe quelle Liste d'Armée, tant qu'ils ont le même mot-clef de Faction que le Roi.

Le **Général** de votre Liste d'Armée des Royaumes des Hommes est le Roi des Hommes dont le mot-clef de Faction est le plus présent dans votre Armée. Par exemple, si le mot-clef de Faction le plus présent dans votre Armée est **Rohan**, alors le Roi des Hommes avec le mot-clef **Rohan** doit être votre **Général**.

Une Armée des Royaumes des Hommes ne peut pas avoir deux Rois des Hommes avec le même mot-clef de Faction. Elle peut en revanche avoir plusieurs Rois des Hommes avec des mots-clefs de Faction différents.

Une Armée des Royaumes des Hommes ne peut sous aucun prétexte inclure de figurines avec le mot-clef **Unique**. Cependant, elle peut inclure des **Héros** sans le mot-clef **Unique** tant qu'ils possèdent le mot-clef de Faction de l'un des Rois des Hommes de l'Armée. Par exemple, une Liste d'Armée des Royaumes des Hommes qui inclut un Roi des Hommes du Gondor peut inclure un Capitaine de Minas Tirith, puisqu'ils possèdent tous les deux le mot-clef de Faction **Gondor**. Les **Héros** inclus de cette manière peuvent également inclure dans leur Troupe des **Guerriers** qui possèdent le même mot-clef de Faction qu'eux.

La Liste d'Armée des Royaumes des Hommes vous permet de créer votre propre armée et de combiner plusieurs factions selon vos goûts.

COMPOSITION D'ARMÉE (GONDOR)

HÉROS DE LÉGENDE

- **Roi des Hommes du Gondor**..... 75 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Lance de cavalerie..... 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine de Minas Tirith** 60 points
- **Chevalier de la Tour Blanche** **LEGACY** 75 points
- **Capitaine de Dol Amroth**..... 65 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 30 points

GUERRIERS

- **Guerrier de Minas Tirith**..... 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier 26 points
 - Bannière..... 25 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Chevalier de Minas Tirith**..... 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **Garde de la Cour de la Fontaine** 10 points
- **Garde de la Citadelle** 8 points
 - Arc long..... 1 point
 - Lance 1 point

- **Vétéran d'Osgiliath** 9 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arc 1 point
- **Ranger du Gondor**..... 8 points
 - Bannière..... 25 points
 - Cor de guerre..... 25 points
 - Lance 1 point
- **Chevalier de Dol Amroth**..... 11 points
 - Bannière..... 25 points
 - Cor de guerre..... 25 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 9 points
 - Cheval caparaçonné et Bannière 33 points
 - Cheval caparaçonné et Cor de guerre 33 points
- **Homme d'Armes de Dol Amroth** **LEGACY** 10 points
- **Guerrier de Lossarnach** 9 points
- **Guerrier des Clans du Lamedon**..... 8 points
- **Archer du Val de la Racine Noire** 8 points
 - Bannière..... 25 points
 - Cor de guerre..... 25 points
 - Lance 1 point
- **Trebuchet du Gondor**..... 100 points
 - Munitions Enflammées..... 10 points
- **Baliste à répétition du Gondor**..... 60 points
 - Rechargement rapide..... 20 points

COMPOSITION D'ARMÉE (NÚMENOR)

HÉROS DE LÉGENDE

- **Roi des Hommes de Númenor** 75 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Lance de cavalerie 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine de Númenor** 70 points

GUERRIERS

- **Guerrier de Númenor** 9 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arc long 1 point
 - Bouclier 1 point

COMPOSITION D'ARMÉE (ARNOR)

HÉROS DE LÉGENDE

- **Roi des Hommes d'Arnor** 75 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Lance de cavalerie 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine d'Arnor** 60 points

GUERRIERS

- **Guerrier d'Arnor** 8 points
 - Échanger la Lance et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **Chevalier d'Arnor** 15 points
- **Ranger d'Arnor** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Lance 1 point

COMPOSITION D'ARMÉE (DALE)

HÉROS DE LÉGENDE

- **Roi des Hommes de Dale** 75 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Lance de cavalerie 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine de Dale** 55 points

GUERRIERS

- **Guerrier de Dale** 7 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance et Bouclier 2 points
 - Arc d'Esgaroth 2 points
- **Chevalier de Dale** 11 points
- **Arquelance** 70 points

COMPOSITION D'ARMÉE (ROHAN)

HÉROS DE LÉGENDE

- **Roi des Hommes du Rohan** 75 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Lance de cavalerie 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine du Rohan** 45 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points
- **Grand Veneur du Roi** **LEGACY** 55 points

GUERRIERS

- **Guerrier du Rohan** 6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots 28 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Javelots 3 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 11 points
 - Cheval et Javelots 7 points
 - Cheval 5 points
 - Javelots 2 points
- **Éclaireur du Rohan** **LEGACY** 8 points
 - Cheval 5 points



Contes et Légendes du IIIème Âge :



LA GUERRE DES ROHIRRIM

L'Armée d'Edoras

Sous le règne de Helm Poing de Marteau, le royaume du Rohan connaît une paix relative. Les révoltes des Tribus des Collines ont été écrasées, et les raids des Orques se font rares. Pourtant, les armées permanentes du Rohan restent parfaitement entraînées et prêtes à reprendre les armes – car la paix est fragile, et il suffit de peu pour la briser – comme Helm le découvre suite à la mort de Freca et à la guerre que son fils, Wulf, déclenche conséquemment sur le Rohan.

Helm mène les armées du Rohan pour défendre sa capitale, Edoras. Guerrier noble, puissant et vétéran de nombreuses batailles, il combat à l'avant de ses troupes. À ses côtés chevauchent ses deux fils, Haleth et Háma, tous deux combattants aguerris, habiles à l'épée comme à l'arc. Voir le roi et ses héritiers s'élancer sans peur au cœur des combats insufflé un courage farouche à leurs guerriers.

Face à l'immensité de l'armée de Wulf, chaque Rohirrim valide doit prendre les armes pour protéger Edoras. Alors que la ville brûle autour d'elle, la fille de Helm, Héra, tire sa lame aux côtés d'Olwyn, vieille Damoiselle Protectrice, et de Lief, écuyer du roi, tous mettant une détermination inébranlable à repousser les armées levées par Wulf afin de sauver le royaume de Helm de la ruine.

L'armée d'Edoras est composée des meilleurs guerriers que le Rohan peut offrir. Ce sont des combattants endurcis ayant juré de défendre leur souverain et sa lignée royale contre quiconque oserait menacer leur patrie. Si Helm ou ses héritiers exhortent les Rohirrim à redoubler d'efforts, alors guerriers et cavaliers combattront avec chaque once de force et de rage qu'ils possèdent, sans la moindre hésitation. Il faudrait une armée au moins deux fois plus nombreuse pour espérer les vaincre.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Helm POING DE MARTEAU,**
Roi du Rohan160 points
 - Cheval caparaçonné25 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Haleth, Prince du Rohan**100 points
 - Cheval caparaçonné25 points
 - Javelots5 points
- **Hāma, Prince du Rohan**70 points
 - Cheval20 points
- **Fréaláf, Premier Maréchal**
du Riddermark100 points
 - Cheval20 points

HÉROS COMMUNS

- **Héra, Fille de Helm**70 points
 - Ashere20 points
- **Olwyn, Damaïsselle Protectrice**
du Rohan80 points
 - Cheval20 points
- **Capitaine du Rohan**45 points
 - Cheval20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde5 points
 - Bouclier5 points

HÉROS MINEURS

- **Lief, Page de Helm**50 points
 - Cheval20 points
- **Grand Veneur du Roi** **LEGACY**55 points

GUERRIERS

- **Guerrier du Rohan**6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots28 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Javelots3 points
 - Arc1 point
 - Bouclier1 point
- **Cavalier du Rohan**14 points
 - Bannière25 points
 - Javelots2 points
- **Garde Royal du Rohan**11 points
 - Cheval et Javelots7 points
 - Cheval5 points
 - Javelots2 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **En avant, Eorlingas !** » – *Poussant le cri de leurs ancêtres, les commandants des Rohirrim parviennent à inspirer leurs troupes à de grands actes d'héroïsme.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, votre **Général** peut utiliser cette Règle Spéciale, à condition d'avoir Chargé lors de la Phase de Mouvement précédente. Si c'est le cas, jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines du **Rohan** alliées à moins de 12" de votre **Général** doivent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand elles portent leurs Coups.

Protéger le Roi – *Lorsque la lignée royale du Rohan se lance dans la mêlée, les autres Rohirrim la suivent sans la moindre hésitation.*

Quand un **Héros** du **Rohan** allié Charge, jusqu'à la fin de ce Tour, les **Guerriers** du **Rohan** alliés à moins de 6" de ce **Héros** réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer lorsqu'ils tentent de Charger une figurine **Terrifiante**.



Les Défenseurs de Fort-le-Cor

Edoras est tombée, les fils du roi ont été tués et les rares Rohirrim survivants se sont repliés vers la forteresse de Fort-le-Cor, où ils sont assiégés par l'immense armée des Hommes de Dun et des Hommes des Collines menée par Wulf. La perte de ses fils a plongé Helm Poing de Marteau dans le deuil et la folie : il n'est plus qu'une silhouette hagarde et délirante, incapable de régner comme autrefois et finit par se volatiliser, semble-t-il, de la forteresse.

Avec un père devenu inapte à gouverner, c'est sa fille Héra qui prend le commandement des armées de Fort-le-Cor. Épaulée par Olwyn et Lief, qui la conseillent, Héra rallie les défenseurs de la forteresse et les prépare à la guerre. Bien qu'elle ne soit pas le roi, le sang de Helm coule dans ses veines, et elle a hérité de son légendaire stoïcisme ainsi que de son don inné pour le commandement.

Ceux qui défendent Fort-le-Cor contre la marée d'Hommes des Collines massés devant leurs portes savent qu'ils font face à la plus grande menace que le Rohan ait jamais connue. Et pourtant, malgré ces chances infimes, les Rohirrim refusent de se résigner à la défaite. Ils se tiennent prêts pour les combats à venir, décidés à tout sacrifier pour défendre leur royaume et à se battre avec toute la force, le courage et la vaillance dont ils sont capables, afin de venger les victimes des armées de Wulf.

Pourtant, même dans ce paysage hivernal désolé, les défenseurs de Fort-le-Cor ne sont pas tout à fait seuls. Au cœur du blizzard qui balaye la forteresse, une force mystérieuse décime les troupes de Wulf la nuit, éliminant ceux qui s'aventurent à l'écart du camp. L'armée de Wulf croit avoir affaire à un spectre terrifiant... mais la vérité est qu'en dépit de sa folie, Helm Poing de Marteau reste un guerrier redoutable, et son chagrin l'a poussé à venger sa lignée par tous les moyens possibles.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **HÉRA, PROMISE À LA MORT**125 points
 - Bouclier5 points
- **HELM POING DE MARTEAU, SPECTRE DE FORT-LE-COR**180 points

HÉROS COMMUNS

- **OLWYN, DAMOISELLE PROTECTRICE DU ROHAN**80 points
 - Cheval20 points
- **CAPITAINE DU ROHAN**45 points
 - Cheval20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde5 points
 - Bouclier5 points

HÉROS MINEURS

- **LIEF, PAGE DE HELM**50 points
 - Cheval20 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DU ROHAN**6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots28 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Javelots3 points
 - Arc1 point
 - Bouclier1 point
- **CAVALIER DU ROHAN**14 points
 - Bannière25 points
 - Javelots2 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Helm Poing de Marteau, Spectre de Fort-le-Cor ne peut inclure de **Guerrier** dans sa Troupe.

RÈGLES SPÉCIALES

Défendre Fort-le-Cor – *Acculés au sein des murs de la forteresse, les Rohirrim donneront tout pour protéger le peu qu'il leur reste.*

Les figurines d'**Infanterie** alliées gagnent la Règle Spéciale Imposant (2).

Défense Désespérée – *Dans leur situation critique, les Rohirrim sont contraints de se battre avec désespoir contre leurs ennemis, et ceux qui luttent pour survivre trouvent souvent une force intérieure insoupçonnée.*

Les **Guerriers d'Infanterie** du **Rohan** alliés doivent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blessé quand ils portent leurs Coups.

Furie du Roi – *Voir Helm Poing de Marteau hystérique et les yeux hagards, en train de broyer ses adversaires est un spectacle terrifiant, capable de dissuader quiconque ose se dresser contre lui.*

À la fin de la Phase Finale d'un Tour au cours duquel Helm Poing de Marteau a tué un **Héros** ou un **Monstre** ennemi, les figurines ennemies à moins de 3" de Helm doivent réaliser un Test de Bravoure, dans l'ordre choisi par le joueur contrôlant Helm. Si le Test est échoué, la figurine doit se Déplacer de toute sa valeur de Mouvement directement à l'opposé de Helm.



HISTOIRE D'UN ALLER
ET D'UN RETOUR :



GRANDEUR et Chute
D'EREBOUR

LA GARDE DE THRÓR

Aux temps précédant la venue de Smaug, Erebor était le plus grand des royaumes nains de la Terre du Milieu ; sa richesse immense résidait dans les gemmes extraites à la roche et dans les veines d'or qui parcouraient la montagne. L'art des Nains venait de leur habileté à façonner des objets d'une grande beauté et d'une valeur inestimable à partir de pierres précieuses telles que le diamant, l'émeraude, le rubis et le saphir ; talents qu'ils mettaient au service de la création de parures splendides, d'armes d'exception et d'armures raffinées.

Cependant, c'est la grande richesse et la puissance d'Erebor qui provoquèrent sa perte : son incommensurable trésor attira Smaug, mû par sa cupidité insatiable. Le feu du Dragon fut déchaîné sur les salles de la montagne, et la désolation qui suivit contraignit les Nains à lui abandonner leur demeure ancestrale. Mais même en exil, les Nains ne se laissèrent pas abattre : ils entreprirent de reconquérir le royaume perdu de Khazad-dûm, tombé entre les griffes des Orques infâmes qui pullulaient dans ses vastes salles.

Les grandes armées d'Erebor sont renommées à travers toute la Terre du Milieu pour leur vaillance martiale et les chefs éminents qui les mènent au combat. Les guerriers d'Erebor sont formés dès leur plus jeune âge et constituent l'épine dorsale des lignes naines. Leurs forces d'élite sont composées des Mornes-Martels : combattants endurcis et implacables, revêtus d'une lourde armure de plates et maniant des marteaux de guerre redoutables. Mais ce sont avant tout les commandants des armées d'Erebor qui en font un adversaire redoutable : des héros promis à entrer dans les récits et les légendes de la Terre du Milieu pour les hauts faits accomplis en temps de guerre.

Lorsque toute la puissance d'Erebor est déchaînée, rares sont les armées capables d'égaler sa fureur et sa résolution. Sous l'égide de Thrór et de sa lignée, chaque Nain combattra jusqu'à la toute fin pour que la gloire d'Erebor perdure. C'est avec cette détermination inflexible que les Nains marchèrent à la bataille d'Azanulbizar, un affrontement tragique marqué par des pertes immenses, mais qui vit également l'émergence d'un nouveau chef pour les Nains : Thorin Écu-de-Chêne, petit-fils de Thrór.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **THRÓR, ROI SOUS LA MONTAGNE**.....130 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **THRÄIN, FILS DE THRÓR**130 points
- **JEUNE THORIN ÉCU-DE-CHÊNE**.....110 points
- **BALIN LE JEUNE NAIN** 60 points
- **DWALIN LE JEUNE NAIN** 90 points
- **ROI NAIN D'EREBOR** 85 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE NAIN D'EREBOR** 75 points
- **CAPITAINE DES MORNES-MARTELS**..... 80 points

GUERRIERS

- **GUERRIER NAIN D'EREBOR**.....9 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
- **GUERRIER MORNE-MARTEL** 11 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Garde de Thrór a une Limite d'Armes de Jet portée à 50% de ses **Guerrriers** au lieu des 33% habituels.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Thrór régnait avec la plus grande confiance car sa lignée était assurée par la personne de son fils et celle de son petit-fils** » – *La présence du Roi sous la Montagne, combattant à leurs côtés, inspire aux Nains un courage encore plus grand.*

Les figurines d'**Erebor** alliées considèrent Thrór, Roi sous la Montagne comme une Bannière avec une Portée de 6".

Le Trésor d'Erebor – *Thrór et sa lignée feront tout pour protéger leur trésor et empêcher qu'il ne tombe entre les mains de l'ennemi.*

Les figurines d'**Erebor** alliées gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups contre un ennemi en possession d'un Marqueur d'Objectif. De plus, les figurines d'**Erebor** alliées à l'intérieur de leur Zone de Déploiement peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.



LA GARNISON DE DALE

Dans l'ombre du grand royaume nain d'Erebor se dresse Dale, la cité des Hommes. Véritable plaque tournante pour tout le commerce du Nord, Dale était une cité prospère où des marchands venus de tous les recoins de la Terre du Milieu venaient vendre leurs marchandises. L'amitié partagée entre Erebor et Dale apportait non seulement une puissante alliance, mais permettait aussi aux armées de Dale de s'équiper des plus fines armes que leur or pouvait acheter.

C'est Girion, Seigneur de Dale, qui commande ses armées au combat. Noble et déterminé, Girion descend d'une longue lignée de seigneurs de la cité et possède la même résolution inébranlable qui caractérisait ses ancêtres. Guerrier accompli, il manie aussi bien la lame que les immenses Arquelances employées pour protéger la cité ; rares sont ceux capables de tirer avec autant de précision meurtrière que lui avec ces machines de guerre.

Les rangs des armées de Dale sont composés de guerriers hautement qualifiés et entraînés, chacun ayant prêté serment de protéger la cité et les routes commerciales voisines contre quiconque chercherait à les compromettre. Armés de boucliers, d'épées ou de lances, ils forment des lignes de bataille hérissées d'acier forgé avec art, tandis que les archers de Dale comptent parmi les plus redoutables du peuple des Hommes.

Quand l'heure du combat sonne, les armées de Dale sont une force capable de repousser n'importe quel ennemi. Excellant dans l'art de la guerre défensive, elles combattent avant tout pour défendre leur patrie des envahisseurs ; leurs archers font pleuvoir des volées de flèches, et leurs Arquelances projettent d'énormes traits sur leurs adversaires. Dans les faits, les armées de Dale se sont révélées presque imbattables, et il faudrait un être d'une force colossale et terrifiante pour réduire la cité en cendres.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Girion, Seigneur de Dale** 80 points
 - Arquelance 50 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine de Dale** 55 points

GUERRIERS

- **Guerrier de Dale** 7 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance et Bouclier 2 points
 - Arc d'Esgaroth 2 points
- **Chevalier de Dale** 11 points
- **Arquelance** 70 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Garnison de Dale doit toujours inclure Girion, Seigneur de Dale, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Girion, le seigneur de la ville, rassembla ses archers pour tirer sur la bête** » – Les archers de Dale comptent parmi les meilleurs dans la race des Hommes.

Les figurines de **Dale** alliées améliorent leur valeur de Tir à 3+.

Abattre le Dragon – Girion et ses archers sont déterminés à abattre la bête avant que leur cité ne soit consumée par les flammes.

Les figurines de **Dale** alliées peuvent appliquer leur Règle Spéciale **Haine (Dragon)** à leurs Attaques de Tir. De plus, les figurines de **Dale** alliées peuvent relancer leurs Jets pour Toucher ratés quand ils Tirent en prenant un **Monstre** pour Cible.

Dernier Combat de Girion – Girion ne fléchira pas dans la défense de sa cité, et le spectacle de sa résistance inflexible inspire ses hommes à en faire autant.

Girion gagne la Règle Spéciale **Sans Peur**. De plus, les figurines de **Dale** alliées qui disposent d'une Ligne de Vue sur Girion, Seigneur de Dale gagnent un bonus de +1 sur tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Les Défenseurs de Dale – Les Hommes de Dale sont parfaitement entraînés et experts dans l'art de défendre leurs terres, utilisant leurs puissantes machines de guerre comme point d'ancrage pour leurs armées.

Les figurines de **Dale** alliées dans leur Zone de Déploiement ou/et à moins de 6" d'une Arquelance alliée gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.



L'Armée d'Erebor et Dale

Depuis longtemps, l'amitié a prospéré entre les royaumes d'Erebor et de Dale, leur proximité géographique favorisant une solide alliance entre Hommes et Nains. Grâce à cette alliance, les deux royaumes se sont enrichis : les Nains vendant leurs marchandises aux grands marchés de Dale en échange de la garantie que les Hommes de Dale soient équipés des meilleures armes produites par leurs forgerons.

Mais cette alliance dépasse le simple commerce de biens et d'armes : chacun a juré d'aider l'autre en cas de menace. Si une armée d'Orques ou d'Hommes maléfiques venait à déclarer la guerre à l'un des deux royaumes, l'autre se lèverait aussitôt à ses côtés, repoussant l'ennemi grâce à la combinaison du stoïcisme des Nains et de la résolution des Hommes. Ensemble et guidés par leurs rois, Erebor et Dale ont prospéré grâce à leur union.

Pourtant, la prospérité partagée de ces deux royaumes devait annoncer leur chute commune : lorsque le Dragon Smaug vint s'emparer de la Montagne Solitaire, Erebor et Dale subirent également sa fureur incendiaire. Girion rallia ses archers pour tirer sur la bête, et lorsque Smaug entreprit de conquérir Erebor, Thrór ordonna à ses meilleurs guerriers de retenir le Dragon du mieux possible, afin d'assurer la fuite de son peuple.

Et même face à une telle calamité, les armées d'Erebor et de Dale honorèrent toujours l'alliance forgée entre leurs deux peuples. Des rangs de robustes guerriers nains, revêtus de lourdes armures d'acier, combattirent côte à côte avec les nobles Hommes de Dale. Ensemble, cette alliance d'Hommes et de Nains formait une armée capable de tenir tête à presque n'importe quel ennemi, exploitant les meilleures qualités de leurs deux races dans la lutte pour la victoire.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **THRÓR, ROI SOUS LA MONTAGNE**.....130 points
- **GIRION, SEIGNEUR DE DALE**..... 80 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **THRÄIN, FILS DE THRÓR**.....130 points
- **JEUNE THORIN ÉCU-DE-CHÊNE**.....110 points
- **BALIN LE JEUNE NAÏN**..... 60 points
- **DWALIN LE JEUNE NAÏN**..... 90 points
- **ROI NAÏN D'EREBOR**..... 85 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE NAÏN D'EREBOR**..... 75 points
- **CAPITAINE DES MORNES-MARTELS**..... 80 points
- **CAPITAINE DE DALE**..... 55 points

GUERRIERS

- **GUERRIER NAÏN D'EREBOR**.....9 points
 - Bouclier et Lance.....2 points
 - Bouclier.....1 point
 - Lance.....1 point
- **GUERRIER MORNE-MARTEL**..... 11 points
- **GUERRIER DE DALE**.....7 points
 - Bannière.....25 points
 - Cor de guerre.....25 points
 - Bouclier.....1 point
 - Lance et Bouclier.....2 points
 - Arc d'Esgaroth.....2 points
- **CHEVALIER DE DALE**..... 11 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée d'Erebor & Dale doit toujours inclure Girion, Seigneur de Dale et au moins un **Héros Unique d'Erebor**.
- Les **Guerriers d'Erebor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros d'Erebor**.
- Les **Guerriers de Dale** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros de Dale**.
- Ignorez les règles habituelles de calcul des Limites d'Arcs et d'Armes de Jets pour cette Armée. À la place, vous pouvez équiper d'un Arc jusqu'à 50% de vos **Guerriers de Dale** et équiper d'Armes de Jet jusqu'à 50% de vos **Guerriers d'Erebor**.

RÈGLES SPÉCIALES

Alliance des Hommes et des Nains – *Unis, les Hommes de Dale et les Nains d'Erebor sont des combattants redoutables.*

Les figurines alliées de **Dale** Engagées dans le même Combat qu'une figurine d'**Erebor** alliée peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups. Les figurines d'**Erebor** alliées Engagées dans le même Combat qu'une figurine de **Dale** alliée peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

Seigneurs des Royaumes – *Thrór et Girion sont hautement respectés par leurs peuples, qui combattront avec encore plus d'ardeur pour leurs souverains.*

Les figurines de **Dale** alliées considèrent Girion, Seigneur de Dale comme une Bannière. Les figurines d'**Erebor** alliées considèrent Thrór, Roi sous la Montagne comme une Bannière.

Grande Prospérité – *La richesse immense d'Erebor et de Dale est légendaire et suscite l'envie de nombreux royaumes et seigneurs.*

Chaque fois qu'un **Héros** allié dépense un Point de Puissance, lancez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, le Point de Puissance est gratuit et la réserve de Points de Puissance du **Héros** n'est pas réduite.



Histoire d'un Aller et d'un Retour :



Quête d'EREBOR et
TÉNÉBRES à DOL GULDUR

Le Conseil Blanc

Formé pour combattre les ténèbres grandissantes qui s'abattent sur les terres, le Conseil Blanc réunit certains êtres des plus puissants en Terre du Milieu. Des Istari errants aux grands Elfes du Premier Âge, le Conseil Blanc constitue sans doute le plus impressionnant rassemblement de sagesse, de savoir et de puissance de cet Âge – et peut-être de tous les autres. La puissance magique combinée du Conseil Blanc n'a pratiquement pas d'égale : chacun de ses membres est un maître dans son art ésotérique et capable de lutter contre les forces obscures et maléfiques qui s'étendent en Terre du Milieu.

À la tête du Conseil se trouve Saroumane, le plus grand des Istari. Sa connaissance des arcanes dépasse celle de tous les autres, faisant de lui le plus redoutable de son ordre. À ses côtés siègent Gandalf le Gris et Radagast le Brun, chacun étant un Istari de grand pouvoir, bien que tous deux choisissent de s'impliquer dans les affaires des peuples de la Terre du Milieu – ce qui suscite souvent le dédain de Saroumane. Aux côtés des Istari siègent également Elrond, Seigneur de Fondcombe, et la Dame Galadriel, peut-être la plus puissante Elfe du Troisième Âge.

Si un besoin désespéré se fait sentir, et que ses membres se battent côte à côte, rares sont ceux qui peuvent égaler le Conseil Blanc en prouesse martiale, et plus rares encore ceux qui peuvent seulement approcher leur maîtrise incomparable des arts magiques. Chacun des membres du Conseil met ses dons au service non seulement de la destruction et de la confusion de l'ennemi, mais aussi du soutien de ses alliés dans leur lutte contre les ténèbres grandissantes. Les insensés qui oseraient considérer ces héros comme de simples vieillards fragiles ou de pacifiques Elfes désarmés paieront leur ignorance et tombent rapidement sous l'effet de leur immense pouvoir.

Et pourtant, bien qu'ils brillent ensemble comme un étoile lumineuse face au pouvoir terrifiant du Nécromancien à Dol Guldur, il leur faudra mobiliser toute leur énergie pour espérer le vaincre. Si jamais le Conseil Blanc se retrouvait en péril extrême, la Dame de Lumière pourrait être contrainte de libérer toute sa puissance en une unique déferlante – ce qui écraserait sans doute ses adversaires, mais la laisserait vulnérable si elle venait à échouer...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SAROUMANE le Blanc** 170 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **GANDALF le Gris** 170 points
- **RADAGAST le Brun** 145 points
 - Traineau de Radagast 35 points

- **ELROND, Maître de Fondcombe** 170 points

- **GALADRIEL, Dame de Lumière** 125 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **THRÄIN le Brisé** 10 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Conseil Blanc est toujours déployée en une seule Troupe, et votre **Général** en est le Capitaine.
- Gandalf, Radagast et Elrond gagnent le mot-clef **Conseil Blanc**.

RÈGLES SPÉCIALES

Conseil des Sages – *Le Conseil Blanc est composé de maîtres dans leurs domaines, capables d'utiliser leurs dons pour soutenir les autres membres du Conseil.*

Chaque figurine du **Conseil Blanc** alliée gagne la Règle Spéciale qui lui est associée ci-dessous :

- **Saroumane** – Les figurines du **Conseil Blanc** alliées à moins de 3" de Saroumane peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Lancer un Pouvoir Magique.
- **Gandalf** – Les figurines du **Conseil Blanc** alliées à moins de 3" de Gandalf peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.
- **Radagast** – Les figurines du **Conseil Blanc** alliées à moins de 3" de Radagast peuvent se Déplacer dans les Terrains Difficiles sans pénalité.
- **Elrond** – Les figurines du **Conseil Blanc** alliées considèrent Elrond, Seigneur de Fondcombe comme une Bannière.
- **Galadriel** – Les figurines du **Conseil Blanc** alliées à moins de 3" de Galadriel gagnent la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**.

Maîtres de la Magie – *Les membres du Conseil Blanc excellent dans l'usage de leurs pouvoirs, quelles que soient les menaces qu'ils affrontent.*

Les figurines du **Conseil Blanc** alliées peuvent être Activées quand elles sont Engagées au Combat (mais elles ne peuvent pas se Déplacer) et peuvent donc tenter de Lancer un Pouvoir Magique alors qu'elles sont Engagées au Combat, à l'exception des Pouvoirs Magiques suivants : *Colère de la Nature, Impact Magique, Colère de la Bruinen.*

« **Avez-vous besoin que l'on vous vienne en aide ?** »
– *Les pouvoirs combinés du Conseil Blanc sont suffisamment puissants pour repousser les maléfices hostiles, même ceux des ennemis les plus puissants.*

Les figurines du **Conseil Blanc** alliées à moins de 6" d'une autre figurine du **Conseil Blanc** alliée gagnent un bonus de +1 à tous leurs Tests pour Résister.

Ultime Épreuve du Conseil – *Face au Nécromancien, le Conseil Blanc tiendra bon et défendra sa position envers et contre tout.*

Les figurines du **Conseil Blanc** alliées gagnent la Règle Spéciale **Imposant** (3).



LA COMPAGNIE DE THORIN

De nombreux récits racontent l'histoire de la Compagnie de Thorin, une petite bande de Nains qui entreprit de reprendre Erebor aux griffes du Dragon Smaug. Ce fut une rencontre fortuite avec Gandalf le Gris à l'auberge du Poney Fringant qui mit Thorin Écu-de-Chêne sur cette voie, le Magicien l'ayant exhorté à rassembler auprès de lui ses compagnons les plus loyaux et dignes de confiance, et à marcher vers la Montagne Solitaire. Tandis que Thorin s'en alla tenter de rallier les sept familles naines, Gandalf prit le chemin des paisibles terres de la Comté, à la recherche d'un... cambrioleur.

C'est là que Gandalf demanda aux Nains de se réunir, dans un trou de Hobbit marqué de sa rune sur la porte. Cette demeure n'est autre que Cul-de-Sac, maison du respectable Bilbon Sacquet, qui se retrouva bientôt envahi par une troupe de Nains frappant à son seuil. Ces Nains sont les plus fidèles à Thorin, issus non seulement de sa propre lignée, mais aussi de ses amis proches et compagnons d'infortune depuis la chute d'Erebor – auxquels s'ajoutent d'autres Nains en quête d'aventure.

Ensemble, la compagnie de Thorin Écu-de-Chêne se compose de treize Nains, du Magicien Gandalf le Gris, et du Hobbit Bilbon Sacquet – bien que celui-ci se soit montré fort réticent, au départ, à endosser le rôle de cambrioleur de la troupe. Tout au long de leur voyage, la Compagnie devra affronter de nombreux obstacles et de redoutables ennemis dans sa quête vers Erebor. Des tunnels nauséabonds des Monts Brumeux infestés de Gobelins, aux couverts grouillant d'araignées géantes de la Forêt Noire, sans compter la traque incessante des Orques sous les ordres d'Azog, leur route sera semée de périls.

Pourtant, la Compagnie de Thorin ne sera pas seule : elle trouvera des alliés inattendus, tels que les Istari ou encore les Grands Aigles des Monts Brumeux. Les liens forgés entre les membres de la Compagnie de Thorin Écu-de-Chêne deviendront plus forts que tout ce qu'ils pouvaient imaginer, et leurs aventures seront contées pendant des siècles. Car, bien qu'ils l'ignorent encore, le destin même de la Terre du Milieu repose sur leurs épaules.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Thorin Écu-de-Chêne**100 points
 - Orcrist..... 10 points
 - L'Écu-de-Chêne..... 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Gandalf le Gris**170 points
- **Fili le Nain** 50 points
- **Kili le Nain** 50 points
- **Balin le Nain** 40 points
- **Dwalin le Nain** 95 points
- **Gwaihir**200 points
- **Radağast le Brun**145 points
 - Traîneau de Radagast.....35 points

HÉROS COMMUNS

- **Bifur le Nain** 45 points
- **Bofur le Nain** 45 points
- **Bombur le Nain** 45 points
- **Ori le Nain** 40 points
- **Nori le Nain** 55 points
- **Dori le Nain** 55 points
- **Óin le Nain** 50 points
- **Glóin le Nain** 85 points
- **Bilbon Sacquet** 55 points
 - Dard 5 points
 - L'Anneau Unique.....Gratuit

GUERRIERS

- **Grand Aigle**.....100 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Compagnie de Thorin doit toujours inclure Thorin Écu-de-Chêne, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les membres de la Compagnie de Thorin ne peuvent être inclus que dans la Troupe de Thorin Écu-de-Chêne.
- Votre Armée ne peut inclure des **Aigles** que si elle inclut aussi Gandalf le Gris.
- Les Grands Aigles ne peuvent être inclus que dans la Troupe de Gwaihir.

RÈGLES SPÉCIALES

Pérille vers la Montagne Solitaire – *Les Nains d'Erebor sont résolus à reconquérir leur patrie et parcourront d'immenses distances pour y parvenir.*

Si votre Armée ne contient que des figurines de la **Compagnie de Thorin**, les **Nains** alliés peuvent dépenser un Points de Volonté au lieu d'un Point de Puissance pour déclarer une Marche Héroïque, et ce, même s'ils n'ont pas accès à la Marche Héroïque habituellement.

« **On est en train de faire un dépôt à long terme** » – *Certains membres de la Compagnie de Thorin sont déterminés à se faire un peu d'argent supplémentaire lors de leur voyage et gardent précieusement l'or qu'ils ont enterré.*

Au début de la partie, choisissez un Marqueur d'Objectif sur le champ de bataille. Les **Nains** alliés à Portée du Marqueur d'Objectif sélectionné gagnent la Règle Spéciale **Imposant** (2).

Liens du Sang – *La Compagnie de Thorin est composée de familles soudées qui ont combattu ensemble à de nombreuses reprises au cours de leurs voyages.*

Les Nains de la Compagnie de Thorin ont des Liens de Parenté, tels que décrits ci-dessous :

- Balin et Dwalin.
- Kili et Fili.
- Bifur, Bofur et Bombur.
- Ori, Nori et Dori.
- Óin et Glóin.

Les **Héros** de cette Armée peuvent dépenser les Points de Puissance, de Volonté et de Destin des autres **Héros** à moins de 3" d'eux avec qui ils partagent des Liens de Parenté.



Les Rangers de la Forêt Noire

Depuis l'arrivée du Nécromancien à Dol Guldur, la forêt connue sous le nom de Vert-Bois-le-Grand commença à se transformer au fil de ses innombrables sentiers. La forêt n'était plus ce lieu de beauté et de nature qu'elle avait été pendant des siècles, car le mystérieux pouvoir du Nécromancien attira à lui toutes sortes de créatures infâmes, rôdant désormais dans l'obscurité et se jetant sur quiconque s'égaraient trop loin des sentiers elfiques. Cette obscurité valut à Vert-Bois-le-Grand d'être renommé Forêt Noire – un nom bien plus approprié à ce qu'elle était devenue.

Au Nord de la Forêt Noire se trouve le Royaume Sylvestre, demeure des Elfes qui y vivent depuis des millénaires. Thranduïl, roi du Royaume Sylvestre, avait pris conscience des ténèbres grandissantes qui s'étendaient dans la Forêt Noire, et pour combattre cette menace insidieuse, il entreprit d'envoyer des groupes de rangers patrouiller les nombreux sentiers de la forêt afin de les purger de toute créature malfaisante qui pourrait s'y cacher.

Au fil des années, ces Rangers de la Forêt Noire sont devenus des experts dans l'art de parcourir les sous-bois épais et tortueux, capables de se déplacer rapidement et silencieusement parmi les arbres sans produire le moindre son. Devenus maîtres dans l'art du combat au sein des espaces confinés de la forêt, ils utilisent souvent les arbres eux-mêmes à leur avantage : se fondant dans le décor pour rester invisibles, ou détournant les attaques ennemies en exploitant leurs branches.

Thranduïl confia à son propre fils, Legolas, le commandement des Rangers de la Forêt Noire. Archer exceptionnel, même selon les critères des Elfes, Legolas a également perfectionné, au cours de ses patrouilles, l'usage des lames elfiques qu'il porte, repoussant les assauts d'Orques, de Wargs et d'Araignées Géantes qui s'approchaient trop près des frontières du Royaume Sylvestre. Ceux qui se retrouvent pourchassés par les Rangers de la Forêt Noire sont généralement abattus avant même d'avoir conscience du danger qui pèse sur eux.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire** 105 points
 - Cape elfique 5 points
- **Tauriel, Ranger de la Forêt Noire** 90 points
 - Arc elfique 5 points
- **Thorin Écu-de-Chêne** 110 points avec Orcrist
 - L'Écu-de-Chêne 5 points
- **Fili le Nain** 50 points
- **Kili le Nain** 50 points
- **Balin le Nain** 40 points
- **Dwalin le Nain** 95 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine des Rangers de la Forêt Noire** 75 points
- **Bifur le Nain** 45 points
- **Bofur le Nain** 45 points
- **Bombur le Nain** 45 points
- **Ori le Nain** 40 points
- **Nori le Nain** 55 points
- **Dori le Nain** 55 points
- **Óin le Nain** 50 points
- **Glóin le Nain** 85 points
- **Bilbon Sacquet** 60 points avec Dard et l'Anneau Unique

GUERRIERS

- **Ranger de la Forêt Noire** 14 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Rangers de la Forêt Noire doit toujours inclure au moins un **Héros Elfe Unique**.
- Si votre Armée inclut Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire, alors il doit être votre **Général**. Si votre Armée inclut Tauriel, Ranger de la Forêt Noire et n'inclut pas Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire, alors elle doit être votre **Général**.
- Les Rangers de la Forêt Noire ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros de la Forêt Noire**.
- Les Rangers de la Forêt Noire ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

Maîtrise des Poignards – *Les Rangers de la Forêt Noire sont des combattants experts au couteau, capables même de détourner les coups ennemis avec leurs lames.*

Les **Elfes** alliés peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups. De plus, les **Elfes** alliés peuvent utiliser la Règle Spéciale *se Protéger*. Ils ne peuvent néanmoins pas utiliser leur Règle Spéciale *Combattant aux Couteaux* ou *Maître des Lames* au cours d'un Tour où ils choisissent de *se Protéger*.

Le Prince de la Forêt Noire – *Tout comme les rangers qu'il commande, Legolas est un maître accompli dans l'art du combat aux couteaux.*

Legolas gagne la Règle Spéciale *Combattant aux Couteaux* (voir le Profil du Ranger de la Forêt Noire).

Résilience Naine – *Bien que submergés par les araignées et les Elfes, les Nains de la Compagnie de Thorin refusent de reculer face au combat.*

Les **Nains** alliés peuvent relancer les Jets de Destin ratés.

Nettoyer les Nids – *Les Elfes ont reçu pour mission de débarrasser la forêt des immondes araignées, une tâche à laquelle les Nains sont déjà résolus à participer.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale *Haine (Araignée)*.

« **Si vous croyez que je vais vous donner une arme, vous vous trompez** » – *Ni les Elfes ni les Nains ne se font confiance, et ils n'ont certainement aucune envie d'obéir aux ordres des uns ou des autres.*

Les **Nains** alliés ne peuvent pas bénéficier des Actions Héroïques ou du « Tenez bon ! » des **Elfes** alliés, et les **Elfes** alliés ne peuvent pas bénéficier des Actions Héroïques ou du « Tenez bon ! » des **Nains** alliés. De plus, la Règle Spéciale *Fureur Vengeresse* de Tauriel ne s'applique pas dans le cadre de cette Liste d'Armée.

LA GARDE DE LACVILLE

Montée sur de hauts pilotis au-dessus des eaux du Long Lac se dresse la modeste bourgade de pêcheurs d'Esgaroth, plus connue sous le nom de Lacville. Ses habitants mènent une vie misérable, peinant à subsister et tirant leur maigre existence de tout ce qu'ils peuvent trouver. Car, bien que le peuple de Lacville descende du grand royaume de Dale, sa richesse et sa gloire se sont largement éteintes au cours du Troisième Âge. Les dirigeants ont succombé à la cupidité et s'emparent de tout ce qu'ils peuvent.

Le pouvoir à Esgaroth est détenu par le Maître de Lacville, un politicien corrompu et avide qui se soucie bien peu de ceux qu'il gouverne. Au lieu de cela, il cherche surtout à accroître sa propre influence et à gonfler sa fortune par des impôts ou d'autres moyens sordides, allant même jusqu'à inventer de prétendues « lois anciennes » pour décourager quiconque de contester son autorité et emprisonnant ceux qui osent le faire. À ses côtés se trouve Alfrid : un intrigant veule et flagorneur qui se sert de sa place de conseiller du Maître pour nourrir ses propres ambitions.

Dans une région aussi pauvre que Lacville, l'or détient un pouvoir immense. Ainsi, la garde de la ville reste loyale à celui qui tient les cordons de la bourse. Elle fait respecter la volonté du Maître tant que sa solde est assurée. À la tête de la Garde se trouve Braga : un homme pompeux et sûr de lui, grassement payé par le Maître pour que les « agitateurs » soient promptement réduits au silence. Bien que la Garde de Lacville ne soit guère rompue aux guerres, elle veille constamment et est prête à défendre Esgaroth à l'épée et à l'arc si sa cité venait à être menacée.

Si la corruption règne, il existe encore certains qui se tiennent à des principes plus élevés, plaçant le bien commun au-dessus du leur. C'est le cas du batelier Bard, qui prit sur lui de se dresser et de combattre lorsque le Dragon Smaug chercha à réduire Esgaroth en cendres. Pourtant, Bard ne fit pas face seul à cette menace, car même la Garde de Lacville prit les armes lors de l'heure la plus sombre d'Esgaroth, aux côtés de quelques Nains de la compagnie de Thorin et de l'Elfe Tauriel, restée en ville pendant le voyage de Thorin vers Erebor. Tous risquèrent leur vie pour sauver Esgaroth des flammes.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Le Maître de Lacville** 70 points

HÉROS COMMUNS

- **Alfrid le Conseiller** 30 points
- **Braga, Capitaine de la Garde** 55 points
- **Bard l'Archer** 130 points
 - Arquelance 50 points
- **Tauriel, Ranger de la Forêt Noire** 90 points
 - Arc elfique 5 points
- **Fili le Nain** 50 points
- **Kili le Nain** 50 points
- **Bofur le Nain** 45 points
- **Óin le Nain** 50 points
- **Capitaine de la Garde de Lacville** 45 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **La Famille de Bard** 60 points

GUERRIERS

- **Garde de Lacville** 7 points
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- La Famille de Bard peut être incluse dans la Troupe de Tauriel plutôt que dans celle de Bard, si vous le souhaitez.
- Les Gardes de Lacville ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros de Lacville**.

RÈGLES SPÉCIALES

À la Solde du Maître – Pour s'assurer que ses gardes fassent respecter son autorité, le Maître doit veiller à remplir les coffres de son capitaine de pièces sonnantes.

À la fin de son Activation, s'il est à moins de 3" de Braga, le Maître de Lacville peut dépenser un Point de Volonté. S'il le fait, Braga récupère immédiatement un Point de Volonté dépensé plus tôt dans la partie.

Air Suffisant – Le Maître et ses acolytes nourrissent un profond mépris envers Bard et sa famille et refuseront de suivre celui qu'ils considèrent comme leur sujet.

Le Maître de Lacville, Alfrid et Braga ne peuvent pas prendre part aux Actions Héroïques déclarées par Bard ou un membre de la Famille de Bard.

« Je vous protégerai » – Après avoir guéri Kili du poison dans ses veines, Tauriel est déterminée à protéger les Nains de tout autre danger.

Tauriel peut inclure Kili, Fili, Bofur et Óin dans sa Troupe. De plus, si Tauriel est à moins de 3" d'un **Nain** allié Engagé au Combat, elle gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups.

Obstinés à l'Excès – Les Nains sont désormais si proches de leur but qu'ils n'abandonneront pas alors même qu'Erebor est en vue.

Les **Nains** alliés peuvent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand ils Tirent et quand ils portent leurs Coups.





Histoire d'un Aller et d'un Retour :



LA Bataille des 5 Armées

Le Domaine de Thranduil

Au cœur des vastes bois de la Forêt Noire se trouve le Royaume Sylvestre et le domaine du roi des Elfes, Thranduil. À la différence des royaumes elfiques de Fondcombe et de la Lórien, les Elfes de la Forêt Noire se préoccupent peu du monde au-delà de leurs frontières, préférant demeurer dans leurs propres terres à moins qu'une cause d'une extrême gravité ne les en détourne. Cela ne signifie pas pour autant que les armées de la Forêt Noire sont moins redoutables que celles des autres royaumes elfiques ; en vérité, elles se révèlent souvent bien plus dangereuses que celles de leurs semblables.

Les rangs de l'armée de la Forêt Noire sont composés de guerriers elfes entraînés à la perfection, revêtus d'armures dorées décorées de motifs de feuilles rappelant le Royaume Sylvestre. Les plus habiles d'entre eux sont appelés à rejoindre la Garde du Palais : un corps d'élite chargé de la protection des salles de Thranduil et placé sous le commandement de Legolas, le fils du roi des Elfes lui-même. Lorsque ces combattants d'exception sont envoyés au combat, rares sont ceux capables d'égaler la grâce et l'élégance de leur style martial.

Thranduil, quant à lui, est un combattant inégalé dans tout le royaume. Bien qu'il quitte rarement les limites de son domaine, si le roi des Elfes est contraint de prendre les armes, il déchaîne alors toute la fureur d'un seigneur elfe dénué de pitié. À ses côtés chevauchent les Chevaliers de la Forêt Noire, Elfes aguerris par de nombreuses batailles livrées au nom de leur roi et ayant juré de protéger leur souverain jusqu'au cœur de la mêlée, quel que soit l'ennemi qu'ils affrontent.

Lorsque les armées de la Forêt Noire partent en guerre, elles le font avec une discipline martiale impeccable, alignant rang après rang d'Elfes en amure resplendissantes marchant d'un pas uni tel un ost étincelant. Armés d'arcs, de lances ou des fameuses voques elfiques qui font leur réputation, les Elfes de la Forêt Noire forment une force véritablement redoutable sur le champ de bataille. Et lorsque toute la puissance du Royaume Sylvestre est déchaînée, ils apportent la mort à quiconque menace leurs terres. Car si Thranduil préfère ignorer le monde au-delà de ses frontières, il ne souhaite pas pour autant voir la Terre du Milieu sombrer dans la ruine et les ténèbres.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Thranduil, Roi du Royaume Sylvestre** 130 points
 - Élan 30 points
 - Armure lourde 10 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire** 105 points
 - Cheval 20 points
 - Orcrist 10 points
 - Cape elfique 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Tauriel, Ranger de la Forêt Noire** 90 points
 - Arc elfique 5 points
- **Capitaine de la Garde du Palais** 80 points
 - Bouclier 5 points
- **Capitaine des Elfes de la Forêt Noire** 75 points
- **Capitaine des Rangers de la Forêt Noire** 75 points

GUERRIERS

- **Garde du Palais** 12 points
 - Bouclier et Lance elfique 2 points
 - Lance elfique 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Guerrier Elfe de la Forêt Noire** 9 points
 - Arc elfique 2 points
 - Vouge elfique 2 points
 - Bouclier 1 point
- **Chevalier Elfe de la Forêt Noire** 16 points
- **Ranger de la Forêt Noire** 14 points
- **Sentinelle Elfe sylvestre** 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

« **Les Elfes de la Forêt Noire ne sont pas comme leurs semblables. Ils sont moins subtils et plus dangereux.** »
 – *Les Elfes de la Forêt Noire combattent avec une fureur implacable, surtout lorsque leur roi est présent.*

Les **Guerriers** de la **Forêt Noire** à moins de 3" de Thranduil gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser lorsqu'ils portent leurs Coups.

Commandement Stoïque – *Les Elfes obéissent aux ordres de leurs chefs sans la moindre hésitation.*

Les **Guerriers** alliés considèrent votre **Général** comme une Bannière.



Les Rescapés de Lacville

Lacville n'est plus qu'un champ de ruines fumantes, réduites en cendres par la fureur de Smaug le Terrible. Pourtant, un éclat de triomphe brille dans la tragédie : bien qu'Esgaroth ne soit plus qu'un amas de décombres calcinés, le Dragon a été abattu par une Flèche Noire décochée par Bard l'Archer. Ceux qui ont survécu à l'assaut enflammé de Smaug se retrouvent rejetés sur les rives du Long Lac – sans abri et privés de tout ce qui leur était cher, mais miraculeusement vivants.

En cet instant, Bard incarne la noblesse de ses ancêtres. Il émerge comme guide du peuple de Lacville, les menant vers les ruines de Dale avec l'intention d'y rebâtir une cité et d'y forger un nouveau foyer à partir des décombres où leurs leurs aïeux furent jadis eux aussi engloutis par les flammes. Bien que les habitants de Lacville soient exténués et meurtris par leur face à face avec la mort, un nouvel espoir s'allume en eux – l'espoir que l'avenir leur apportera prospérité et meilleurs jours, sous la conduite d'un descendant des Seigneurs de Dale.

Cependant, alors qu'ils ont trouvé refuge dans les ruines de Dale, les gens de Lacville se voient bientôt entraînés au cœur de la Bataille des Cinq Armées. Éreintés par les épreuves du Long Lac, dépourvus d'armures et de véritables armes, les survivants d'Esgaroth prennent malgré tout les armes contre les légions de l'Orque Pâle qui déferlent sur Dale, bien décidés à ne pas déjà se faire déposséder de leur seconde demeure. Hommes et femmes valides sont appelés à combattre, galvanisés par l'exemple de leurs chefs qui les incitent à défendre Dale.

Car c'est dans les heures les plus sombres que les grands de ce monde émergent pour accomplir un destin dont ils n'avaient peut-être même pas conscience. Et c'est ici que Bard révèle toute sa mesure. À la tête de la milice, il commande la défense désespérée de Dale. Même si leurs ennemis les surpassent en nombre et en savoir-faire militaire, la détermination des survivants de Lacville ne saurait être minimisée : il serait insensé de sous-estimer la force mue par le désespoir chez ceux qui sont prêts à tout sacrifier pour protéger leur foyer.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **BARD L'ARCHER**.....150 points
avec Cheval et Armure

HÉROS D'ENVERGURE

- **GANDALF le Gris**170 points
 - Cheval20 points

HÉROS COMMUNS

- **Percy, Archer de Lacville** 50 points
- **Hilda-Bianca** 35 points
- **Capitaine des Rescapés de Lacville**..... 50 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **La Famille de Bard**..... 60 points
- **Alfrid le Conseiller** 30 points
- **Bilbon Sacquet, Maître Cambrioleur**..... 75 points

GUERRIERS

- **Rescapé de Lacville**5 points
 - Arc1 point
 - Bouclier léger.....1 point
 - Lance1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Survivants de Lacville doit toujours inclure Bard l'Archer, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Sauveur de Lacville – Après avoir abattu Smaug, Bard a gagné le respect du peuple de Lacville, qui est désormais prêt à le suivre au combat.

Les autres figurines de **Lacville** alliées à moins de 6" de Bard gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat. De plus, les autres figurines de **Lacville** alliées considèrent Bard l'Archer comme une Bannière avec une Portée de 6". Alfrid ne bénéficie pas de cette Règle Spéciale.

Héritier de Dale – Alors que Dale est en grand péril face aux légions d'Azog, Bard donnera tout pour défendre la cité et son peuple, combattant vaillamment de toutes ses forces.

Bard l'Archer gagne les Règles Spéciales **Héros Mythique** et **Sans Peur**.

Tenir les Rues – Les hommes et les femmes de Lacville doivent défendre les points stratégiques de Dale s'ils veulent espérer survivre.

Les **Guerriers** alliés à Portée d'un Marqueur d'Objectif peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.

Maître Cambrioleur – Bien qu'il n'ait jamais cru en avoir la trempe, Bilbon a prouvé au cours de son voyage qu'il était un cambrioleur digne de ce nom et étonnamment efficace.

Tant que Bilbon porte l'Anneau Unique et est **Invisible**, s'il se Déplace à travers une figurine ennemie qui possède un Marqueur d'Objectif (dans les Scénarios où cela s'applique), Bilbon peut lancer un D6. Sur un résultat de 2+, Bilbon prend immédiatement possession du Marqueur d'Objectif. Bilbon ne peut pas utiliser cette capacité pour s'emparer d'un Marqueur d'Objectif qu'il n'est pas en mesure de porter pour une quelconque raison.



L'Armée des Monts de Fer

Les Monts de Fer sont inhabituels parmi les grandes cités naines en ce sens que leur renommée ne découle ni de leur immense richesse, ni de leur habileté à forger armes et armures. Au contraire, les Monts de Fer sont célèbres pour un seul et simple mérite : leur puissance militaire exceptionnelle. À l'époque de la Bataille des Cinq Armées, l'armée des Monts de Fer est l'une des forces combattantes les plus disciplinées et expérimentées de toute la Terre du Milieu, ayant perfectionné son art de la guerre sans relâche depuis les tragiques événements d'Azanulbizar.

Les guerriers des Monts de Fer ont connu une vie entière de combats, menant de nombreuses batailles contre les Orques et Gobelins qui infestent les terres autour de leur montagne. C'est cette guerre constante qui a forgé les Nains des Monts de Fer en adversaires implacables et sans pitié, écrasant quiconque se dresse contre eux sous leurs bottes ferrées. Armés de larges boucliers et portant des lances acérées comme des rasoirs, une ligne de guerriers des Monts de Fer est une muraille de bois et de métal impénétrable sur le champ de bataille face à laquelle le ennemi ne peuvent que se briser comme des vagues sur les rochers.

De surcroît, les armées des Monts de Fer ne se composent pas uniquement de fantassins : elles ont appris depuis longtemps à s'adapter et à surmonter toute faiblesse que leurs forces pourraient présenter. Certains Nains montent de robustes bouquetins de guerre pour protéger les flancs de l'armée en marche, tandis que d'autres manient les grandes machines de siège des Monts de Fer. D'imposantes balistes tirent d'énormes traits vers l'ennemi, protégeant les lignes de bataille en progression, tandis que de féroces chars de guerre foncent droit dans les rangs adverses, laissant dans leur sillage de nombreux corps brisés.

Les armées des Monts de Fer sont menées par Dáin Pied-d'Acier, le Seigneur des Monts de Fer lui-même. Seigneur guerrier intrépide au tempérament célèbre pour sa fougue, Dáin s'est forgé sa réputation dans sa jeunesse lors des guerres contre les légions de l'Orque Pâle et il n'a rien perdu de sa violence ni de sa férocité au fil des années. Lorsque les armées des Monts de Fer marchent sous les bannières de Dáin Pied-d'Acier, rares sont ceux qui peuvent faire face au rempart de fer formé par les Nains sur le champ de bataille, et encore moins ceux qui pourraient espérer briser leurs murs de boucliers impénétrables.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Dáin Pied-d'Acier, Seigneur des Monts de Fer** 160 points
 - Sanglier de Guerre 25 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Roi Nain des Monts de Fer** 85 points

HÉROS COMMUNS

- **Múrin & Drár** LEGACY 140 points les deux
- **Capitaine des Monts de Fer** 80 points
 - Chariot des Monts de Fer 170 points
 - Échanger le Bouclier et la Lance contre un Piolet Gratuit

GUERRIERS

- **Guerrier des Monts de Fer** 10 points
 - Bannière et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arbalète 2 points
 - Piolet 1 point
- **Chevaucheur de Bouquetin des Monts de Fer** 20 points
 - Échanger la Lance de guerre contre un Piolet Gratuit
- **Chariot des Monts de Fer** 170 points
- **Baliste des Monts de Fer** 130 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Monts de Fer doit toujours inclure Dáin Pied-d'Acier, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Pied-d'Acier est arrivé !** » – *Ayant marché depuis les Monts de Fer, Dáin et ses sujets arrivent à Erebor juste à temps.*

Dans les Scénarios où vous jetez un dé pour faire entrer une Troupe, ou pour décider sur quelle partie de la table vous déployez une Troupe (mais pas quand il s'agit de choisir une Zone de Déploiement), vous pouvez modifier le jet des Troupes de cette Armée de +1 ou -1.

Yanâd Durinul – *Les Nains des Monts de Fer sont inégalés parmi leurs pairs pour leur stoïcisme et leur capacité à combattre ensemble comme une force unique et cohésive.*

Les figurines d'**Infanterie** alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups, tant qu'elles sont au contact socle à socle avec au moins 2 figurines alliées d'**Infanterie**.

Longue Marche depuis les Monts de Fer – *Les terres autour des Monts de Fer sont rocheuses et difficiles à traverser pour tous, sauf pour ceux qui connaissent les sentiers de la montagne.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Montagnard**.

« **J'ai toujours trouvé que Thorin était le plus raisonnable des deux...** » – *Dáin est incroyablement têtu, même pour un Nain, et ne supporte pas d'être pris de haut par ses ennemis.*

Dáin gagne la Règle Spéciale **Maître Stratège** (5+).



L'ARMÉE D'EREBOR Reconquis

Ayant accompli sa quête de reprise de la Montagne Solitaire, Thorin siège désormais sur le trône d'Erebor comme le faisait autrefois son grand-père. Il peut enfin se proclamer Roi sous la Montagne. Cependant, tout n'est pas au mieux dans les profondeurs de la montagne. L'Arkenstone semble avoir disparu, ce qui pousse presque Thorin à la folie alors qu'il cherche désespérément le Joyau du Roi. À mesure que sa fébrilité s'accroît, une maladie s'insinue dans son esprit – la même qui avait jadis consumé son grand-père.

Le Mal du Dragon empoisonne peu à peu son âme, le poussant à chasser Bilbon d'Erebor, alors même qu'une armée se rassemble aux portes de la montagne. Refusant d'honorer sa promesse de paiement, Thorin se barricade avec les siens dans la forteresse et envoie un corbeau appeler son cousin, Dáin Pied-d'Acier, à l'aide. À l'arrivée des Nains des Monts de Fer, les tensions deviennent explosives : Elfes, Hommes et Nains s'apprêtent à s'affronter. Pourtant, alors qu'ils s'entre-déchirent devant les portes d'Erebor, les armées d'Azog surgissent, forçant Hommes, Elfes et Nains à mettre de côté leurs querelles pour défendre la Montagne Solitaire.

Refusant de prendre part au combat dans un premier temps, Thorin entend finalement les paroles de ses compagnons résonner dans son esprit, le suppliant de revenir à la raison. Finalement, il comprend ce qu'il est en train de devenir et rejette la corruption qui le ronge, saisissant ses armes pour mener les siens hors des portes d'Erebor pour rejoindre la Bataille des Cinq Armées, le grand cor d'Erebor résonnant pour annoncer leur arrivée. La vision du Roi sous la Montagne se jetant dans la mêlée ranime la ferveur des Nains sur le champ de bataille, qui se battent avec une ardeur renouvelée pour leur souverain.

La compagnie de Thorin Écu-de-Chêne combat désormais aux côtés de Dáin Pied-d'Acier et des Nains des Monts de Fer, tous déterminés à s'assurer que la montagne pour laquelle ils ont tout risqué ne leur échappe pas, maintenant qu'ils l'ont enfin arrachée aux griffes de Smaug. Le spectacle de rangs entiers de Nains lourdement cuirassés, menés par certains des plus grands héros nains du Troisième Âge, est véritablement majestueux — et ne peut signifier qu'une chose : Erebor est à nouveau libre.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Thorin Écu-de-Chêne, Roi sous la Montagne**130 points
 - Orcrist..... 10 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Fili le Nain, Champion d'Erebor** 70 points
- **Kili le Nain, Champion d'Erebor** 70 points
- **Balin le Nain, Champion d'Erebor** 60 points
- **Dwalin le Nain, Champion d'Erebor**110 points
- **Dáin Pied-d'Acier, Seigneur des Monts de Fer**160 points

HÉROS COMMUNS

- **Bifur le Nain, Champion d'Erebor** 65 points
- **Bofur le Nain, Champion d'Erebor** 65 points
 - Troll Brute 100 points
- **Bombur le Nain, Champion d'Erebor** 60 points
- **Ori le Nain, Champion d'Erebor** 50 points
- **Nori le Nain, Champion d'Erebor** 75 points
- **Dori le Nain, Champion d'Erebor** 75 points
- **Óin le Nain, Champion d'Erebor** 60 points
- **Glóin le Nain, Champion d'Erebor**100 points
- **Capitaine des Monts de Fer** 80 points
 - Échanger le Bouclier et la Lance contre un Piolet Gratuit

GUERRIERS

- **Guerrier des Monts de Fer** 10 points
 - Bannière et Bouclier26 points
 - Bannière.....25 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Arbalète 2 points
 - Piolet 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

« **Les Nains, ils se rallient !** » – Chargeant dans la bataille aux côtés de leur Roi, les Champions d'Erebor sont prêts à affronter Azog et ses sbires.

Les **Héros d'Infanterie** alliés peuvent déclarer une Marche Héroïque, et ce, même s'ils n'ont pas accès à la Marche Héroïque habituellement. De plus, les figurines d'**Infanterie** de cette Armée peuvent Charger même si elles ont participé à une Marche Héroïque.

« **Pour le Roi !** » – Les Nains de la Compagnie de Thorin ont juré de rester aux côtés de leur roi jusqu'au dernier souffle et se battront de toutes leurs forces.

Si votre Armée n'est composée que de **Héros** avec le mot-clef **Infanterie** au début de la partie, alors les figurines alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

Liens du Sang – La Compagnie de Thorin est composée de familles soudées qui ont combattu ensemble à de nombreuses reprises au cours de leurs voyages.

Les Nains de la Compagnie de Thorin ont des Liens de Parenté, tels que décrits ci-dessous :

- Balin et Dwalin.
- Kili et Fili.
- Bifur, Bofur et Bombur.
- Ori, Nori et Dori.
- Óin et Glóin.

Les **Héros** de cette Armée peuvent dépenser les Points de Puissance, de Volonté et de Destin des autres **Héros** à moins de 3" d'eux avec qui ils partagent des Liens de Parenté.



L'Alliance de Radagast

L'un des Istari envoyés en Terre du Milieu pour guider les Peuples Libres contre les ténébres grandissantes, Radagast le Brun est un Magicien d'une grande puissance et membre du Conseil Blanc. Cependant, à la différence de ses confrères, Radagast est un personnage des plus singuliers. Au lieu de se préoccuper des affaires du vaste monde, il a choisi de vivre dans une relative solitude et de protéger les plantes et les animaux de la Terre du Milieu contre tout mal qui chercherait à les corrompre.

Depuis sa demeure de Rhosgobel, nichée dans la Forêt Noire, Radagast a développé une profonde affinité avec la nature et les créatures des bois et est souvent aperçu en train de converser avec elles. Cela a conduit certains membres du Conseil Blanc à le considérer comme quelque peu excentrique, voire étrange. Saroumane estime que l'esprit distrait et l'attitude erratique de Radagast sont dus à sa consommation excessive de champignons ; tandis que Gandalf, lui, s'est pris d'affection pour son confrère et son amour de toute chose vivante – même s'il admet lui aussi que Radagast n'est pas toujours entièrement cohérent.

Pourtant, c'est cette grande affinité avec la nature qui a offert à Radagast quelques-uns des plus puissants alliés que l'on puisse trouver en Terre du Milieu. Les premiers d'entre eux sont les Grandes Aigles des Monts Brumeux. Bien que ces derniers ignorent d'ordinaire les affaires des autres races depuis leurs hauteurs, ils acceptent en cas de grande nécessité de porter le Mage Brun sur leur dos – un honneur réservé à leurs plus fidèles amis et alliés. Vient ensuite Beorn, le grand Changeur de Peau du Carrock. Beorn partage l'amour de Radagast pour la nature et veille à ce que les créatures autour de sa demeure soient protégées de toute menace.

Ce sont ces alliés, oiseaux comme bêtes, que Radagast est capable d'appeler à ses côtés en cas de grand besoin. Le plus grand exemple en fut sans doute la Bataille des Cinq Armées, où Radagast rassembla les Grands Aigles et Beorn avant de voler au secours de ceux qui défendaient la Montagne Solitaire. Alors que les grandes créatures de la Terre du Milieu déchaînaient toute leur puissance, Radagast les protégeait de sa magie. Sans l'intervention providentielle des alliés du Magicien Brun, Erebor serait sans doute tombée entre les mains de l'Orque Pâle.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **RADAGAST le BRUN** 200 points
avec Grand Aigle

HÉROS D'ENVERGURE

- **Gwaihir** 200 points
- **BEORN** 200 points

GUERRIERS

- **GRAND Aigle** 100 points
- **GRAND AiglON** 75 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Alliance de Radagast doit toujours inclure Radagast le Brun, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée de l'Alliance de Radagast ne peut pas inclure davantage de Grands Aiglons que de Grands Aigles.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Les Aigles arrivent !** » – Lorsque les Aigles s'engagent dans la bataille, ils attaquent depuis le ciel, plongeant sur leurs ennemis en piqué, les serres tendues.

Les **Aigles** alliés gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force au cours d'un Tour où ils ont Chargé.

La Fureur de Beorn – La colère de Beorn ne connaît aucune limite, et lorsqu'elle s'empare de lui, il déchire rang après rang d'ennemis sur son passage.

Si, au cours d'un Combat, Beorn tue toutes les figurines contre lesquelles il était Engagé au Combat, il pourra déclarer un Élan Héroïque gratuit lors du prochain Tour.



LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES

Alors que Thorin et les siens sont retranchés dans Erebor, une armée d'Elfes de la Forêt Noire et d'Hommes de Lacville se tient devant sa porte, prête à réclamer l'or qui leur a été promis. Cependant, Thorin n'est pas seul : son cousin Dáin Pied-d'Acier a mené une armée depuis les Monts de Fer pour venir en aide au nouveau Roi sous la Montagne face à Thranduil. La tension étant à son comble, il ne faut pas longtemps avant que les Elfes et les Nains ne soient entraînés dans la bataille les uns contre les autres, inconscients qu'une menace bien plus grande est sur le point de s'abattre...

Sans prévenir, les armées d'Azog surgissent des collines voisines, stoppant net le conflit. Conscients que cette nouvelle armée d'Orques et de bêtes de guerre meurtrières représente une menace bien plus grave pour la Montagne Solitaire et pour leur propre vie, Hommes, Elfes et Nains cessent de se battre entre eux et se tournent pour affronter les armées de l'Orque Pâle. Thranduil, Dáin et Bard doivent désormais mettre de côté leurs différends et affronter de front cette nouvelle menace qui semble insurmontable.

Pourtant, même dans cette situation désespérée, ils ne sont pas seuls. Le Magicien Gandalf le Gris et le Hobbit Bilbon Sacquet se joignent au combat aux côtés des Hommes de Lacville, et de l'Ouest arrivent des alliés aux ailes rapides, car Radagast le Brun amène avec lui les Grands Aigles des Monts Brumeux, ainsi que le Changeur de Peau Beorn. Ensemble, oiseaux et bêtes sont prêts à déchaîner toute leur fureur sur les légions d'Orques et autres créatures infâmes rassemblées sur les plaines d'Erebor.

Rassemblée, les forces des Hommes, des Elfes, des Nains et de leurs alliés représentent sans doute la plus grande armée jamais réunie au cours du Troisième Âge. Ils se battront avec toute la détermination qu'ils peuvent rassembler afin de s'assurer qu'Erebor ne tombe pas entre les mains de l'Orque Pâle, conscients que nombreux tomberont pour défendre la Montagne Solitaire. Et pourtant, avec l'armée colossale qu'Azog a rassemblée, même une alliance aussi grande que celle-ci sera mise à rude épreuve sur le champ de bataille...

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **THORIN ÉCU-DE-CHÊNE, ROI SOUS LA MONTAGNE**130 points
 - Orcrist..... 10 points
- **DÁIN PIED-D'ACIER, SEIGNEUR DES MONTS DE FER**.....160 points
 - Sanglier de Guerre.....25 points
- **BARD L'ARCHER**.....150 points
 - avec Armure et Cheval
- **THRANDUIL, ROI DU ROYAUME SYLVESTRE**130 points
 - Élan30 points
 - Armure lourde 10 points
- **GANDALF LE GRIS**170 points
 - Cheval.....20 points
- **RADAGAST LE BRUN**200 points
 - avec Grand Aigle

HÉROS D'ENVERGURE

- **FILI LE NAÏN, CHAMPION D'EREBOR** 70 points
- **KILI LE NAÏN, CHAMPION D'EREBOR**..... 70 points
- **BALIN LE NAÏN, CHAMPION D'EREBOR**..... 60 points
- **DWALIN LE NAÏN, CHAMPION D'EREBOR**110 points
- **LEGOLAS VERTEFEUILLE, PRINCE DE LA FORÊT NOIRE**.....105 points
 - Cheval.....20 points
 - Orcrist..... 10 points
 - Cape elfique..... 5 points
- **GWAIHIR**200 points
- **BEORN**200 points

HÉROS COMMUNS

- **Bifur le Nain, Champion d'Érebore**..... 65 points
- **Bofur le Nain, Champion d'Érebore** 65 points
 - Troll Brute100 points
- **Bombur le Nain, Champion d'Érebore**..... 60 points
- **Ori le Nain, Champion d'Érebore**..... 50 points
- **Nori le Nain, Champion d'Érebore**..... 75 points
- **Dori le Nain, Champion d'Érebore**..... 75 points
- **Óin le Nain, Champion d'Érebore** 60 points
- **Glóin le Nain, Champion d'Érebore**.....100 points
- **Capitaine des Monts de Fer** 80 points
 - Échanger le Bouclier et la Lance contre un PioletGratuit
- **Percy, Archer de Lacville** 50 points
- **Hilda-Bianca** 35 points
- **Bilbon Sacquet, Maître Cambrioleur**..... 75 points
- **Capitaine des Rescapés de Lacville**..... 50 points
- **Tauriel, Ranger de la Forêt Noire**100 points
 - Arc elfique 5 points
- **Capitaine des Elfes de la Forêt Noire** 75 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **La Famille de Bard**..... 60 points
- **Alfrid le Conseiller** 30 points

GUERRIERS

- **Guerrier des Monts de Fer**..... 10 points
 - Bannière et Bouclier.....26 points
 - Bannière.....25 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Arbalète 2 points
 - Piolet..... 1 point
- **Chevaucheur de Bouquetin des Monts de Fer** 20 points
 - Échanger la Lance de guerre contre un PioletGratuit
- **Rescapé de Lacville**5 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier léger.....1 point
 - Lance 1 point
- **Guerrier Elfe de la Forêt Noire**9 points
 - Arc elfique 2 points
 - Vouge elfique 2 points
 - Bouclier 1 point
- **Chevalier Elfe de la Forêt Noire**..... 16 points
- **Grand Aigle**.....100 points
- **Grand Aiglou** 75 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les **Guerriers Elfes** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Elfe**.
- Les **Guerriers Nains** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Nain**.
- Les **Guerriers de Lacville** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros de Lacville**, de Gandalf le Gris ou de Bilbon Sacquet, Maître Cambrioleur.
- Les **Guerriers Aigles** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Aigle**, de Radagast le Brun ou de Beorn.
- Une Armée de la Bataille des Cinq Armées ne peut pas inclure davantage de Grands Aiglons que de Grands Aigles.

RÈGLES SPÉCIALES

Unis face au Mal – *Hommes, Elfes, Nains et bêtes combattent ensemble, comme un seul corps, face aux hordes sauvages qui viennent à eux.*

Les figurines alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups, à condition qu'une figurine alliée avec un mot-clef de Race différent du leur soit impliquée dans le même Combat.



Les Assaillants de Ravenhill

Alors que la Bataille des Cinq Armées fait rage sur les plaines d'Erebor, les forces naines commencent à flancher sous le nombre écrasant des cohortes d'Orques qu'Azog a déchainées contre elles. Dans une tentative désespérée pour octroyer la victoire à son peuple, Thorin mène ses plus fidèles guerriers au sommet de Ravenhill afin d'affronter directement Azog et de « couper la tête du serpent ».

Thorin sait ce qui l'attend là-haut : une confrontation avec l'Orque impitoyable qui tua son grand-père il y a de nombreuses années. Mû par la vengeance, Thorin se prépare à un duel avec l'Orque Pâle et ne s'arrêtera qu'avec la mort de l'un d'eux. Aux côtés de leur roi se tiennent ses neveux, Kili et Fili, ainsi que le robuste Dwalin : tous des combattants d'exception qui partagent son désir de reconquérir la Montagne Solitaire, et qui se dresseront sans hésitation ni crainte contre les suppôts de l'Orque Pâle.

Et Thorin n'est pas suivi à Ravenhill que par ses compagnons les plus loyaux : Legolas et Tauriel sont venus prêter main-forte aux Nains dans leur combat, luttant côte à côte avec ceux contre qui, quelques heures auparavant à peine, leurs semblables étaient prêts à faire la guerre. D'un éclair d'acier elfique, Tauriel peut faucher de nombreux ennemis avec une aisance déconcertante, tandis que Legolas porte à la fois son arc et la lame elfique Orcrist – une arme qui pourrait bien sceller le destin de l'Orque Pâle.

Même le courageux Bilbon Sacquet a gravi Ravenhill afin d'avertir Thorin de l'armée en approche du Mont Gundabad ; mais ce faisant, il se retrouve mêlé au combat qui fait rage au sommet. Bien que peu nombreux, Thorin et ses suivants forment une force redoutable, capable de tailler en pièces des rangs entiers d'Orques. L'escouade sur Ravenhill est si redoutable que seuls les plus grands serviteurs de Sauron peuvent espérer les abattre...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Thorin Écu-de-Chêne,**
Roi sous la Montagne 130 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Bilbon Sacquet, Maître Cambrioleur** 75 points
- **Tauriel, Ranger de la Forêt Noire** 90 points

HÉROS COMMUNS

- **Kili le Nain, Champion d'Érebor** 70 points
- **Fili le Nain, Champion d'Érebor** 70 points
- **Dwalin le Nain, Champion d'Érebor** 110 points
- **Legolas Vertefeuille,**
Prince de la Forêt Noire 105 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Assaillants de Ravenhill doit toujours inclure Thorin Écu-de-Chêne, Roi sous la Montagne, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée des Assaillants de Ravenhill est toujours déployée en une seule Troupe, et Thorin en est le Capitaine.

RÈGLES SPÉCIALES

Orcrist – *Bien que Legolas ait pris Orcrist aux Nains dans la Forêt Noire, il la rendra à Thorin si celui-ci en a grand besoin.*

Legolas commence la partie avec Orcrist. Il n'a pas à payer de coût en points pour s'en équiper. Elle est automatiquement incluse dans son profil, et ce, gratuitement.

De plus, au début de n'importe quelle Phase de Combat, si Legolas est à moins de 6" de Thorin et que ce dernier est Engagé au Combat, Legolas peut lancer Orcrist à Thorin. À partir de ce moment, Thorin est équipé d'Orcrist et Legolas ne l'est plus.

La Lignée de Durin – *Ravenhill marque le dernier combat de la lignée de Durin, où Thorin et ses neveux livreront leur ultime confrontation contre l'Orque Pâle.*

Les figurines alliées considèrent Thorin Écu-de-Chêne, Roi sous la Montagne comme une Bannière avec une Portée de 6". Tant qu'il est en vie, Thorin compte comme une Bannière pour les Scénarios qui donnent des Points de Victoire pour avoir une Bannière encore en vie.

De plus, Kili et Fili augmentent leurs Attaques à 3 dans cette Liste d'Armée.

Le Protecteur du Roi – *Dwalin est d'une loyauté inébranlable envers Thorin et, si son roi est en danger, il utilisera chaque once de sa force pour le sauver.*

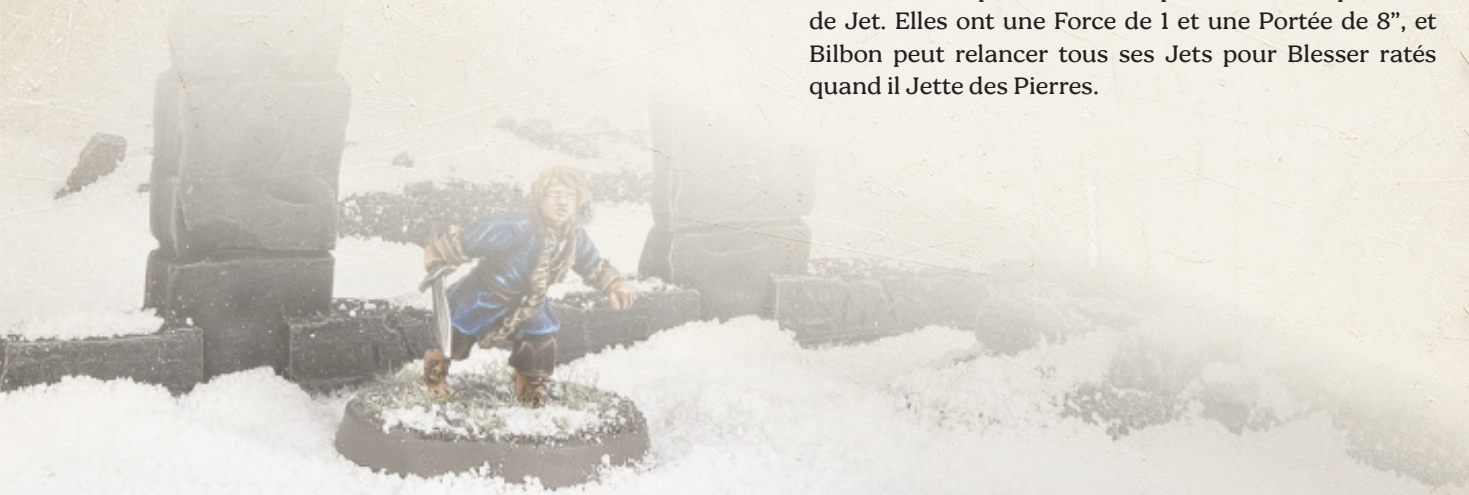
Si Thorin est Engagé au Combat à moins de 6" de Dwalin, ce dernier peut déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, Dwalin devra alors rejoindre le Combat de Thorin. Si ce n'est pas possible, Dwalin doit alors se Déplacer aussi près que possible de Thorin. Dwalin ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale s'il se trouve dans le même Combat que Thorin.

Héros de la Forêt Noire – *Legolas et Tauriel savent que le combat qui les attend exigera tout leur savoir-faire s'ils veulent espérer survivre.*

Legolas augmente sa valeur de Combat à 7 et sa valeur d'Attaques à 3 dans cette Liste d'Armée. De plus, Tauriel doit relancer tous ses Jets pour Blessé ratés quand elle porte ses Coups.

Jets de Débris – *Dans les recoins de Ravenhill, une pierre bien lancée à courte portée peut causer de sérieux dégâts à un ennemi imprudent.*

Au lieu d'utiliser normalement sa Règle Spéciale *Jet de Pierres*, Bilbon peut utiliser ses pierres en tant qu'Armes de Jet. Elles ont une Force de 1 et une Portée de 8", et Bilbon peut relancer tous ses Jets pour Blessé ratés quand il Jette des Pierres.





Contes et Légendes du IIIème Âge :



GRANDES GESTES DES PETITES GENS

LA GARDE D'ARATHORN

Depuis la chute d'Arnor et le trépas du roi Arvedui, les héritiers d'Isildur ont renoncé au titre de roi, adoptant celui de Chef des Dúnedain – une tradition initiée par Aranarth, fils d'Arvedui, qui n'avait plus de royaume à gouverner. Chacun de ces chefs portait en lui le sang royal de Númenor, ce qui leur conférait la longue vie pour laquelle les Dúnedain sont renommés.

Des siècles plus tard, Arathorn, fils d'Arador, tient ce rôle. Homme noble et droit, Arathorn mène son peuple pour défendre les terres du Nord de l'Eriador contre les forces du mal qui rôdent encore sur ses nombreux chemins : traquant troupes d'Orques, meutes de Wargs et autres créatures plus anciennes et plus sinistres qui s'aventureraient trop près des hameaux et villages des Peuples Libres vivant sous leur protection. Même les bourgs aussi méridionaux que les vertes contrées de la Comté ont, sans le savoir, bénéficié des veilles silencieuses des Rôdeurs d'Arathorn au fil des ans.

S'ils préfèrent abattre leurs ennemis à distance sous une pluie de flèches plutôt que d'engager le combat ouvert, Arathorn et ses Dúnedain sont des combattants accomplis, dignes de la lignée dont ils sont issus. Arathorn lui-même est un guerrier aussi valeureux que les rois de Númenor dont il descend, et nul parmi les siens n'oserait croiser le fer avec lui en espérant en sortir vainqueur.

Mais même les plus grands peuvent tomber dans un piège. Et tel fut le destin d'Arathorn. Ayant traqué le Troll des Collines nommé Buhrdûr dans l'espoir de mettre fin à ses ravages dans le Nord, Arathorn avait sous-estimé la ruse de la bête... et se retrouva encerclé et en infériorité. Malgré sa maîtrise de l'arc et de l'épée, il ne put résister à l'assaut et périt sous les coups. Cependant, la lignée d'Arathorn survit en son jeune fils, qui pourrait bien devenir le plus grand des descendants d'Isildur... et venger la mort de son père.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **ARATHORN, Chef des Dúnedain** 80 points

HÉROS COMMUNS

- **HALBARAD** 70 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **RANGER DU NORD** 25 points
 - Armure 5 points
 - Lance 1 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Garde d'Arathorn doit toujours inclure Arathorn, Chef des Dúnedain, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Ils sont dangereux, ils errent dans la nature...** » – Ceux qui composent les rangs des Dúnedain sont des combattants hors pair, particulièrement redoutables au corps à corps.

Les Rangers du Nord augmentent leurs Attaques à 2.

Descendant d'Isildur – Arathorn est l'un des derniers descendants des grands rois d'antan, et le sang de Númenor coule dans ses veines, faisant de lui un guerrier valeureux et légendaire.

Chaque fois qu'Arathorn dépense un Point de Puissance, lancez un D6. Sur un résultat de 4+, le Point de Puissance est gratuit et la réserve de Points de Puissance d'Arathorn n'est pas réduite.

Embuscade Silencieuse – Les Rôdeurs du Nord sont des maîtres de la discrétion, capables de fondre sur leur proie au moment le plus opportun.

Dans les Scénarios où vous jetez un dé pour faire entrer une Troupe, ou pour décider sur quelle partie de la table vous déployez une Troupe (mais pas quand il s'agit de choisir une Zone de Déploiement), vous pouvez modifier le jet des Troupes de cette Armée de +1 ou -1.



Les GARDIENS DU CARROCK

Aux confins de la Forêt Noire, dans les Vals de l'Anduin, vit une communauté de forestiers connue sous le nom des Beornides. Ces Hommes puissants sont les disciples de Beorn, le Changeur de Peau, et de ses descendants après lui ; ils veillent depuis de nombreuses années à ce que les sentiers et les passages de leurs terres demeurent libres d'Orques et d'autres abominations.

Si Beorn vivait en solitaire à l'époque où la Compagnie de Thorin trouva refuge dans sa demeure lors de sa quête vers Erebor, il a depuis rassemblé une petite communauté autour de son foyer, près du Carrock. Il a également eu un fils, Grimbeorn, qui a hérité du même don que son père : la capacité de se transformer à volonté en un immense ours. Beorn et Grimbeorn ont tous deux fait le serment, avec leur peuple, de débarrasser leurs terres des Orques, en représailles aux souffrances infligées autrefois à leurs ancêtres, capturés et torturés par ces créatures.

Les Beornides sont des Hommes d'une stature impressionnante et d'une force supérieure à celle de la plupart des autres races humaines. Bien qu'ils soient peu nombreux et incapables de prendre eux-mêmes la forme d'ours, les Beornides demeurent des adversaires redoutables. Maniant d'immenses haches ou des arcs d'if, ils combattent aux côtés de leurs chefs quel que soit l'aspect qu'ils adoptent, galvanisés par la vision d'un ours colossal se ruant sur les ennemis pour protéger leur foyer.

Dans les années précédant la Guerre de l'Anneau, c'est Beorn lui-même qui menait ses gens au combat contre ceux qui envahissaient leurs terres, repoussant Orques, Wargs et Gobelins. Mais à l'aube de la fin du Troisième Âge, le commandement des Beornides repose désormais entièrement entre les mains de Grimbeorn, qui poursuit l'œuvre de son père en veillant à ce que les chemins entre les Monts Brumeux et la Forêt Noire restent sûrs pour les Peuples Libres.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **BEORN** 200 points

HÉROS COMMUNS

- **GRIMBEORN** 200 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **BEORNIDE** 20 points
- Échanger l'Arme bâtarde contre un Grand arc Gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Grande Résilience – *Sous leur forme d'ours, Beorn et Grimbeorn deviennent presque insensibles à la douleur.*

Chaque fois qu'un **Ours** subit une Blessure, lancez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est ignorée.

Résistance Naturelle – *Exposés depuis longtemps aux pouvoirs étranges de la Forêt Noire, les Beornides se sont accoutumés à ses enchantements.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale Résistant à la Magie.

Fureur Ursine – *Les rugissements puissants que poussent Beorn et Grimbeorn lorsqu'ils se changent en ours sont d'une telle férocité qu'ils glacent le sang de leurs ennemis.*

Au début de chaque Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, vous pouvez lancer un D6 pour chaque **Ours** allié présent sur le champ de bataille. Si au moins l'un de ces D6 obtient un résultat de 6 naturel, alors pour la durée du prochain Tour, les figurines ennemies subissent une pénalité de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer lorsqu'elles tentent de Charger une figurine Terrifiante.



Poussés par la rumeur d'un ancien trésor enfoui dans les terres lointaines de Rhûn, Múrin et Drár, deux valeureux Nains d'Erebor avec un goût inhabituellement prononcé pour les aventures hors des mines, prirent la tête d'une expédition audacieuse vers l'Est. Accompagnés de guerriers et de rangers nains, ils traversèrent les montagnes et les plaines inconnues, prêts à affronter non seulement les périls naturels de ces terres sauvages, mais aussi les bandes hostiles qui y rôdaient depuis longtemps.

Ils sont accompagnés par leur proche ami de longue date : Cirion, lieutenant d'Amon Barad, fidèle serviteur du Gondor, qui avait accepté de guider et de protéger l'expédition avec ses troupes. Les hommes du Gondor apportaient discipline et stratégie, servant de soutien face aux dangers et assurant que la colonne n'avait aucun point faible pendant la traversée des marches orientales. L'alliance entre Nains et Hommes permit à cette expédition de combiner la ténacité et la force brute des Nains à la souplesse et au sens militaire des troupes du Gondor.

Les guerriers nains formaient l'épine dorsale, leurs haches et boucliers frappant avec force et précision à chaque embuscade. Les rangers nains, experts en survie comme en reconnaissance, détectaient les dangers avant qu'ils ne deviennent des menaces, explorant les environs pour trouver des passages sûrs ou repérer des ennemis. Les troupes de Cirion, quant à elles, protégeaient les flancs et servaient de ligne de réserve stratégique, capables de renforcer n'importe quelle partie de la colonne menacée. Múrin et Drár menaient leurs compagnons avec courage et résolution, prêts à braver les mystères et les embûches de Rhûn pour découvrir le trésor légendaire.

Chaque pas en territoire étranger renforçait leur détermination : la gloire et la richesse de l'Est seraient pour ceux qui osaient s'aventurer loin de leurs foyers. Cette Expédition vers l'Est devint ainsi un symbole de bravoure et de solidarité, où Nains et Hommes unirent leurs forces pour affronter un monde inconnu et hostile, cherchant fortune et honneur dans les plaines lointaines de Rhûn.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS COMMUNS

- **MÚRIN & DRÁR** **LEGACY** 140 points les deux
- **CIRION,**
LIEUTENANT D'AMON BARAD **LEGACY** 65 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points

GUERRIERS

- **GUERRIER NAIN** 8 points
 - Bannière..... 25 points
 - Cor de guerre..... 25 points
 - Arc nain..... 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **RANGER NAIN** 8 points
 - Arc long nain 1 point
 - Armes de jet..... 1 point
 - Arme à deux mains 1 point

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH** 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier..... 26 points
 - Bannière..... 25 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH**..... 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier
contre une Bannière 25 points
- **RANGER DU GONDOR**..... 8 points
 - Bannière..... 25 points
 - Cor de guerre..... 25 points
 - Lance 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Expédition à l'Est doit obligatoirement avoir un **Héros Unique** pour **Général**.
- Les **Guerriers Nains** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Nain**.
- Les **Guerriers** du **Gondor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros du Gondor**.

RÈGLES SPÉCIALES

Expédition en Rhûn – *Loin dans les terres du Rhûn, les Nains et les Hommes de l'Expédition doivent faire face quotidiennement au fanatisme et à l'hostilité des Orientaux.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Haine (Orientaux)**.

Alliés Inattendus – *Les traces d'amitié entre les Nains et les Hommes sont rarissimes dans l'Histoire de la Terre du Milieu ; pourtant, Múrin, Drár et Cirion et leurs suivants ont forgé de solides liens au cours de leurs expéditions.*

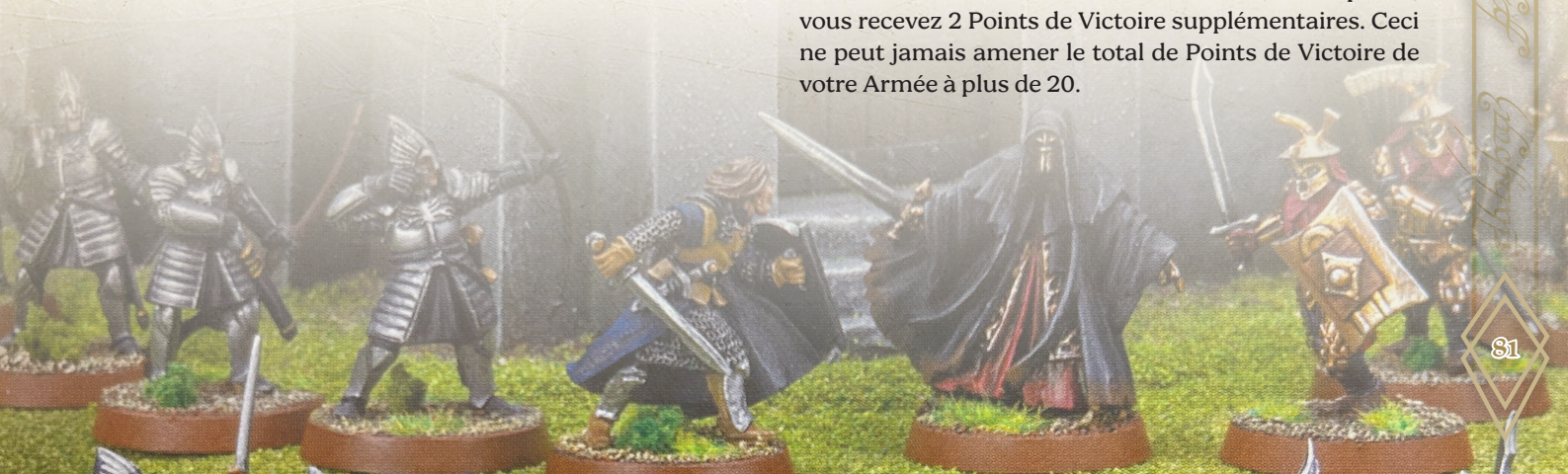
Les **Nains** alliés à moins de 1" d'une figurine du **Gondor** alliée peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser. Les figurines du **Gondor** alliées à moins de 1" d'un **Nain** allié peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser.

Butin de Guerre – *Il faut une bonne raison pour s'aventurer dans les terres dangereuses de Rhûn. Nains et Hommes sont mus par la quête d'un trésor légendaire caché et qui ne demande qu'à être retrouvé.*

Au début de la partie, avant que les deux camps se soient déployés, votre adversaire sélectionne et note secrètement un élément de décor sur la table. Il contient le Trésor que votre Armée recherche. Si une figurine alliée termine son Activation au contact socle à socle avec un élément de décor et qu'elle n'est pas Engagée au Combat, elle peut fouiller cet élément de décor.

Votre adversaire doit alors révéler s'il s'agit de l'élément de décor qu'il a sélectionné. Si ce n'est pas le cas, rien ne se passe. Si c'est le cas, alors la figurine a découvert le Trésor et Quitte la table pour le rapporter à Minas Tirith. Retirez la figurine du jeu. Elle ne compte pas comme ayant été retirée comme Perte.

Si vous avez découvert le Trésor à la fin de la partie, vous recevez 2 Points de Victoire supplémentaires. Ceci ne peut jamais amener le total de Points de Victoire de votre Armée à plus de 20.



Après des siècles d'exil, Balin, fils de Fundin, entreprit la reconquête de Khazad-dûm, décidant de restaurer la gloire passée des Nains dans les profondes salles de la Moria. Accompagné de ses fidèles compagnons Óin et Ori, Balin mena un petit groupe d'explorateurs et de guerriers courageux au cœur des anciennes galeries et des mines oubliées, prêts à affronter les dangers qui y rôdaient depuis l'abandon du royaume.

Les guerriers nains forment la force principale de l'expédition, armés de haches et de boucliers forgés dans l'acier le plus résistant. Leur robustesse et leur discipline leur permettent de tenir tête aux créatures qui infestent la Moria, frappant avec puissance et persévérance. Les rangers nains, quant à eux, sont experts dans l'exploration et la reconnaissance des galeries, capables de détecter les pièges et d'anticiper les embuscades, tout en soutenant les lignes de combat avec précision et rapidité.

Enfin, la Garde du Khazad veille sur Balin et ses compagnons, assurant la protection des dirigeants et formant un rempart infranchissable face à toute menace. Les cavernes et couloirs sombres de la Moria sont un terrain dangereux, mais l'expédition de Balin avance avec détermination, chaque Nain conscient de l'enjeu : restaurer la grandeur de Khazad-dûm et protéger leurs camarades contre les Orques, Trolls et autres créatures maléfiques qui rôdent dans les profondeurs.

Les guerriers, rangers et gardes se déplacent en unité, coordonnant attaque et défense pour progresser sans perdre de terrain. Balin, Óin et Ori mènent leurs compagnons avec sagesse et courage, chacun prêt à donner sa vie pour la réussite de la mission. L'Expédition dans la Moria restera gravée dans les annales naines comme un exemple de bravoure et de solidarité, où la volonté d'un seul se combinait à la force de tous pour affronter les ténèbres qui régnaient sur les anciennes salles de Khazad-dûm.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Balin le Nain, Roi de la Moria** **LEGACY** 110 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Roi Nain de Khazad-dûm** 85 points

HÉROS COMMUNS

- **Flói Nain-de-Pierre** **LEGACY** 75 points
- **Ori le Nain, Champion de la Moria** **LEGACY** 50 points
- **Óin le Nain, Champion de la Moria** **LEGACY** 75 points
- **Champion du Roi** **LEGACY** 140 points
- **Capitaine Nain** 65 points

HÉROS MINEURS

- **Porteur de Bouclier Nain** **LEGACY** 60 points

GUERRIERS

- **Guerrier Nain** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Arc nain 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Ranger Nain** 8 points
 - Arc long nain 1 point
 - Armes de jet 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Garde Khazâd** 12 points
- **Garde de Fer** 15 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Reconquête de la Moria doit toujours inclure Balin le Nain, Roi de la Moria, qui en est obligatoirement le Général.

RÈGLES SPÉCIALES

Reconquête de la Moria – Menant sa reconquête de manière stratégique, Balin et son expédition savent qu'ils doivent sécuriser certains lieux stratégiques de l'ancien royaume nain pour restaurer Khazad-dûm.

À la fin de la partie, si vous contrôlez ou que vous êtes en possession de plus de Marqueurs d'Objectif que votre adversaire (dans les Scénarios où c'est applicable), vous recevez 2 Points de Victoire supplémentaires.

Ceci ne peut jamais amener le total de Points de Victoire de votre Armée à plus de 20. Les figurines qui ont Quitté la table en portant un Marqueur d'Objectif comptent toujours comme étant en possession du Marqueur au regard de cette Règle Spéciale.

Une Défense Acharnée – Prêts à tout pour reprendre leur demeure ancestrale, les Nains se battent avec de plus en plus d'ardeur à mesure que leurs frères d'armes tombent à leurs côtés.

Tant que cette Armée est Démoralisée, les figurines alliées gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

Le Dernier Carré de Balin – Régulièrement acculés sous le surnombre ennemi, Balin et ses lieutenants ont appris à tenir bon coûte que coûte, même submergés par leurs adversaires.

Au début de l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, tout **Héros Nain** allié qui est considéré comme Bloqué peut déclarer une Défense Héroïque gratuite, et ce, même s'il n'a normalement pas accès à la Défense Héroïque.





LA GUERRE de l'anneau :



LA Quête du porteur de l'anneau

L'Armée de la Comté

Les Hobbits de la Comté forment un peuple pacifique, bien content d'ignorer et d'être ignoré par le monde au delà de ses frontières. De fait, nombreux sont ceux en Terre du Milieu à ne tout simplement pas connaître l'existence des Hobbits, et ceux qui les connaissent ne leur accordent que peu d'importance. Cela ne trouble en rien les Hobbits, qui sont bien heureux de mener leur vie simple sans être importunés par les "Grandes Gens".

Dans l'ensemble, les Hobbits de la Comté mènent une existence paisible et idyllique, loin de l'agitation des villes et des cités, goûtant aux plaisirs simples que la vie offre : savourer un bon repas, brasser de la bière et fumer de l'herbe à pipe. Mais ce à quoi leur cœur aspire véritablement, c'est la paix, le calme et une bonne terre fertile, car tous les Hobbits partagent l'amour des choses qui poussent – raison pour laquelle un Hobbit fait toujours un excellent jardinier.

Et pourtant, s'il est une chose que les Hobbits apprécient encore plus que la tranquillité, c'est une bonne fête, emplies de joie, de rires et, bien sûr, de feux d'artifice. L'un des événements les plus mémorables fut sans doute le cent onzième anniversaire de Monsieur Bilbon Sacquet : on dit que la moitié de la Comté fut invitée... et que l'autre moitié se présenta quand même. Même les parents grincheux de Bilbon, les Sacquet de Besace, firent acte de présence – Lobelia se montrant particulièrement désagréable en abreuvant Bilbon d'un flot ininterrompu de reproches.

Les feux d'artifice venaient du Magicien errant Gandalf le Gris. Depuis longtemps allié de la Comté, Gandalf en a foulé bien des fois les vertes collines au fil des années, et il est connu pour être venu en aide à ses habitants dans les moments difficiles. Cependant, plus récemment, certains l'ont qualifié de trouble-paix, peut-être en raison de son implication dans l'aventure de Bilbon contre le Dragon, celui-ci étant revenu beaucoup plus... "étrange" qu'il n'était parti. Quoi qu'il en soit, Gandalf reviendrait sans hésiter en Comté si les Hobbits venaient un jour à avoir grand besoin de lui.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **GANDALF LE GRIS** 170 points
 - Charrette de Gandalf 25 points

HÉROS COMMUNS

- **BILBON SACQUET, HOBBIT VIEILLISSANT** 45 points
 - Cotte de Mithril 15 points
 - Dard 5 points
- **FRODON SACQUET** 55 points
- **SAMSAGACE GAMEGIE** 40 points
- **HAMFAST « L'ANCIEN » GAMEGIE** 35 points
- **LE PÈRE MACGOTTE** 50 points
- **PALADIN TOUQUE, THAÏN DE LA COMTÉ** 30 points
- **WILL PIEDBLANC, MAIRE DE GRAND'CAVE** 40 points
- **LE FERMIER TOLMAN CHAUMINE** 35 points

HÉROS MINEURS

- **LOTHON SACQUET DE BESACE** 30 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **MÉRIADOC BRANDEBOUC** 10 points
- **PEREGRIN TOUQUE** 10 points
- **FREDEGAR « LE GROS » BOLGER** 10 points
- **ROSIE CHAUMINE** 20 points
- **LOBELIA SACQUET DE BESACE** 20 points
- **FOULQUE BOPHIN** 25 points

GUERRIERS

- **MILICIEN HOBBIT** 4 points
- **ARCHER HOBBIT** 5 points
 - Cor de guerre 25 points
- **SHIRRIFF HOBBIT** 5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Lors de la construction d'une Liste d'Armée de la Comté, si cette dernière ne contient que des figurines de **Héros**, le joueur peut choisir de rassembler toutes ses figurines en une unique Troupe, ou de les laisser en Troupes séparées comme normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Vieil Anneau de Bilbon – *Avant que les Hobbits ne se lancent dans leur périple, c'est Bilbon qui porte l'Anneau Unique – sans se douter de son pouvoir intrinsèque.*

Dans cette Liste d'Armée, Bilbon porte l'Anneau Unique au lieu de Frodon.

« **Ça va être une nuit que l'on oubliera pas** » – *Les Hobbits de la Comté n'aiment rien plus qu'une fête qui les laisse le cœur léger et joyeux.*

Les figurines alliées peuvent relancer leurs Tests de Bravoure ratés. De plus, les Tests de Bravoure des figurines alliées ne peuvent être réduits par les Règles Spéciales ou les Pouvoirs Magiques des figurines ennemies.

Le Magicien Gris – *Bien que certains voient en Gandalf un perturbateur, nombre de Hobbits le respectent et l'admirent – surtout pour ses feux d'artifice.*

Les figurines alliées (y compris les **Héros**) peuvent bénéficier du « Tenez-bon ! » de Gandalf. De plus, à chaque Phase de Tir, Gandalf peut tirer deux feux d'artifice au lieu d'un. Il doit toutefois s'agir de deux feux d'artifice différents, et ils doivent Cibler deux figurines différentes.

Une Fête Tant Attendue – *Baignés dans la joie et la bière, les Hobbits ont le cœur à l'ouvrage et se sentent prêts à affronter tout ce que la vie leur réserve.*

Les figurines alliées réussissent leurs Jets de Destin sur un résultat de 3+ au lieu de 4+. De plus, les figurines alliées peuvent relancer les Jets de Destin ratés.



Le périple vers Fondcombe

Ayant reçu l'Anneau Unique en cadeau de son oncle, Frodon a été chargé par Gandalf de le porter jusqu'à Fondcombe, où il sera en sécurité auprès des Elfes. Pour l'accompagner dans ce voyage, Frodon emmène avec lui quelques-uns de ses plus fidèles amis de la Comté : Samsagace Gamegie, Meriadoc Brandebouc et Peregrin Touque. Bien qu'ils ne soient pas au départ pleinement conscients des dangers qui les attendent, les Hobbits se tiendront courageusement aux côtés de Frodon face à quiconque le menacerait.

À leur arrivée à Bree, sous une pluie battante et à la faveur de l'obscurité, ils sont autorisés à entrer dans la ville par le Le Portier de Bree et se dirigent vers l'auberge du Poney Fringant. C'est là que Frodon et ses compagnons savourent leur premier vrai repas depuis leur départ de la Comté, arrosé de grandes pintes, près d'un feu chaleureux, le tout offert par le jovial aubergiste Prosper Poiredebeurré, qui parvient même à leur procurer un poney nommé Bill.

Mais Prosper n'est pas la seule rencontre que font les Hobbits à Bree. Dans les ombres du Poney Fringant, un mystérieux homme les observe attentivement. Lorsqu'un faux pas de Frodon l'amène à enfiler accidentellement l'Anneau, l'étranger se révèle : il s'agit d'Aragorn, que l'on connaît ici sous le nom de Grand-Pas, allié de Gandalf. Ce dernier semble connaître la nature de l'Anneau et les terrifiants Cavaliers Noirs qui le traquent, et propose de guider les Hobbits à travers les terres sauvages jusqu'à Fondcombe pour leur échapper.

Cependant, même Grand-Pas ne peut totalement détourner les Nazgûl de leur piste, et ceux-ci finissent par les rattraper à Amon Sûl, où Frodon est blessé par une lame de Morgul. Après avoir repoussé les Cavaliers Noirs, Aragorn tente de ralentir l'effet du poison, et c'est alors qu'intervient l'Elfe Arwen. Sachant que la seule chance de salut pour Frodon est d'atteindre Fondcombe pour le soumettre aux soins de son père, Arwen s'élance au galop avec lui, consciente qu'il lui faudra chevaucher plus vite que le vent pour distancer les Nazgûl...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ARAGORN (GRAND-PAS)**.....160 points
 - Arc 5 points

HÉROS COMMUNS

- **FRODON SACQUET**..... 55 points
 - Cotte de Mithril..... 15 points
 - Dard 5 points
- **SAMSAGACE GAMEGIE**..... 40 points
- **ARWEN UNDÓMIEL**..... 90 points
avec Asfaloth et Hadhafang
- **GILBOR INGLORION** **LEGACY**..... 70 points

HÉROS MINEURS

- **PROSPER POIREDEBEURRÉ** 45 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **MÉRIADOC BRANDEBOUC** 10 points
- **PEREGRIN TOUQUE**..... 10 points
- **LE PORTIER DE BREE** 40 points
- **TOM BOMBADIL**.....120 points
- **BAÏE D'OR**..... 80 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Périple vers Fondcombe doit toujours inclure Frodon Sacquet.
- Lors de la construction d'une Liste d'Armée du Périple vers Fondcombe, si cette dernière ne contient que des figurines de **Héros**, le joueur peut choisir de rassembler toutes ses figurines en une unique Troupe, ou de les laisser en Troupes séparées comme normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Nous ne ferons pas d'arrêt avant la tombée de la nuit** » – *Aragorn est déterminé à conduire les Hobbits en lieu sûr et ne ralentira pas leur marche vers Fondcombe.*

Aragorn peut déclarer une Marche Héroïque gratuite chaque Tour. De plus, les figurines qui sont Activées à moins de 6" d'Aragorn gagnent la Règle Spéciale *Créature des Bois* jusqu'à la fin de ce Tour.

« **Je suis meilleure cavalière** » – *Après avoir retrouvé Aragorn et les Hobbits dans les terres sauvages, Arwen place Frodon sur Asfaloth et se met en route pour Fondcombe.*

Si votre Armée inclut Frodon et Arwen, Frodon peut commencer la partie en tant que Passager sur Asfaloth. Tant que Frodon est monté sur Asfaloth, Arwen gagne la Règle Spéciale *Résistante à la Magie*, augmente ses Attaques à 3 et peut dépenser les Points de Puissance, Volonté et Destin de Frodon comme si c'étaient les siens. Frodon ne peut pas mettre l'Anneau Unique au doigt tant qu'il est Passager.

« **Si vous le voulez, venez donc le réclamer** » – *Arwen protège Frodon à tout prix, même face au plus grand des dangers.*

Tant qu'elle est à moins de 6" de Frodon (ce qui inclut le fait que Frodon soit son Passager), Arwen gagne la Règle Spéciale *Sans Peur* et peut relancer n'importe quels dés lors de ses Jets pour Lancer.

Sous Couvert de la Nuit – *Afin de voyager aussi discrètement que possible, les Hobbits profitent souvent de l'obscurité nocturne pour dissimuler leurs traces.*

Au début de chaque partie disputée par cette Armée, si vous le souhaitez, vous pouvez décider que le Scénario se déroule de nuit et suit la règle *Se Battre de Nuit*. Si c'est le cas, au début de chaque Phase de Mouvement, vous pouvez choisir si la Règle Spéciale *Une Lumière dans la Nuit* du Portier de Bree est active ou non.

La Communauté

Dans toute l'histoire de la Terre du Milieu, peu de héros furent aussi reconnus et admirés que la légendaire Communauté de l'Anneau. Formée au Conseil d'Elrond, à Fondcombe, cette improbable troupe de neuf compagnons jura de réaliser l'impossible – jeter l'Anneau de Pouvoir dans les flammes de la Montagne du Destin et libérer la Terre du Milieu de l'ombre de Sauron.

Menée par Gandlf le Gris, l'Istari vagabond, la Communauté était composée de tous les Peuples Libres de la Terre du Milieu. Le peuple des Hommes était représenté par un rôdeur du nord du nom de Grand-Pas et par le noble Boromir de Minas Tirith, le peuple des nains par le vaillant et obstiné Gimli, fils de Glóin, puissant guerrier parmi les siens. Legolas Vertefeuille, du Royaume Sylvestre, se joignit également à la Communauté, pour s'assurer que les Elfes assistent à la destruction de l'Anneau, comme cela aurait dû être 3000 ans auparavant.

Et surtout, quatre Hobbits complétaient cette Communauté – les créatures les plus improbables pour joindre une telle quête. Frodon Sacquet, accompagné de Samsagace Gamegie, Meriadoc Brandebouc et Peregrin Touque, prirent la route pour apporter l'Anneau Unique de la Comté à Fondcombe, pour finalement se retrouver embarqués dans une aventure au delà de leur imagination. En effet, les Hobbits n'avaient jamais franchi les frontières de la Comté, et ils se retrouvèrent confrontés à maints périls dont ils ne soupçonnaient pas même l'existence et contre lesquels ils durent mobiliser tout leur courage.

La quête vers le Mordor fut parsemée de dangers, car partout les servants de l'Ennemi cherchaient à récupérer l'Anneau Unique pour leur Maître. Et pourtant l'espoir perdure tant que la Communauté reste soudée. Bien que chacun se retrouve poussé jusque dans ses retranchements, et que certains ne soient pas destinés à vivre assez longtemps pour voir leur quête achevée...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **GANDALF le Gris** 170 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **ARAGORN (GRAND-PAS)** 160 points
 - Arc 5 points
- **LEGOLAS Vertefeuille** 100 points
- **Gimli, fils de Glóin** 100 points
- **BOROMIR du Gondor** 95 points
 - Cheval 20 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS COMMUNS

- **FRODON SAGUET** 55 points
 - Cotte de Mithril 15 points
 - Dard 5 points
- **SAMSAGACE Gamegie** 40 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **MÉRIADOC BRANDEBOUC** 10 points
- **PEREGRIN Touque** 10 points
- **BILL le Poney** 25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Communauté de l'Anneau est toujours déployée en une unique Troupe.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Mon épée est vôtre** » – La Communauté a juré de protéger Frodon au péril de sa vie, et se battra jusqu'au bout pour assurer la sécurité du Porteur de l'Anneau.

Tant que Frodon est en vie et sur le champ de bataille, les figurines de la **Communauté** alliées gagnent la Règle Spéciale *Sans Peur*. De plus, une Armée de la Communauté n'est jamais considérée comme Démoralisée tant que Frodon est en vie, même s'il quitte le champ de bataille lors des Scénarios qui le permettent.

Les Liens de la Communauté – Quand ils doivent se battre, les membres de la Communauté puisent leur force dans la présence de leurs frères d'armes.

Les figurines alliées à moins de 3" d'une autre figurine de la **Communauté** alliée peuvent relancer un unique Jet pour Blesser raté lorsqu'ils portent des Coups.

Traversée des Étendues Sauvages – Après avoir quitté Fondcombe, la Communauté dut cheminer à travers maints terrains dangereux, et devint experte dans l'art de se déplacer rapidement et furtivement.

Les figurines de la **Communauté** alliées gagnent les Règles Spéciales *Créature des Bois* et *Montagnard*.



LA DISSOLUTION DE LA COMMUNAUTÉ

C'est au sanctuaire de la Lothlórien que la Communauté trouva refuge après les épreuves endurées dans la Moria, car la perte de Gandalf dans les abîmes de l'ancien royaume nain avait laissé ses membres désorientés et en quête de conseils pour la suite de leur mission. Aux frontières de la Lothlórien, la Communauté fut arrêtée par Haldir, qu'Aragorn dut convaincre de les conduire jusqu'à Caras Galadhon, devant la Dame Galadriel.

Guidés à travers le royaume sylvestre, ils atteignirent la grande cité arboricole, où Galadriel et Celeborn les accueillirent chaleureusement, leur offrant repos et forces nouvelles avant leur départ. Avant de quitter la Lothlórien, les membres de la Communauté reçurent chacun une tenue des Galadhrim, privilège rarement accordé aux étrangers, ainsi qu'un présent personnel de Galadriel.

Ces dons offerts à la Communauté sont des objets uniques et personnels, porteurs d'une signification particulière pour celui à qui ils sont destinés. Choisis avec soin, ils semblaient parfois simples ou symboliques, mais tous se révélaient essentiels au succès de leur quête. Certains reçurent des armes pour affronter les périls à venir, d'autres des objets dont l'utilité ne se dévoilerait qu'en temps voulu.

En quittant la sécurité de la Lothlórien et la protection de la Dame Galadriel, les membres de la Communauté savaient que leurs jours les plus sombres restaient à venir. Pourtant, chaque cadeau était porteur d'un nouvel espoir : espoir de triompher dans leur mission héroïque, et de détruire l'Anneau Unique pour libérer la Terre du Milieu de l'ombre.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ARAGORN (Grand-Pas)** 160 points
 - Arc 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Legolas Vertefeuille** 100 points
- **Gimli, fils de Glóin** 100 points
- **Boromir du Gondor** 95 points
 - Bouclier 5 points
- **Haldir, Capitaine Galadhrim** 70 points
 - Arc elfique 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Frodon Sacquet** 55 points
 - Cotte de Mithril 15 points
 - Dard 5 points
- **Samsagace Gamegie** 40 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Mériadoc Brandebouc** 10 points
- **Peregrin Touque** 10 points

GUERRIERS

- **Guerrier de la Lothlórien** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Arc elfique 2 points
 - Armes de jet elfiques 2 points
 - Lance d'Elfe sylvestre 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Dissolution de la Communauté doit toujours inclure Aragorn (Grand-Pas), qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les membres de la **Communauté** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'Aragorn (Grand-Pas).
- Les Guerriers de la Lothlórien ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'Haldir.

RÈGLES SPÉCIALES

Présents de Galadriel – À leur départ de la Lothlórien, Galadriel offrit à la Communauté divers dons destinés à les soutenir dans l'épreuve qui les attendait.

Chaque figurine de la **Communauté** gagne un Équipement supplémentaire avec les effets associés, selon la liste ci-dessous :

- **Frodon – La Lumière d'Eärendil** **ACTIF** – Chaque fois qu'il est Activé, Frodon peut lancer un D6. Sur un résultat de 3+, Frodon compte comme ayant Lancé le Pouvoir Magique *Lumière Aveuglante*.
- **Sam – Corde Elfique** **ACTIF** – Sam compte toujours comme ayant obtenu un résultat de 6 sur tous les Tests d'Escalade, de Saut ou de Franchissement qu'il est amené à passer.
- **Merry & Pippin – Dagues des Noldorin** **ACTIF** – Les Dagues des Noldorin sont des Armes de base elfiques. Tant qu'ils manient ces armes, Merry et Pippin peuvent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand ils portent leurs Coups.
- **Aragorn – Dague Elfique** **ACTIF** – La Dague elfique est une Arme de base elfique avec la Règle Spéciale *Fléau (Uruk-hai)*.
- **Legolas – Arc des Galadhrim** **ACTIF** – Tant qu'il est à moins de 3" d'une figurine de **Lothlórien** alliée, Legolas peut relancer tous ses Jets pour Toucher ratés quand il Tire.
- **Gimli – Cheveux de Galadriel** **ACTIF** – Gimli peut utiliser cet Équipement pour relancer un unique D6 lors d'un Jet de Duel. Gimli ne peut utiliser cet Équipement que trois fois au cours de la partie.
- **Boromir – Ceinture du Bois Doré** **ACTIF** – Boromir gagne la Règle Spéciale *Créature des Bois*.

« **Mon épée est vôtre** » – La Communauté a juré de protéger Frodon au péril de sa vie, et se battra jusqu'au bout pour assurer la sécurité du Porteur de l'Anneau.

Tant que Frodon est en vie et sur le champ de bataille, les figurines de la **Communauté** alliées gagnent la Règle Spéciale *Sans Peur*.

De plus, l'Armée de la Dissolution de la Communauté ne compte jamais comme étant Démoralisée tant que Frodon est en vie (même s'il a Quitté la table dans les Scénarios où cela est possible).

Bénédiction de Galadriel – Tant qu'ils se trouvent dans les limites du Bois Doré, la Communauté demeure sous la protection de la Dame Galadriel.

Les figurines alliées comptent comme étant sous les effets du Pouvoir Magique *Esprit Fortifié*, et ce même s'ils n'ont plus de Points de Volonté.

À l'Abri des Regards – Les Elfes de la Lothlórien utilisent des capes pour rester furtifs. La Communauté se voit offrir de tels vêtements pour échapper à l'attention des espions de l'ennemi.

Les **Héros** alliés sont équipés d'une Cape elfique gratuitement.

LA GARNISON DE L'ITHILIEN

Aux confins orientaux du royaume du Gondor, à la lisière des terres du Mordor, s'étend l'Ithilien. Cette contrée autrefois prospère est désormais déserte et envahie par la végétation depuis la chute de Minas Ithil aux mains des redoutables Nazgûl. Pourtant, ces terres appartiennent toujours au royaume du Gondor, et des patrouilles de guerriers y sont stationnées afin de surveiller sans relâche leurs frontières, veillant à ce qu'aucun mal ne franchisse ses limites.

Au temps de la Guerre de l'Anneau, c'est Faramir, fils de l'Intendant, qui commande les forces d'Ithilien ; ses hommes tiennent garnison dans les ruines d'Osgiliath, ultime rempart contre les armées du Mordor. Des guerriers robustes venus de Minas Tirith, des rôdeurs aguerris par des années passées dans les étendues sauvages, ainsi que des vétérans endurcis par les batailles au cœur d'Osgiliath servent tous sous les ordres de Faramir, prêts à combattre jusqu'au dernier pour défendre le Gondor.

Aux côtés de ses fidèles conseillers Madril et Damrod, Faramir mène des bandes de rangers à travers les terres sauvages de l'Ithilien, guettant sans relâche les intrus qui osent pénétrer en Gondor sans l'approbation du seigneur Denethor. Ceux-là ne vont jamais bien loin, car Faramir et ses hommes les attendent tapis dans les fourrés et les arbres, prêts à frapper. La première chose que les envahisseurs perçoivent du piège tendu par les rangers est une pluie de flèches s'abattant sur eux, les forçant à se disperser avant d'être abattus par des chasseurs invisibles.

Mais alors même que la fin du Troisième Âge approche, les forces d'Ithilien et d'Osgiliath demeurent constamment sous la menace d'assauts. Les armées du Mordor franchissent leurs terres en nombre écrasant, assaillant les ruines d'Osgiliath de toute leur puissance pour briser le dernier grand bastion du Gondor contre le Seigneur des Ténèbres.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **FARAMIR, CAPITAINE DU GONDOR** 100 points

HÉROS COMMUNS

- **MADRIL, CAPITAINE DE L'ITHILIEN** 60 points
- **DAMROD, RANGER DE L'ITHILIEN** 40 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points
- **FRODON SACQUET** 80 points
avec Cotte de Mithril, Dard et Cape elfique
- **SAMSAGACE GAMEGIE** 45 points
avec Cape elfique

HÉROS MINEURS

- **ANBORN, RANGER DE L'ITHILIEN** **LEGACY** 40 points
- **MABLUNG, RANGER DE L'ITHILIEN** **LEGACY** 40 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **SMÉAGOL** 30 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH** 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH** 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **RANGER DU GONDOR** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Lance 1 point
- **VÉTÉRAN D'OSGILIATH** 9 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Garnison de l'Ithilien doit toujours inclure Faramir, Capitaine du Gondor, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Votre Armée ne peut inclure Samsagace Gamegie que si elle inclut aussi Frodon Sacquet. Votre Armée ne peut inclure Sméagol que si elle inclut aussi Frodon Sacquet et Samsagace Gamegie.
- Frodon, Sam et Sméagol ne peuvent pas recruter de **Guerriers** dans cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

Capturés par le Gondor – *Bien qu'ils aient d'abord été faits prisonniers, Frodon et ses compagnons combattront aux côtés de Faramir si le besoin s'en fait sentir.*

Frodon Sacquet, Samsagace Gamegie et Sméagol ne peuvent être recrutés que de deux façons : soit en une unique Troupe dont Frodon Sacquet est le Capitaine, soit au sein de la Troupe de Faramir.

Les Rangers de Faramir – *Faramir est le chef de nombreux rangers du Gondor, qui parcourent les terres de l'Ithilien et d'Osgiliath afin de protéger les frontières du royaume.*

Une Armée de la Garnison de l'Ithilien a une Limite d'Arcs portée à 50% de ses **Guerriers** au lieu des 33% habituels.

Pisteurs aguerris – *Ayant passé de longues années à arpenter les étendues sauvages de l'Ithilien ou les ruelles en ruine d'Osgiliath, ceux qui combattent aux côtés de Faramir ont appris à se déplacer avec rapidité et aisance.*

Au début de chaque partie, vous pouvez choisir une des deux Règles Spéciales : **Créature des Bois** ou **Montagnard**. Les figurines du **Gondor** alliées gagnent la Règle Spéciale choisie pour le reste de la partie.

« **Frodon Sacquet, je crois qu'enfin nous nous comprenons** » – *Bien qu'il ait initialement prévu d'emmener les Hobbits à Minas Tirith, Faramir a compris que Frodon et ses alliés doivent être protégés à tout prix.*

À la fin de la partie, vous recevez 1 Point de Victoire supplémentaire pour chaque membre du trio (Frodon, Sam et Sméagol) qui est encore en vie ou bien qui a Quitté la table dans les Scénarios où c'est applicable. Ceci ne peut jamais amener le total de Points de Victoire de votre Armée à plus de 20.



LA GUERRE DE L'ANNEAU :



Assaut sur le Rohan

Le Royaume du Rohan

Avant que le magicien Saroumane n'empoisonne l'esprit de Théoden, le royaume du Rohan prospérait sous la gouvernance de son roi. Pourtant, même à cette époque, le Rohan devait sans cesse défendre ses frontières contre les bandes d'Orques et les Hommes sauvages du Pays de Dun, bien décidés à causer leur perte. Les fils du Rohan, par nécessité, apprennent à manier la lame bien plus tôt que ceux des autres peuples.

Tandis que Théoden règne depuis la cité d'Edoras, ses armées sont menées par les membres de sa lignée royale et ses maréchaux et capitaines les plus dignes de confiance. Le propre fils du roi, Théodred, commande les forces du Rohan au combat, menant des Éored de cavaliers du Rohan contre leurs ennemis. Ce prince est un guerrier farouche et capable, ayant déjà combattu de nombreuses batailles malgré son jeune âge. Il tire de ses victoires une grande fierté, qui se mue parfois en une arrogance qui pourrait bien un jour causer sa perte.

Sous les ordres du prince se trouvent les Maréchaux du Riddermark, l'élite des guerriers du Rohan, chacun d'eux possédant une vaste expérience du champ de bataille et une grande maîtrise des armes. Le plus illustre d'entre eux est Éomer, neveu de Théoden. Guerrier et cavalier exceptionnel, même selon les critères des Rohirrim, la loyauté d'Éomer envers son souverain est inébranlable. Il combattrait de toutes ses forces pour défendre les terres qu'il a juré de protéger.

La fierté des armées du Rohan reste indéniablement ses cavaliers, enviables des autres royaumes des Hommes de toute la Terre du Milieu. Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'égaler le savoir-faire des cavaliers du Rohan, chacun étant un combattant hors pair en selle. Guidés par leurs capitaines, les Rohirrim affrontent de front quiconque menace leurs terres, forgeant leurs propres récits de bravoure et d'héroïsme qui rivaliseront avec ceux de leurs ancêtres et des hauts faits gravés dans la glorieuse histoire du Rohan.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan** 75 points
 - Nivacrin caparaçonné 25 points
 - Nivacrin 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Théodred, Prince du Rohan** 85 points
 - Brego 20 points
 - Bouclier 5 points
- **Éomer, Maréchal du Riddermark** 110 points
 - Piedarant caparaçonné 25 points
 - Piedarant 20 points
 - Bouclier 5 points
 - Javelots 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Deorwine, Maître de la Cavalerie Royale** 70 points
 - Cheval 20 points
- **Grimbold de Grimsdale** **LEGACY** 65 points
- **Erkenbrand, Capitaine du Rohan** **LEGACY** 90 points
- **Elfhelm, Capitaine du Rohan** 60 points
 - Cheval 20 points
- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 55 points
 - Cheval 20 points
 - Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Hāma, Capitaine du Rohan** 60 points
- **Capitaine du Rohan** 45 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS MINEURS

- **Éowyn, Damoiselle Protectrice du Rohan** 60 points
 - Cheval 20 points
 - Armure 5 points
 - Bouclier 5 points
 - Javelots 5 points
- **Grand Veneur du Roi** **LEGACY** 55 points

GUERRIERS

- **Guerrier du Rohan** 6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots 28 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Javelots 3 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 11 points
 - Cheval et Javelots 7 points
 - Cheval 5 points
 - Javelots 2 points
- **Éclaireur du Rohan** **LEGACY** 8 points
 - Cheval 5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Courez à la ruine et à la fin du monde !** » – *La férocité de la charge des Rohirrim est telle que quiconque tente de leur résister sera balayé sur place.*

Les figurines de **Cavalerie du Rohan** alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force au cours d'un Tour où elles ont Chargé.

Pays des Seigneurs des Chevaux – *Les Rohirrim sont les plus grands cavaliers de la Terre du Milieu, et un véritable lien les unit aux montures qu'ils chevauchent.*

Les figurines alliées réussissent le test de leur Règle Spéciale *Seigneur des Chevaux* sur un résultat de 5+ naturel au lieu du 6 naturel habituel.

LA BATAILLE DES GUÉS DE L'ISEN

Fils du roi Théoden, Théodred est l'unique héritier du trône du Rohan. Lorsque l'esprit de son père commença à vaciller et à s'égarer, Théodred prit le commandement des forces du royaume. Ayant appris le rassemblement d'Orques arborant la Main Blanche de Saroumane, Théodred rassembla autour de lui une troupe de capitaines fidèles et de cavaliers dévoués, chevauchant sans tarder vers les Gués de l'Isen pour affronter cette armée de front.

Ceux qui combattent aux côtés du prince lui sont indéfectiblement loyaux, partageant son désir de voir leur roi libéré de l'emprise obscure qui semble le tourmenter. Mais dans l'hypothèse où le destin viendrait à faucher Théoden, les Rohirrim savent que leur priorité absolue est d'assurer la pérennité de la lignée royale. Or, leur prince étant un guerrier audacieux, parfois même téméraire, ils savent qu'ils devront le suivre au cœur de la mêlée, car tel est leur serment : le protéger, coûte que coûte.

À peine arrivé aux Gués de l'Isen, Théodred lance une charge impétueuse vers l'ennemi, poussant un cri de guerre emplí de bravoure. À ses côtés chevauchent ses plus loyaux capitaines, au premier rang desquels se trouve Elfhelm, un officier au talent et à la détermination éprouvés. Sous les ordres de son prince, Elfhelm dirige les éclaireurs, mais il reviendra sans hésiter auprès de Théodred si le cours de la bataille venait à tourner au désastre.

Les Rohirrim rassemblés aux Gués de l'Isen forment une force redoutable, capable de briser presque n'importe quel ennemi grâce à leurs charges de cavalerie foudroyantes et leur infanterie farouche et résolue. Guidés par l'un des plus grands guerriers de leur génération, les Rohirrim se battent avec un courage inégalé pour assurer la survie de leur prince. Tant que Théodred combattrait avec la rage et l'adresse qui font sa renommée, ses hommes le suivront au combat contre n'importe quel ennemi.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Théodred, Prince du Rohan** 90 points
avec Bouclier
- Brego.....20 points

HÉROS COMMUNS

- **Elfhelm, Capitaine du Rohan** 60 points
• Cheval20 points
- **Grimbold de Grimsdale** **LEGACY** 65 points
- **Capitaine du Rohan** 45 points
• Cheval20 points
• Échanger l'Armure contre une Armure lourde5 points
• Bouclier5 points

HÉROS MINEURS

- **Grand Veneur du Roi** **LEGACY** 55 points

GUERRIERS

- **Guerrier du Rohan**.....6 points
• Cor de guerre, Bouclier et Javelots28 points
• Bannière.....25 points
• Bouclier et Javelots3 points
• Arc1 point
• Bouclier1 point
- **Cavalier du Rohan** 14 points
• Bannière.....25 points
• Javelots2 points
- **Garde Royal du Rohan**..... 11 points
• Cheval et Javelots7 points
• Cheval.....5 points
• Javelots2 points
- **Éclaireur du Rohan** **LEGACY**8 points
• Cheval.....5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Bataille des Gués de l'Isen doit toujours inclure Théodred, Prince du Rohan, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée de la Bataille des Gués de l'Isen a une Limite d'Armes de Jet portée à 50% de ses **Guerriers** au lieu des 33% habituels.

RÈGLES SPÉCIALES

Protéger le Prince – *Ceux qui suivent Théodred ont juré de le défendre envers et contre tout, quelles qu'en soient les conséquences.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Protecteur Attitré** (Théodred).

Détermination des Rohirrim – *Si le cours de la guerre devait tourner à leur désavantage, les troupes postées aux Gués de l'Isen tiendront leurs lignes avec une ténacité farouche.*

Si votre Armée est Démoralisée, les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Imposant** (2).

Le Courage d'Elfhelm – *Elfhelm ne faiblira pas si la vie de Théodred est en péril ; lui et ses hommes se jetteront au-devant du danger pour protéger leur seigneur.*

Si Théodred est Engagé au Combat à moins de 6" d'Elfhelm, alors les figurines ennemies ne peuvent pas porter leurs Coups contre Théodred si il y a d'autres figurines contre lesquelles porter leurs Coups.



L'exode vers le Gouffre de Helm

L'esprit désormais libéré de l'emprise de Saroumane, Théoden prend pleinement conscience de tout ce qui est arrivé à son royaume. Non seulement il a perdu son unique fils, Théodred, mais le Rohan est affaibli et Edoras vulnérable à une attaque. Sachant que Saroumane ne renoncera pas facilement à son emprise sur le Rohan, Gandalf conseille à Théoden de conduire son peuple jusqu'au refuge du Gouffre de Helm afin d'y affronter l'inévitable assaut des armées d'Isengard.

Voyant là la seule chance de survie de son peuple, Théoden ordonne l'évacuation d'Edoras et demande à son peuple de prendre la route vers Fort-le-Cor. Tous les hommes valides sont chargés de protéger le convoi : certains chevauchent en avant pour reconnaître le chemin, d'autres ferment la marche afin de s'assurer qu'aucun espion de Saroumane ne les suive. Bien que Gandalf soit parti chercher de l'aide ailleurs, les Rohirrim peuvent compter sur Aragorn, Legolas et Gimli, tous trois déterminés à protéger ceux avec qui ils chevauchent désormais.

Mais la route vers Fort-le-Cor est longue et périlleuse. Le convoi, ralenti par la présence de nombreuses femmes, d'enfants et de bétail, avance avec lenteur. Une cible facile pour une attaque, ce que Saroumane ne tarde pas à ordonner. Dans le but d'anéantir le peuple du Rohan et de prendre le contrôle du royaume, il ordonne à ses meutes de chevaucheurs de Wargs de frapper sur la route.

Face à la menace qui se rapproche, Théoden mène ses guerriers les plus aguerris à leur rencontre, loin du convoi qu'il cherche à protéger. Armés d'épées, de javelots et d'une détermination d'acier, les cavaliers du roi s'élancent dans une charge dévastatrice contre leurs ennemis, leur unique objectif étant de gagner au peuple du Rohan le temps nécessaire pour atteindre la sécurité de l'enceinte du Gouffre de Helm.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan** 95 points
avec Nivacrin

HÉROS D'ENVERGURE

- **Aragorn (Grand-Pas)** 185 points
avec Arc et Brego
 - Cape elfique 5 points
- **Legolas Vertefeuille** 120 points
avec Cheval
 - Cape elfique 5 points
- **Gimli, fils de Glóin** 100 points
 - Cape elfique 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 75 points
avec Cheval
 - Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Háma, Capitaine du Rohan** 60 points
- **Capitaine du Rohan** 65 points
avec Cheval
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points

GUERRIERS

- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 16 points
avec Cheval
 - Javelots 2 points
- **Éclaireur du Rohan** **LEGACY** 13 points
avec Cheval

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Exode vers le Gouffre de Helm doit toujours inclure Théoden, Roi du Rohan, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Courez à la ruine et à la fin du monde !** » – *La férocité de la charge des Rohirrim est telle que quiconque tente de leur résister sera balayé sur place.*

Les figurines de **Cavalerie** du **Rohan** alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force au cours d'un Tour où elles ont Chargé.

Legolas & Gimli – *Bien qu'il ne puisse pas chevaucher seul, Gimli est toujours friand de batailles et partira au combat aux côtés de Legolas.*

Si votre Armée inclut Legolas et Gimli, Gimli peut commencer la partie en tant que Passager de Legolas. Tant que Gimli est Passager sur le cheval de Legolas, Legolas augmente ses Attaques à 3 et peut dépenser les Points de Puissance, Volonté et Destin de Gimli comme si c'étaient les siens, à une exception : il ne peut pas utiliser la Puissance de Gimli pour améliorer ses Jets pour Toucher, ses Tests de Trajectoire ou ses Jets pour Blesser quand il Tire. De plus, si Gimli Démonte du cheval de Legolas durant le Mouvement de ce dernier, alors, après que l'Activation de Legolas est terminée, Gimli peut être Activé normalement, en dépit de ce que prévoient les règles pour les Passagers.

Remontez en Selle – *Si le Roi du Rohan ou l'un de ses alliés venait à se retrouver à pied, les Rohirrim n'hésiteraient pas à céder leur propre monture afin que leur seigneur puisse de nouveau combattre à cheval.*

À la fin du Mouvement d'un **Héros d'Infanterie** allié (à l'exception de Gimli et Háma), si le **Héros** est au contact socle à socle avec un **Guerrier** de **Cavalerie** qui n'est pas Engagé au Combat, alors le **Guerrier** peut céder son cheval au **Héros**.

Remplacez la figurine de **Cavalerie** du **Guerrier** par sa version d'**Infanterie** correspondante et remplacez le **Héros** par sa version montée. Le **Guerrier** prend la place du **Héros** et vice-versa. Si le Héros dispose habituellement d'une **Monture** nommée (comme Nivacrin ou Brego), après l'application de cette règle, il est considéré comme chevauchant un simple cheval.

Les Défenseurs du Gouffre de Helm

L'assaut contre l'Ouestfold a contraint le peuple du Rohan à fuir vers le sanctuaire du Gouffre de Helm ; l'attaque de leurs terres ayant mis en évidence leur besoin d'une meilleure protection derrière de hauts remparts. Ayant survécu à l'embuscade des loups de l'Isengard lors de leur traversée du Rohan, les Rohirrim atteignent enfin le Gouffre de Helm et se préparent à l'inévitable bataille contre les armées de la Main Blanche.

Alors que Théoden prépare son peuple à l'affrontement apparemment désespéré qui les attend, le son de cors résonne dans la vallée. Ce ne sont pourtant pas des cors d'Orques, mais bien le signal de l'arrivée de Haldir et d'une armée d'Elfes venus de la Lothlórien. Théoden et Aragorn accueillent Haldir et ses semblables dans la forteresse, et avec leur arrivée, l'espoir renaît : peut-être que la puissance combinée des Hommes et des Elfes pourrait triompher à nouveau.

Lorsque les légions de combattants Uruk-hai de Saruman apparaissent à l'horizon, les cieux s'ouvrent et déversent une pluie battante sur la forteresse du Gouffre de Helm. Théoden se tient au sommet du bastion de Fort-le-Cor, entouré de sa garde de confiance, prêt à commander ses forces lors de la bataille imminente. Sur le Mur du Gouffre, des rangs d'Hommes et d'Elfes se tiennent côte à côte, honorant l'alliance qui lia jadis Elendil et Gil-galad il y a plus de trois mille ans.

Ceux qui défendent le Gouffre de Helm comptent parmi les plus grands guerriers du Troisième Âge. Aragorn, Legolas et Gimli se tiennent sur le Mur du Gouffre et, avec Haldir, mènent la défense contre les Uruk-hai qui se massent en contrebas. Bien qu'il leur faille déployer chaque once de leur talent et de leur maîtrise martiale pour surmonter les chances quasi nulles qui s'offrent à eux, le Gouffre de Helm pourrait à nouveau s'avérer être le salut du Rohan.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan** 80 points
avec Armure lourde
- Bouclier 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Aragorn (Grand-Pas)** 165 points
avec Armure
- Cape elfique 5 points
- **Legolas Vertefeuille** 100 points
- Armure 5 points
- Cape elfique 5 points
- **Gimli, fils de Glóin** 100 points
- Cape elfique 5 points
- **Haldir, Capitaine Galadhrim** 85 points
avec Armure lourde et Arc elfique
- Cape elfique 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 55 points
- Cheval 20 points
- Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Capitaine du Rohan** 45 points
- Cheval 20 points
- Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
- Bouclier 5 points
- **Capitaine Galadhrim** 70 points
- Arc elfique 5 points

HÉROS MINEURS

- **Grand Veneur du Roi** **LEGACY** 55 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Aldor, Archer du Rohan** 20 points
- **Haleth, fils de Hāma** 30 points

GUERRIERS

- **Guerrier du Rohan** 6 points
- Cor de guerre, Bouclier et Javelots 28 points
- Bannière 25 points
- Bouclier et Javelots 3 points
- Arc 1 point
- Bouclier 1 point
- **Garde Royal du Rohan** 11 points
- Javelots 2 points
- **Guerrier Galadhrim** 9 points
- Cor de guerre et Arc elfique 27 points
- Bannière 25 points
- Arc elfique 2 points
- Bouclier et Lance elfique 2 points
- Lance elfique 1 point
- Bouclier 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Défenseurs du Gouffre de Helm doit toujours inclure Théoden, Roi du Rohan, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Cette Armée peut inclure un maximum de 33% de figurines avec le mot-clef **Lothlórien**.

RÈGLES SPÉCIALES

Alliés jusqu'au bout – Haldir est venu honorer l'alliance qui unissait jadis Elfes et Hommes, et se battra jusqu'au dernier souffle pour protéger les dirigeants des Hommes.

Haldir considère respectivement Aragorn (Grand-Pas) et Théoden, Roi du Rohan comme une Bannière avec une Portée de 6". De plus, tant qu'il est à moins 6" d'Aragorn ou Théoden, Haldir réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure et peut relancer ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.

« **Repliez-vous sur le bastion !** » – Même dans les moments les plus désespérés, les commandants du Gouffre de Helm parviennent à galvaniser leurs guerriers au combat jusqu'au dernier souffle.

Si votre Armée est Démoralisée, les **Guerriers** alliés gagnent un bonus de +1 sur tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer. De plus, si votre Armée est Démoralisée, les **Guerriers** alliés à moins de 6" de Théoden peuvent relancer les Tests de Bravoure ratés.

« **Envoyez-leur une volée !** » – Alors que les rangs d'Uruk-hai chargent vers les remparts, Hommes et Elfes déchaînent sur eux de dévastatrices volées de flèches.

Les figurines alliées augmentent la Portée de leurs Attaques de Tir de 6" lors d'un Tour où elles ne se sont pas déplacées. Cette Règle Spéciale ne s'applique pas aux Armes de Jet.

Le BAROUD D'HONNEUR DU GOUFFRE

Les Uruk-hai ont franchi les remparts du Gouffre de Helm et massacré nombre de défenseurs, et la victoire semble désormais à portée des armées de la Main Blanche. Ceux qui ont survécu se sont repliés dans la forteresse, se barricadant dans la salle du trône. Un sentiment de désespoir et d'impuissance s'est installé parmi les survivants, et même le roi Théoden croit que leur heure est venue.

Pourtant, Aragorn refuse d'abandonner le combat. Par un discours émouvant rappelant comment les Rohirrim et leurs alliés ont combattu et sont morts pour défendre le Gouffre, il exhorte Théoden à se lever une dernière fois contre les Uruk-hai qui tentent de briser les portes. Rassemblant leurs montures, Théoden et ses alliés se préparent à une ultime charge pour défaire les assaillants Uruk-hai. Une charge qui signera soit la mort, soit la gloire.

Au moment opportun, Gimli fait retentir un puissant coup du Cor de Helm qui résonne dans toute la vallée, marquant la charge de Théoden hors des portes de la forteresse. Aragorn et Legolas chevauchent aux côtés de Théoden, fauchant leurs ennemis à la fois à l'épée et à l'arc, donnant tout pour sauver le Gouffre de Helm de l'assaut d'Isengard. La Garde Royale est menée par Gamelin, qui brandit haut l'Étendard Royal du Rohan. Si ce devait être le dernier combat des Rohirrim, il veillera à ce que les couleurs du roi flottent le plus longtemps possible.

Ceux qui accompagnent Théoden savent que l'espoir est presque éteint, et que cette charge risque d'être leur ultime baroud d'honneur ; pourtant, ils s'élancent quand même, dans un dernier effort pour défendre leur liberté et briser le siège des Uruk-hai. Car c'est dans les ténèbres les plus profondes que l'espoir brille le plus fort, et tant qu'il y aura des guerriers prêts à défendre le Gouffre de Helm, il ne tombera pas.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan** 110 points
avec Armure lourde, Bouclier et Nivacrin caparaçonné

HÉROS D'ENVERGURE

- **ARAGORN (GRAND-PAS)** 185 points
avec Armure et Brego
- **Legolas Vertefeuille** 125 points
avec Armure et Cheval
 - Cape elfique 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 75 points
avec Cheval
 - Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Capitaine du Rohan** 65 points
avec Cheval
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points

GUERRIERS

- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 16 points
avec Cheval
 - Javelots 2 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Baroud d'Honneur du Gouffre doit toujours inclure Théoden, Roi du Rohan, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Qu'importe le courroux, qu'importe la ruine et que l'aube soit rouge** » – Déterminés à lancer une ultime et glorieuse charge, Théoden et ses alliés combattront jusqu'au dernier pour défendre le Gouffre de Helm.

Quand une figurine de **Cavalerie** alliée se Déplace, elle doit Charger si c'est possible. De plus, au cours d'un Tour où elles ont Chargé, les figurines de **Cavalerie** alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force et peuvent relancer leurs résultats de 1 sur leurs Jets de Duel.

« **Le cor de Helm va retentir dans le Gouffre, une dernière fois** » – Tandis que ceux qui le peuvent chevauchent hors des murs, Gimli s'élance vers Fort-le-Cor pour souffler puissamment dans le légendaire cor de Helm Poing de Marteau – un son qui résonne à travers toute la vallée.

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, vous pouvez déclarer que vous utilisez cette Règle Spéciale. Jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines de **Cavalerie** alliées gagnent la Règle Spéciale **Terreur**.

« **Pour la Mort et la Gloire** » – Ceux qui se trouvent dans le Gouffre de Helm savent que leur fin est proche et ils comptent la rendre digne d'être chantée.

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Sans Peur**.



Les Cavaliers d'Éomer

Le siège du Gouffre de Helm fait rage et la situation semble désespérée pour les armées du Rohan. Le Mur du Gouffre a été brisé, réduit à l'état de gravats par une explosion de feu, les Uruk-hai ont déferlé à travers les défenses et les survivants ont été refoulés jusqu'à la salle du trône. Pourtant, alors que tout espoir semble s'éteindre à l'intérieur de la forteresse, le secours n'est plus très loin — car l'aube du cinquième jour est sur le point de se lever...

Au sommet des collines qui dominent le vallon du Gouffre de Helm, alors que la lumière du matin commence à poindre, on aperçoit Gandalf chevauchant Gripoil — et il n'est pas seul. Ayant retrouvé Éomer et les autres Rohirrim bannis, Gandalf les a conduits en toute hâte pour sauver Fort-le-Cor des armées de la Main Blanche et, après avoir chevauché nuit et jour, ils arrivent juste à temps pour la bataille.

Le Maréchal du Riddermark chevauche à la tête de son Éored et d'autres loyaux Rohirrim qui lui étaient restés fidèles lorsqu'il fut banni par ordre de Gríma Langue-de-Serpent. Chacun de ces cavaliers est un guerrier aguerri, entraîné depuis des années à l'art du combat à cheval et forgé par l'expérience de nombreuses batailles sous le commandement d'Éomer. Sous les ordres de leur Maréchal, ils viennent libérer leurs frères assiégés dans le Gouffre de Helm, prêts à tout sacrifier pour y parvenir.

Au cri retentissant de « Pour le Roi ! » lancé par Éomer, les Rohirrim entament leur descente fulgurante vers les rangs des Uruk-hai. L'arrivée de ces renforts a été soigneusement calculée par Gandalf : alors qu'ils se lancent dans la mêlée, le soleil du matin éclate derrière eux au-dessus des collines, aveuglant les Uruk-hai et les rendant pratiquement impuissants face à la furie déchaînée de la charge du Rohan.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ÉOMER, MARÉCHAL DU RIDDERMARK**.....140 points
avec Armure et Piedarant caparaçonné
- Javelots 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **GANDALF LE BLANC** 225 points
avec Gripoil

HÉROS COMMUNS

- **ERKENBRAND, CAPITAINE DU ROHAN** **LEGACY** 90 points
- **CAPITAINE DU ROHAN** 65 points
avec Cheval
- Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
- Bouclier 5 points

GUERRIERS

- **CAVALIER DU ROHAN** 14 points
- Bannière 25 points
- Javelots 2 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Cavaliers d'Éomer doit toujours inclure Éomer, Maréchal du Riddermark, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Regardez à l'Est** » – *L'arrivée du Mage Blanc et des Rohirrim apporte avec elle le soleil du matin, aveuglant leurs ennemis alors qu'ils chargent au combat.*

Une fois par partie, au début de n'importe laquelle de vos Phases d'Activation, Gandalf peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille. S'il le fait, jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines ennemies Engagées au Combat ou Soutenant un Combat contre une figurine de **Cavalerie** alliée qui a Chargé ce Tour subissent une pénalité de -1 sur leur Jet de Duel.

« **Courez à la ruine et à la fin du monde !** » – *La férocité de la charge des Rohirrim est telle que quiconque tente de leur résister sera balayé sur place.*

Les figurines de **Cavalerie** du **Rohan** alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force au cours d'un Tour où elles ont Chargé.

« **Pour le Roi !** » – *Éomer est déterminé à rejoindre Théoden et à délivrer le Gouffre de Helm de l'assaut des Uruk-hai qui submergent ses murs.*

Éomer peut déclarer un Combat Héroïque gratuit chaque Tour.



LA DERNIÈRE MARCHÉ DES ENTS

À la fin du Troisième Âge, la Terre du Milieu est largement contrôlée par une poignée de grands monarques, chacun régnant sur d'immenses étendues de terres. Pourtant, de nombreuses autres forces anciennes dorment encore dans la Terre du Milieu, tapies dans les forêts et les vallées, libres des lois des royaumes des Hommes, des Elfes et des Nains. Ces créatures se contentent d'éviter les guerres et conflits du monde extérieur, se tenant à l'écart et restant cachées.

Parmi ces contrées antiques, la forêt de Fangorn est de loin la plus ancienne. Sous les frondaisons de cette vaste sylvie vivent les Ents, les arbres-gardiens de la Terre du Milieu. Souvent semblables aux arbres parmi lesquels ils résident, les Ents existent depuis avant l'aube du Premier Âge, parcourant bois et forêts pour les protéger de tout mal qui chercherait à les corrompre. Cependant, dans les années déclinantes du Troisième Âge, les Ents se font rares et ne résident plus que dans la forêt de Fangorn.

Ils se préoccupent peu du monde extérieur, se laissant alourdir par le poids des millénaires. Au fil des décennies, la forêt est devenue intenable et les Ents sont trop peu nombreux pour contrôler tous les arbres sous leur garde. De plus, leur propension à dormir durant des années les a rendus aveugles à la menace grandissante d'Isengard et à l'avancée implacable des flammes de l'industrie de Saroumane, qui a rasé la forêt avoisinante pour alimenter ses forges.

Alors qu'ils découvrent la trahison de Saroumane, les Ents se réveillent enfin. Sylvebarbe, le plus grand des arbres-gardiens, pousse un appel puissant, réveillant les Ents endormis de leur sommeil profond et les convoque à partir en guerre contre Isengard. Bien qu'ils marchent peut-être au devant de leur perte, les Ents sont déterminés à venger leurs semblables abattus par les armées de Saroumane et comptent briser le barrage pour libérer la rivière Isen et laver à jamais les immondices de Saroumane.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Sylvebarbe**190 points
 - Merry & Pippin 10 points

HÉROS COMMUNS

- **Osbehétu**150 points
- **Primebouleau**150 points

GUERRIERS

- **Ent**100 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Fangorn doit toujours inclure Sylvebarbe, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Ne soyez pas si hâtifs** » – *Les Ents sont des créatures lentes, mais une fois qu'ils ont pris le temps de se décider, rien ne peut ébranler leur volonté implacable.*

Les **Ents** alliés sont totalement immunisés aux Pouvoirs Magiques qui viseraient à les faire se Déplacer ou à les empêcher d'être Activés ou de se Déplacer.

Symbiose naturelle – *Les Ents vivent dans les forêts de la Terre du Milieu depuis des millénaires et sont parfaitement en harmonie avec l'environnement naturel.*

Les **Ents** alliés sont totalement immunisés aux Pouvoirs Magiques *Appel aux Vents*, *Colère de la Nature*, *Colère de la Bruinen* et *Ronces Enchevêtrées*.

« **De frênes. De hêtres. De châtaigniers. De chênes. Ils sont venus nombreux** » – *Il existe des Ents de différentes formes et tailles, chacun ayant ses propres propriétés uniques.*

Chaque fois que vous recrutez un **Guerrier Ent** dans votre Armée, vous pouvez lui attribuer une des quatre essences végétales selon la liste ci-après. Vous devez répartir les espèces d'**Ents** aussi équitablement que possible.

Ainsi, si vous souhaitez attribuer à un **Ent** une essence végétale pour la seconde fois, vous devez auparavant avoir attribué toutes les autres essences au moins une fois. Si vous souhaitez attribuer à un **Ent** une essence végétale pour la troisième fois, vous devez auparavant avoir attribué les autres essences au moins deux fois.

- **Hêtre** – Ces Ents peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups
- **Chêne** – Ces Ents augmentent leurs Points de Vie à 4.
- **Noisetier** – Ces Ents gagnent la Règle Spéciale *Coup Puissant*.
- **Frêne** – Ces Ents améliorent leur valeur de Tir à 3+ et peuvent utiliser la Règle Spéciale *Jet de Pierres* même s'ils se sont Déplacés au cours du Tour (mais sans avoir dépassé la moitié de leur valeur de Mouvement).



LA GUERRE DE L'ANNEAU :



LE GONDOR EN FLAMMES

La Reprise d'Osgiliath

La cité d'Osgiliath fut jadis la grande capitale du Gondor, un phare éblouissant de la gloire des Hommes de Númenor reconstruite en Terre du Milieu. Cependant, au fil des siècles du Troisième Âge, Osgiliath est devenue la cible de multiples assauts des forces du Mordor, ce qui l'a réduite à un état de ruine et de désolation, triste vestige de sa splendeur passée. Même à la fin du Troisième Âge, Osgiliath n'est plus qu'un repaire d'Orques, servant de poste avancé.

Refusant de laisser l'ancienne capitale aux mains de l'ennemi, Denethor a décrété que la cité devait être reconquise pour le Gondor, et il a confié cette tâche à son fils aîné, Boromir. Brandissant haut l'étendard de Minas Tirith, Boromir mène les guerriers de la Cité Blanche contre les Orques qui pullulent en ville, inspirant ses hommes à de hauts faits de bravoure dans leur lutte pour libérer Osgiliath de l'emprise du Mordor. La fureur avec laquelle Boromir combat est telle que ceux qui se dressent contre lui sont rapidement abattus.

À ses côtés se tient son frère cadet, Faramir. Bien qu'il ne jouisse pas de la même estime de la part de leur père, Faramir demeure un guerrier valeureux et exceptionnel. C'est lui qui dirige les rangers du Gondor dans leur guérilla contre le Mordor. Leurs talents hors pair de pisteurs et leur rapidité à se mouvoir pour arpenter les rues effondrées sont précieux pour frapper par surprise les armées orques. Individuellement, Boromir et Faramir sont déjà des combattants redoutables ; ensemble, ils sont presque invincibles.

Beaucoup d'hommes qui les accompagnent ont déjà combattu à leurs côtés lors de campagnes passées, connaissant parfaitement les plans de bataille et les tactiques des deux frères, ce qui leur permet d'agir avec une efficacité redoutable sur le champ de bataille. La loyauté qu'inspirent Boromir et Faramir à ceux qu'ils mènent au combat est telle, que lorsque ces derniers se battent pour libérer Osgiliath des griffes des Orques aux côtés des fils de l'Intendant, ils le font avec une détermination farouche.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **BOROMIR, CAPITAINE DE LA TOUR BLANCHE**160 points
 - La Bannière de Minas Tirith 40 points
 - Cheval20 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **FARAMIR, CAPITAINE DU GONDOR**100 points

HÉROS COMMUNS

- **MADRIL, CAPITAINE DE L'ITHILIEN** 60 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH**8 points
 - Cor de guerre et Bouclier26 points
 - Bannière.....25 points
 - Bouclier et Lance..... 2 points
 - Arc1 point
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH**..... 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière25 points
- **VÉTÉRAN D'OSGILIATH**9 points
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
 - Arc1 point
- **RANGER DU GONDOR**.....8 points
 - Bannière.....25 points
 - Cor de guerre.....25 points
 - Lance1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Reprise d'Osgiliath doit toujours inclure Boromir, Capitaine de la Tour Blanche, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Souviens-toi de ce jour, petit frère** » – *Les fils de Denethor ont combattu côte à côte depuis leur enfance et peuvent facilement anticiper les mouvements de l'autre sur le champ de bataille.*

Tant qu'ils sont à moins de 3" l'un de l'autre, Boromir et Faramir peuvent dépenser les Points de Puissance, de Volonté et de Destin l'un de l'autre comme s'il s'agissait des leurs.

« **Cette ville était autrefois le joyau de notre royaume** » – *Bien qu'elle ait été autrefois une ville de splendeur, Osgiliath est désormais en ruines. Ceux qui combattent dans ses rues en ruine devront garder un pas sûr.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale Montagnard.

« **Pour le Gondor !** » – *Par un cri exaltant, Boromir parvient à inspirer les armées du Gondor à lancer l'assaut et à se battre de toutes leurs forces pour obtenir la victoire.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, Boromir peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille.

S'il le fait, les **Guerriers** du **Gondor** alliés à moins de 6" de Boromir gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups jusqu'à la fin de ce Tour. Cette Règle Spéciale compte comme une capacité Active appartenant à Boromir.



L'Armée de Minas Tirith

Avant la Guerre de l'Anneau et le retour d'Aragorn, la Cité Blanche de Minas Tirith était gouvernée par les Intendants : de nobles Hommes chargés de diriger le grand royaume après la chute de la lignée royale, jusqu'au retour de son héritier légitime. Dans les dernières années du Troisième Âge, ce devoir incombe à Denethor, un homme de sang noble, mais dont le désir de pouvoir est profond... peut-être même au point de ne plus vouloir rendre le trône si le roi revenait un jour.

Sous les ordres du seigneur Denethor, les armées de Minas Tirith ont longtemps tenu en respect les forces du Mordor, devenant la première ligne de défense entre le royaume des ombres et les Peuples Libres de la Terre du Milieu. Mais la guerre constante a fini par faire payer un lourd tribut à la Cité Blanche : ses armées sont épuisées et le sang de ses soldats a trop coulé au fil des campagnes. Le conflit a également marqué l'Intendant lui-même, poussant Denethor à se tourner vers l'une des pierres de vision perdues, dans l'espoir d'y trouver des réponses... une décision qui ne tardera pas à briser son esprit.

Pourtant, en dépit du péril, les armées de Minas Tirith restent une force redoutable. Chaque guerrier est un combattant aguerri, entraîné dès son plus jeune âge à manier la lame et à se battre en formation. Revêtus de cuirasses d'argent étincelant et munis de larges boucliers, les rangs des soldats de la Cité Blanche forment un bastion presque imprenable contre les légions du Seigneur Ténébres.

Et l'armée ne se limite pas à ces valeureux soldats : ses combattants les plus chevronnés intègrent la Garde de la Citadelle, ou même la Garde de la Fontaine. Minas Tirith est également dotée d'une excellente cavalerie, dont les chevaliers manient de longues lances parfaitement équilibrées et affûtées. Mais ce qui distingue véritablement le Gondor des autres royaumes des Hommes, ce sont les figures héroïques qui dirigent ses armées dans la lutte contre Sauron : des champions tels que Boromir et Faramir, qui comptent parmi les plus grands guerriers de leur temps.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **DENETHOR, INTENDANT DU GONDOR** 50 points
- **BOROMIR, CAPITAINE DE LA TOUR BLANCHE** 160 points
 - Cheval 20 points
 - Bouclier 5 points
- **FARAMIR, CAPITAINE DU GONDOR** 100 points avec Armure lourde
 - Cheval 20 points
 - Bouclier 5 points
- **HÚRIN LE GRAND, GARDIEN DES CLEFS** 80 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **IROLAS, CAPITAINE DE LA GARDE** 65 points
- **BEREÇOND, GARDE DE LA CITADELLE** 65 points
- **INGOLD, GARDIEN DU RAMMAS ECHOR** 70 points
- **CIRION, LIEUTENANT D'AMON BARAD** **LEGACY** 65 points
- **CHEVALIER DE LA TOUR BLANCHE** **LEGACY** 75 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH** 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH** 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **GARDE DE LA COUR DE LA FONTAINE** 10 points
- **GARDE DE LA CITADELLE** 8 points
 - Arc long 1 point
 - Lance 1 point
- **BALISTE À RÉPÉTITION DU GONDOR** 60 points
 - Rechargement rapide 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Si votre Armée inclut Denethor, Intendant du Gondor, alors il doit être votre **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Croyez-vous que les yeux de la Tour Blanche sont aveugles ?** » – *Bien qu'agé, Denethor reste un dirigeant avisé, ayant ses propres méthodes pour obtenir des informations et observer ce qui peut se passer au-delà de ses frontières.*

Une fois par partie, durant la Phase d'Initiative mais avant le Jet d'Initiative, Denethor peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille. S'il le fait, le joueur de Denethor remporte automatiquement le jet pour choisir qui a l'Initiative. Si les deux camps ont une Règle Spéciale leur permettant de remporter automatiquement le Jet d'Initiative et souhaitent l'utiliser le même Tour, le Jet d'Initiative se déroule de façon normale, et les deux Règles Spéciales comptent comme ayant été utilisées.

« **Y a-t-il un capitaine ici qui ait le courage d'exécuter la volonté de son seigneur ?** » – *Faramir tente désespérément de gagner l'approbation de son père et est prêt à sacrifier sa propre vie pour y parvenir.*

Si votre Armée inclut Faramir et Denethor, alors, tant que Denethor est en vie et sur le champ de bataille, Faramir réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'il est amené à passer. De plus, tant que Denethor est en vie et sur le champ de bataille, quand Faramir se Déplace, il doit Charger si il le peut.

La Charge de Faramir – *Telle est la détermination avec laquelle Faramir se lance contre l'ennemi qu'il inspire ceux qui chevauchent à ses côtés à charger sans la moindre peur.*

Tant qu'il a le mot-clef **Cavalerie**, avant que Faramir ne Charge, marquez l'endroit où il est Activé. Jusqu'à la fin de ce Tour, les **Guerriers de Cavalerie** du Gondor qui se trouvaient à moins de 6" de l'emplacement où Faramir a été Activé gagnent la Règle Spéciale **Sans Peur** et, si ils Chargent, ils gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat.

L'Armée des Fiefs

À l'apogée de sa puissance, le Gondor étendait son autorité sur une vaste partie de la Terre du Milieu. De par-delà Isengard à l'Ouest, jusqu'aux confins du Harad au Sud, les peuples se pliaient à la loi du Gondor et recevaient en retour la prospérité que garantissait sa protection. Bien que la lignée royale ne siège plus sur le trône, et que l'influence du Gondor ait grandement décliné au fil des guerres de ce Troisième Âge, certains territoires demeurent fidèles au serment d'allégeance prêté jadis par leurs ancêtres — ces Fiefs répondront à l'appel de la Cité Blanche si jamais le besoin s'en fait sentir.

Le plus illustre de ces Fiefs est sans conteste le royaume de Dol Amroth. Dirigé par le Prince Imrahil, un seigneur noble issu de la lignée de Númenor, Dol Amroth exerce une grande influence sur les autres Fiefs du Gondor. Bien qu'il n'ait de pouvoir que sur ses propres terres, le respect que lui portent les seigneurs des autres régions est tel qu'ils viennent souvent à lui en quête de conseils et de sagesse. Si Dol Amroth est appelé à prendre les armes, le Prince Imrahil mènera ses Chevaliers au Cygne — fierté de ses armées — au combat avec honneur et bravoure.

Mais Dol Amroth n'est pas le seul Fief prêt à voler au secours de la Cité Blanche durant la Guerre de l'Anneau. Lossarnach envoie ses haches les plus affûtées et ses guerriers les plus expérimentés pour défendre les murailles de Minas Tirith. Des terres de Lamedon, une armée d'hommes farouches et intrépides descend vers le Pelennor, pressée d'en découdre. Les Hommes de la Vallée de la Racine Noire, quant à eux, ne brillent peut-être pas par leur talent au corps-à-corps, mais chacun est un tireur d'élite, ayant affûté son art dans la vallée de Morthond, en repoussant les Orques qui descendent des Montagnes Blanches.

La puissance combinée des Fiefs incarne la vraie force du royaume du Gondor, chaque région apportant ses propres talents à la guerre, tout en s'harmonisant avec les autres sur le champ de bataille. Quand la Cité Blanche appelle à l'aide, les armées des Fiefs marchent sans hésitation, prêtes à opposer leur vaillance à la marée noire du Mordor et au nom de la gloire du Gondor.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **PRINCE IMRAHIL DE DOL AMROTH**.....140 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **FORLONG LE GROS** 90 points
- **ANGBOR LE BRAVE** 70 points
- **DUINHIR, SEIGNEUR DU VAL DE LA RACINE NOIRE** 65 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE DE DOL AMROTH**..... 65 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points

GUERRIERS

- **CHEVALIER DE DOL AMROTH**..... 11 points
 - Bannière.....25 points
 - Cor de guerre.....25 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 9 points
 - Cheval caparaçonné et Bannière33 points
 - Cheval caparaçonné et Cor de guerre33 points
- **HOMME D'ARMES DE DOL AMROTH** **LEGACY** 10 points
- **GUERRIER DE LOSSARNACH**.....9 points
- **GUERRIER DES CLANS DU LAMEDON**.....8 points
- **ARCHER DU VAL DE LA RACINE NOIRE**8 points
 - Bannière.....25 points
 - Cor de guerre.....25 points
 - Lance 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les **Guerriers** avec l'un des mots-clefs suivant ne peuvent être inclus dans votre Armée que si votre Armée inclut également un **Héros** avec le même mot-clef : **Dol Amroth, Lossarnach, Lamedon, Val de la Racine Noire**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Pour la Cité Blanche !** » – Les guerriers des Fiefs défendront Minas Tirith quel qu'en soit le prix.

Lors du premier Tour au cours duquel cette Armée est Démoralisée, toutes les figurines alliées réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer du fait de la Démoralisation ce Tour-ci.

Seigneurs des Fiefs – Ceux qui commandent les forces des Fiefs sont tenus en haute estime par leurs peuples, et mènent leurs troupes au combat en donnant l'exemple.

Si un **Héros** allié Charge au Combat, alors durant la Phase de Combat, les figurines d'**Infanterie** alliées à moins de 6" de ce **Héros** et qui partagent les deux mêmes mots-clefs de Faction que ce **Héros** gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.



Les Murs de la Cité Blanche

Assaillie par les armées du Mordor rassemblées sur le Pelennor, la cité de Minas Tirith est assiégée. L'esprit de Denethor ayant sombré dans la folie après la perte de son fils, le commandement de la cité et de ses armées est tombé entre les mains de Gandalf. Du haut des remparts de Minas Tirith, le Magicien Blanc a désormais pour tâche de rallier les guerriers de la Cité Blanche et de raffermir leur courage.

Pourtant, tout n'est pas perdu : Minas Tirith demeure une forteresse presque imprenable, qui n'a jamais encore été envahie au cours de sa longue histoire. De puissantes machines de guerre bordent ses murs, offrant à la cité les moyens de tenir ses assaillants à distance. Ces imposants trébuchets sont conçus pour projeter d'énormes blocs de pierre et des débris de maçonnerie sur leurs ennemis, creusant de vastes brèches dans les formations du Mordor et abattant les tours de siège d'un seul coup. C'est sur ces machines de guerre que Gandalf fonde son espoir : retenir l'avancée des forces du Mordor assez longtemps pour que leurs alliés arrivent.

Si toutefois les murs de la cité venaient à être franchis, les sept niveaux de Minas Tirith disposent chacun de lourdes portes, et si un niveau venait à tomber, les survivants pourraient se replier vers le suivant et reprendre la défense. Au cœur de l'enceinte, les Hommes de Minas Tirith combattent avec une vigueur renouvelée, formant des rangs dans les rues étroites afin de repousser les armées orques loin des lieux stratégiques, et redoublant d'ardeur pour protéger le peuple de la Cité Blanche.

Bien que le commandement des armées soit désormais aux mains de Gandalf, il n'est pas le seul héros à défendre la cité. La Garde de la Citadelle a rejoint le Magicien Blanc dans cette bataille, remplissant son serment de protéger la cité au prix de nombreuses vies si nécessaire. À sa tête se tient Irolas, le Capitaine de la Garde, qui commande ses troupes avec une détermination et un courage inébranlables, même face à des adversaires si redoutables. Même Peregrin Touque prend les armes, fidèle au serment qu'il a prêté à l'Intendant, et combat de toutes ses forces pour défendre la Cité Blanche.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **GANDALF LE BLANC** 200 points
 - Pippin 25 points
(ne peut être recruté avec Gandalf que s'il chevauche Gripoil)
 - Gripoil 25 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **HÚRIN LE GRAND, GARDIEN DES CLEFS** 80 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **IROLAS, CAPITAINE DE LA GARDE** 65 points
- **BEREÇOND, GARDE DE LA CITADELLE** 65 points
- **CHEVALIER DE LA TOUR BLANCHE** LEGACY 75 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **PEREGRIN TOUQUE, GARDE DE LA CITADELLE** 25 points
 - Cape elfique 5 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH** 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH** 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **GARDE DE LA CITADELLE** 8 points
 - Arc long 1 point
 - Lance 1 point
- **TRÉBUCHET DU GONDOR** 100 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **BALISTE À RÉPÉTITION DU GONDOR** 60 points
 - Rechargement rapide 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Murs de la Cité Blanche doit toujours inclure Gandalf le Blanc, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Combattez jusqu'au dernier** » – La présence du Magicien Blanc est exactement ce dont les Hommes du Gondor ont besoin pour s'assurer de tenir bon et combattre jusqu'au bout.

Les figurines du **Gondor** alliées à moins de 12" de Gandalf le Blanc réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

« **Retournez à vos postes** » – Les ordres de Gandalf aux Hommes de la Cité Blanche sont de tenir bon, de se battre et de tenir les positions qui leur ont été assignées.

Les figurines du **Gondor** alliées à Portée d'un Marqueur d'Objectif peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles Tirent ou portent leurs Coups.

« **Envoyez ces bêtes immondes dans les abysses** » – Sous le commandement de Gandalf, les défenseurs de Minas Tirith sont déterminés à repousser la menace du Mordor.

Les figurines du **Gondor** alliées à moins de 12" de Gandalf le Blanc gagnent la Règle Spéciale **Haine (Mordor)**.



Les SENTIERS des DRÚEDAIN

Lorsque Gondor alluma les feux d'alarme, appelant à l'aide, Théoden fit le serment d'y répondre et commença à rassembler autant de Rohirrim que possible pour chevaucher au secours de la Cité Blanche, menacée par l'assaut de Mordor. Mais la route jusqu'à Minas Tirith est longue, et bien en avant des Cavaliers du Rohan se masse une horde d'Orques formant une impénétrable barrière, rendant impossible toute entrée dans le royaume du Gondor par les voies habituelles — à moins que les Rohirrim n'acceptent de prendre des chemins plus dangereux pour arriver à temps.

Ayant établi leur camp aux abords de la forêt de Drúadan, Théoden réfléchit à la manière de rejoindre ses alliés avant qu'il ne soit trop tard. C'est alors qu'il fait une rencontre inespérée avec le peuple des Drúedain, aussi appelés Woses, les mystérieux habitants de cette antique forêt. Leur chef propose au « peuple des maisons de pierre » un passage sûr à travers le bois, un chemin libre des racines, des ronces et des pièges naturels qui, en temps ordinaire, ralentiraient immensément les montures des Rohirrim.

Théoden accepte avec gratitude l'aide des Drúedain, et c'est ainsi que lui et son peuple sont guidés à travers les bois de Drúadan par le chef Ghân-buri-Ghân. Au fil de leur progression, Théoden apprend à mieux connaître ces hommes farouches, et découvre la haine profonde qu'ils nourrissent envers les Orques, qui traquent les leurs depuis des générations et ont ravagé des pans entiers de leur domaine sylvestre. En retour, Théoden jure de chasser tout Orque qu'ils croiseraient dans la forêt, et de repousser la menace du Mordor, si les Rohirrim parviennent à destination jusqu'au Pelennor.

La connaissance intime que les Drúedain ont des sentiers forestiers est d'une valeur inestimable. Grâce à eux, les chevaux du Rohan franchissent les sous-bois avec célérité, et libèrent toute leur furie contre les ennemis qu'ils rencontrent. Par des chemins dont seuls les Woses se rappellent encore, les Rohirrim traquent les Orques égarés dans la Forêt de Drúadan et les anéantissent sans pitié. Cette alliance entre les Drúedain et les Rohirrim se révèle être mortelle pour les adversaires de ces deux peuples.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan** 110 points
avec Nivacrin caparaçonné, Armure lourde et Bouclier

HÉROS D'ENVERGURE

- **Éomer, Maréchal du Riddermark** 135 points
avec Piedardent caparaçonné
 - Bouclier 5 points
 - Javelots 5 points
- **Ghân-buri-Ghân** 65 points

HÉROS COMMUNS

- **Deorwine, Maître de la Cavalerie Royale** 90 points
avec Cheval
- **Elfhelm, Capitaine du Rohan** 80 points
avec Cheval
- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 75 points
avec Cheval
 - Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Capitaine du Rohan** 65 points
avec Cheval
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points

HÉROS MINEURS

- **Éowyn, Damesse Protectrice du Rohan** 110 points
avec Cheval, Armure et Merry
 - Bouclier 5 points
 - Javelots 5 points

GUERRIERS

- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 16 points
avec Cheval
 - Javelots 2 points
- **Éclaireur du Rohan** **LEGACY** 13 points
avec Cheval
- **Guerrier Drúadan** 9 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Sentiers des Drúedain doit toujours inclure Théoden, Roi du Rohan, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée des Sentiers des Drúedain doit toujours inclure Ghân-buri-Ghân et une Troupe d'au moins 12 Guerriers Drúedain.
- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

Connaissance des Sentiers – Ayant passé toute leur vie dans la forêt de Drúadan, les Drúedain connaissent chaque sentier caché et savent en tirer le meilleur parti.

Si, durant l'étape de déclaration des Actions Héroïques d'une Phase de Mouvement, les deux camps ont déclaré un Élan Héroïque et qu'une main neutre est nécessaire pour déterminer quel camp exécute son Élan Héroïque en premier, cette Armée bénéficie d'un bonus sur ce jet.

Si elle devait remporter la main neutre sur un résultat de 4+, elle la remporte à la place sur un résultat de 3+. Si elle devait remporter la main neutre sur un résultat de 1-3, elle la remporte à la place sur un résultat de 1-4.

Tuer les Gorgûn – Les Woses et les Rohirrim ne montreront aucune pitié envers les Orques qu'ils croiseront alors qu'ils chevauchent vers le Pelennor.

Les figurines alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups contre les **Orques**, les **Gobelins** ou les **Uruk-hai**.

Points de Passage – Les Drúedain utilisent un réseau de repères et de marques anciennes pour signaler les chemins empruntés depuis des temps immémoriaux.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, vous pouvez positionner jusqu'à trois Marqueurs Points de Passage de 25mm n'importe où sur le champ de bataille. Les figurines du **Rohan** alliées à moins de 6" d'un Marqueur Point de Passage allié ne subissent aucune pénalité pour se Déplacer ou Charger à travers des Terrains Difficiles.

Les Cavaliers de Théoden

Alors que la Bataille des Champs du Pelennor fait rage, l'espoir s'amenuise pour les forces qui défendent la Cité Blanche – les portes ont été enfoncées, les murs escaladés et des hordes d'Orques déferlent dans les niveaux inférieurs. Mais à l'instant où tout semble irrémédiablement perdu, le son de cors de guerre se fait entendre depuis le nord des Champs du Pelennor : les hérauts annoncent l'arrivée des cavaliers de Théoden.

Tandis que le soleil se lève sur le Pelennor, et que les Orques cherchent à pousser leur avantage, des milliers de cavaliers du Rohan arrivent depuis les collines du nord, leurs lances brillantes au soleil du matin. A la tête de l'ost se tient le roi Théoden, étincelant dans son armure dorée. Avec ses hommes derrière lui et les hordes du Mordor devant, Théoden déclame un discours magistral, qui fortifie le cœur de tous ceux qui chevauchent à ses côtés, et les pousse à accomplir des hauts faits – transformant le doute en résolution et la crainte en courage.

Après une série de cris de guerre, la roi mène la charge au cœur de la mêlée. A ses côtés se trouvent ses plus fidèles maréchaux et capitaines : son neveu Éomer, valeureux guerrier à l'apogée de sa puissance, Gamelin, cœur vibrant de la Garde Royale et porteur de l'Étendard du roi, mais aussi, à l'insu du souverain, sa nièce Éowyn, vêtue comme l'un de ses cavaliers, et portant le Hobbit Merry. Chacun d'entre eux est prêt à mourir pour le roi, et à accomplir de grands exploits dans la bataille à venir.

Peu sont ceux qui peuvent tenir le choc lorsque les cavaliers de Théoden chargent à la bataille – la force de l'impact est suffisante pour briser même les boucliers les plus épais et jeter au sol leurs adversaires, avant que les cavaliers ne les piétinent puis achèvent les fuyards qui rompent la formation. La vue d'une telle charge est suffisante pour rallier tous leurs alliés à leur cause, renouveler leurs espoirs, et au contraire mortifier tous ceux qui se tiennent entre les Rohirrim et leurs alliés.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan** 110 points
avec Nivacrin caparaçonné, Armure lourde et Bouclier

HÉROS D'ENVERGURE

- **Éomer, Maréchal du Riddermark** 140 points
avec Piedardent caparaçonné et Bouclier
- Javelots 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Éowyn, Damesse Protectrice du Rohan** 110 points
avec Cheval, Armure et Merry
- Bouclier 5 points
- Javelots 5 points
- **Deorwine, Maître de la Cavalerie Royale** 90 points
avec Cheval

- **Elfhelm, Capitaine du Rohan** 80 points
avec Cheval
- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 75 points
avec Cheval
- Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Capitaine du Rohan** 65 points
avec Cheval
- Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
- Bouclier 5 points

GUERRIERS

- **Cavalier du Rohan** 14 points
- Bannière 25 points
- Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 16 points
avec Cheval
- Javelots 2 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Cavaliers de Théoden doit toujours inclure Théoden, Roi du Rohan, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les Cavaliers du Rohan ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Courez à la ruine et à la fin du monde !** » – *La férocité de la charge des Rohirrim est telle que quiconque tente de leur résister sera balayé sur place.*

Les figurines de **Cavalerie** du **Rohan** alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force au cours d'un Tour où elles ont Chargé.

« **Pour Eorlingas !** » – *Les Rohirrim défendent stoïquement leur Roi et les siens contre tous ceux qui osent se tenir face à eux.*

Les figurines de **Guerriers** de **Cavalerie** alliés à moins de 3" de Théoden, Roi du Rohan ou d'Éomer, Maréchal du Riddermark gagnent la Règle Spéciale *Imposant* (2).

« **À la Mort !** » – *Le cri de guerre du Roi du Rohan encourage ceux qui l'entourent à accomplir les plus hauts faits, même si cela peut causer leur perte.*

Une fois par partie, au début de la Phase de Combat, Théoden peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille.

S'il le fait, alors chaque **Héros** du **Rohan** allié à moins de 12" de Théoden peut déclarer un Combat Héroïque gratuit ou une Frappe Héroïque gratuite (si éligible) pendant la phase de déclaration des Actions Héroïques. Cette Règle Spéciale compte comme une capacité Active appartenant à Théoden.



LA FUREUR D'ÉOMER

Alors que la Bataille des Champs du Pelennor fait rage aux portes de Minas Tirith, les Rohirrim livrent un combat désespéré pour leur survie au cœur d'une mêlée chaotique. Bien que les cavaliers aient réussi à repousser les Orques et à ralentir l'avancée implacable des Mûmakil, l'arrivée du Roi-Sorcier et la mort du Roi Théoden ont fait basculer le cours de la bataille en défaveur des Hommes. Même après sa propre chute face à Éowyn, le Seigneur des Nazgûl a laissé la Damoiselle Protectrice gisant parmi les morts.

La perte de son oncle, et la conviction que sa sœur a elle aussi péri, ont plongé Éomer dans une douleur si profonde qu'elle frôle la folie. Dans un accès de rage, Éomer mène ce qu'il reste des armées du Rohan dans une dernière charge, cherchant à anéantir les forces restantes du Seigneur des Ténèbres. Animé par la seule soif de vengeance, Éomer se jette dans la mêlée avec ses compagnons les plus fidèles à ses côtés. Mais dans sa précipitation, le Maréchal du Riddermark s'est trop avancé, isolé au milieu des armées de l'ennemi, ses troupes laissées en arrière.

Pourtant, le secours n'est pas loin. Le Prince Imrahil est témoin du chagrin d'Éomer et de la charge furieuse qui l'a conduit au cœur des hordes de Mordor. Il comprend qu'il doit intervenir sans délai, ou le nouveau Seigneur du Rohan périra, victime de sa propre fureur. D'un cri puissant, le Prince de Dol Amroth appelle les Chevaliers au Cygne à le suivre et à tailler un chemin jusqu'à Éomer. À ses côtés, Húrin le Grand rallie un groupe de guerriers proches et se précipite lui aussi vers le futur roi du Rohan.

Séparément, Éomer, Imrahil et Húrin sont de redoutables combattants ; mais unis, ils forment un trio irrésistible, leur courage inébranlable insufflant une ardeur nouvelle à ceux qui combattent à leurs côtés. Cependant, la colère d'Éomer est si ardente, son deuil si profond, que rien ne semble pouvoir apaiser sa fureur vengeresse. Si Imrahil et Húrin ne parviennent pas à le rejoindre à temps, la peine d'Éomer pourrait bien sceller son propre destin, et le Rohan pleurera la mort de son roi avant même qu'il n'ait pu être couronné.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ÉOMER, MARÉCHAL DU RIDDERMARK** 110 points
 - Piedarant caparaçonné 25 points
 - Bouclier 5 points
 - Javelots 5 points
- **PRINCE IMRAHIL DE DOL AMROTH** 140 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 30 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **HÚRIN LE GRAND, GARDIEN DES CLEFS** 80 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE DU ROHAN** 45 points
 - Cheval 20 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points
- **CAPITAINE DE DOL AMROTH** 65 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 30 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH** 60 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DU ROHAN** 6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots 28 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Javelots 3 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **CAVALIER DU ROHAN** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **GUERRIER DE MINAS TIRITH** 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **CHEVALIER DE MINAS TIRITH** 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **CHEVALIER DE DOL AMROTH** 11 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 9 points
 - Cheval caparaçonné et Bannière 33 points
 - Cheval caparaçonné et Cor de guerre 33 points
- **HOMME D'ARMES DE DOL AMROTH** **LEGACY** 10 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Fureur d'Éomer doit toujours inclure Éomer, Maréchal du Riddermark, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les **Guerriers** du **Rohan** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Rohan**.
- Les **Guerriers** du **Gondor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Gondor**.

RÈGLES SPÉCIALES

La Fureur d'Éomer – *Tel est l'embrasement de colère qui le consume, qu'Éomer se jette dans la bataille avec une audace suicidaire, déterminé à abattre ses ennemis.*

Éomer est toujours considéré comme étant sous les effets de sa Règle Spéciale *Le Prix du Chagrin*. De plus, Éomer gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat au cours d'un Tour où il a Chargé.

Ne Craignez Aucun Ennemi – *La rage écarlate s'est abattue sur Éomer, qui ne montre aucune peur, et ceux qui le suivent combattent avec la même témérité.*

Éomer gagne la Règle Spéciale *Sans Peur*. De plus, les figurines du **Rohan** alliées qui disposent d'une Ligne de Vue sur Éomer réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

La Chevauchée de Dol Amroth – *Menant les Chevaliers au Cygne et les Chevaliers de Minas Tirith, Imrahil et Húrin volent au secours d'Éomer.*

Les figurines du **Gondor** alliées peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups durant un Tour où elles ont Chargé.

LA COMPAGNIE GRISE

Alors que la guerre gronde aux portes du Gondor, Aragorn envoie un message pressant aux Dûnedain du Nord, leur demandant de chevaucher vers le Sud afin de se joindre à lui dans sa marche vers le Pelennor. Sous la conduite de Halbarad, parent d'Aragorn, les Rôdeurs du Nord répondent à l'appel. Connus sous le nom de Compagnie Grise, ces Hommes austères et endurcis ont passé leur vie à arpenter les terres septentrionales de la Terre du Milieu, veillant dans l'ombre pour s'opposer aux serviteurs du Seigneur des Ténèbres.

C'est aux Gués de l'Isen que la Compagnie Grise retrouve son chef. Ensemble, ils empruntent le Chemin des Morts, pour atteindre la cité de Pelargir. Là, Aragorn mène ses compagnons à l'assaut des flottes corsaires d'Umbar, s'emparant de leurs navires avant d'en utiliser un pour remonter l'Anduin vers le Nord. À leur arrivée sur les quais de Harlond, la Compagnie Grise bondit de l'étrave du navire en direction des Champs du Pelennor, bien décidée à jouer son rôle dans la libération de la Cité Blanche.

Mais les Rangers du Nord ne sont pas les seuls membres de la Compagnie Grise. Aux côtés de l'héritier d'Isildur se tiennent ses fidèles compagnons, Legolas et Gimli, qui ont juré de le suivre en toutes circonstances. Elladan et Elrohir, les fils d'Elrond, ont également entrepris ce long voyage pour combattre aux côtés d'Aragorn, honorant l'amitié scellée durant leur jeunesse. Et à la tête de cette compagnie d'élite se tient Halbarad, brandissant haut le drapeau d'Arwen Étoile du Soir, confectionné par l'Elfe elle-même.

Bien que peu nombreux, ces guerriers qui ont combattu jusqu'au Pelennor comptent parmi les plus valeureux de tout le Troisième Âge. Des héros appelés à entrer dans la légende aux côtés de certains des plus grands que la Terre du Milieu ait jamais connus – si leur quête atteint son terme. Ses membres sont braves, nobles, prêts à se sacrifier pour le bien commun, et menés par nul autre que le légitime Roi du Gondor, et la Compagnie Grise est une force redoutable pour quiconque oserait se dresser sur sa route.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ARAGORN (GRAND-PAS)**.....160 points
 - Arc5 points
 - Cape elfique5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **LEGOLAS VERTEFEUILLE**.....100 points
 - Armure5 points
 - Cape elfique5 points
- **Gimli, fils de Glóin**100 points
 - Cape elfique5 points
- **HALBARAD**.....70 points
 - Bannière d'Arwen Étoile-du-Soir40 points
- **ELLADAN & ELROHIR**160 points les deux

HÉROS INDÉPENDANTS

- **RANGER DU NORD**.....25 points
 - Armure5 points
 - Lance1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Compagnie Grise doit toujours inclure Aragorn (Grand-Pas), qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée de la Compagnie Grise peut être déployée en une unique Troupe dont Aragorn (Grand-Pas) est le Capitaine, et ce quel qu'en soit le nombre de figurines.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Héritier d'Isildur – *En tant qu'héritier légitime du trône du Gondor, Aragorn est enfin prêt à accomplir sa destinée.*

Aragorn n'a pas à payer de coût en points pour s'équiper d'Andúril, la Flamme de l'Ouest. Elle est automatiquement incluse dans son profil, et ce, gratuitement.

Le Passage de la Compagnie Grise – *Ayant traversé la moitié du continent pour servir Aragorn, les membres de la Compagnie Grise combattront aux côtés de leur seigneur et de ses alliés, quels que soient leurs ennemis.*

Les Rangers du Nord alliés peuvent bénéficier du « Tenez-bon ! » de n'importe quel **Héros Unique**.

« **Ils sont dangereux, ils errent dans la nature...** » – *Ceux qui composent les rangs des Dúnédain sont des combattants hors pair, particulièrement redoutables au corps à corps.*

Les Rangers du Nord augmentent leurs Attaques à 2.

Maîtres des Terres Sauvages – *Ayant grandi en parcourant tous les types de terrain de la Terre du Milieu, les guerriers de la Compagnie Grise sauront s'adapter à n'importe quel champ de bataille.*

Les figurines alliées ne sont pas ralenties par les Terrains Difficiles, quels qu'ils soient.



Le Retour du Roi

À l'aube de la bataille pour la Cité Blanche, le Gondor manque cruellement d'alliés. Bien que les Rohirrim chevauchent vers le Sud pour la guerre, leur arrivée seule pourrait ne pas suffire à briser les armées du Mordor ; il faut davantage d'hommes. C'est en établissant son campement à Dunharrow qu'Aragorn rencontre le seigneur Elrond, venu lui remettre un présent unique : les fragments de Narsil, reforgés en une nouvelle lame – Andúril, la Flamme de l'Ouest.

Mais ce don s'accompagne aussi d'une épreuve : emprunter la Route de Dimholt et affronter ceux qui hantent ces monts. Car ceux qui résident encore dans les salles sous la montagne sont les esprits de guerriers depuis longtemps trépassés, des hommes qui avaient juré de se ranger aux côtés d'Isildur contre les armées du Seigneur des Ténèbres, mais qui trahirent leur serment et furent condamnés à errer sans fin. Dans les profondeurs de Dunharrow, Aragorn se tient face au Roi des Morts et, brandissant l'épée reforgée du Roi du Gondor, il les somme de respecter leur serment, gagnant leur allégeance pour les batailles à venir.

Lorsque les navires corsaires accostent aux quais de Harlond, ce n'est pas une armée d'Hommes qui bondit des bateaux, mais un Homme, un Elfe et un Nain. Alors que les Orques se gaussent de ces trois adversaires téméraires, Aragorn invoque l'Armée des Morts, la déchaînant sur les Orques pris totalement au dépourvu. La vue de ces spectres terrifiants pétrifie les rangs orques, permettant aux Morts de les abattre sur place.

Sur les champs du Pelennor, Aragorn déchaîne l'armée la plus redoutable de toute la Terre du Milieu. Les légions spectrales déferlent sur le champ de bataille, fauchant par centaines Orques, Haradrim et Mûmakil, et elles ne cesseront leur assaut fantomatique qu'une fois la Cité Blanche délivrée des armées du Seigneur des Ténèbres. Ainsi le serment prêté jadis par le Roi des Morts à Isildur est enfin accompli, et Aragorn peut les en libérer, leur permettant enfin de goûter au repos éternel.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ARAGORN (GRAND-PAS)**160 points
 - Cape elfique5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Legolas Vertefeuille**100 points
 - Armure5 points
 - Cape elfique5 points
- **Gimli, fils de Glóin**100 points
 - Cape elfique5 points
- **Le Roi des Morts**100 points

HÉROS COMMUNS

- **HÉRAUT DES MORTS**70 points

GUERRIERS

- **Guerrier des Morts**14 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Lance2 points
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
- **Cavalier des Morts**25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Retour du Roi doit toujours inclure Aragorn (Grand-Pas) et le Roi des Morts. Aragorn (Grand-Pas) est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Héritier d'Isildur – *En tant qu'héritier légitime du trône du Gondor, Aragorn est enfin prêt à accomplir sa destinée.*

Aragorn n'a pas à payer de coût en points pour s'équiper d'Andúril, la Flamme de l'Ouest. Elle est automatiquement incluse dans son profil et ce gratuitement.

« **Combattez pour moi et regagnez votre honneur** » – *Ce n'est qu'en combattant aux côtés du Roi du Gondor que les morts peuvent être libérés de la malédiction et enfin trouver la paix.*

Les **Guerriers** de **Dunharrow** alliés à moins de 3" d'Aragorn gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat.

Visions d'Effroi – *La vue du Roi des Morts s'élançant dans la mêlée est si effroyable qu'elle peut faire fuir ses ennemis d'épouvante.*

Chaque fois que le Roi des Morts Charge au Combat, il peut, à la fin de sa Charge, dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, toutes les figurines ennemies à moins de 3" du Roi des Morts et qui ne sont pas Engagées au Combat doivent passer un Test de Bravoure, dans un ordre choisi par le joueur qui contrôle le Roi des Morts.

Une figurine qui rate son Test doit se Déplacer directement à l'opposé du Roi des Morts aussi loin que possible, dans la limite de son Mouvement.



Les Défenseurs du Pelennor

Le Seigneur des Ténèbres Sauron a rassemblé ses armées en Mordor, attirant à lui des milliers et des milliers d'Orques et d'Hommes maléfiques, et il est désormais prêt à déchaîner toute sa puissance contre les contrées qui s'opposent à lui. Son coup le plus dur frappe de plein fouet le royaume du Gondor ; c'est sur les champs du Pelennor que se jouera une grande part de l'avenir de la Terre du Milieu, pour le meilleur comme pour le pire.

À Minas Tirith, les forces du Gondor se préparent à une guerre telle qu'elles n'en ont jamais connue. Chaque guerrier valide est appelé aux armes, bien que les Hommes soient largement surpassés en nombre par les hordes du Mordor qui se massent devant leurs portes. Sous les ordres du Magicien Blanc, les armées de Minas Tirith se dressent face à la plus redoutable armée du Troisième Âge – mais elles ne sont pas seules à relever ce défi...

Du Nord arrivent les Cavaliers du Rohan, menés par le roi Théoden, venu honorer l'alliance ancienne entre les deux royaumes. Et du Sud accoste Aragorn, accompagné de ses compagnons Legolas et Gimli, et peut-être de l'armée la plus redoutable de toute la Terre du Milieu : l'Armée des Morts, sous leur forme spectrale. Même si les niveaux inférieurs de Minas Tirith ont été envahis par les Orques, l'arrivée de ces alliés change le cours de la guerre contre le Mordor.

Ensemble, les Hommes du Gondor, du Rohan, et ces guerriers depuis longtemps trépassés combattent pour repousser les armées de Sauron et pour garantir que la Cité Blanche ne tombe pas. Bien que de nombreuses vies soient sacrifiées dans la défense de la cité, tous ceux qui périssent seront honorés comme des héros, ayant combattu dans la plus grande bataille du Troisième Âge, et ayant tenu bon pour protéger ce qui est bon face à l'obscurité implacable et terrifiante.

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les **Guerriers** du **Rohan** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Rohan**.
- Les **Guerriers** du **Gondor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** du **Gondor** ou de Gandalf le Blanc.
- Les **Guerriers** de **Dunharrow** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros** de **Dunharrow**, d'Aragorn, de Legolas ou de Gimli.
- Les Rangers du Nord ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'Halbarad.

RÈGLES SPÉCIALES

Défendre la Cité Blanche – Ceux qui ont combattu aux champs du Pelennor n'avaient qu'un seul but : s'assurer que la Cité Blanche ne tombe jamais.

Chaque **Héros** dans votre Armée peut déclarer un Combat Héroïque gratuit, une fois par partie.

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Théoden, Roi du Rohan**110 points
avec Nivacrin caparaçonné, Armure lourde et Bouclier
- **Aragorn (Grand-Pas)**160 points
 - Andúril, la Flamme de l'Ouest 40 points
 - Cape elfique 5 points
- **Gandalf le Blanc** 200 points
 - Pippin 25 points
(ne peut être recruté avec Gandalf que s'il chevauche Gripoil)
 - Gripoil 25 points
- **Prince Imrahil de Dol Amroth**160 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 30 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Éomer, Maréchal du Riddermark**140 points
avec Piedardent caparaçonné et Bouclier
 - Javelots 5 points
- **Legolas Vertefeuille**100 points
 - Armure 5 points
 - Cape elfique 5 points
- **Gimli, fils de Glóin**100 points
 - Cape elfique 5 points
- **Le Roi des Morts**100 points
- **Húrin le Grand, Gardien des Clefs** 80 points
 - Cheval 20 points
- **Forlong le Gros** 90 points

HÉROS COMMUNS

- **Éowyn, Damoiselle Protectrice du Rohan** 110 points
avec Cheval, Armure et Merry
 - Bouclier 5 points
 - Javelots 5 points
- **Deorwine, Maître de la Cavalerie Royale** 90 points
avec Cheval
- **Elfhelm, Capitaine du Rohan** 80 points
avec Cheval
- **Gamelin, Capitaine du Rohan** 75 points
avec Cheval
 - Étendard Royal du Rohan 40 points
- **Capitaine du Rohan** 65 points
avec Cheval
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
 - Bouclier 5 points
- **Halbarad** 70 points
 - Bannière d'Arwen Étoile-du-Soir 40 points
- **Elladan & Elrohir** 160 points les deux
- **Héraut des Morts** 70 points
- **Angbor le Brave** 70 points
- **Duinhir, Seigneur du Val de la Racine Noire** 65 points
- **Capitaine de Dol Amroth** 65 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 30 points
- **Irolas, Capitaine de la Garde** 65 points
- **Beregon, Garde de la Citadelle** 65 points
- **Ingold, Gardien du Rammas Echor** 70 points
- **Chevalier de la Tour Blanche** **LEGACY** 70 points
- **Capitaine de Minas Tirith** 60 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Peregrin Touque, Garde de la Citadelle** 25 points
 - Cape elfique 5 points
- **Ranger du Nord** 25 points
 - Armure 5 points
 - Lance 1 point

GUERRIERS

- **Cavalier du Rohan** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Javelots 2 points
- **Garde Royal du Rohan** 16 points
avec Cheval
 - Javelots 2 points
- **Guerrier des Morts** 14 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **Cavalier des Morts** 25 points
- **Chevalier de Dol Amroth** 11 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie 9 points
 - Cheval caparaçonné et Bannière 33 points
 - Cheval caparaçonné et Cor de guerre 33 points
- **Homme d'Armes de Dol Amroth** **LEGACY** 10 points
- **Guerrier de Lossarnach** 9 points
- **Guerrier des Clans du Lamedon** 8 points
- **Archer du Val de la Racine Noire** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Lance 1 point
- **Guerrier de Minas Tirith** 8 points
 - Cor de guerre et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Chevalier de Minas Tirith** 15 points
 - Échanger la Lance de cavalerie et le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **Garde de la Citadelle** 8 points
 - Arc long 1 point
 - Lance 1 point
- **Trébuchet du Gondor** 100 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Baliste à répétition du Gondor** 60 points
 - Rechargement rapide 20 points





LA GUERRE DE L'ANNEAU :



LES GUERRES DU NORD

L'ARMÉE D'EREBOR RESTAURÉ

À l'époque de la Guerre de l'Anneau, Erebor a retrouvé une grande partie de sa gloire d'antan. Sous le règne de Dáin Pied-d'Acier, la richesse et la prospérité sont revenues à la Montagne Solitaire, et son peuple a connu un nouvel essor depuis la reconquête du royaume. Cependant, les armées d'Erebor demeurent dans un état de préparation constant, affinant sans cesse leurs compétences afin que toute tentative de reconquête de leur terre soit accueillie par l'acier nain.

Dáin Pied-d'Acier mène ses armées lui-même. Bien qu'agé et son apogée derrière lui, Dáin demeure un guerrier redoutable selon tous les standards, et ses longues années d'expérience lui confèrent une sagesse et un sang-froid qu'il ne possédait pas dans sa jeunesse. À ses côtés combat son fils et héritier, Thorin III Heaume-de-Pierre ; un stratège qui a prouvé sa capacité à lire le cours de la bataille et à contrer son ennemi par des ajustements tactiques précis et opportuns.

De nombreux Nains de la Compagnie de Thorin se sont installés en Erebor après leur quête de reconquête, et ont intégré les rangs de l'armée permanente. Dwalin, Glóin, Nori, Dori, Bifur et Bofur ont tous juré fidélité au roi Dáin. Même Gimli, fils de Glóin, a suivi les traces de son père : il est devenu un guerrier accompli, et a perfectionné des compétences qui se révéleront précieuses au sein de la Communauté de l'Anneau.

Les armées d'Erebor comptent dans leurs rangs les plus puissants guerriers nains de la fin du Troisième Âge. Nombreux sont ceux venus des Monts de Fer pour faire d'Erebor leur foyer, y apportant leur savoir-faire martial inégalé. Lorsqu'elles marchent en guerre, les armées de la Montagne Solitaire forment de véritables murailles d'acier et de fer ; des formations qu'aucun ennemi ne peut briser sans y laisser des rangs entiers, pendant que les Nains, derrière leurs boucliers, avancent inexorablement, frappant avec les meilleures armes forgées dans le savoir-faire nain.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Dáin Pied-d'Acier,**
Roi sous la Montagne 130 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Thorin III Heaume-de-Pierre** 110 points
- **Dwalin le Nain, Défenseur d'Erebor** 110 points
- **Roi Nain d'Erebor** 85 points

HÉROS COMMUNS

- **Bifur le Nain, Défenseur d'Erebor** 65 points
- **Bofur le Nain, Défenseur d'Erebor** 65 points
- **Nori le Nain, Défenseur d'Erebor** 75 points
- **Dori le Nain, Défenseur d'Erebor** 75 points
- **Glóin le Nain, Défenseur d'Erebor** 100 points
- **Gimli, fils de Glóin** 100 points
- **Capitaine des Défenseurs d'Erebor** 80 points
 - Échanger le Bouclier et la Lance contre un Piolet Gratuit

GUERRIERS

- **Défenseur d'Erebor** 10 points
 - Bannière et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arbalète 2 points
 - Piolet 1 point
- **Chevaucheur de Bouquetin d'Erebor** 20 points
 - Échanger la Lance de guerre contre un Piolet Gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Mur d'Acier – *Les lignes de bataille d'Erebor sont formées de larges boucliers et de Nains en armure lourde, protégeant les leurs tout en permettant aux combattants de déchaîner toute leur puissance.*

Les figurines alliées qui Soutiennent gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

« **Pour Erebor !** » – *Les plus valeureux guerriers d'Erebor ont déjà tout donné pour protéger la Montagne Solitaire et refusent de la voir retomber aux mains de l'ennemi.*

Chaque **Héros d'Erebor** allié peut déclarer un Combat Héroïque gratuit, une fois par partie.

Tel Père, Tel Fils – *Tout comme son père, Gimli est un guerrier chevronné, et lorsqu'ils combattent côte à côte, rien ne semble pouvoir résister à leur fureur commune.*

Tant qu'ils sont à moins de 3" l'un de l'autre, Gimli et Glóin peuvent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand ils portent leurs Coups.



L'Armée de Dale

Au pied de la Montagne Solitaire s'élève le royaume de Dale, grande cité des Hommes et alliée de longue date des Nains d'Erebor. Après sa destruction par Smaug le Terrible, la cité fut reconstruite par Bard l'Archer, à la suite de la mort du Dragon et de la Bataille des Cinq Armées. Renommée à nouveau pour ses marchés florissants, Dale connaît depuis lors une période de grande prospérité.

À l'époque de la Guerre de l'Anneau, c'est Brand, petit-fils de Bard, qui règne sur la cité. Roi juste et noble, digne héritier de la couronne qu'il porte, Brand est un souverain aimé de son peuple, mais aussi un guerrier redoutable. Son fils, Bard II, nommé en l'honneur de son aïeul, est un combattant d'un talent martial exceptionnel. Il s'est élevé dans les rangs de l'armée de Dale jusqu'à commander les chevaliers de Dale.

L'armée de Dale est une force disciplinée et bien entraînée, capable de tenir tête à presque n'importe quel adversaire. Depuis les jours sombres de Smaug, les archers de Dale ont perfectionné leur maîtrise de l'arc d'Esgaroth, devenant capables de déchaîner des pluies de flèches contre quiconque oserait menacer leurs foyers. Ces archers comptent aujourd'hui parmi les plus talentueux de tous les Hommes de la Terre du Milieu.

Alors que le Troisième Âge touche à sa fin, Dale se prépare à la guerre : les hérauts du Seigneur des Ténèbres sont venus solliciter l'allégeance du roi Brand — une demande qu'il a fermement refusée. Dale doit désormais se tenir prête à défendre ses terres contre la puissance du Mordor. Mais unie, l'armée de Dale figure parmi les plus admirées de toute la Terre du Milieu.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **BRAND, Roi de Dale** 110 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **BARB II, Prince de Dale** 110 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE de Dale** 55 points

GUERRIERS

- **GUERRIER de Dale** 7 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance et Bouclier 2 points
 - Arc d'Esgaroth 2 points
- **CHEVALIER de Dale** 11 points
- **ARQUELANCE** 70 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Dale doit toujours inclure Brand, Roi de Dale, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Archers d'Élite – Depuis le temps de Girion, les Hommes de Dale sont renommés pour leur maîtrise de l'arc.

Les figurines de **Dale** alliées améliorent leur valeur de Tir à 3+.

Protéger le Roi Brand – Alors que Brand mène ses armées au combat, ses soldats se battent jusqu'au dernier souffle pour le défendre.

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Protecteur Attitré** (Brand).

Défense Stoïque – L'armée de Dale excelle dans l'art de tenir la ligne, rendant presque impossible toute percée ennemie.

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, vous pouvez déclarer que vous utilisez cette capacité.

Si c'est le cas, durant la prochaine Phase de Mouvement, les figurines alliées ne peuvent pas se Déplacer au cours de leur Activation (mais peuvent sinon agir normalement). De plus, jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Imposant** (2) et peuvent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand elles portent leurs Coups.



Les Défenseurs d'Erebor

Les Nains d'Erebor et les Hommes de Dale sont unis par une amitié de plusieurs décennies. Les deux grands royaumes se sont toujours mutuellement soutenus, les Nains forgeant armes et armures que les Hommes de Dale revendaient dans les célèbres marchés de leur cité. Après la venue de Smaug le Terrible et la mort du Dragon, les deux peuples ont renouvelé leur ancienne alliance, redevenant des alliés solides et indéfectibles.

À la fin du Troisième Âge, Dáin Pied-d'Acier règne sur Erebor. Bien qu'il reste un combattant redoutable, l'âge commence à peser sur lui, et il n'est plus aussi vif qu'autrefois. Son amitié avec les rois de Dale remonte à l'après-guerre des Cinq Armées, lorsque Bard l'Archer gouvernait la cité, et s'est perpétuée jusqu'à son petit-fils, Brand de Dale.

Lorsque Sauron lança une armée d'Orientaux contre Erebor et Dale, les deux royaumes s'unirent une nouvelle fois pour se défendre. Côte à côte, leurs forces combinées livrèrent bataille pour sauver leurs foyers et repousser les envahisseurs venus de l'Est. Hommes et Nains combattirent ensemble, non seulement pour protéger leurs terres respectives, mais aussi pour défendre les peuples frères qu'ils considéraient comme leurs alliés les plus chers.

L'armée commune d'Erebor et de Dale est un spectacle impressionnant : cohortes de Nains en lourdes armures épaulées par les guerriers disciplinés de Dale. À leur tête se tiennent les rois Dáin et Brand, accompagnés de leurs fils, Thorin III Heaume-de-Pierre et le prince Bard II de Dale. Et si leurs pères venaient à tomber côte à côte sur le champ de bataille, leurs héritiers seraient prêts à poursuivre la lutte contre les armées du Seigneur des Ténébres.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Dáin Pied-d'Acier, Roi sous la Montagne** 130 points
- **Brand, Roi de Dale** 110 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Thorin III Heaume-de-Pierre** 110 points
- **Dwalin le Naïn, Défenseur d'Erebor** 110 points
- **Bard II, Prince de Dale** 110 points

HÉROS COMMUNS

- **Bifur le Naïn, Défenseur d'Erebor** 65 points
- **Bofur le Naïn, Défenseur d'Erebor** 65 points
- **Nori le Naïn, Défenseur d'Erebor** 75 points
- **Dori le Naïn, Défenseur d'Erebor** 75 points
- **Glóin le Naïn, Défenseur d'Erebor** 100 points
- **Capitaine des Défenseurs d'Erebor** 80 points
 - Échanger le Bouclier et la Lance contre un Piolet Gratuit
- **Capitaine de Dale** 55 points

GUERRIERS

- **Défenseur d'Erebor** 10 points
 - Bannière et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Arbalète 2 points
 - Piolet 1 point
- **Chevaucheur de Bouquetin d'Erebor** 20 points
 - Échanger la Lance de guerre contre un Piolet Gratuit
- **Guerrier de Dale** 7 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance et Bouclier 2 points
 - Arc d'Esgaroth 2 points
- **Chevalier de Dale** 11 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Défenseurs d'Erebor doit toujours inclure au moins un **Héros Unique d'Erebor** et un **Héros Unique de Dale**.
- Les **Guerriers d'Erebor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros d'Erebor**.
- Les **Guerriers de Dale** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros de Dale**.

RÈGLES SPÉCIALES

Alliance Séculaire – *Les royaumes d'Erebor et de Dale ont toujours été des alliés fidèles, et cela n'a jamais été aussi vrai que dans les derniers jours du Troisième Âge.*

Les figurines de **Dale** alliées à moins de 1" d'une figurine d'**Erebor** alliée peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups. Les figurines d'**Erebor** alliées à moins de 1" d'une figurine de **Dale** alliée peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

Un Lien Forgé dans la Guerre – *L'amitié qui unit les deux rois est le fruit d'années de confiance, de respect et de combats menés côte à côte. Si l'un d'eux est en danger, l'autre risquera tout pour le sauver.*

Au début de l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si Dáin ou Brand est considéré comme Bloqué, alors l'autre peut déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, Dáin ou Brand devra alors rejoindre le Combat de l'autre. Si ce n'est pas possible, Dáin ou Brand doit alors se Déplacer aussi près que possible de l'autre. Dáin et Brand ne peuvent pas utiliser cette Règle Spéciale s'ils sont Engagés dans le même Combat.

Héritiers des Royaumes – *Lorsque leurs pères périrent sur le champ de bataille, les nouveaux héritiers de Dale et d'Erebor honorèrent l'alliance séculaire unissant leurs peuples, protégeant leurs alliés comme leurs aïeux l'avaient fait avant eux.*

Au début de l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si Thorin ou Bard est considéré comme Bloqué, alors l'autre peut déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, Thorin ou Bard devra alors rejoindre le Combat de l'autre. Si ce n'est pas possible, Thorin ou Bard doit alors se Déplacer aussi près que possible de l'autre. Bard et Thorin ne peuvent pas utiliser cette Règle Spéciale s'ils sont Engagés dans le même Combat.

Lignées Royales – *Les rois et héritiers d'Erebor et de Dale sont tenus en haute estime par leurs peuples, qu'ils inspirent à accomplir des actes héroïques sur le champ de bataille.*

Les figurines alliées considèrent respectivement Dáin, Thorin, Brand et Bard comme des Bannières.



Épilogue du IIIème Âge :



La chute du mal

Les Hommes de l'Ouest

Bien que la bataille des Champs du Pelennor ait été remportée, les Peuples Libres de la Terre du Milieu n'ont guère le temps de célébrer leur victoire. Certes, les armées du Mordor ont été repoussées, mais le Seigneur des Ténèbres n'a pas encore été vaincu, et derrière la Porte Noire il rassemble de nouvelles forces en vue d'une attaque encore plus terrible contre le Gondor. Ce faisant, Sauron a, sans le savoir, placé des milliers d'Orques entre Frodon et les flammes de la Montagne du Destin.

À Minas Tirith, les chefs des armées des Peuples Libres se réunissent pour discuter de leurs options, et un plan est arrêté. Ils espèrent qu'en marchant sur la Porte Noire, ils pourront attirer hors du Mordor les armées du Seigneur des Ténèbres, vidant ainsi ses terres des Orques qui les infestent. Un tel acte équivaldrait probablement pour les Hommes de l'Ouest à sacrifier leurs vies, mais ce faisant, ils offriraient à Frodon un passage sûr à travers les plaines de Gorgoroth, et une ultime chance de détruire l'Anneau Unique et de mettre fin au pouvoir du Seigneur des Ténèbres.

Rassemblant leurs dernières forces, Aragorn et Éomer lèvent leurs armées et marchent vers la Porte Noire. Les guerriers de Minas Tirith et du Rohan se tiennent désormais côte à côte, affrontant une épreuve en apparence insurmontable, tandis que des hordes d'Orques du Mordor se déversent de la Porte Noire. N'ayant d'autre choix que de livrer toute leur force dans la bataille, les Hommes de l'Ouest vendront chèrement leur vie pour accomplir le dessein de leurs seigneurs : ce n'est que par le courage des Hommes que ce jour pourra être victorieux.

Pourtant, les armées des Hommes ne sont pas seules. Aux côtés d'Aragorn se tiennent ses fidèles alliés et amis. Legolas et Gimli ont combattu à ses côtés depuis la formation de la Communauté à Fondcombe, et Gandalf est revenu en Terre du Milieu pour guider ceux qui souhaitent la chute de Sauron. Même Merry et Pippin ont juré de brandir leur épée dans la bataille à venir. Ensemble, Hommes, Elfes, Nains, Magiciens et même Hobbits s'uniront dans un ultime combat, dont l'issue décidera du destin même de la Terre du Milieu – pour le meilleur ou pour le pire...

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Hommes de l'Ouest doit toujours inclure Aragorn, Roi Elessar, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Si votre Armée inclut des figurines de **Cavalerie**, alors elle ne peut pas inclure d'**Aigles** et vice-versa.
- Gwaihir ne peut recruter que des Grands Aigles dans sa Troupe, et lui seul peut en recruter.
- Gandalf le Blanc n'a pas son Bâton de Pouvoir dans cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Pour Frodon !** » – *Tous les espoirs reposant sur le Hobbit, Aragorn mène les Hommes de l'Ouest alors qu'ils tentent de gagner du temps pour Frodon et lui offrent une dernière chance de détruire l'Anneau Unique.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, Aragorn peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille. S'il le fait, alors, à l'exception des **Aigles**, les figurines alliées à moins de 6" d'Aragorn, Roi Elessar gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat et peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups jusqu'à la fin de ce Tour. Cette Règle Spéciale compte comme une capacité Active appartenant à Aragorn.

Le Magicien Blanc – *Bien que son bâton ait été brisé, Gandalf demeure un Magicien d'une puissance inégalée.*

Gandalf peut relancer un unique D6 lors de ses Jets pour Lancer.

« **Aujourd'hui, nous combattons !** » – *Lors de cette bataille finale, ceux qui ont marché vers la Porte Noire savent qu'il n'y a pas de place pour la faiblesse.*

Tant qu'Aragorn est en vie et sur le champ de bataille, les figurines alliées réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Le Dernier Carré – *Les Hommes de l'Ouest savent qu'il s'agit là de leur ultime épreuve, et tiendront leur position contre quiconque viendra à leur rencontre.*

Les figurines d'**Infanterie** alliées à moins de 3" d'un **Héros** allié gagnent la Règle Spéciale *Imposant* (2).

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **ARAGORN, ROI ÉLESSAR**.....225 points
 - Cheval caparaçonné25 points
- **GWAIHIR**200 points
- **PRINCE IMRAHIL DE DOL AMROTH**.....140 points
 - Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **GANDALF LE BLANC**200 points
 - Pippin25 points
(ne peut être recruté avec Gandalf que s'il chevauche Gripoil)
 - Gripoil25 points
- **ÉOMER, MARÉCHAL DU RIDDERMARK**.....110 points
 - Piedar dent20 points
 - Piedar dent caparaçonné25 points
 - Bouclier5 points
 - Javelots5 points
- **LEGOLAS VERTEFEUILLE**100 points
 - Cheval20 points
 - Armure5 points
 - Cape elfique5 points
- **GIMLI, FILS DE GLÓIN**100 points
 - Cape elfique5 points

HÉROS COMMUNS

- **ELLADAN & ELROHIR**160 points les deux
- **BEREÇOND, GARDE DE LA CITADELLE**.....65 points
- **CAPITAINE DE MINAS TIRITH**60 points
- **CAPITAINE DE DOL AMROTH**.....65 points
- **CAPITAINE DU ROHAN**45 points
 - Échanger l'Armure contre une Armure lourde5 points
 - Bouclier5 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **MÉRIADOC BRANDEBOUC, ÉCUYER DU ROHAN**.....25 points
 - Cape elfique5 points
 - Bouclier5 points
- **PEREGRIN TOUQUE, GARDE DE LA CITADELLE**.....25 points
 - Cape elfique5 points

GUERRIERS

- **GUERRIER DE MINAS TIRITH**8 points
 - Cor de guerre et Bouclier26 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Lance2 points
 - Arc1 point
 - Bouclier1 point
- **GUERRIER DU ROHAN**6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots28 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Javelots3 points
 - Arc1 point
 - Bouclier1 point
- **CHEVALIER DE DOL AMROTH**11 points
 - Bannière25 points
 - Cor de guerre25 points
- **HOMME D'ARMES DE DOL AMROTH** **LEGACY**10 points
- **GRAND AIGLE**100 points



Les Aigles

Nichés au sommet des pics des Monts Brumeux se trouvent les Grands Aigles. Ces êtres anciens et nobles se considèrent au-dessus des querelles et affaires futiles du monde terrestre, voyant ses occupants comme de petites fourmis dont ils n'ont pas à se soucier. Pourtant, les Grands Aigles sont bien plus que de simples bêtes, possédant un intellect remarquable et un instinct prédateur féroce – une combinaison rarement observée en Terre du Milieu.

Peu de gens en Terre du Milieu connaissent l'existence des Grands Aigles, et encore moins peuvent prétendre s'être envolés sur le dos de ces fiers animaux. Les Aigles ne font pas facilement confiance à ceux qu'ils rencontrent, et quiconque se retrouve face à eux doit prouver qu'il est un allié, sous peine d'être déchiqueté par leurs énormes serres acérées. On dit que seuls les Istari ont gagné l'amitié véritable des Aigles, bien que la manière dont ces liens se sont tissés reste un mystère pour tous, sauf pour les Istari et les Grands Aigles eux-mêmes.

Cette amitié s'est révélée précieuse à plusieurs reprises durant les dernières années du Troisième Âge. Lorsque la compagnie de Thorin Écu-de-Chêne se trouva piégée par les Chasseurs d'Azog, ce furent les Aigles qui les sauvèrent d'une mort certaine. Les Aigles vinrent également en aide aux Peuples Libres de la Terre du Milieu lors de la Bataille des Cinq Armées et à la Porte Noire, prenant part à la lutte contre les ténèbres. Lorsque Gandalf fut emprisonné au sommet d'Orthanc, ce fut Gwaihir, le Seigneur des Aigles, qui le secourut des griffes de Saroumane, le portant en lieu sûr.

Bien que les Grands Aigles préfèrent rester à l'écart des affaires de ceux qui vivent sous leurs aires, la menace croissante de Sauron les oblige à intervenir pour le bien. Car si le Seigneur des Ténèbres venait à l'emporter et à récupérer l'Anneau Unique, alors la Terre du Milieu serait plongée dans l'ombre et les Aigles subiraient le même sort que toutes les autres races.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

• **Gwaihir** 200 points

GUERRIERS

• **GRAND Aigle** 100 points

• **GRAND Aiglou** 75 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Aigles ne peut pas inclure davantage de Grands Aiglous que de Grands Aigles.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Les Aigles arrivent !** » – Lorsque les Aigles s'engagent dans la bataille, ils attaquent depuis le ciel, plongeant sur leurs ennemis en piqué, les serres tendues.

Les **Aigles** alliés gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Force au cours d'un Tour où ils ont Chargé.

Cri Perçant – L'appel des Grands Aigles est aigu et assourdissant, remplissant de terreur ceux qui doivent affronter ces nobles créatures.

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, Gwaihir peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille. S'il le fait, les figurines ennemies à moins de 6" de Gwaihir ne peuvent pas Charger lors de ce Tour. Elles peuvent sinon agir normalement.



LA BATAILLE DE LÉZEAU

La Comté a toujours été un lieu paisible ; les Hobbits qui y vivent ne se soucient guère du monde des « Grandes Gens » ni des affaires du vaste monde, préférant rester entre eux et mener une vie simple. Ainsi, lorsque Frodon et ses compagnons quittèrent la Comté dans leur quête pour porter l'Anneau jusqu'à Fondcombe, on aurait pu leur pardonner de croire que les ténèbres qui s'abattaient sur le reste de la Terre du Milieu n'atteindraient jamais les frontières de leur paisible pays. Mais tout cela changea avec l'arrivée de Sharcoux...

Avec des bandes de brigands obéissant à ses ordres, Sharcoux prit rapidement le contrôle de la Comté, réduisant les Hobbits à la corvée et au labeur dans des lieux de production, tout en leur imposant des lois sévères et des couvre-feux rigides. Quand Frodon, Sam, Merry et Pippin revinrent de leur périple, ils découvrirent qu'ils n'étaient pas les seuls à avoir été changés par la Guerre de l'Anneau – la Comté, cette terre verte et paisible qu'ils avaient connue, avait été transformée en un lieu d'ombre, de peur et de misère.

Pourtant, le retour des Quatre Voyageurs apporte avec lui quelque chose que la Comté n'avait plus connu depuis de longs mois : l'espoir. Voyant leurs semblables opprimés et soumis au joug des bandits de Sharcoux, les Voyageurs rallient à leur cause tous ceux qui sont prêts à se battre, et mettent rapidement en place un plan pour résister à la tyrannie qui s'est abattue sur leur foyer. Ayant trouvé force et courage au cours de leur voyage, Merry et Pippin prennent la tête des Hobbits alors que ceux-ci commencent à se soulever contre le règne du « Chef ».

À mesure que le Nettoyage de la Comté approche de son dénouement, des bandes de Hobbits rebelles commencent à s'opposer ouvertement à Sharcoux et à résister aux brigands qui ont fait de leurs vies un enfer. Bien que la Comté ait rarement connu la guerre, les événements survenus depuis le retour des Voyageurs ont rendu le combat inévitable. C'est à Lézeau que les Hobbits livreront leur ultime bataille, donnant tout ce qu'ils ont pour se libérer de la tyrannie de Sharcoux – dans ce qui deviendra la plus grande bataille de toute l'histoire de la Comté.

RÈGLES SPÉCIALES

Embuscade ! – Grâce à leur petite taille, les Hobbits peuvent se dissimuler dans les broussailles avant de tendre une embuscade à leurs ennemis.

Au début de la partie, avant que les deux camps ne se soient déployés, vous pouvez sélectionner une unique Troupe de votre Armée dont ni Frodon, ni Sam, ni Merry, ni Pippin n'est le Capitaine. La Troupe sélectionnée est en embuscade et ne se déploie pas normalement. À la place, à la fin de la Phase de Mouvement du Tour 3 (après que tous les joueurs ont Déplacé leurs figurines), la Troupe embusquée doit choisir l'une des options suivantes :

- Entrer sur le champ de batailles depuis n'importe quel bord de table par le biais des règles de Renforts.
- Se Déployer à l'intérieur ou à moins de 1" d'une forêt, d'un bâtiment, d'une formation rocheuse ou tout autre élément de décor dans lequel les Hobbits auraient pu se cacher. Un minimum de bon sens est nécessaire pour décider dans quels éléments de décor les Hobbits peuvent se cacher : ils ne vont évidemment pas surgir hors d'une rivière ou de derrière un rocher isolé ! Il est important de définir avec votre adversaire quels décors sont éligibles avant le début de la partie. Les figurines placées sur la table de cette manière ne peuvent pas être déployées au contact socle à socle avec une figurine ennemie ou dans sa Zone de Contrôle. Elles ne peuvent pas être Activées durant la Phase de Mouvement et elles comptent comme s'étant Déplacées de la moitié de leur valeur de Mouvement au regard des règles de Tir.

« La peur ! Le feu ! Les ennemis ! » – À mesure que l'emprise de Sharcoux sur la Comté s'est renforcée, les Hobbits sont devenus experts dans l'art de trouver des chemins secrets entre les villages pour s'y déplacer rapidement.

Les **Hobbits** alliés gagnent les Règles Spéciales Créature des Bois et Montagnard.

Héros de la Comté – Leurs aventures les ont transformés : de jeunes Hobbits insouciants, Merry et Pippin sont devenus des meneurs capables de guider les leurs.

Les **Héros Hobbits** alliés peuvent bénéficier des « Tenez-bon ! » de Meriadoc Brandebouc, Capitaine de la Comté ou de Peregrin Touque, Capitaine de la Comté.

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **MERİADOC BRANDÉBOUC, CAPİTAİNE DE LA COMTÉ** 60 points
 - Cape elfique 5 points
 - Bouclier 5 points
- **PEREGRİN TOUQUE, CAPİTAİNE DE LA COMTÉ** 60 points
 - Cape elfique 5 points

HÉROS COMMUNS

- **FRODON AUX NEUF DOIGTS** 70 points
 - Cape elfique 5 points
- **SAMSAGACE LE BRAVE** 60 points
 - Cape elfique 5 points
- **PALADİN TOUQUE, THAIN DE LA COMTÉ** 30 points
- **WILL PIEDBLANC, MAİRE DE GRAND'CAVE** 40 points
- **HOLFOOT SANGLEBUC, CHEF SHİRRİFF** 40 points
- **ROBİN PETİTERRİER, SHİRRİFF HOBBIT** 25 points
- **LE PÈRE MACÇOTTE** 50 points
- **LE FERMİER TOLMAN CHAUMİNE** 35 points
- **HAMFAST « L'ANCIEN » GAMEÇİE** 35 points
- **BALDON TULPENNY** 40 points

HÉROS MINEURS

- **FREDEGAR « LE GROS » BOLGER** 10 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **ROSİE CHAUMİNE** 20 points
- **LOBELİA SACQUET DE BESACE** 20 points
- **FOULQUE BOPHİN** 25 points

GUERRIERS

- **MİLİCIEN HOBBIT** 4 points
- **ARCHER HOBBIT** 5 points
 - Cor de guerre 25 points
- **SHİRRİFF HOBBIT** 5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Bataille de Lézeau doit toujours inclure Frodon aux Neuf Doigts, Samsagace le Brave, Meriadoc Brandebouc, Capitaine de la Comté et Peregrin Touque, Capitaine de la Comté. Meriadoc Brandebouc, Capitaine de la Comté est obligatoirement le **Général**.
- Les Miliciens Hobbits dans la Troupe de Meriadoc Brandebouc, Capitaine de la Comté doivent être améliorés en Batailleurs Brandebouc.
- Les Archers Hobbits dans les Troupes de Peregrin Touque, Capitaine de la Comté et Paladin Touque, Thain de la Comté doivent être améliorés en Chasseurs Touque.





<https://fftm-mesbg.fr>

<https://les-pieces-avancent.fr>

<https://mesbg-army-tracker.com>