

Armées du mal



Le Jeu de Bataille
de la Terre du Milieu - v7

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™	Barad-dûr	L'Armée de Barad-dûr
	The Black Riders	Les Cavaliers Noirs
	Wraiths on Wings	Les Spectres Ailés
	Army of Gothmog	L'Ost de Gothmog
	Legions of Mordor	Les Légions du Mordor
	Minas Morgul	L'Armée de Minas Morgul
	Cirith Ungol	L'Armée de Cirith Ungol
	The Black Gate	L'Armée de la Porte Noire
	Army of the White Hand	Les Légions de la Main Blanche
	Lurt's Scouts	Les Éclaireurs de Lurtz
	Ugluk's Scouts	Les Éclaireurs d'Uglúk
	Wolves of Isengard	Les Loups de l'Isengard
	Muster of Isengard	Le Rassemblement de l'Isengard
	Assault upon Helm's Deep	Les Assaillants du Gouffre de Helm
	Usurpers d'Edoras	Les Usurpateurs d'Edoras
	Besiegers of the Hornburg	Les Assiégeants de Fort-le-Cor
	Depths of Moria	Les Profondeurs de la Moria
	Harad	L'Armée du Harad
	Corsair Fleets	Les Flottes Corsaires
Armies of the Hobbit™	Army of Gundabad	Les Légions de Gundabad
	Pits of Dol Guldur	Les Tréfonds de Dol Guldur
	Azog's Hunters	Les Chasseurs d'Azog
	Rise of the Necromancer	L'Avènement du Nécromancien
	Goblin-town	L'Armée de Gobelinville
	The Three Trolls	Les Trois Trolls
	Desolator of the North	La Calamité du Nord

	Nom original	Traduction française
Armies of Middle-Earth™	Army of the Great Eye	Les Légions du Grand Œil
	Sharkey's Rogues	Les Bandits de Sharcoux
	Moria	L'Armée de la Moria
	Dragons of the North	Les Dragons du Nord
	Host of the Witch-king	L'Ost du Roi-Sorcier
	Shadows of Angmar	Les Vestiges d'Angmar
	Buhrdûr's Horde	La Horde de Buhrdûr
	Wolf Pack of Angmar	La Meute d'Angmar
	Army of Carn Dûm	L'Armée de Carn Dûm
	The Easterlings	L'Armée des Orientaux
	Host of the Dragon Emperor	L'Ost de l'Empereur Dragon
	The Serpent Horde	La Horde Serpent
	Umbar	L'Armée d'Umbar
Legacies™	Grand Army of the South	La Grande Armée du Sud
	Fell Beings of Mirkwood	Les Abominations de la Forêt Noire
	Assault on Lothlórien	Les Assaillants de la Lothlórien
	Army of Dunland	L'Armée du Pays de Dun
	Variags of Khand	Les Variags de Khand
	Far Harad	L'Armée de l'Extrême-Harad
	Ravagers of the Shire	Les Ravageurs de la Comté
	The Spider Queen's Brood	L'Engeance de la Reine des Araignées



Sommaire

Guide des Traductions	4
Note des Traducteurs	8

CRÉPUSCULE DU IIÈME ÂGE : GUERRES DE L'ULTIME ALLIANCE

L'Armée de Barad-dûr	10
----------------------------	----

CONTES ET LÉGENDES DU IIIÈME ÂGE : L'AVÈNEMENT D'ANGMAR ET LA RUINE D'ARNOR

L'Ost du Roi-Sorcier	14
L'Armée de Carn Dûm	16
Les Vestiges d'Angmar	18
La Meute d'Angmar	20
Les Ravageurs de la Comté	22
La Horde de Buhrdûr	24

CONTES ET LÉGENDES DU IIIÈME ÂGE : LA GUERRE DES ROHIRRIM

Les Usurpateurs d'Edoras	28
Les Assiégeants de Fort-le-Cor	30

CONTES ET LÉGENDES DU IIIÈME ÂGE : LA CHUTE DES ROYAUMES NAINS

Les Dragons du Nord	34
L'Armée de la Moria	36
La Calamité du Nord	38

HISTOIRE D'UN ALLER ET D'UN RETOUR : LA TRAQUE DE THORIN ÉCU-DE-CHÊNE

Les Trois Trolls	42
L'Armée de Gobelinville	44
Les Chasseurs d'Azog	46

HISTOIRE D'UN ALLER ET D'UN RETOUR : L'AVÈNEMENT DU NÉCROMANCIEN

Les Tréfonds de Dol Guldur	50
L'Avènement du Nécromancien	52
Les Légions de Gundabad	54

LA GUERRE DE L'ANNEAU : À LA RECHERCHE DE L'ANNEAU

Les Cavaliers Noirs	58
Les Profondeurs de la Moria	60
Les Éclaireurs de Lurtz	62
Les Éclaireurs d'Uglúk	64
L'Armée de Cirith Ungol	66

LA GUERRE DE L'ANNEAU : LE DÉCHAÎNEMENT DE L'ISENGARD

Les Légions de la Main Blanche	70
L'Armée du Pays de Dun	72
Les Loups de l'Isengard	74
Le Rassemblement de l'Isengard	76
Les Assaillants du Gouffre de Helm	78

LA GUERRE DE L'ANNEAU : L'ASSAUT DU MORDOR

L'Armée de Minas Morgul	82
L'Ost de Gothmog	84
Les Spectres Ailés	86
Les Légions du Mordor	88
Les Légions du Grand Oeil	90

LA GUERRE DE L'ANNEAU : LE RALLIEMENT DES HOMMES MAUVAIS

L'Armée des Orientaux	94
Les Variags de Khand	96
La Horde Serpent	98
L'Armée du Harad	100
L'Armée de l'Extrême Harad	102
L'Armée d'Umbar	104
Les Flottes Corsaires	106
La Grande Armée du Sud	108

LA GUERRE DE L'ANNEAU : LES GUERRES DU NORD

L'Ost de l'Empereur-Dragon	112
Les Abominations de la Forêt Noire	114
L'Engeance de la Reine des Araignées	116
Les Assaillants de la Lothlórien	118

ÉPILOGUE DU IIIÈME ÂGE : LA CHUTE DU MAL

L'Armée de la Porte Noire	122
Les Brigands de Sharcoux	124

NOTE DES TRADUCTEURS

PRÉAMBULE

Cette traduction de la v7 des 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 fichier suivant :

https://docs.google.com/spreadsheets/d/13ZDPTQuTVzgP7Riuxm5ojCgSoj_QAkbcrlfPvg2go9Y/edit?usp=sharing

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

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

Le travail de traduction des Profils & Armées 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. Les infos pour ce faire sont disponibles ici : <https://fftm-mesbg.fr/la-fftm/adhesion-fftm/>.

Si c'est déjà fait, vous pouvez également faire un don à la fédération pour nous encourager à vous proposer des supports toujours plus qualitatifs pour le jeu :

<https://www.helloasso.com/associations/federation-francaise-de-la-terre-du-milieu/formulaires/1>.

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 de BARAD-DÛR

C'est au cours du Deuxième Âge que Sauron atteignit le faite de sa puissance. S'il aida les Peuples Libres à créer les Anneaux de Pouvoir, ce fut en Mordor qu'il forgea en secret un maître Anneau pour gouverner tous les autres. Dans cet Anneau, il déversa sa cruauté, sa malveillance et sa volonté de dominer toute vie, et avec son pouvoir il se lança à la conquête de la Terre du Milieu.

Les armées du Seigneur des Ténèbres sont remplies de créatures soumises à son implacable volonté. De pleines légions d'Orques prolifèrent dans les plaines du Mordor, se multipliant à une vitesse affolante. Munis d'armes sommaires et protégés par les morceaux de métal dont les forges du Mordor peuvent se passer, ces Orques constituent le gros des forces de Sauron et sont envoyés en nombre pour faire la guerre aux ennemis du Seigneur des Ténèbres, répandant la mort et la ruine dans leur sillage.

Mais il n'y a pas que des Orques au service de Sauron. Des Wargs se jettent dans la bataille, emportant leur cavalier avec eux alors qu'ils lacèrent leurs adversaires de leurs griffes et crocs. De monstrueux Trolls s'avancent, dotés de grands fendoirs ou de gourdins, protégés par leur cuir épais et une armure plus épaisse encore. Et enfin il y a les Nazgûl, les plus mortels serviteurs de Sauron. Trompés et corrompus par celui-ci, ces êtres spectraux le servent désormais sans faillir.

Au cours de la Guerre de l'Ultime Alliance, le Seigneur des Ténèbres en personne prit part au combat contre les armées des Hommes et des Elfes. La puissance de Sauron était telle que personne ne pouvait lui résister et ses coups de masse projetaient ses ennemis sur plusieurs mètres. Même les grands rois Elendil et Gilgalad ne purent triompher de lui et succombèrent au courroux du Seigneur des Ténèbres. Pour le vaincre, il faudrait séparer l'Anneau Unique de son maître...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SAURON, le Seigneur des Ténèbres** 400 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Le Roi-Sorcier d'Angmar** 120 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin
 - Cheval 20 points
 - Lame de Morgul 10 points

HÉROS COMMUNS

- **Nazgûl** 90 points
avec 2 Attaques, 1 de Puissance, 10 de Volonté, 1 de Destin
 - Cheval 20 points
 - Lame de Morgul 10 points
- **Capitaine Orque du Mordor** 45 points
- **Chef Troll du Mordor** 150 points
- **Maréchal des Númenoréens Noirs** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
 - Lance de cavalerie 5 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque du Mordor** 50 points
 - Warg 20 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Tambour Orque du Mordor** 30 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Mordor** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chevaucheur de Warg du Mordor** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **Pisteur Orque** **LEGACY** 6 points
- **Troll du Mordor** 90 points
 - Tambour de guerre (**Mordor**) 25 points
- **Catapulte du Mordor** 150 points
 - Têtes coupées 20 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Baliste de Siège Orque du Mordor** 50 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Guerrier Númenoréen Noir** 10 points
- **Chevalier Númenoréen Noir** 20 points
 - Échanger la Lance de cavalerie contre une Bannière 25 points
 - Échanger la Lance de cavalerie contre un Cor de guerre 25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Barad-dûr doit toujours inclure Sauron, le Seigneur des Ténèbres, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Le pouvoir de l'Anneau ne pouvait être vaincu** » – Sauron est la clef de voûte de ses armées, et tant qu'il vivra, ses Orques continueront de se battre.

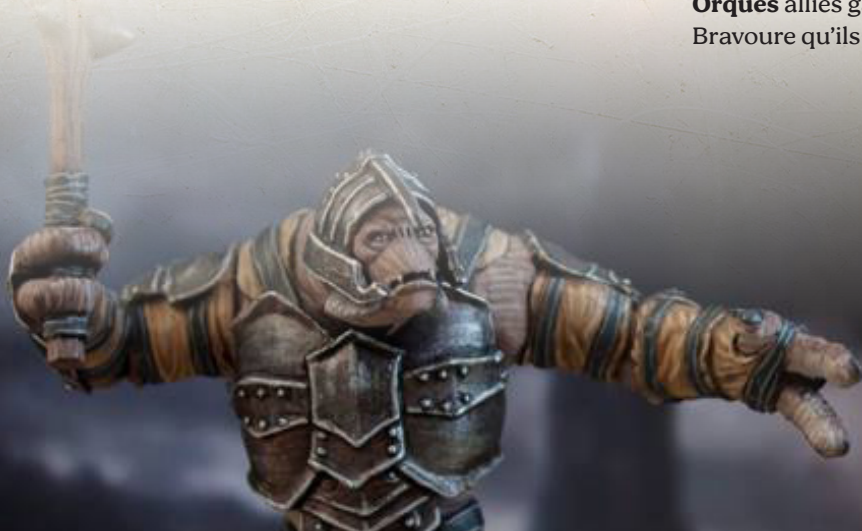
Tant que Sauron a 3 Points de Vie ou plus, l'Armée de Barad-dûr ne compte jamais comme étant Démoralisée. Si Sauron a 2 Points de Vie ou moins, l'Armée de Barad-dûr peut être Démoralisée normalement. Cependant, si Sauron venait à être retiré comme Perte, l'Armée de Barad-dûr comptera immédiatement comme étant Démoralisée.

Innombrables Orques – Au plus fort du pouvoir du Seigneur des Ténèbres, les terres du Mordor débordent d'Orques qui se battront tous dans les armées de Sauron.

La Troupe de Sauron peut inclure 24 figurines au lieu des 18 réglementaires pour un Héros de Légende.

La Victoire est à Portée – Quand leur maître marche à leurs côtés, les Orques du Mordor se sentent invincibles.

Tant que Sauron est en vie et sur le champ de bataille, les **Orques** alliés gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.



Contes et Légendes du IIIème Âge :



L'Avènement d'Angmar et la Ruine d'Arnor

L'OST DU ROI-SORCIER

En l'an 1300 du Troisième Âge, le Roi-Sorcier, serviteur le plus fidèle du Seigneur des Ténèbres, partit vers le Nord pour gagner Angmar, afin d'y assouvir sa vengeance contre les ennemis de son maître. Installé dans la forteresse de Carn Dûm, le Seigneur des Nazgûl régna sur Angmar. À mesure que son pouvoir grandissait, de plus en plus de créatures malfaisantes et corrompues quittèrent les ombres pour rejoindre ses armées.

La majorité de ses troupes était constituée d'innombrables Orques, attirés par la puissance du Nazgûl. C'est cette horde grouillante que le Roi-Sorcier envoyait pour affaiblir davantage encore le royaume déjà moribond d'Arnor ; chaque assaut plongeait ce royaume d'hommes autrefois noble et fier un peu plus vers sa ruine inéluctable. Aux côtés des Orques, des Hommes maléfiques qui habitaient jadis les cols montagneux prêtèrent allégeance au Roi-Sorcier, séduits par une fausse promesse de pouvoir.

Le Seigneur des Nazgûl maîtrisait l'art de la sorcellerie noire, et usa de ses pouvoirs pour asservir les âmes de ceux qui étaient morts depuis longtemps. Les esprits de ceux qui arpentaient autrefois les terres du Nord furent ainsi rappelés à la guerre, entièrement soumis à la volonté inflexible du Roi-Sorcier. Ces spectres maléfiques se joignaient aux Orques dans les légions d'Angmar, semant l'effroi et le désespoir dans le cœur de ceux qui osaient défier leur maître.

Ravagé par des siècles de guerre, Arnor finit par tomber : la puissance d'Angmar s'avéra trop grande pour les vestiges de ce royaume jadis glorieux. Maintenant qu'Arnor est vaincu, le Roi-Sorcier entend libérer toute la puissance d'Angmar sur les autres royaumes des Peuples Libres du nord, les conquérir au nom du Seigneur des Ténèbres – et à moins qu'ils ne s'unissent pour lui faire face, ils connaîtront peut-être le même sort qu'Arnor.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Roi-Sorcier d'Angmar**150 points
avec 3 Attaques, 3 de Puissance, 18 de Volonté, 3 de Destin
 - Cheval20 points
 - Lame de Morgul10 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **L'Innommable** **LEGACY**130 points
 - Cheval20 points
- **Le Dvimmerlaik** **LEGACY**130 points
 - Cheval20 points
- **L'Ombre du Rhudaur**80 points
- **Albrac, Chef de Guerre de Carn Dûm**120 points

HÉROS COMMUNS

- **Ombre**75 points
- **Nazthāk, Capitaine Orque**50 points
- **Capitaine Orque d'Angmar**45 points
- **Fräech, Vassal du Roi-Sorcier**65 points
- **Capitaine de Carn Dûm**55 points

HÉROS MINEURS

- **Être des Galgals**50 points
- **Chaman Orque d'Angmar**50 points
 - Warg20 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque d'Angmar**5 points
 - Bannière25 points
 - Arc orque1 point
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
 - Arme à deux mains1 point
- **Chevaucheur de Warg d'Angmar**11 points
 - Bouclier et Javelots2 points
 - Arc orque1 point
 - Bouclier1 point
 - Javelots1 point
- **Spectre**15 points
- **Loup-Çarou**25 points
- **Guerrier de Carn Dûm**9 points
 - Bannière25 points
 - Lance1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Ost du Roi-Sorcier doit toujours inclure le Roi-Sorcier d'Angmar, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Cette Armée peut inclure un maximum de 50% de figurines avec le mot-clef **Carn Dûm**.

RÈGLES SPÉCIALES

« Si ce funeste Royaume devait renaître, Fondcombe, la Lórien, la Comté tomberaient... même le Gondor. » – Le sombre pouvoir d'Angmar se manifeste même chez les Orques qui combattent pour le Roi-Sorcier.

Les **Orques d'Angmar** alliés à moins de 3" d'un **Héros Esprit** gagnent la Règle Spéciale **Terreur**.

Le Seigneur des Nazgûl – Au sommet de la puissance d'Angmar, le Roi-Sorcier est l'un des ennemis les plus redoutés et mortels que les royaumes des Hommes aient jamais affrontés.

Le Roi-Sorcier ne perd un Point de Volonté pour avoir été en Combat que s'il perd un Combat au cours de la Phase de Combat (donc s'il ne gagne pas le Jet de Duel).

« **Aucun Homme ne peut me tuer !** » – On dit depuis longtemps qu'aucun Homme vivant ne peut tuer le Roi-Sorcier, une affirmation qui reste à ce jour incontestée.

Tant qu'il est Engagé au Combat avec un **Homme** ennemi, le Roi-Sorcier gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.



L'Armée de Carn Dûm

Lorsque le Seigneur des Nazgûl se rendit au nord pour fonder le royaume d'Angmar, il revendiqua la forteresse de Carn Dûm, nichée dans les confins septentrionaux des Monts Brumeux et en fit la capitale de son nouveau domaine. À son service, il rassembla toutes sortes d'Orques et d'Hommes corrompus, régnant sur son royaume nouvellement créé et fut bientôt connu sous le nom du Roi-Sorcier d'Angmar.

Les Hommes de Carn Dûm descendent des anciens habitants du royaume de Rhudaur, des Hommes ayant juré allégeance au Roi-Sorcier et vouant leur existence à la destruction du royaume d'Arnor. La vie dans les montagnes du Nord est rude, et au fil des ans, les Hommes de Carn Dûm ont développé une culture brutale et cruelle, née de la nécessité de survivre et de la force physique colossale requise pour endurer dans un tel environnement.

La garnison de Carn Dûm mène régulièrement des raids sur les villes et cités d'Arnor, chaque attaque affaiblissant un peu plus le royaume. L'armée de Carn Dûm est dirigée par des seigneurs de guerre et des capitaines : des hommes impitoyables ayant gagné leur rang par la victoire en duel singulier, sans jamais faire preuve de pitié envers leurs ennemis. Au cours de l'histoire de Carn Dûm, certains ont reçu la bénédiction des sombres pouvoirs du Roi-Sorcier, et peuvent user de ces dons pour pousser leurs suivants à la guerre au nom d'Angmar.

Ce que les Hommes et Orques de Carn Dûm peuvent manquer en finesse ou en maîtrise de la lame, ils le compensent par une soif de guerre inextinguible, associée à une ténacité brutale et une fierté farouche. Lorsque la forteresse de montagne se vide pour marcher à la guerre, il faut une armée d'une habileté martiale remarquable pour les contenir — et si elle échoue, les villes brûleront, et les cités s'écrouleront.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- Aldrac, Chef de Guerre de Carn Dûm120 points

HÉROS COMMUNS

- Fræcht, Vassal du Roi-Sorcier 65 points
- Capitaine de Carn Dûm 55 points
- Capitaine Orque d'Angmar 45 points

GUERRIERS

- Guerrier de Carn Dûm9 points
 - Bannière.....25 points
 - Lance 1 point
- Guerrier Orque d'Angmar5 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc orque1 point
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
 - Arme à deux mains1 point
- Chevaucheur de Warg d'Angmar 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque1 point
 - Bouclier1 point
 - Javelots1 point
- Pisteur Orque **LEGACY**6 points
- Troll des Collines 75 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Carn Dûm doit toujours inclure Aldrac, Chef de Guerre de Carn Dûm, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Démonstration de Force – Les commandants de Carn Dûm mènent par l'exemple, se jetant eux-mêmes au cœur de la mêlée. Chaque ennemi tombé ne fait qu'attiser leur faim de bataille.

Si un **Héros** de **Carn Dûm** tue une ou plusieurs figurines ennemies en Combat, il gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat pour la durée du prochain Tour.

Bannières de Carn Dûm – Lorsque les guerriers combattent sous leur propre héraldique, ils se ruent avec ardeur sur l'ennemi.

Les Bannières alliées ont une Portée de 6" au lieu de 3".

Charge Féroce – Les soldats de Carn Dûm sont entraînés sans relâche à charger sans pitié droit vers l'ennemi.

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



Les Vestiges d'ANGMAR

Le royaume d'Angmar fut de tout temps un lieu de malveillance ; des forces sinistres rôdent non loin des chemins assombris, et des terreurs indicibles hantent les ruines effondrées de cités autrefois grandioses. Les esprits des morts y errent toujours, hantant les rues et les salles qu'ils arpentaient de leur vivant, bien que le temps ait lentement plongé ces lieux dans la désolation. Le mal d'Angmar est conté dans de nombreuses histoires, et la plupart des braves gens craignent de s'aventurer sur ses sentiers désormais envahis par la végétation.

Même après la défaite du Roi-Sorcier à la Bataille de Fornost, l'influence du Seigneur des Nazgûl perdure, empoisonnant les terres du nord de sa malveillance. Des bandes d'Orques parcourent les forêts d'Angmar, cherchant à répandre la peur et la ruine au nom du Roi-Sorcier. Des meutes de Wargs sauvages les accompagnent souvent, nettoyant les cadavres laissés derrière eux ou se joignant à l'assaut pour se repaître de proies faciles. Mais le mal d'Angmar ne s'arrête pas là : l'ombre du Roi-Sorcier plane, même en son absence.

Les entités spectrales qu'il a invoquées et liées à sa volonté perdurent tant que leur maître existe. Déchues bien au-delà de leur existence mortelle, elles ont perdu tout souvenir de ce qu'elles furent autrefois, ne vivant plus que pour servir leur sombre invocateur. Enveloppés de brumes tourbillonnantes, les esprits d'Angmar fauchent les vies de ceux assez fous pour s'aventurer près des ruines d'Arnor.

Pourtant, au plus profond des ténèbres d'Angmar, un mal encore plus grand réside : un démon de l'ancien monde qui se repaît du sang de ceux qui s'aventurent dans son domaine, et qui survit depuis les débuts du Premier Âge. Nul ne saura jamais comment la créature connue sous le nom de Gûlavhar est arrivée en Angmar. Mais elle possède un pouvoir et une malveillance suffisants pour prendre le contrôle des Orques et des esprits d'Angmar en l'absence du Roi-Sorcier – et si Gûlavhar mène ses forces maléfiques au combat, ceux qui oseront s'opposer à lui connaîtront l'horreur absolue du royaume d'Angmar.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- GŪLAVHAR, LA TERREUR D'ARNOR.....200 points

HÉROS D'ENVERGURE

- L'OMBRE DU RHUÐAUR 80 points

HÉROS COMMUNS

- Nazzthāk, Capitaine Orque 50 points
- Capitaine Orque d'ANGMAR..... 45 points
- OMBRE 75 points
- Chef de Meute WARG..... 80 points

HÉROS MINEURS

- CHAMAN ORQUE D'ANGMAR 50 points
 - Warg.....20 points
- ÊTRE DES GALGALS 50 points

GUERRIERS

- GUERRIER ORQUE D'ANGMAR5 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc orque.....1 point
 - Bouclier.....1 point
 - Lance.....1 point
 - Arme à deux mains.....1 point
- CHEVAUCHEUR DE WARG D'ANGMAR 11 points
 - Bouclier et Javelots.....2 points
 - Arc orque.....1 point
 - Bouclier.....1 point
 - Javelots.....1 point
- SPECTRE..... 15 points
- WARG SAUVAGE7 points
- LOUP-ÇAROU..... 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

« Si ce funeste Royaume devait naître, Fondcombe, la Lórien, la Comté tomberaient... même le Gondor. » – Le sombre pouvoir d'Angmar se manifeste même chez les Orques qui combattent pour le Roi-Sorcier.

Les **Orques d'Angmar** alliés à moins de 3" d'un **Esprit Héros** gagnent la Règle Spéciale Terreur.

Sentiment de Désespoir – Les armées d'Angmar se nourrissent de la peur et du désespoir de leurs ennemis.

Si un **Héros** ennemi est tué au Combat, alors pour la durée du prochain Tour, toutes les figurines ennemies subissent une pénalité de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Les Ombres d'Angmar – Les esprits qui hantent Angmar se dissimulent dans l'ombre, attendant le moment propice pour frapper.

Les **Esprits** alliés gagnent la Règle Spéciale Discrétion.



LA MEUTE D'ANGMAR

Il n'y a pas que des Orques qui rôdent sur les sentiers envahis par la végétation d'Angmar et d'Arnor. Lorsque la lune se lève et que les ténèbres recouvrent les confins septentrionaux de la Terre du Milieu, les hurlements des loups résonnent à travers les arbres et les cités en ruines. Les habitants d'Eriador ont appris que lorsque ces hurlements se font entendre, il vaut mieux se réfugier à l'intérieur, garder le silence et ne pas se faire remarquer.

En vérité, ce ne sont pas de simples loups qui hurlent à la lune. Angmar est le domaine de meutes de Wargs féroces qui chassent à la lumière lunaire et festoient de tout ce que leur meute parvient à acculer. Si certains Wargs sont de simples créatures lupines de grande taille et à l'appétit insatiable, d'autres ont développé des sens très aiguisés, capables de suivre une proie même lorsque celle-ci ne semble avoir laissé aucune trace.

À la tête de chaque meute se trouve le mâle alpha : le plus grand et le plus féroce de tous les Wargs de la région. Ces Wargs géants ont gagné leur place par la force et la ruse, en défiant l'ancien meneur dans un combat sanglant, avant de se repaître de sa carcasse. Une telle position exige de conserver sa puissance, car la moindre faiblesse pourrait pousser de jeunes prétendants à se dresser pour revendiquer la meute à leur tour.

Contrairement à ceux que montent les Orques, les Wargs de ces meutes sont sauvages et indomptés. Lorsqu'ils sont forcés d'engager un ennemi dans un combat ouvert, ils se jettent sur leur proie avec une telle violence que même les guerriers les plus sûrs d'eux sont projetés au sol. Certains murmurent même que ces meutes ne chassent pas seules... et que parfois, des descendants des anciens Loups-Garous se joignent à leur traque.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Chef de Meute Warg**..... 80 points

GUERRIERS

- **Warg Sauvage** 7 points
- **Warg des Ombres** 8 points
- **Loup-garou** 25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les Loups-garous peuvent bénéficier des Actions Héroïques ou des « Tenez bon ! » des Chefs de Meute Warg alliés, bien qu'ils n'aient pas le mot-clef **Warg**.
- Les **Bêtes** alliées peuvent ramasser et porter des Marqueurs d'Objectif, et ce malgré leur mot-clef **Bête**.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Mâle Alpha – *Seuls les Wargs les plus forts et les plus féroces des terres du Nord peuvent espérer mener la meute.*

Le Chef de Meute Warg qui est votre **Général** gagne un Point de Puissance, Volonté et Destin supplémentaires.

Charge Bestiale – *Quand les Wargs du Nord chassent, ils se jettent sur leur proie avec une force telle qu'ils l'écrasent au sol, la laissant à la merci de la meute.*

Quand un **Warg** allié Charge une figurine d'**Infanterie** ennemie, il gagne le bonus de Jeter au Sol comme s'il était de la **Cavalerie**. Ce bonus est perdu si le Warg est ensuite Chargé par une figurine de **Cavalerie** ennemie.

Protéger l'Alpha – *Si le chef de meute est en danger, le reste de la meute le défendra à tout prix.*

Si votre **Général** a subi au moins une Blessure, les figurines alliées le considèrent comme une Bannière avec une Portée de 6".

Hurlement de la Meute – *Lorsque l'alpha pousse un hurlement, le reste de la meute l'imité et se prépare à fondre sur sa proie.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, votre **Général** peut déclarer qu'il utilise cette capacité. Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, les figurines alliées gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat et peuvent relancer tous leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.



Des siècles après la chute d'Angmar, les Orques continuent de proliférer dans les Monts Brumeux et commencent à ravager l'Eriador en dépit des efforts des Rôdeurs du Nord et des fils d'Elrond. À terme, ces bandes de maraudeurs finissent par repérer la riche et paisible Comté. Il ne fallut pas longtemps à l'Orque Golfimbul pour rassembler à lui une horde de pillards : la promesse de mettre à sac la Comté et d'asservir ses habitants était suffisante pour attiser la convoitise des siens.

Venu du Mont Gram au Nord, Golfimbul mena ses bandes d'Orques et de Wargs jusqu'aux frontières de la Comté et déferla dans le Quartier Nord, bien décidé à écraser toute résistance et à étendre la terreur au cœur des paisibles terres des Hobbits. Sous ses ordres, ces ravageurs de la Comté forment une horde brutale, leur seul objectif étant de réduire en cendres les champs et villages verdoyants.

Chef cruel et impitoyable, Golfimbul croit fermement qu'en soumettant la Comté, il gagnera une gloire éternelle parmi les siens et fera régner la peur bien au-delà des Monts Brumeux. Escorté par ses plus féroces lieutenants, il mène ses guerriers sans relâche, avide de carnage et de sang. Le fer de lance de sa meute est composé d'Orques armés de lames grossières et d'arcs rudimentaires, innombrables et difficiles à contenir par leur simple nombre. Des Trolls des collines se sont joints à cette sinistre cohorte, la rendant bien plus redoutable par leur seule présence.

Les Ravageurs de la Comté combattent avec une fureur bestiale, et leur violence déchaînée est leur atout le plus effrayant. Quand les Orques, Wargs et Trolls s'élancent en hurlant leurs cris de guerre gutturaux, nul ne peut ignorer que la paisible Comté pourrait tomber sous le joug de Golfimbul et de sa horde enragée.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS COMMUNS

- **Golfimbul, Capitaine Orque** **LEGACY** 45 points
 - Warg 20 points
- **Capitaine Orque du Mordor** 45 points
- **Chaman Orque du Mordor** 50 points
 - Warg 20 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Mordor** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chevaucheur de Warg du Mordor** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **Troll des Collines** 75 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Ravageurs de la Comté doit toujours inclure Golfimbul, Capitaine Orque, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Courage Hébété – Surestimant leur force et inconscients du danger, les Orques se sentent invincibles tant que Golfimbul mène la charge. Sous son regard féroce, ils avancent avec une témérité qui confine à la folie.

Tant que Golfimbul, Capitaine Orque est en vie et sur le champ de bataille, les **Orques** alliés gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.

Le Courroux de Golfimbul – Longtemps reclus dans les terres désolées du Nord, Golfimbul se sent soudainement l'âme d'un grand conquérant en envahissant la riche Comté.

Golfimbul peut déclarer un Combat Héroïque gratuit chaque Tour.

Submerger l'Adversaire – Les Orques se déchainent lorsqu'ils sentent leur proie acculée et dépassée en nombre. Leur sauvagerie s'intensifie, chaque coup visant à achever rapidement l'ennemi isolé.

Les **Orques** alliés gagnent un bonus de +1 à leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups contre un ennemi en infériorité numérique dans un Combat.



LA HORDE DE BUHRDÛR

Les terres du Nord autour d'Angmar sont longtemps restées le repaire d'êtres malfaisants, même après la chute du Roi-Sorcier et la dispersion de ses armées. Des bandes d'Orques et de Wargs hantent encore les chemins du nord de l'Eriador, tandis que des Trolls des Collines sortent de leurs repaires pour piller les villages lorsque la nourriture se fait rare.

Pourtant, ces créatures représentaient peu de danger face aux valeureux Dúnedain et ceux qu'ils protégeaient... du moins jusqu'à l'arrivée de Buhrdûr. Troll des Collines doté d'une ruse bien plus grande que celle de ses semblables, Buhrdûr traque les Dúnedain et s'est donné pour mission de tuer tous ceux qu'il croise. Bien que les Dúnedain lui aient souvent tendu des pièges, Buhrdûr n'est pas un simple Troll sans cervelle, et ne se laisse pas facilement tromper.

C'est lui qui attend désormais ses proies, embusqué dans des grottes ou des fourrés épineux, avant de fondre sur les imprudents qui s'y engouffrent. Au fil des ans, les victoires de Buhrdûr ont attiré à lui Orques, Wargs et autres Trolls des Collines, tous désireux de participer aux massacres et à la guerre qu'il a répandue dans les terres du Nord.

Buhrdûr cherche toujours de nouveaux adversaires dignes de lui, avide de les affronter. Son acte le plus brutal fut sans doute celui où il attira Arathorn dans un piège, et où il tua le chef des Dúnedain dans une démonstration de violence sanglante. Lorsque Buhrdûr et ses hordes partent en guerre, ils font de la discrétion leur arme : les ennemis attirés dans les embuscades de Buhrdûr sont presque toujours ses prochaines victimes.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Buhrdûr, Chef Troll des Collines** 130 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Orque d'Angmar** 45 points
- **Chef de Meute Warg** 80 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque d'Angmar** 50 points
- **Warg** 20 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque d'Angmar** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chevaucheur de Warg d'Angmar** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **Warg Sauvage** 7 points
- **Troll des Collines** 75 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Horde de Buhrdûr doit toujours inclure Buhrdûr, Chef Troll des Collines, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Dominateurs des Terres Sauvages – Depuis de longues années, Buhrdûr et ses suivants parcourent les étendues nordiques, rompus aux fourrés épais et aux affleurements rocheux qu'il leur a fallu traverser.

Les figurines alliées gagnent les Règles Spéciales Créature des Bois et Montagnard.

Un Adversaire Redoutable – Buhrdûr prend un plaisir particulier à traquer les commandants ennemis, pour ensuite les massacrer, affirmant ainsi sa domination.

Si Buhrdûr tue un **Héros** ennemi au Combat, il gagne la Règle Spéciale Sans Peur pour le reste de la partie.

Embuscade ! – Buhrdûr possède une intelligence bien supérieure à celle de ses semblables, et au lieu de se jeter simplement dans la mêlée, il préfère souvent attendre que ses ennemis tombent dans ses pièges.

Au début de la partie, avant que les deux camps aient été déployés, vous pouvez choisir de mettre la Troupe de Buhrdûr en embuscade et qu'elle ne se déploie pas normalement. Si votre **Général** doit se déployer au début de la partie, vous ne pouvez pas utiliser cette Règle Spéciale. Au lieu de se déployer, 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 bataille 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 la Troupe aurait pu se cacher. Un minimum de bon sens est nécessaire pour décider dans quels éléments de décor la Troupe peut se cacher : elle ne va 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 sous le 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.



Contes et Légendes du IIIème Âge :



LA GUERRE DES ROHIRRIM

Les Usurpateurs d'Edoras

Pendant le règne de Helm Poing de Marteau, le seigneur Freca dirigeait les terres de la Marche de l'Ouest. Homme sournois dont on dit qu'il a du sang de Dun, Freca comptait s'emparer du trône du Rohan pour ses descendants. Pour cela, il voulait marier son fils Wulf à Héra, la fille de Helm. Ce sont ces machinations qui ont mené à la confrontation entre Helm et Freca ; une confrontation qui coûta la vie au second, dont le fils et les alliés furent bannis du Rohan.

Ce sont ces injustices ressenties et le désir de vengeance qui menèrent Wulf à lever une armée en secret, une armée constituée des alliés de son père et de ceux qui partageaient son ascendance. En digne héritier de son père, Wulf mène ses troupes d'une main de fer et joue sur la haine des Hommes des Collines pour les Rohirrim. Il leur a promis la chance de se venger de ceux qui les auraient chassés de leurs foyers des décennies auparavant.

Aux côtés de Wulf se tient le Général Targg, son conseiller le plus fidèle qui a également servi son père Freca pendant des années. Ce guerrier d'expérience a livré de nombreuses batailles au nom de ses seigneurs. Les armées levées contre Edoras ne sont pas composées que d'Hommes des Collines, car tous les Hommes du Rohan ne sont pas loyaux à leur roi : il en est certains qui trahiraient Helm Poing de Marteau pour l'argent et le pouvoir.

Les armées du pays de Dun sont remplies de guerriers enrégés par les discours de leurs chefs, prêts à déchaîner toute leur puissance sur le royaume du Rohan sans se soucier de leur propre sécurité. Sous le commandement de Wulf, les Hommes des Collines tueront tous les chefs de l'armée ennemie, les massacrant sur place en exemple de la puissance de Wulf et de son père. Les hordes d'Hommes des Collines amassées sont si nombreuses que même le puissant Helm Poing de Marteau pourrait ne pas parvenir à endiguer leur assaut.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Freca, Seigneur de la Marche de l'Ouest** 80 points
- **Wulf, Grand Seigneur des Tribus des Collines** 110 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Général Targg** 80 points
 - Cheval 20 points
- **Seigneur Thorne du Wold** 70 points
- **Chef des Tribus des Collines** 40 points
 - Bouclier léger 5 points
 - Arme à deux mains 5 points

HÉROS MINEURS

- **Mûmak de Guerre du Harad** 250 points
 - Rochers 20 points
 - Peintures de Guerre 20 points
 - Armes de Défenses 20 points
 - Mauvais Caractère 15 points
 - Cordes de Descente 10 points

GUERRIERS

- **Homme des Collines** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Bannière et Bouclier léger 26 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Cor de guerre et Bouclier léger 26 points
 - Flambeau 1 point
 - Flambeau et Bouclier léger 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier léger 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Traître Rohirrim** 6 points
 - Cor de guerre, Bouclier et Javelots 28 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Javelots 3 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Guerrier Haradrim** 6 points
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
- **Crebain** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Si votre Armée inclut Freca, Seigneur de la Marche de l'Ouest, alors il doit être votre **Général**.
- Les Traîtres Rohirrim ne peuvent être inclus que dans la Troupe du Seigneur Thorne du Wold.
- Si votre Armée inclut Freca, Seigneur de la Marche de l'Ouest, alors elle ne peut pas inclure de figurines du **Harad**.
- Les **Guerriers** du **Harad** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un Mûmak de Guerre du Harad. De plus, ils doivent être déployés à l'intérieur de son Howdah.

RÈGLES SPÉCIALES

Combattants Frénétiques – Les Hommes des Collines sont plongés dans la frénésie à l'idée de reprendre les terres qu'ils pensent être les leurs.

Quand un Homme des Collines ou un Chef des Tribus des Collines subit une Blessure, lancez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.

Tueurs Sanguinaires – Freca et son fils sont déterminés à s'emparer du trône et ne feront preuve d'aucune pitié pour quiconque s'opposera à leurs projets.

Les figurines du **Pays de Dun** alliées gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand elles portent des Coups contre des figurines de **Héros** ennemis.



Les Assiégeants de Fort-le-Cor

Edoras est maintenant sous le contrôle de Wulf. Il siège sur le trône et s'est déclaré roi – bien que ses prétentions ne soient pas ratifiées. Malgré cette victoire et la mort de Haleth et Háma sous sa lame, Wulf ne sera satisfait que quand toute la lignée de Helm Poing de Marteau sera éradiquée de la Terre du Milieu. C'est à cette fin qu'il ordonne de marcher sur la forteresse de Fort-le-Cor et de l'assiéger jusqu'à ce que ceux qui la défendent périssent ou sortent.

Le désir de Wulf de voir Helm mort est devenu obsessionnel et ronge tout ce qu'il était avant la mort de son père. Poussé par la rage, Wulf se bat comme un forcené et n'abandonnera pas : il ordonne à ses troupes de poursuivre le siège même quand elles s'amenuisent elles-mêmes sous les privations. Pour conserver la loyauté de ses hommes en dépit de ces conditions, Wulf leur promet toutes les richesses de la forteresse – un butin qui suffirait à satisfaire la cupidité de tous les Hommes des Collines s'ils étaient victorieux.

L'hiver autour de Fort-le-Cor amène un froid mordant. Le sol rocheux est couvert de neige et de glace, ce qui le rend difficilement praticable et masque les cadavres de ceux qui ont déjà péri. Dans les profondeurs de la nuit, une menace rôde. Une petite patrouille d'Orques fouille les dépouilles autour de Fort-le-Cor à la recherche de quelque chose, une terrible créature dans son sillage. Bien qu'ils ne soient pas au service de Wulf, leurs intérêts convergent car ils souhaitent voir la forteresse tomber.

Les assiégeants de For-le-Cor sont peut-être la plus grande force que le Pays de Dun ait rassemblée à ce jour. Des hordes grouillantes d'Hommes des Collines se déchaînent contre les murs de la forteresse, chacun bien décidé à apporter la mort et la ruine au peuple du Rohan. Si les armées de Wulf venaient à triompher, Wulf aurait enfin la revanche qu'il attend depuis la mort de son père et pourrait se proclamer roi légitime – un acte dont les conséquences seraient dramatiques pour le reste du Troisième Âge...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Wulf, Grand Seigneur des Tribus des Collines**110 points
 - Cheval20 points

HÉROS COMMUNS

- **Général Targg** 80 points
 - Cheval20 points
- **Chef des Tribus des Collines** 40 points
 - Bouclier léger5 points
 - Arme à deux mains5 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Shank & Wrot, Pilleurs Orques**150 points

GUERRIERS

- **Homme des Collines**5 points
 - Bannière25 points
 - Bannière et Bouclier léger26 points
 - Cor de guerre25 points
 - Cor de guerre et Bouclier léger26 points
 - Flambeau1 point
 - Flambeau et Bouclier léger2 points
 - Arc1 point
 - Bouclier léger1 point
 - Lance1 point
 - Arme à deux mains1 point
- **CREBAÏN** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Assiégeants de Fort-le-Cor doit toujours inclure Wulf, Grand Seigneur des Tribus des Collines, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

La Vengeance de Wulf – Wulf a été entièrement consumé par sa soif de vengeance et ne reculera devant rien pour massacrer ses ennemis.

Quand Wulf se Déplace, il doit toujours Charger une figurine ennemie s'il en a la possibilité. De plus, Wulf peut déclarer un Défi Héroïque gratuit une fois par partie, mais ce Défi Héroïque doit Cibler le **Général** ennemi. Wulf peut faire cela même si le **Général** ennemi a un Rang de Héros inférieur.

Promesse de Fortune – Wulf a promis à ses sbires toutes les richesses qui se trouvent dans la forteresse, une récompense pour laquelle ils sont prêts à se battre jusqu'à la mort.

Les **Guerriers** du **Pays de Dun** alliés à Portée d'un Marqueur d'Objectif gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs Coups.

Shank & Wrot – Les Orques et leur compagnon bestial ne suivent pas les ordres du Grand Seigneur des Tribus des Collines ; ils répondent à un tout autre maître...

Les figurines du **Mordor** alliées ne peuvent pas bénéficier des Actions Héroïques ou du « Tenez bon ! » des figurines du **Pays de Dun** alliées, et les figurines du **Pays de Dun** alliées ne peuvent pas bénéficier des Actions Héroïques ou du « Tenez bon ! » des figurines du **Mordor** alliées.





Contes et Légendes du IIIème Âge :



La Chute des Royaumes Nains

LES DRAGONS DU NORD

À travers la longue et riche histoire de la Terre du Milieu, innombrables sont les récits et légendes qui content l'existence de créatures aussi magnifiques que terrifiantes, ayant semé la destruction sur les terres. Des créatures qui dominent en taille les Hommes et les Elfes, dotées d'épaisses écailles, de crocs et de griffes acérées, et d'une intelligence bien supérieure à celle de simples bêtes. Parmi toutes les créatures de la Terre du Milieu, rares sont celles qui inspirent autant de peur que les Dragons et les Wyrms.

Il a existé de nombreux Dragons aux apparences variées en Terre du Milieu : d'Ancalagon, le grand-père des Dragons au Premier Âge, à Scatha le Ver, fléau des terres entourant les Montagnes Grises, en passant par le redoutable Smaug, le plus grand fléau du Troisième Âge. Bien que les histoires de ces créatures légendaires soient abondamment documentées, on prétend que bien d'autres rôdent encore dans les chaînes de montagnes au Nord de la Terre du Milieu.

Nombre d'entre eux correspondent aux descriptions des contes : d'immenses bêtes écailleuses, dotées de longues queues et de vastes ailes de cuir. Cependant, tous ne correspondent pas à cette image. Ceux que l'on appelle les Wyrms ne possèdent pas les ailes qui font des Dragons une menace aérienne. Ils sont généralement plus petits et plus effilés que les Dragons, possédant un corps allongé qui leur permet de se déplacer avec une grande rapidité sur terrain découvert grâce à leur silhouette souple.

Dragons et Wyrms sont des créatures avides, mues par le besoin irrésistible d'amasser de l'or, des bijoux et d'autres objets de grande valeur. Bien qu'ils soient habituellement solitaires, chacun vivant dans son propre antre ou repaire, il arrive qu'un trésor trop tentant les pousse à mettre temporairement leur cupidité de côté pour s'allier dans le but de s'en emparer. La simple apparition d'un Dragon suffit à annoncer la ruine d'un village, et si plusieurs d'entre eux forment une alliance, alors leur cible n'a pratiquement aucune chance de survie.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **DRAGON** 200 points
 - Cracheur de Feu 50 points
 - Vol 50 points
 - Intellect Supérieur 50 points
 - Cuir Épais 50 points
 - Voix des Wyrms 50 points

HÉROS MINEURS

- **WYRM DES CAVERNES** 150 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Dragons du Nord doit toujours inclure un Dragon, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Butin des Dragons – Les Dragons et les Wyrms cherchent constamment à agrandir leur trésor, n'hésitant pas à user de violence pour s'emparer de davantage de richesses.

Chaque fois qu'une figurine alliée tue une figurine ennemie au Combat, jetez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, elle a découvert une bourse d'or sur le corps du trépassé et s'en est emparé. Gardez le compte du nombre de bourses d'or dépouillées de cette façon. Les figurines alliées gagnent les bonus suivants, en fonction du nombre de bourses d'or qu'elles ont collectées.

Ces bonus sont cumulatifs :

- **1** – Cette figurine peut relancer un unique dé sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups.
- **2-3** – Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de ses Jets de Duel.
- **4-5** – Cette figurine gagne la Règle Spéciale *Sans Peur*.
- **6+** – À la fin de la partie, le joueur contrôlant cette figurine reçoit un Point de Victoire supplémentaire. Ceci ne peut jamais amener le total de Points de Victoire de votre Armée à plus de 20.

Créature de Légende – Un Dragon capable de rallier ses semblables est une créature digne d'entrer dans la légende.

Le Dragon qui est votre **Général** peut choisir jusqu'à trois de ses options au lieu de deux.

Orgueil Dévorant – Les Dragons sont des créatures orgueilleuses qui ne tolèrent pas qu'on se mesure à eux.

Chaque Dragon de votre Armée doit avoir une combinaison d'options différente. Les Dragons recrutés sans option ne sont pas pris en compte au regard de cette Règle Spéciale.



L'Armée de la Moria

Depuis la chute de Khazad-dûm, l'ancien grand royaume des Nains est tombé en ruine, devenant ce que l'on appelle désormais le gouffre noir de la Moria. Ce n'est plus un royaume nain, mais le domaine des vils Gobelins qui grouillent dans les profondeurs de la montagne – et d'autres créatures, bien pires encore. Les grandes salles qui accueillaient autrefois festins et réjouissances sont désormais envahies par les Gobelins, emplies de leurs ricanements hystériques et de leurs hurlements gutturaux.

Au fil des siècles, innombrables sont les chefs de guerre gobelins à avoir régné sur la Moria ; pourtant, presque tous ont connu une fin rapide, trahis par un rival avide de pouvoir. Il en est autrement pour Durbûrz, l'autoproclamé Roi de la Moria, sans doute le plus grand et le plus barbare de son espèce. Ce tyran cruel a su imposer sa domination sur son domaine, gouvernant d'une main de fer et ne montrant aucune pitié envers ceux qui osent contester son autorité.

La Moria est désormais le foyer d'une marée grouillante et incommensurable de Gobelins. Quiconque s'aventure dans les sombres et sinueux tunnels se retrouvera rapidement cerné par des hordes de Gobelins de la Moria, capables de surgir de toutes parts, rampant par chaque fissure ou interstice assez large pour les laisser passer. Une attaque de Gobelins est presque toujours précédée de l'écho monotone de leurs tambours de guerre, annonçant leur arrivée et semant la terreur dans le cœur de ceux qui entendent ces battements remontant des profondeurs.

Toutefois les galeries sous les Monts Brumeux s'enfoncent bien plus loin encore, et les ténèbres abritent bien plus que de simples Gobelins. De nombreuses meutes ont réussi à capturer d'énormes Trolls des Cavernes, qu'ils lâchent sur tout imprudent osant pénétrer dans leur territoire. Si toute la force de la Moria, et tout ce qui s'y cache dans l'ombre, venait à être déchaînée... alors nul ennemi, ou presque, ne saurait lui résister.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **DURBÛRZ, Roi Gobelin de la Moria** 75 points
- **DRAGON** 200 points
 - Cracheur de Feu 50 points
 - Vol 50 points
 - Intellect Supérieur 50 points
 - Cuir Épais 50 points
 - Voix des Wyrms 50 points

HÉROS COMMUNS

- **DRÛZHAG, le Belluaire** 80 points
- **ASHRÂK** **LEGACY** 60 points
- **GRÛBLOQ** **LEGACY** 55 points
- **CAPITAINE Gobelin de la Moria** 40 points
 - Arc orque 5 points
- **CAPITAINE des Boucliers Noirs de la Moria** **LEGACY** 45 points

HÉROS MINEURS

- **CHAMAN Gobelin de la Moria** 45 points
- **CHAMAN des Boucliers Noirs de la Moria** **LEGACY** 50 points
- **WYRM des CAVERNES** 150 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Le Guerisseur de l'Eau** 200 points

GUERRIERS

- **GUERRIER Gobelin de la Moria** 4 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **TRAQUEUR Gobelin de la Moria** 7 points
- **TAMBOUR Gobelin de la Moria** 75 points
- **GUERRIER Bouclier Noir de la Moria** **LEGACY** 8 points
 - Lance 1 point
- **TAMBOUR des Boucliers Noirs de la Moria** **LEGACY** 75 points
- **MARAUDEUR WARG** **LEGACY** 35 points
- **HABITANT des TÉNÈBRES** **LEGACY** 80 points
- **TROLL des CAVERNES** 75 points
 - Arme bâtarde 5 points
 - Lance de Troll 5 points
- **NUÉE de Chauves-souris** 35 points
- **ARAIGNÉE Chasserresse de la Forêt Noire** 20 points
- **WARG des Ombres** 8 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les **Araignées** ne peuvent être incluses que dans les Troupes de Drûzhag, le Belluaire et Ashrâk. Les autres **Guerriers Bêtes** ne peuvent être inclus que dans la Troupe de Drûzhag, le Belluaire.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Nous ne pouvons plus sortir, ils arrivent.** » – Les Gobelins de la Moria sont bien plus dangereux lorsqu'ils parviennent à acculer leur ennemi.

Les **Gobelins** de la **Moria** alliés Engagés au Combat avec une figurine ennemie Bloquée gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat pour la durée du Combat.

Engagements Rampantes – Les Gobelins se déplacent dans les entrailles de la montagne avec une aisance déroutante, capables d'escalader ou de ramper dans les pires conditions.

Les **Gobelins** de la **Moria** alliés gagnent la Règle Spéciale Montagnard.

Autorité de Durbûrz – Craignant la colère de leur maître, les Gobelins se ruent au combat dès que Durbûrz l'ordonne.

Une fois par partie, au début de son Activation, Durbûrz peut déclarer qu'il utilise cette compétence. S'il le fait, Durbûrz ne peut pas se Déplacer durant son Activation. En revanche, tous les **Gobelins** de la **Moria** alliés gagnent un bonus de +2" à leur valeur de Mouvement jusqu'à la Phase Finale de ce Tour. De plus, au cours d'un Tour où Durbûrz utilise cette capacité, tous les **Gobelins** de la **Moria** à moins de 6" de lui réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer pour Charger une figurine Terrifiante.

LA CALAMITÉ DU NORD

Lors d'Âges révolus, les grands Dragons de feu vivaient dans les montagnes loin au Nord de la Terre du Milieu. Ces terrifiantes créatures de légende inspiraient la peur dans le cœur de ceux qui entendaient leur puissant rugissement, et très peu survécurent à une rencontre avec l'une d'entre elles. Cependant, de tous ces êtres de cauchemar, il en fut un plus craint et détesté que les autres, un qui laissa une empreinte dans les légendes et histoires centenaires de la Terre du Milieu – Smaug le terrible.

C'est avec la destruction d'Erebor et Dale que Smaug devint l'effrayant Wurm de légende dépeint dans les contes. La salle au trésor de Thrór débordait de tant d'or et de pierres précieuses qu'elle éclipsait celle de tous les autres royaumes Nains ; mais ce fut cette richesse qui scella le sort d'Erebor. En effet, les Dragons convoitent l'or plus que tout et la fortune de Thrór était bien trop grande pour que Smaug l'ignore.

La cité de Dale fut la première à pâtir de la colère de Smaug. Comme une tempête, Smaug ravagea la ville, l'embrasant de vives langues de flammes et écrasant des bâtiments entiers sous sa formidable stature. Les hommes de Dale tentèrent de le repousser mais n'étaient pas de taille face au Dragon. En quelques minutes, la cité prospère et noble qu'était Dale fut rasée et réduite à un tas de cendres fumantes et de débris. Pourtant, même dans la mort, les habitants de Dale parvinrent à laisser leur marque sur la bête, une Flèche Noire ayant déchaussé une écaille du Dragon.

Une fois Dale détruite, Smaug tourna son regard vers la Montagne Solitaire. Pulvérisant les portes de pierre, Smaug ravagea le grand royaume nain, prenant d'innombrables vies pour se rendre maître de la montagne. Si Thrór et les siens réussirent à échapper à la colère ardente du Dragon, Erebor fut perdue. Smaug, plus grande et plus terrible calamité de l'Âge, était devenu Roi sous la Montagne.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Smaug**..... 700 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Calamité du Nord doit toujours inclure Smaug, qui en est obligatoirement le **Général** – autrement vous n'aurez pas de figurines à jouer !

RÈGLES SPÉCIALES

Règne Incontesté – *La présence de Smaug est telle que peu peuvent espérer lui tenir tête.*

Tant que Smaug est à Portée d'un Marqueur d'Objectif, il compte comme l'ayant capturé et l'adversaire compte comme n'ayant aucune figurine à Portée du Marqueur d'Objectif. Si les figurines des deux camps ont une Règle Spéciale qui confère cet effet, alors cette Règle Spéciale prend le pas sur l'autre indépendamment de ce que celle-ci stipule.

Cupidité – *Le besoin irrépressible de Smaug d'augmenter sa vaste fortune le mène à convoiter les trésors de ses adversaires.*

Dans les Scénarios où les figurines peuvent porter des Marqueurs d'Objectif, quand Smaug se Déplace, il doit toujours Charger une figurine ennemie détenant un Marqueur d'Objectif si cela lui est possible. Si plusieurs figurines ennemies que Smaug peut Charger portent un Marqueur d'Objectif, il peut choisir laquelle il Charge.

« **Je ne me séparerai pas d'une seule pièce d'or !** » – *Smaug ne supporte pas l'idée que quelqu'un vole son or et cherchera sans relâche à récupérer tout ce qui lui a été pris.*

Au début de chaque partie, une fois que les deux camps ont été déployés, le joueur adverse doit choisir trois de ses figurines qui reçoivent un sac d'or – ce sont forcément trois figurines différentes. Ces figurines reçoivent un Marqueur Or, celui-ci compte comme un Objet Léger et ne peut jamais être transmis à une autre figurine. De plus, il compte comme un Marqueur d'Objectif dans le cadre de la Règle Spéciale Cupidité. Si Smaug tue une figurine ennemie avec un Marqueur Or au Combat, alors il récupère immédiatement le Marqueur et celui-ci est retiré du jeu. Si une figurine qui porte un Marqueur Or est tuée d'une autre façon, le Marqueur Or tombe au sol comme un Objet Léger normal et peut être ramassé par une autre figurine ; si c'est Smaug qui le ramasse, il est retiré du jeu.

À la fin de la partie, si Smaug a récupéré les trois Marqueurs Or, il reçoit 2 Points de Victoire supplémentaires. Cependant, s'il reste des Marqueurs Or en possession d'une figurine ennemie, alors le joueur adverse reçoit 2 Points de Victoire supplémentaires. Ceci ne peut jamais amener le total de Points de Victoire d'une Armée à plus de 20.



Histoire d'un Aller et d'un Retour :



LA TRAQUE DE THORIN
ÉCU-DE-CHÊNE

Les Trois Trolls

Quand Thorin Écu-de-chêne et ses compagnons ont quitté la Comté et commencé leur périple vers la Montagne Solitaire, ils savaient que de nombreux périls les attendaient sur la route. Ils ne pensaient pourtant pas rencontrer trois Trolls de Pierre (Bill, Bert et Tom) s'étant aventurés en dehors des Monts Brumeux à la recherche de nourriture, de butin et d'un endroit où établir leur camp.

Les Trolls de Pierre sont de puissantes créatures à la peau calleuse qui peuvent très facilement faire des ravages dans le moindre campement ou village ayant le malheur de se trouver sur leur route. Bill, Bert et Tom ne font pas exception : chacun d'eux est une gigantesque masse de muscles et ils possèdent bien plus d'intelligence et d'astuce que leurs congénères des cavernes et montagnes de la Terre du Milieu.

Comme tous les autres Trolls de Pierre, Bill, Bert et Tom sont guidés par le besoin de remplir leurs estomacs toujours affamés. Les Trolls ne sont pas particulièrement difficiles et dévoreront aussi bien chevaux ou moutons qu'un gibier plus raffiné comme du Nain. C'est ainsi que les Trois Trolls tombèrent sur la Compagnie de Thorin dans les bien nommés Fourrés des Trolls, quand Bill vola deux poneys à la Compagnie dans le but de les rôtir pour le repas de minuit.

Quand ils sont amenés à combattre, les Trois Trolls sont des adversaires formidables. Leur haute stature et leur résistance naturelle les rendent très coriaces et ils peuvent se montrer surprenamment rapides. Sans la vivacité d'esprit de Bilbon Sacquet et le retour bienvenu de Gandalf, la compagnie de Thorin Écu-de-chêne serait devenue le prochain repas des Trolls et leur quête s'en serait trouvée brutalement avortée.

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Bill le Troll**150 points

HÉROS COMMUNS

- **Bert le Troll**130 points
- **Tom le Troll**120 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Trois Trolls doit toujours inclure Bill, Bert et Tom. Bill le Troll est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée des Trois Trolls peut inclure Bill, Bert et Tom dans la même Troupe, dont Bill est le Capitaine.



RÈGLES SPÉCIALES

Le Feu de Camp – Une fois que les deux camps ont été déployés, vous pouvez placer le Feu de Camp n'importe où sur le champ de bataille en dehors de la Zone de Déploiement de votre adversaire. Le Feu de Camp est monté sur un socle de 80mm et doit être positionné à plat sur le champ de bataille. Les Trolls alliés considèrent le Feu de Camp comme une Bannière avec une Portée de 6" et gagnent la Règle Spéciale *Résistant à la Magie* ainsi qu'un bonus de +1 aux Tests de Bravoure tant qu'ils sont à moins de 6" du Feu de Camp.

Le Butin d'un Troll – L'Armée des Trois Trolls a un fonctionnement spécial, dans le sens où elle peut acheter des Règles Spéciales supplémentaires. Chacune des Règles Spéciales listées ci-dessous peut être achetée pour 50 points, ce qui permet aux Trois Trolls d'être jouables à différentes Valeurs en Points et pas seulement à 400.

- **Ventres Pleins** – Bill, Bert et Tom augmentent leurs Points de Puissance, Volonté et Destin à 3.

- **Endurance de Troll de Pierre** – Chaque fois que Bill, Bert ou Tom est Blessé, jetez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.

- **Rien ne Vaut un Bon Feu** – La Portée des effets du Feu de Camp est augmentée de 6" à 18". De plus, tant qu'il n'y a aucune figurine ennemie au contact socle à socle avec le Feu de Camp à la fin de la partie, le Feu de Camp compte comme une Bannière pour les Scénarios qui donnent des Points de Victoire pour avoir une Bannière encore en vie.

- **Charge Tonitruante** – Bill, Bert et Tom augmentent leurs Attaques à 4 lors d'un Tour où ils Chargent.

- **Renversez-les** – Au lieu d'utiliser leur Règle Spéciale *Jet de Pierres* normalement, Bill, Bert et Tom peuvent utiliser les pierres comme des Armes de Jet. Celles-ci ont une Force de 8 et une Portée de 12". De plus, Bill, Bert et Tom peuvent relancer le dé pour déterminer la distance de l'Attaque Brutale Projeter.

- **Présence Imposante** – Tant que Bill, Bert ou Tom sont à moins de 3" d'un Marqueur d'Objectif, ils comptent comme l'ayant capturé et l'adversaire compte comme n'ayant aucune figurine à Portée du Marqueur d'Objectif. Si les figurines des deux camps ont une Règle Spéciale qui confère cet effet et que les figurines concernées sont à Portée du même Marqueur d'Objectif, alors aucune Armée ne bénéficie de sa Règle Spéciale.

- **Combattants Avertis** – Bill, Bert et Tom gagnent la Frappe Héroïque s'ils ne l'ont pas déjà. De plus, quand une figurine ennemie Engagée au Combat avec Bill, Bert ou Tom déclare une Frappe Héroïque, jetez un D6. Sur un 4+, le Troll dans le même Combat peut déclarer une Frappe Héroïque gratuite.

- **Bétail Goûtu** – Une fois que les deux camps ont été déployés, mais avant le début du premier Tour, le joueur des Trois Trolls peut placer quatre Marqueurs Bétail de 25mm sur la table. Les Marqueurs Bétail ne peuvent être placés à moins de 3" d'une figurine ennemie ou d'un Marqueur d'Objectif, ni à moins de 6" d'un bord de table ou d'un autre Marqueur Bétail. Si, durant leur Activation, Bill, Bert ou Tom sont à moins de 3" d'un Marqueur Bétail allié, ils peuvent le retirer du terrain et regagner immédiatement 1 Point de Vie perdu précédemment.

- **Prédateurs Nocturnes** – Au début de chaque partie avec cette Liste d'Armée, vous pouvez décider que le Scénario se déroule de nuit et suit la règle *Se Battre de Nuit*. De plus, Bill, Bert et Tom gagnent la Règle Spéciale *Cavernicole*.

- **Ruses de Troll** – Bill, Bert et Tom ne peuvent jamais être Bloqués tant qu'ils sont debout. De plus, Bill, Bert et Tom peuvent relancer tous leurs Jets pour Blesser ratés quand ils portent leurs Coups contre une figurine Bloquée.

- **Ustensiles de Cuisine** – Bill, Bert et Tom peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.

- « **Hey, c'est MA gnôle** » – Au début de leur Activation, Bill, Bert ou Tom peut placer un seul Marqueur de Stockage de 25mm au contact à socle avec lui-même. Chaque Troll ne peut avoir qu'un seul Marqueur de Stockage sur la table. Si le Marqueur de Stockage est à Portée d'un Marqueur d'Objectif, alors il compte comme une unique figurine de **Guerrier** allié pour compter combien de figurines contrôlent ce Marqueur d'Objectif. Une figurine ennemie peut retirer un Marqueur de Stockage en étant au contact socle à socle avec le Marqueur au cours de la Phase Finale du Tour, sans avoir Lancé de Pouvoir Magique, utilisé une Arme de Tir, été Engagée dans un Combat, Soutenu un Combat, été rendue incapable de se Déplacer davantage ce Tour à cause d'une Règle Spéciale ou du résultat d'un test (comme un Test de Chute de Cavalier), ou avoir été sous l'effet d'un Pouvoir Magique ennemi durant ce tour.

L'Armée de Gobelinville

Sous les crêtes et les falaises des Monts Brumeux, dans les profondeurs de la terre, s'étend l'immense royaume de Gobelinville. Ceux qui traversent le col de la montagne ont pourtant rarement idée de la présence de ce gigantesque territoire juste sous leurs pieds. Cependant, un groupe de voyageurs qui s'abriterait d'une tempête dans une caverne apparemment vide pourrait bien être attaqué par ces Gobelins vicieux – car le Roi Gobelin n'apprécie pas les intrus.

C'est dans l'une de ces cavernes que Thorin et sa compagnie trouvèrent refuge lors d'une violente pluie, avant de voir le sol s'ouvrir sous leurs pieds et les précipiter dans les profondeurs de la montagne. Là, ils rencontrèrent la grotesque créature connue sous le nom de Roi Gobelin, souverain difforme de Gobelinville. Tandis que les captifs lui étaient amenés, il leur fit démonstration de l'une de ses nombreuses chansons évoquant os brisés et tortures abominables, pour le plus grand plaisir des Gobelins aux alentours.

Le Roi Gobelin n'est pas le seul à être considéré comme répugnant par ses prisonniers, car de nombreux habitants de Gobelinville sont atteints de maladies et de mutations, et dégagent une odeur nauséabonde. Souvent, les Gobelins avec les affections les plus singulières ou bizarres se trouvent en position d'influence à la cour putride du Roi. Le Scribe, gravement handicapé, est l'un de ces Gobelins ; il coordonne les troupes du Roi Gobelin depuis son harnais, grâce à un vaste réseau de poulies qui s'étend sur tout Gobelinville.

Peu ont pénétré dans le royaume du Roi Gobelin et en sont ressortis vivants, car ils sont soumis à d'interminables tortures aux mains des Gobelins qui vivent là. Même le puissant Thorin Écu-de-chêne aurait connu une fin tragique si le Magicien Gandalf n'était pas arrivé à temps ; sans son aide, il est improbable que Thorin et ses compagnons aient échappé au labyrinthe sinueux de Gobelinville.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Roi Gobelin** 150 points

HÉROS COMMUNS

- **Grinnah, Geôlier Gobelin** 50 points
- **Le Scribe Gobelin** 50 points
- **Capitaine Gobelin** 40 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Gollum** 40 points

GUERRIERS

- **Guerrier Gobelin** 5 points
- Arme à deux mains 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Gobelinville doit toujours inclure le Roi Gobelin, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Je sens venir une chanson** » – Le Roi Gobelin a souvent l'habitude de pousser la chansonnette et il interprète régulièrement ses propres compositions entraînantes pour inspirer et enthousiasmer ses sujets.

Lors de la Phase d'Initiative, une fois que l'Initiative a été déterminée, le Roi Gobelin peut choisir de chanter l'une de ses chansons. S'il le fait, choisissez une des chansons et appliquez ses effets jusqu'à la fin du Tour. Le Roi Gobelin ne peut pas chanter la même chanson deux Tours de suite.

- « **Frappe et martèle pour qu'ils bégaiant et bêlent !** » – Les autres **Gobelins** alliés considèrent le Roi Gobelin comme une Bannière avec une Portée de 6".
- « **Que ça crie, que ça pleure, y'aura pas de sauveur !** » – Les autres **Gobelins** alliés à moins de 6" du Roi Gobelin causent la *Terreur*.
- « **Abominations, mutations, dégénération** » – Chaque fois qu'un autre **Gobelin** allié à moins de 6" du Roi Gobelin subit une Blessure, lancez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.
- « **Vos os seront brisés, vos cous tordus** » – Les autres **Gobelins** alliés à moins de 6" du Roi Gobelin peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent des Coups.

La Force par le Nombre – Les Gobelins sont toujours impatients de se battre quand ils sont entourés des leurs, mais une fois que leurs rangs sont décimés, ils sont prompts à prendre la fuite.

Tant que votre Armée n'est pas Démoralisée, les **Gobelins** alliés reçoivent un bonus de +1 pour les Tests de Bravoure pour Charger une figurine *Terrifiante*.

« **S'ils refusent de parler, nous les ferons hurler !** » – Les habitants de Gobelinville sont devenus des experts de la torture et sont toujours à la recherche de nouveaux sujets de test pour la *Déchiqueteuse* et la *Broyeuse d'Os*.

Si le Roi Gobelin ou Grinnah devaient tuer une figurine de **Héros** ennemi (non **Monstre**) au Combat, ils peuvent choisir de la faire prisonnière à la place. Le **Héros** est tout de même retiré comme Perte, y compris pour les Objectifs et les Règles Spéciales concernées. Le Roi Gobelin et Grinnah ne peuvent avoir qu'un unique prisonnier chacun ; s'ils ont la possibilité de prendre un autre prisonnier alors qu'ils en ont déjà un, ils doivent choisir quelle figurine sera leur prisonnier. Si le Roi Gobelin ou Grinnah sont toujours en vie à la fin de la partie, le joueur qui les contrôle reçoit 1 Point de Victoire supplémentaire pour chaque **Héros** ennemi prisonnier, tant que la figurine qui l'a fait prisonnier est toujours en vie. Ceci ne peut jamais amener le total de Points de Victoire de votre Armée à plus de 20.

« **Dans la ville de Gobelinville** » – Gobelinville abrite une horde innombrable de Gobelins, rampant depuis chaque recoin ou crevasse dans la pierre.

Chaque **Héros Gobelin** peut augmenter la taille maximale de sa Troupe de six figurines.

Les Chasseurs d'Azog

Depuis sa défaite à la bataille d'Azanulbizar, Azog a soif de se venger de Thorin Écu-de-Chêne qui lui a tranché la main droite. Dans le siècle qui a suivi cette déconvenue, le désir d'Azog d'assouvir cette vengeance brutale et sanglante l'a pratiquement consumé et conduit aux portes de la folie. Maintenant que le pouvoir maléfique de son maître croît à nouveau, Azog pressent que l'heure de sa revanche est arrivée et met la tête de Thorin à prix.

Dans les ruines d'Amon Sûl, Azog prépare ses Chasseurs Orques : ce sont tous des traqueurs expérimentés et mortels qui utilisent des armes primitives mais non moins sinistres. Ces groupes de Chasseurs Orques sont envoyés partout en Terre du Milieu pour retrouver le prince nain et apporter de ses nouvelles à Azog. Ils sont accompagnés de vils Wargs des Ombres, des fauves avec un flair infailible et une soif de sang, parfaits pour traquer une proie.

Si l'Orque Pâle devait lui-même se joindre à la chasse, il le ferait sur le dos de son grand Warg Blanc, plus puissant et massif que tous ceux de sa race. Aux côtés d'Azog chevauche son engeance, Bolg. Brute orque colossale, Bolg est tout aussi sauvage que son père et mènera la chasse pour la Compagnie de Thorin Écu-de-Chêne si celui-ci en recevait l'ordre par le Seigneur des Ténèbres. Bolg est un chasseur expert qui utilise souvent des flèches empoisonnées, capables de paralyser une victime ou de la faire s'étouffer.

Quand les Chasseurs d'Azog sentent l'odeur d'une proie, ils la poursuivront sans relâche par monts et par vaux jusqu'à l'avoir tuée. S'ils sont proches, les hurlements de leurs Wargs feront douter même les guerriers les plus braves, car ceux qui décident de rester combattre affronteront la fureur de l'Orque Pâle et de ceux qui chevauchent à ses côtés.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Azoq le Profanateur** 175 points
 - Le Warg Blanc 50 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Bolq, Engeance d'Azoq** 175 points
 - Warg des Ombres 20 points
 - Arc orque 5 points

HÉROS COMMUNS

- **Vazneg, Capitaine Chasseur Orque** 55 points
 - Warg des Ombres et Lance de cavalerie 25 points
- **Fimbul, Capitaine Chasseur Orque** 50 points
 - Warg des Ombres 20 points
- **Narzug, Capitaine Chasseur Orque** 55 points
- **Capitaine Chasseur Orque** 45 points
 - Warg des Ombres 20 points
 - Arc orque 5 points
 - Arme à deux mains 5 points

GUERRIERS

- **Guerrier Chasseur Orque** 8 points
 - Arc orque 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chasseur Orque sur Warg** 15 points
 - Arc orque 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Warg des Ombres** 8 points

RÈGLES SPÉCIALES

Flèches de Morgul – *Les Chasseurs Orques couvrent leurs flèches de toxines mortelles concoctées dans les recoins les plus sombres de Minas Morgul.*

Une figurine ennemie qui subit une Blessure non sauvegardée d'une Attaque de Tir faite par une figurine alliée doit jeter un D6 lors de la Phase Finale de chaque Tour après avoir subi la Blessure. Sur un résultat de 1, la figurine subit immédiatement une Blessure. Une figurine qui a subi plusieurs Blessures de cette façon ne jette qu'un unique D6 lors de la Phase Finale.

« **Ils attaquent au petit jour, quand tout le monde est endormi** » – *Les Chasseurs d'Azoq ont découvert que la meilleure façon de traquer leur proie est d'utiliser autant d'arcs que possible.*

Une Armée des Chasseurs d'Azoq a une Limite d'Arcs portée à 50% de ses **Guerriers** au lieu des 33% habituels.

Chasseurs Infatigables – *Les Chasseurs Orques sont tenaces et traqueront leur proie jour et nuit, sans se soucier du terrain.*

Toutes les figurines de cette Liste d'Armée gagnent les Règles Spéciales *Créature des Bois* et *Montagnard*.

Les Ordres de l'Orque Pâle – *Bien que peu courageux par nature, les Chasseurs Orques ont bien plus peur d'Azoq que de n'importe quel adversaire.*

Tant qu'elles sont à moins de 6" d'un **Héros** allié, les **Guerriers Orques** alliés gagnent un bonus de +1 sur les Tests de Bravoure pour Charger une figurine Terrifiante.





Histoire d'un Aller et d'un Retour :



L'Avènement du
Nécromancien

Les Tréfonds de Dol Guldur

Bien que la forteresse de Dol Guldur puisse paraître déserte à ceux qui s'égarent dans ses ruines obscures, il y a bien plus d'habitants dans les entrailles de la vieille forteresse qu'on pourrait le croire. Une vaste légion d'Orques, Wargs et d'autres créatures maléfiques s'amasse dans l'enceinte érodée de la place forte en attendant l'heure de marcher sur Erebor.

Mais il ne s'agit pas d'une horde d'Orques stupides, car c'est Azog le Profanateur en personne qui commande les légions qui habitent Dol Guldur. L'Orque Pâle présente un niveau d'intelligence rarement vu parmi ses congénères, et il l'utilise pour prendre l'avantage dans la guerre que ses armées mènent en Terre du Milieu. Obéissant aux instructions données par le Seigneur des Ténèbres, Azog a commencé à préparer les hordes d'Orques pour la bataille qui s'annonce, les équipant d'épaisses armures grossièrement forgées.

Tandis qu'ils se préparent, les Orques de Dol Guldur sont placés sous la protection du Nécromancien qui les dissimule aux yeux indiscrets mais les protège aussi de la magie ; ainsi ils peuvent proliférer sans être dérangés par ceux qui cherchent à arrêter les plans de Sauron. Ce n'est que lorsque Gandalf s'aventure à Dol Guldur que la profondeur du mal qui s'y enracine est révélée ; mais Azog prend le Magicien Gris par surprise et l'enferme dans une cage suspendue.

Quand les fosses de Dol Guldur se vident finalement, la vue des Orques qui s'en vont en guerre est réellement terrifiante. Leurs innombrables rangs sont accompagnés de Wargs sauvages qui courent à leurs côtés alors qu'ils se hâtent vers Erebor. Peu peuvent espérer réchapper d'un affrontement avec une telle armée indemne, et il faudrait reforcer une ancienne alliance pour espérer l'empêcher de marcher sur la Montagne Solitaire.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Azog le Profanateur** 175 points
 - Le Warg Blanc 50 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Le Gardien des Cachots** 80 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Orque de Gundabad** 60 points
- **Capitaine Chasseur Orque** 45 points
 - Warg des Ombres 20 points
 - Arc orque 5 points
 - Arme à deux mains 5 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Thráin le Brisé** 10 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque de Gundabad** 9 points
 - Bannière et Bouclier 26 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **Guerrier Chasseur Orque** 8 points
 - Arc orque 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chasseur Orque sur Warg** 15 points
 - Arc orque 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Warg des Ombres** 8 points
- **Araignée Géante de la Forêt Noire** 20 points
- **Araignée Chasserresse de la Forêt Noire** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Tréfonds de Dol Guldur doit toujours inclure Azog le Profanateur, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaque Surprise – *Cachés au cœur de Dol Guldur, Azog et ses Orques attaquent au moment le plus opportun.*

Une fois par partie, au début de la Phase d'Initiative, Azog peut utiliser cette Règle Spéciale s'il est en vie et sur le champ de bataille. S'il le fait, le joueur qui contrôle Azog comptera automatiquement comme ayant remporté le jet pour choisir qui a l'Initiative lors de ce Tour, mais doit choisir de prendre 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. Les figurines ennemies ne peuvent pas déclarer d'Élan Héroïque lors du Tour où cette Règle Spéciale est utilisée.

Vide Magique – *La puissance maligne qui se terre à Dol Guldur dissipe la magie utilisée par les intrus et les laisse à la merci des Orques.*

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

L'Emprisonnement de Thráin – *L'esprit de Thráin est complètement brisé et il est sous le contrôle du Gardien des Cachots.*

Thráin le Brisé est une figurine du Mal dans cette Armée. De plus, si Thráin échoue à son Test d'Intelligence pour sa Règle Spéciale Esprit Brisé et est à moins de 6" du Gardien des Cachots, il compte comme ayant réussi le Test (bien qu'il ne compte pas comme ayant obtenu un double à son jet).

Chasseurs de Magiciens – *Les Orques de Dol Guldur ont pour ordre d'abattre quiconque menace leur maître ou ses sorcelleries.*

Les **Guerriers Orques** alliés gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs Coups contre une figurine ennemie capable de Lancer des Pouvoirs Magiques.



L'AVÈNEMENT DU NÉCROMANCIEN

Depuis l'an 1050 du Troisième Âge, des rumeurs parlent d'une présence sinistre qui aurait élu résidence à Dol Guldur, un esprit capable d'invoquer les morts. Si certains considèrent que ce « Nécromancien » n'est rien de plus qu'un sorcier inexpérimenté qui s'essaie aux arts noirs, la vérité est bien plus sinistre ; le Nécromancien n'est nul autre que le Seigneur des Ténèbres, Sauron, sous une forme spectrale – un mal qui ne connaît pas le repos et attend son heure pour frapper.

Autour du Nécromancien se sont rassemblés ses plus mortels servants : les Nazgûl. Les Neuf ont toujours été les serviteurs les plus fidèles de Sauron, car ils sont liés à sa volonté et l'exécutent sans broncher. Bien qu'ils soient connus sous la forme de créatures en robes noires, ce n'est pas la seule qu'ils peuvent adopter. Dans la forteresse de Dol Guldur, aux côtés de leur maître, les Nazgûl empruntent une apparence plus spectrale et vive, qui leur permet de déployer leur plein potentiel au combat.

Cependant, Dol Guldur n'abrite pas que les Nazgûl : la forteresse est également gardée par une garnison d'Orques au service de Sauron. Certains sont des Chasseurs Orques d'Azog, des traqueurs adroits armés de nombreuses lames, tandis que d'autres viennent de Gundabad et ont combattu Elfes et Nains pendant des décennies dans leurs lourdes armures. Les cellules de la forteresse sont surveillées par un énorme Orque connu comme le Gardien des Cachots, qui est chargé de torturer les prisonniers du Nécromancien.

Bien que ce dernier ne puisse pas prendre de forme physique pour le moment, son pouvoir n'a en rien faibli. Avec les Nazgûl et ses autres serviteurs, la puissance de Sauron grandit continuellement, et la magie occulte qu'il peut déchaîner sur les Peuples Libres de la Terre du Milieu les dévastera si ceux capables de s'opposer à Sauron ne menacent pas Dol Guldur.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SAURON le Nécromancien** 200 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Nazgûl de Dol Guldur** 80 points
- **Le Gardien des Cachots** 80 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Chasseur Orque** 45 points
 - Warg des Ombres 20 points
 - Arc orque 5 points
 - Arme à deux mains 5 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Castellan de Dol Guldur** **LEGACY** 50 points

GUERRIERS

- **Guerrier Chasseur Orque** 8 points
 - Arc orque 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chasseur Orque sur Warg** 15 points
 - Arc orque 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Warg des Ombres** 8 points
- **Araignée Géante de la Forêt Noire** 20 points
- **Araignée Chasserresse de la Forêt Noire** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Lors de la construction d'une Liste d'Armée de l'Avènement du Nécromancien, si cette dernière ne contient que des figurines de **Héros** (à l'exception des Capitaines Chasseurs Orques), le joueur peut choisir de rassembler toutes ses figurines en une unique Troupe, ou de les laisser en Troupes séparées comme normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

Pouvoir du Nécromancien – *Le Nécromancien maîtrise de sombres sortilèges qui lui permettent de protéger ses sbires et de déchaîner un barrage de magie sur ses adversaires.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**. De plus, le Nécromancien peut tenter de Lancer deux Pouvoirs Magiques quand il est Activé (au lieu d'un seul) ; cependant il ne peut pas tenter de Lancer le même Pouvoir Magique deux fois ou Cibler deux fois la même figurine ennemie.

« Son esprit n'a rien perdu de sa puissance » – *Sauron a retrouvé une grande partie de son pouvoir d'antan et est prêt à le déchaîner sur les Peuples Libres de la Terre du Milieu.*

Chaque fois que le Nécromancien tente de Lancer un Pouvoir Magique en dépensant un ou plusieurs Points de Volonté, il ajoute automatiquement un Point de Volonté gratuit à son Test pour Lancer.



Les LÉGIIONS DE GUNDABAD

Vomies par les profondeurs de la terre, de grandes hordes d'Orques de Gundabad assaillent les forces des Elfes et des Nains stationnées devant les portes d'Erebor. Et alors que cet assaut commence, un autre contingent de bonne taille s'attaque aux ruines de la cité de Dale et aux réfugiés de Lacville qui s'y abritent. Tandis que l'Orque Pâle se tient au sommet de Ravenhill et observe les plaines qui s'étendent sous lui, son grand plan est mis à exécution – la Bataille des Cinq Armées peut réellement commencer.

Azog n'est pas qu'un formidable combattant, il est aussi le commandant de puissantes légions et peut diriger le cours de la bataille depuis son point d'observation de Ravenhill. Ainsi, il transmet ses ordres en utilisant de grossières bannières extraites des anciennes forteresses du Seigneur des Ténèbres, floquées aux armes d'Angmar, Dol Guldur et Gundabad. Sous leur influence malsaine, les terribles guerriers d'Azog redoublent de brutalité, marchent sur d'innombrables lieues sans se reposer et continuent le combat en dépit de blessures hideuses qui auraient dû leur être fatales.

Il faudrait cependant davantage qu'une armée d'Orques pour reprendre la Montagne Solitaire aux Fils de Durin, ainsi Azog a-t-il lâché d'innombrables créatures féroces sur la plaine d'Erebor. La ménagerie de monstres qui accompagne Azog est terrifiante à contempler : des Ogres terriblement rapides armés de gourdins en bois massif, de colossaux Trolls de Gundabad qui dominent le champ de bataille, et les abjects Trolls Brutes qui balaient Nains comme Elfes des fléaux dévastateurs accrochés à leurs membres. Toutes ces créatures ne sont nées que dans un seul but : faire la guerre.

Quand l'armée de l'Orque Pâle arrive à la bataille, n'importe quel commandant adverse pourrait raisonnablement vouloir s'enfuir. Même les forces combinées de la Forêt Noire et des Monts de Fer auraient été submergées sans l'arrivée opportune de Radagast le Brun et de ses alliés. Qui sait quelle destruction le Seigneur des Ténèbres aurait pu répandre depuis une position aussi stratégique qu'Erebor si Radagast, Beorn et les Aigles n'étaient pas intervenus ?



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **AZOG LE PROFANATEUR** 185 points
avec Armure lourde
- Le Fléau de Pierre 15 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **BOLG, ENGEANCE D'AZOG** 175 points
- Warg des Ombres 20 points
- Arc orque 5 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE ORQUE DE GUNDABAD** 60 points
- **CAPITAINE MERCENAIRE GOBELIN** 50 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **TROLL BRUTE** 120 points
- **TROLL CATAPULTE DE GUNDABAD** 180 points

GUERRIERS

- **GUERRIER ORQUE DE GUNDABAD** 9 points
- Bannière et Bouclier 26 points
- Bannière 25 points
- Bouclier 1 point
- Lance 1 point
- **BERSERKER DE GUNDABAD** 15 points
- Arme à deux mains 1 point
- **MERCENAIRE GOBELIN** 6 points
- **TROLL DE GUNDABAD** 120 points
- Échanger le Gourdin contre des Gantelets 10 points
- **OGRE DE GUNDABAD** 60 points
- **CHAUVE-SOURIS DE GUERRE** 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant des Légions – Azog a été spécialement choisi par Sauron pour conduire ses armées à la bataille.

Si votre **Général** est Azog ou Bolg, alors votre **Général** gagne la Règle Spéciale Maître Stratège (5+).

Le Cor de Gorgoroth – Audible sur tout le champ de bataille, la voix sinistre de ce grand cor instille la peur dans les cœurs ennemis, tout en fortifiant ceux des Orques de Gundabad.

Une fois par partie, une fois que l'Initiative a été déterminée, tant que votre **Général** est en vie et sur le champ de bataille, il peut ordonner que l'on souffle dans le Cor de Gorgoroth. Jusqu'à la fin du Tour, toutes les figurines de **Gundabad** alliées gagnent un bonus de +2 aux Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer. De plus, jusqu'à la fin du Tour, toutes les figurines ennemies sur le champ de bataille subissent une pénalité de -2 aux Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer. Notez que ceci n'est pas cumulatif avec d'autres règles qui infligent des malus similaires.

« Ici finit ton infâme lignée ! » – Azog est déterminé à mettre fin à la lignée de Durin de ses propres mains, et rien ne l'empêchera d'accomplir cette sinistre tâche.

Azog peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups contre des figurines d'**Erebor**.

Hissez les Bannières – La tour de commandement d'Azog au sommet de Ravenhill lui permet de contrôler le cours de la bataille des portes d'Erebor jusqu'aux ruines de Dale.

Lors de la Phase d'Initiative, une fois que l'Initiative a été déterminée, tant que votre **Général** est en vie et sur le champ de bataille, il peut ordonner que l'on hisse l'une des bannières de la tour de commandement. S'il le fait, choisissez une des bannières ci-dessous et appliquez ses effets jusqu'à la Phase Finale du Tour. Vous ne pouvez pas hisser la même bannière que le Tour précédent.

- **La Bannière de Dol Guldur** – Toutes les figurines alliées de **Gundabad** comptent comme étant à Portée d'une Bannière.

- **La Bannière de Gundabad** – Tous les **Héros** alliés de **Gundabad** peuvent déclarer une Marche Héroïque gratuite.

- **La Bannière d'Angmar** – Lorsqu'une figurine alliée de **Gundabad** subit une Blessure, lancez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée. À la place, les Berserkers de Gundabad réussissent leur jet pour la Règle Spéciale *Insensible à la Douleur* sur un résultat de 5+ naturel au lieu d'un résultat de 6 naturel.





LA GUERRE DE L'ANNEAU :



À LA RECHERCHE DE
L'ANNEAU

Les Cavaliers Noirs

Sauron, le Seigneur des Ténèbres, a créé un ensemble d'anneaux contenant suffisamment de pouvoir pour gouverner les peuples libres de la Terre du Milieu. Neuf furent offerts aux rois des Hommes pour qu'ils puissent régner noblement sur leur peuple, et ils acceptèrent le présent avec joie. Mais ils furent tous dupés. Car en secret, Sauron avait forgé un maître Anneau pour contrôler tous les autres, et bien vite les grands rois des Hommes devinrent esclaves du pouvoir de leurs anneaux.

Asservis impuissants au pouvoir de Sauron et de l'Anneau Unique, ces Hommes n'ont plus rien de commun avec les nobles souverains qu'ils étaient. Ils devinrent les Spectres de l'Anneau, de sombres esprits qui servent le Seigneur des Ténèbres sans faillir, et toute once de libre-arbitre leur fut arrachée il y a longtemps. Ils se nourrissent du pouvoir de l'Anneau, et tant que celui-ci existe ils ne peuvent être réellement tués.

En torturant la créature Gollum, les Spectres de l'Anneau parvinrent à lui arracher deux mots compréhensibles – « Comté » et « Sacquet ». Pour suivre cette nouvelle piste, Sauron a envoyé les Cavaliers Noirs vers le Nord jusqu'à la Comté, pour trouver ce fameux Sacquet et lui arracher l'Anneau Unique. Ils sentent en permanence la présence de l'Anneau et ne cesseront jamais de traquer celui qui le porte. La chasse de l'Anneau les pousse vers l'avant et son pouvoir leur donne des forces.

Les Cavaliers Noirs sont les plus mortels et les plus dévoués des serviteurs de Sauron, car ils sont liés éternellement à sa volonté. Vêtus de robes noires qui masquent leur absence apparente de forme physique, les Spectres de l'Anneau sont de terribles adversaires qui poursuivent sans relâche le Porteur de l'Anneau afin de ramener celui-ci à leur Maître. Le cri des Nazgûl est un son à glacer le sang qui inspire une peur irrépressible chez ceux qui l'entendent.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Roi-Sorcier d'Angmar** 140 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin
et avec Cheval
- **Lame de Morgul** 10 points

HÉROS COMMUNS

- **Nazgûl** 105 points**
avec 2 Attaques, 1 de Puissance, 10 de Volonté, 1 de Destin
et avec Cheval
- **Lame de Morgul** 10 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Cette Armée ne peut inclure qu'un maximum de 9 figurines : 8 Nazgûl et le Roi-Sorcier.
- Une Armée des Cavaliers Noirs doit toujours inclure le Roi-Sorcier d'Angmar, qui en est obligatoirement le **Général**.
- ** La valeur en Points du profil du Nazgûl a été abaissée dans cette Liste d'Armée uniquement par un errata de Games Workshop pour permettre de jouer les 9 Cavaliers Noirs ensemble sur une partie en 1000 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur Nocturne – *La vue des Cavaliers Noirs est suffisante pour figer de terreur les guerriers les plus braves.*

Une figurine ennemie à Portée de la Règle Spéciale *Émissaire du Mal* de plusieurs **Nazgûl** subit une pénalité de -2 à ses Tests de Bravoure plutôt que -1.

Cri des Nazgûl – *Déchirant les ténèbres, le cri à glacer le sang des Nazgûl est un son très reconnaissable qui remplit d'effroi tous ceux qui l'entendent.*

Un **Nazgûl** allié peut utiliser cette Règle Spéciale au début de son Activation. S'il le fait, choisissez une figurine ennemie à moins de 12" et sur laquelle le **Nazgûl** a une Ligne de Vue. La figurine choisie subit immédiatement le Pouvoir Magique *Immobilisation*, qui compte comme ayant été Lancé avec un 6 – la Cible peut tenter de faire un Test pour Résister normalement. Un **Nazgûl** qui utilise cette Règle Spéciale ne peut pas Lancer de Pouvoir Magique durant son Activation. Un seul **Nazgûl** peut utiliser cette Règle Spéciale chaque Tour, et chaque **Nazgûl** ne peut l'utiliser qu'une fois par partie.

La Volonté de Sauron – *Ayant confié aux Nazgûl la tâche primordiale de localiser et récupérer l'Anneau Unique, Sauron les soutient de toute sa puissance.*

Les **Nazgûl** alliés ne perdent pas de Point de Volonté pour avoir été Engagés au Combat comme le stipule la Règle Spéciale *Volonté du Mal*.

Chasser le Porteur de l'Anneau – *Les Nazgûl ne cesseront jamais de chercher l'Anneau, et lorsqu'il est proche ils font tout pour le récupérer.*

Au début de la Phase de Combat, avant que les autres Actions Héroïques ne soient déclarées, un unique **Nazgûl** allié peut déclarer un Combat Héroïque gratuit. Cela ne peut être fait que si, en cas de réussite du Combat Héroïque, le **Nazgûl** peut Charger le Porteur de l'Anneau. Si le Combat Héroïque est réussi, le **Nazgûl** doit Charger le Porteur de l'Anneau ; les autres figurines ayant participé au Combat Héroïque peuvent agir normalement.

Si les deux joueurs déclarent un Combat Héroïque durant la Phase de Combat où cette Règle Spéciale est utilisée, le joueur des Cavaliers Noirs remporte automatiquement la main neutre pour déterminer le Combat Héroïque qui est résolu en premier. Cependant, le Combat Héroïque choisi doit être celui déclaré avec cette Règle Spéciale.



Les Profondeurs de la Moria

Le royaume nain de Khazad-dûm était autrefois une cité glorieuse et chargée d'histoire au cœur de la montagne. Les Nains qui y vivaient étaient un peuple puissant et respecté, envié de nombreux pays en Terre du Milieu. Mais ce royaume autrefois si fier n'est plus que ténèbres et gravats. Il répond désormais à un autre nom : la Moria. Les Nains en ont été chassés ou pire, et ses grands halls sont désormais infestés de Gobelins ou d'autres êtres qui rôdent dans les ténèbres.

Au temps de la Guerre de l'Anneau, on pense que la Moria a été reprise et restaurée par Balin et les siens. C'est pour cette raison que la Communauté de l'Anneau choisit de traverser par les Mines de la Moria plutôt que par les pics enneigés de Caradhras. Mais lorsqu'ils pénètrent dans la Moria, ce qu'ils découvrent ressemble bien plus à une tombe qu'à un royaume nain ; et une présence semble toujours hanter les lieux.

En effet, la Moria abrite toujours les hordes grouillantes de Gobelins qui ont fait de la montagne leur foyer. L'Histoire des Nains et leur fameuse hospitalité ont disparu, remplacées par l'ombre, la mort et les ricanements des Gobelins tapis dans les profondeurs. Quand ils s'en vont en guerre, les Gobelins de la Moria frappent de grands tambours qui résonnent dans l'obscurité, et leur son annonce la peur, l'effroi et l'arrivée d'une armée de Gobelins et de Trolls des Cavernes.

Pourtant, il y a pire que les Gobelins dans les profondeurs de la Moria. Au plus profond de la montagne, un terrible adversaire s'agite – un Balrog de Morgoth, démon de l'ancien monde drapé dans l'ombre et la flamme. Très peu en Terre du Milieu peuvent espérer ressortir vivants d'une rencontre avec cette créature, et quand il se met en colère, le Balrog est probablement l'être le plus mortel que l'on puisse trouver.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Balrog** 350 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Gobelin de la Moria** 40 points
 - Arc orque 5 points
- **Capitaine des Boucliers Noirs de la Moria** **LEGACY** 45 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Gobelin de la Moria** 45 points
- **Chaman des Boucliers Noirs de la Moria** **LEGACY** 50 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Le Guetteur de l'Eau** 200 points

GUERRIERS

- **Guerrier Gobelin de la Moria** 4 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **Traqueur Gobelin de la Moria** 7 points
- **Tambour Gobelin de la Moria** 75 points
- **Guerrier Bouclier Noir de la Moria** **LEGACY** 8 points
 - Lance 1 point
- **Tambour des Boucliers Noirs de la Moria** **LEGACY** 75 points
- **Troll des Cavernes** 75 points
 - Arme bâtarde 5 points
 - Lance de Troll 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Les Tambours dans les Profondeurs – *Le son des tambours s'entend de très loin quand il résonne dans les cavernes de la Moria, encourageant les Gobelins au combat et promettant un sort funeste à leurs ennemis.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, vous pouvez déclarer que vous utilisez cette Règle Spéciale. Si c'est le cas, jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines ennemies subissent une pénalité de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer, tandis que les **Gobelins** de la **Moria** alliés gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer. De plus, jusqu'à la fin de ce Tour, les **Gobelins** de la **Moria** alliés comptent comme étant à Portée d'une Bannière.

Domination du Balrog – *Lorsque le Balrog se tient à leurs côtés, les Gobelins se sentent invincibles et combattent avec une ardeur redoublée.*

Les **Gobelins** de la **Moria** alliés à moins de 6" du Balrog gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat. De plus, tant que le Balrog a au moins 6 Points de Vie restants, l'Armée des Profondeurs de la Moria ne compte jamais comme étant Démoralisée. Si le Balrog a 5 Points de Vie ou moins, l'Armée des Profondeurs de la Moria peut être Démoralisée normalement. Cependant, si le Balrog venait à être retiré comme Perte, l'Armée des Profondeurs de la Moria compterait immédiatement comme étant Démoralisée.

L'Ombre... – *Le Balrog est drapé de ténèbres et distinguer où s'arrête l'un et où commencent les autres est presque impossible.*

Les Attaques de Tir qui Ciblent le Balrog ne Touchent que sur un 5+.

... et la Flamme – *Quand le Balrog s'embrace, son feu ardent se déchaîne sur ceux qui s'opposent à lui.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Tir, le Balrog peut choisir une unique figurine ennemie à moins de 3" de lui et jeter un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine est immédiatement **Incendiée**. Ceci est une capacité Active du Balrog. Une fois qu'il l'a utilisée, il ne bénéficie plus de la Règle Spéciale **L'Ombre...**

Les Éclaireurs de Lurtz

Dans les fosses sordides d'Isengard, Saroumane le Magicien corrompu a décidé de lever sa propre armée : un ost constitué d'une nouvelle race d'Orques. Ces nouveaux Orques sont plus forts et plus dangereux que leurs cousins du Mordor, et leur endurance améliorée leur permet de couvrir de longues distances même sous le soleil. Saroumane est convaincu d'avoir créé l'armée parfaite – ses Uruk-hai de guerre.

Les éclaireurs uruk sont dirigés par Lurtz, le plus grand, le plus fort et le plus terrifiant des guerriers qui servent Saroumane. Obstinément loyal au Magicien, Lurtz ne reculera devant rien pour s'emparer de l'arme elfique que son maître désire et s'assurera que ses subordonnés en fassent de même. Lurtz est prêt à affronter quiconque lui fera obstacle et représente un défi de taille que seul un guerrier exceptionnel pourrait surmonter.

Ce sont des guerriers de cette trempe que Saroumane a envoyés traquer la Communauté pour récupérer l'Anneau en possession de l'un des Semi-Hommes. Pressés de mettre la main sur leur proie, les éclaireurs uruk forcent l'allure depuis qu'ils ont quitté Isengard, ne s'arrêtant que pour prendre le minimum de repos nécessaire. C'est au sommet de la colline d'Amon Hen que les Uruk-hai repèrent finalement la Communauté ; une escarmouche mortelle éclate alors dans les bois.

Nés pour chasser ceux que Saroumane veut voir morts ou emprisonnés, les Uruk-hai sont une menace à ne pas sous-estimer. Les éclaireurs d'Isengard constituent une troupe infatigable et déterminée et ceux qui les affrontent auront bien du mal à arrêter leur avancée. S'ils venaient à atteindre leur objectif, Lurtz ne ferait prisonnier que ceux qui lui importent : tous les autres peuvent être tués.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **LURTZ,**
CAPITAINE DES ÉCLAIREURS URUK-HAI 100 points
- Bouclier Gratuit

HÉROS COMMUNS

- **UGLÚK,**
CAPITAINE DES ÉCLAIREURS URUK-HAI 75 points
- **MAUHÚR** **LEGACY** 65 points
- **CAPITAINE ÉCLAIREUR URUK-HAI** 55 points

HÉROS MINEURS

- **CHAMAN URUK-HAI** 55 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **TAMBOUR URUK-HAI** 35 points

GUERRIERS

- **ÉCLAIREUR URUK-HAI** 8 points
- Bannière 25 points
- Bouclier 1 point
- Arc uruk 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Éclaireurs de Lurtz doit toujours inclure Lurtz, Capitaine des Éclaireurs Uruk-hai, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Marche Soutenue – Comme Saroumane l'ordonne, les Uruk-hai marchent à un rythme soutenu pour capturer les Semi-Hommes et les lui apporter, peu importe ce qui se trouvera sur leur route.

Les figurines alliées augmentent leur valeur de Mouvement à 8". De plus, les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale Créature des Bois.

« **Vous ne connaissez ni la peur, ni la douleur** » – Saroumane a ancré dans l'esprit de ses Uruk-hai qu'ils sont invincibles, et ils semblent tous y croire.

Le Seuil de Démoralisation d'une Armée des Éclaireurs de Lurtz est de 66% au lieu de 50%.

« **Tuez les autres** » – Lurtz a reçu l'ordre de tuer quiconque se tient entre lui et les Semi-Hommes que cherche son maître, et il exécutera cet ordre sans la moindre hésitation.

Lurtz gagne la Règle Spéciale Chasseur de Têtes et peut déclarer un Combat Héroïque gratuit chaque Tour.



Les Éclaireurs d'Uglúk

Ayant poursuivi Frodon et ses compagnons jusqu'à Amon Hen, les éclaireurs uruk de Saroumane sont parvenus à affronter et défaire la Communauté. Leur mission pour retrouver les Semi-Hommes s'est soldée par la capture de Merry et Pippin, emportés alors que le vaillant Boromir s'effondrait sous les flèches uruk en tentant de les protéger ; et maintenant les Uruk-hai se hâtent de ramener leur prise à leur maître.

Suite à la mort de Lurtz, Uglúk a pris le commandement des Uruk-hai, étant le plus fort de ceux qui ont survécu. Il dirige de nombreux éclaireurs uruk chacun armés d'épées ou de couperets, mais certains portent aussi des arcs et des carquois remplis de flèches empennées de noir. Ils courent comme si les fouets de leurs maîtres étaient à leurs trousses, se ruant vers Isengard à toute allure presque sans prendre de repos, trop effrayés par les conséquences d'un échec.

Les Orques qui ont rejoint le groupe d'Uglúk sont chargés de contrôler que leur prise est bien amenée à bon port. La bande d'Orque est dirigée par Grishnákh, un Orque sournois qui déteste les Uruk-hai et apprécierait beaucoup de pouvoir les poignarder dans le dos. Cette animosité est partagée par tous les Orques qui l'accompagnent, y compris Snaga, un Orque rusé qui passe le plus clair de son temps à satisfaire ses désirs égoïstes, toujours à la recherche d'une opportunité pour arriver à ses fins.

Ce groupe hétéroclite d'Orques et d'Uruk-hai n'est maintenu ensemble que par les instructions de leurs maîtres ; ils se vouent un grand dédain et n'ont aucune confiance les uns envers les autres. Cela se traduit par une lutte de pouvoir, Orques et Uruk-hai tentant chacun de prouver qu'ils sont les plus forts et les plus impitoyables en massacrant le plus d'ennemis. Ils se battent d'autant plus férocement quand ils savent que l'autre race regarde et commente le combat.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- Uglúk,
Capitaine des Éclaireurs Uruk-hai 75 points

HÉROS COMMUNS

- Mauihúr **LEGACY** 65 points
- Capitaine Éclaireur Uruk-hai 55 points
- Grishnakh, Capitaine Orque 55 points
- Smaqa, Capitaine Orque 50 points
- Capitaine Orque d'Isengard 45 points

HÉROS MINEURS

- Chaman Uruk-hai 55 points
- Chaman Orque d'Isengard 50 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- Tambour Uruk-hai 35 points

GUERRIERS

- Éclaireur Uruk-hai 8 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Arc uruk 1 point
- Guerrier Orque d'Isengard 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Éclaireurs d'Uglúk doit toujours inclure Uglúk, Capitaine des Éclaireurs Uruk-hai, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les **Guerriers Orques** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Orque**.
- Les **Guerriers Uruk-hai** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Uruk-hai**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Ils ont forcé l'allure** » – Sous les ordres de Saroumane, les Uruk-hai marcheront sans relâche pour retrouver les Semi-Hommes et les lui livrer, peu importe les obstacles sur leur chemin.

Les **Uruk-hai** alliés augmentent leur valeur de Mouvement à 8". De plus, les **Uruk-hai** alliés gagnent la Règle Spéciale *Créature des Bois*.

« **Allumez un feu sur-le-champ** » – Lorsqu'ils sont contraints de se reposer, les Uruk-hai établissent un campement et sécurisent les environs pendant qu'ils reprennent leur souffle.

Une fois par partie, dans les Scénarios qui impliquent des Marqueurs d'Objectif, Uglúk peut utiliser cette Règle Spéciale pendant son Mouvement pour choisir un Marqueur d'Objectif au contact socle à socle avec lui. Tant qu'Uglúk est en vie et sur le champ de bataille, les figurines alliées à Portée du Marqueur d'Objectif choisi gagnent la Règle Spéciale *Imposant* (2).

Animosité – Les Orques et les Uruk-hai se méprisent et saisiront la moindre occasion de prouver qu'ils sont meilleurs que l'autre race.

Les **Orques** alliés gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs Coups si un **Uruk-hai** allié est Engagé dans le même Combat. Les **Uruk-hai** alliés gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs Coups si un **Orque** allié est Engagé dans le même Combat.

L'Armée de Cirith Ungol

Sur la frontière Ouest du Mordor, dans les montagnes près de Minas Morgul, se trouve le haut col de Cirith Ungol. On dit que ce chemin vers l'intérieur du Mordor renfermerait une terreur sans nom qui se repaît de ceux qui tentent de l'emprunter. La tour de Cirith Ungol se trouve de l'autre côté du col ; c'est une fortification truffée d'Orques et d'Uruk-hai attentifs à tout ce qui pourrait tenter d'entrer au Mordor par cette route.

Les Orques et les Uruk-hai en garnison sont menés par deux chefs cruels et astucieux. Gorbag commande les Orques de Cirith Ungol : c'est un Orque intelligent et sauvage capable de se dresser face au plus fort des Uruk-hai si son autorité venait à être remise en question. À la différence de ses congénères, Gorbag sait qu'il peut utiliser sa situation à son avantage et essaiera souvent de manipuler un Uruk moins malin pour servir ses propres buts.

Les Uruk-hai du Mordor sont menés par Shagrat, le plus fort d'entre eux. Bien qu'il ne soit pas aussi rusé que son collègue orque, Shagrat écrase cruellement toute résistance à son commandement. Si les Orques et les Uruk-hai sont contraints de servir ensemble, ils se vouent un dédain farouche et cherchent constamment à se porter préjudice. Avec de telles tensions intestines, il ne faudrait pas grand-chose pour que les Orques et les Uruk-hai se retournent les uns contre les autres ; et s'ils sont contraints de faire front ensemble, leur rivalité ne manquera pas de s'exprimer.

Le col proprement dit est la tanière d'Arachne, descendante d'Ungoliant. Cette gigantesque araignée est un être vorace qui se repaît goulûment de toutes les proies malchanceuses qu'elle croise, qu'il s'agisse d'Orques, d'Uruk-hai ou de quelque chose de plus appétissant. Ses victimes soupçonnent rarement sa présence et ne la découvrent qu'une fois qu'il est trop tard...



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **SHAGRAT, Capitaine de Cirith Ungol**110 points
- **GORBAG, Capitaine Orque** 60 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE URUK-HAI DU MORDOR** 55 points
 - Arme à deux mains 5 points
- **CAPITAINE ORQUE DU MORDOR** 45 points
- **MAÎTRE DE DISCIPLINE ORQUE** 45 points

HÉROS MINEURS

- **CHAMAN ORQUE DU MORDOR** 50 points
 - Warg 20 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **ARACHNE**100 points
- **TAMBOUR ORQUE DU MORDOR** 30 points

GUERRIERS

- **URUK-HAI DU MORDOR**8 points
 - Arme à deux mains 1 point
- **GUERRIER ORQUE DU MORDOR**5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **PISTEUR ORQUE** **LEGACY**6 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Cirith Ungol doit toujours inclure Shagrat, Capitaine de Cirith Ungol et Gorbag, Capitaine Orque. Shagrat en est obligatoirement le **Général**.
- Les **Héros Orques** ne peuvent inclure que des **Guerriers Orques** dans leur Troupe. Les **Guerriers Orques** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Orque**.
- Les **Héros Uruk-hai** ne peuvent inclure que des **Guerriers Uruk-hai** dans leur Troupe. Les **Guerriers Uruk-hai** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Uruk-hai**.

RÈGLES SPÉCIALES

Animosité – Les Orques et les Uruk-hai en garnison à Cirith Ungol se méprisent profondément et saisiront la moindre opportunité de prouver leur supériorité.

Les **Orques** alliés gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs Coups si un **Uruk-hai** allié est Engagé dans le même Combat. Les **Uruk-hai** alliés gagnent un bonus de +1 pour Blesser quand ils portent leurs Coups si un **Orque** allié est Engagé dans le même Combat.

Conflit d'Autorité – Shagrat et Gorbag croient tous les deux qu'ils devraient commander la garnison entière et chercheront constamment à récolter le plus de lauriers au combat.

Comptez le nombre de figurines que Gorbag et Shagrat ont chacun tué. Si l'un d'entre eux a tué moins de figurines que l'autre, il peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel.

Prédatrice – Bien qu'Arachne soit une créature difforme et imposante, elle se montre extrêmement rapide quand un morceau de choix est à sa portée.

Lors de l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Mouvement, Arachne peut choisir de tuer une figurine alliée à moins de 1" d'elle – retirez la figurine choisie comme Perte. Si elle le fait, Arachne peut déclarer un Élan Héroïque gratuitement, mais elle ne peut cependant pas crier « Avec moi ! ».



LA GUERRE DE L'ANNEAU :



Le Déchaînement de l'Isengard

Les Légions de la Main Blanche

Avant que sa trahison n'éclate au grand jour, tous voyaient en Saroumane un être bon, usant de ses pouvoirs pour aider ses soi-disant alliés. Cependant, au cœur de la forteresse d'Isengard, il rassemblait en secret une armée capable de faire tourner les forges d'industrie cachées sous Orthanc et d'affaiblir le Rohan.

Au sein de cette armée, le Magicien a rassemblé tous ceux qu'il a pu rallier à sa cause. Des Orques, envoyés en Isengard pour permettre à Saroumane d'arriver à ses fins, travaillent sans relâche dans les forges et les puits d'éclosion. Des meutes de chevaucheurs de Wargs font office d'éclaireurs, parcourant les terres aux alentours pour s'assurer que personne ne découvre les plans de leur maître. Les hommes sauvages du Pays de Dun ont également juré allégeance à Saroumane dans l'espoir de se venger des Rohirrim pour qui ils n'éprouvent que haine.

Mais c'est au sein même d'Orthanc que sont nés les plus puissants des guerriers de Saroumane, ses premiers Uruk-hai. Ces guerriers puissants et retors mènent les raids sur les villages Rohirrim avoisinants, ne laissant derrière eux que des ruines fumantes. Ces Uruk-hai sont d'une telle brutalité que Saroumane a finalement décidé de se révéler au grand jour, marquant ses guerriers de la Main Blanche – un avant-goût de la puissance prête à être déchaînée par Isengard.

Alors que Théoden a été affaibli par la voix de Saroumane, les armées d'Isengard parcourent sans résistance aucune les terres du Rohan, dont la chute semble inéluctable. Mais les pouvoirs de Saroumane ne se limitent pas qu'à de simples murmures et incantations. Il peut manipuler les éléments à distance, un pouvoir qui fait des armées de Saroumane un adversaire terrible.

RÈGLES SPÉCIALES

Au Service de la Main Blanche – *Quand ils se savent observés par le Magicien Blanc, les laquais de Saroumane se battent avec une rage décuplée.*

Les figurines alliées autres que Saroumane et qui disposent d'une Ligne de Vue sur lui gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.

Espions de Saroumane – *Bien qu'ils aient l'air d'oiseaux inoffensifs, les crebain font d'excellents espions, rapportant les faits et gestes de l'ennemi à Saroumane.*

Saroumane peut tracer une Ligne de Vue depuis n'importe quel Crebain sur le champ de bataille.

La Voix de Saroumane – *La voix de Saroumane renferme un grand pouvoir et porte très loin : elle peut même contrôler les éléments et provoquer de terribles tempêtes.*

Durant son Activation, Saroumane peut utiliser l'une des capacités suivantes au lieu de Lancer un Pouvoir Magique. Chacune de ces capacités ne peut être utilisée qu'une fois par partie :

- **Éclair Conjuré** – Choisissez un point sur le champ de bataille à plus de 12" d'une figurine alliée (y compris Grima Langue-de-Serpent). Toutes les figurines à moins de 2" de ce point subissent une Touche de Force 6. Si une figurine de **Cavalerie** est affectée, le cavalier et la Monture prennent tous deux une Touche de Force 6.
- **Tempête Incantée** – Jusqu'à la fin du Tour, les figurines ennemies divisent leur Valeur de Mouvement par deux.
- **Tonnerre Invoqué** – Jusqu'à la fin du Tour, les figurines ennemies gagnent la Règle Spéciale *Effrayé*.

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SAROUMANE** 170 points
 - Cheval 20 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Thryðan, le Fléau des Loups** **LEGACY** 90 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Vraskû** **LEGACY** 70 points
- **Capitaine Éclaireur Uruk-hai** 55 points
- **Prêtreur de Serment des Hommes Sauvages** 55 points
- **Gorûlf peau-de-Fer** **LEGACY** 70 points
- **Frída Longuelance** **LEGACY** 70 points
- **Chef du Pays de Dun** **LEGACY** 55 points
- **Chef des Hommes Sauvages** 40 points
 - Bouclier léger 5 points
 - Arme à deux mains 5 points
- **Capitaine Orque d'Isengard** 45 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Uruk-hai** 55 points
 - Armure 5 points
- **Chaman Orque d'Isengard** 50 points
 - Warg 20 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Gríma Langue-de-Serpent** 25 points

GUERRIERS

- **Éclaireur Uruk-hai** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Arc uruk 1 point
- **Uruk-hai Sauvage** **LEGACY** 13 points
- **Guerrier du Pays de Dun** **LEGACY** 7 points
 - Bannière 25 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Cavalier du Pays de Dun** **LEGACY** 12 points
- **Huscarl du Pays de Dun** **LEGACY** 11 points
- **Homme Sauvage du Pays de Dun** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Bannière et Bouclier léger 26 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Cor de guerre et Bouclier léger 26 points
 - Flambeau et Bouclier léger 2 points
 - Flambeau 1 point
 - Bouclier léger 1 point
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Guerrier Orque d'Isengard** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chevaucheur de Warg d'Isengard** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **Crebain** 20 points
- **Troll d'Isengard** 100 points
 - Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Isengard**) 25 points
 - Lance 5 points



Il ne fallut pas longtemps aux Hommes de Dun pour prêter serment d'obéissance à Saroumane, la promesse de répandre les ravages de la guerre sur le Rohan fut suffisante pour s'assurer de leur loyauté. Désormais aux ordres du Magicien Blanc, les Hommes de Dun regroupent toutes les forces qu'ils peuvent rassembler et se lancent à l'assaut du Rohan, pillant les villages et brûlant l'Ouestfolde ; leur profonde haine des Rohirrim les incitant à répandre encore plus la mort et la destruction.

Leur chef de guerre, Thrydan le Fléau des Loups, mène les Hommes de Dun au combat. Thrydan est persuadé qu'en alliant son peuple à Saroumane, ils pourront enfin vaincre les Rohirrim à qui ils vouent une haine séculaire et reprendre les terres qui, selon lui, leur appartiennent. Allant en guerre escorté de ses meilleurs commandants, Thrydan est déterminé à abattre autant de Rohirrim qu'il pourra et à s'emparer du trône.

Le gros des troupes de Dun est composé de guerriers de Dun armés de haches pour briser les lignes ennemies. Ce dont ces combattants manquent en dextérité au combat, ils le compensent largement en force brute. Aux côtés de ces guerriers, des Sauvages du Pays de Dun, guerriers sans armure, courent frénétiquement au-devant de leurs ennemis. Les Cavaliers de Dun forment une cavalerie brutale qui charge témérairement ses adversaires, tandis que le ciel est obscurci de nuées de Crebains. Et aux côtés de Thrydan et de ses commandants, les Huscarls veillent, combattants d'une grande dextérité chargés d'assurer la protection des dirigeants.

Les Armées du Pays de Dun se ruent à l'assaut de leurs ennemis à corps perdu, leur force de frappe colossale s'avérant être leur meilleur atout. Quand les Hommes de Dun s'en vont en guerre aux côtés de leurs champions, ils exultent de puissants chants de guerre alors qu'ils se jettent dans la mêlée et ceux qui affrontent leur colère doivent résister à un déferlement de coups de haches s'ils veulent espérer survivre.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Thryðan, le Fléau des Loups** **LEGACY** 90 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Prêtreur de Serment des Hommes Sauvages** 55 points
- **Gorûlf peau-de-Fer** **LEGACY** 70 points
- **Fríða Longuelance** **LEGACY** 70 points
- **Chef du Pays de Dun** **LEGACY** 55 points

GUERRIERS

- **Guerrier du Pays de Dun** **LEGACY** 7 points
 - Bannière 25 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Cavalier du Pays de Dun** **LEGACY** 12 points
- **Huscarl du Pays de Dun** **LEGACY** 11 points
- **Homme Sauvage du Pays de Dun** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Bannière et Bouclier léger 26 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Cor de guerre et Bouclier léger 26 points
 - Flambeau et Bouclier léger 2 points
 - Flambeau 1 point
 - Bouclier léger 1 point
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Crebain** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Pays de Dun doit toujours inclure Thryðan, le Fléau des Loups, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

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

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

Fierté du Pays de Dun – Bien que leurs étendards ne soient rien de plus que des pièces de tissu rapiécées accrochées à des crânes de chevaux, les Hommes de Dun en sont très fiers et les défendront avec virulence.

Les Bannières alliées ont une Portée de 6" au lieu de 3".

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

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, Thryðan 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 alliées du **Pays de Dun** à moins de 12" de Thryðan gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.



Les Loups de l'Isengard

Après la destruction de l'Ouestfolde par les Uruk-hai et les Hommes du Pays de Dun, Théoden décide d'emmener son peuple dans le sanctuaire du Gouffre de Helm. Ayant eu vent du plan du roi par l'intermédiaire de son laquais Gríma Langue-de-Serpent, Saroumane envoie ses Chevaucheurs de Wargs pour les attaquer sur la route ; c'est là qu'ils seront les plus faibles, et d'autant plus vulnérables qu'ils devront protéger femmes et enfants.

Ces Chevaucheurs sont menés par Sharku, un Orque balafre, endurci et perfide qui va au combat sur le dos d'un féroce Warg. Sharku commande les Loups de l'Isengard depuis la première ligne en raison de son style de combat imprudent ; il se jette dans la mêlée sans grande préméditation et déchire cuirs et chairs à l'aide de son couteau de chasse acéré.

La meute est constituée de bandes de Chevaucheurs de Wargs qui combattent en compagnie des bêtes voraces qu'ils ont pu dompter. Armés de tout un attirail d'arcs, javelots et autres armes plus atypiques, ces cavaliers suivent leur chef au combat. Certains Wargs n'ont pas de partenaire Orque, soit parce qu'ils n'ont pas encore été dressés dans les fosses d'Isengard, soit parce qu'ils ont été jugés trop indomptables : leur furie est alors redirigée sur leurs ennemis.

Ce sont ces créatures que Saroumane lâche sur le peuple du Rohan peu méfiant tandis qu'il cherche à se mettre en sécurité, et il faudra que chaque Homme combatte au meilleur de ses capacités pour repousser l'assaut. Forts de leur connaissance du terrain, les Loups de l'Isengard attaquent les Rohirrim sans prévenir au cours de leur périple et ceux qui auront le malheur de se retrouver face aux mâchoires d'un Warg connaîtront une fin sinistre.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Sharku,**
Capitaine des Chevaucheurs de Warg 70 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Orque d'Isengard** 65 points
avec Warg

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque d'Isengard** 70 points
avec Warg

GUERRIERS

- **Chevaucheur de Warg d'Isengard** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **Warg d'Isengard** 7 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Loups de l'Isengard doit toujours inclure Sharku, Capitaine des Chevaucheurs de Warg, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée des Loups de l'Isengard a une Limite d'Armes de Jet portée à 50% de ses **Guerriers** au lieu des 33% habituels.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef de la Meute – Sharku a toute autorité sur sa meute et mène la charge en se jetant au cœur de la mêlée.

Sharku peut déclarer un Combat Héroïque gratuit chaque Tour.

Charge Sauvage – Les Loups de l'Isengard chargent sans la moindre retenue et leur force est suffisante pour jeter au sol même les autres cavaliers.

Les figurines de **Cavalerie** alliées gagnent toujours leur bonus d'Attaque Supplémentaire même lorsqu'elles Chargent une figurine de **Cavalerie**, et le conservent même si elles sont ensuite contre-Chargées par une figurine de **Cavalerie**.

Éclaireurs Wargs – Sharku envoie régulièrement quelques cavaliers prendre de l'avance sur la meute pour repérer l'ennemi et le harceler.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés mais avant que la première Initiative ne soit lancée, vous pouvez choisir jusqu'à D6 **Guerriers** alliés. Les figurines choisies peuvent immédiatement se Déplacer comme en Phase de Mouvement, puis Tirer comme en Phase de Tir. Durant ce Mouvement, les figurines alliées ne peuvent pas se Déplacer à moins de 1" d'une figurine ennemie et ne peuvent donc pas Charger. Dans les Scénarios où les figurines entrent sur la table, les figurines choisies entrent et se Déplacent sur la table avant le premier Tour de jeu ; elles comptent comme ayant obtenu un résultat de 6 sur leur jet pour entrer. Chaque figurine est traitée comme une Troupe séparée dans ce cadre.

Embuscade – Les Wargs que Sharku commande sont experts dans l'art de l'embuscade.

Dans les Scénarios qui utilisent la Règle Spéciale *Maelström de Bataille*, l'Armée des Loups de l'Isengard remporte automatiquement le jet pour savoir qui a l'Initiative du premier Tour. Si les deux Armées ont une règle qui leur permet de faire cela, jetez l'Initiative normalement. De plus, les figurines de cette Armée peuvent Charger le Tour où elles entrent sur la table, même si ce n'est normalement pas possible. Les figurines qui Chargent ainsi n'ont pas besoin de faire de Test de Bravoure pour Charger une figurine *Terrifiante*.

Le Rassemblement de l'Isengard

Les Rohirrim ayant fui pour le Gouffre de Helm, Saroumane rassemble la pleine puissance de ses armées à Orthanc. Debout face à plus de dix mille combattants Uruk-hai, Saroumane les harangue pour les plonger dans une frénésie meurtrière avant de leur ordonner de marcher sur le Gouffre. C'est là qu'ils affronteront Théoden et tous ceux qui espèrent défendre la forteresse à ses côtés.

L'armée que Saroumane déchaîne est principalement constituée d'Uruk-hai, de puissants guerriers en armures lourdes qui ne se préoccupent que des guerres qu'ils sont nés pour mener. Très endurants, ils marchent rapidement et sans broncher vers le Gouffre de Helm. Dans les rangs des Uruk-hai, on trouve des Berserkers : ce sont des guerriers qui délaissent la protection des armures pour mieux se couvrir de sang. Ils comptent parmi les plus mortels instruments de l'armée du Magicien Blanc.

Lorsque la phalange Uruk-hai engage le combat, elle le fait avec une férocité terrifiante. Les combattants ne se soucient pas de la vie de leurs alliés et poursuivent l'attaque même lorsque ceux-ci sont tués à leurs côtés. Les lames adverses rebondissent sur leur armure épaisse et leurs larges boucliers, ce qui leur permet de presser l'avantage pour anéantir les ennemis du Magicien Blanc. En dépit de leur naissance toute récente, les Uruk-hai sont remarquablement doués au combat.

Avec le Magicien Blanc pour les guider, les forces d'Isengard sont certainement l'une des plus grandes armées de la fin du Troisième Âge. Peu sont ceux qui peuvent espérer les égaler en nombre, et moins encore peuvent rivaliser avec la force pure, l'endurance et l'envie de tuer des Uruk-hai. Il faudrait une armée menée par les plus grands héros du Troisième Âge pour espérer avoir raison d'eux.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SARoumane** 170 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Vraskû** **LEGACY** 70 points
- **CAPITAINE ÉCLAIREUR Uruk-hai** 55 points
- **CAPITAINE Uruk-hai** 65 points

HÉROS MINEURS

- **CHAMAN Uruk-hai** 55 points
 - Armure 5 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **GRIMA Langue-de-Serpent** 25 points
- **TAMBOUR Uruk-hai** 35 points

GUERRIERS

- **ÉCLAIREUR Uruk-hai** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier 1 point
 - Arc uruk 1 point
- **URUK-HAI SAUVAGE** **LEGACY** 13 points
- **GUERRIER Uruk-hai** 9 points
 - Bannière 25 points
 - Arbalète 2 points
 - Pike 1 point
 - Bouclier 1 point
- **BERSERKER Uruk-hai** 15 points
- **TROLL D'ISENGARD** 100 points
 - Échanger le Bouclier
contre un Tambour de guerre (**Isengard**) 25 points
 - Lance 5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Rassemblement d'Isengard doit toujours inclure Saroumane, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Vous ne connaissez ni la peur, ni la douleur** » – Saroumane a ancré dans l'esprit de ses Uruk-hai qu'ils sont invincibles, et ils semblent tous y croire.

Le Seuil de Démoralisation d'une Armée du Rassemblement de l'Isengard est de 66% au lieu de 50%.

Isengard Déchaînée – Quand les armées d'Orthanc quittent Isengard, elles marchent sans hésitation vers le Gouffre de Helm pour apporter la ruine au Rohan.

Lors du premier Tour de la partie, chaque **Héros Uruk-hai** allié peut déclarer une Marche Héroïque gratuite. De plus, les Capitaines Uruk-hai gagnent la Frappe Héroïque.

« **Il n'y aura pas d'aube pour les Hommes** » – Saroumane a conditionné ses combattants Uruk-hai à ne faire preuve d'aucune pitié, surtout envers la race des Hommes.

Les **Uruk-hai** alliés gagnent la Règle Spéciale **Haine (Homme)**.

Les Assaillants du Gouffre de Helm

C'est lors du Siège du Gouffre de Helm que les royaumes des Hommes subissent la pleine puissance des armées de l'Isengard. Des vagues entières d'Uruk-hai s'écrasent contre les murs de la forteresse, tous poussés par leur désir irrépressible de massacrer tous ceux qui défendent la forteresse et de répandre le sang des Hommes et des Elfes sur les pavés. Frénétiques depuis le discours de leur maître, les combattants Uruk-hai sont une menace comme n'en a jamais connu le plus grand bastion des Rohirrim.

À l'aide de grandes échelles de siège et de leurs capacités athlétiques, les Uruk-hai se hissent au sommet des murs pour submerger les défenseurs. Protégés par de lourdes armures et équipés d'armes forgées dans les fosses d'Isengard, les Uruk-hai sont comme possédés et rien ne semble pouvoir arrêter les coups qu'ils portent au mépris de leur propre sécurité. Certains d'entre eux sont plongés dans une soif de sang meurtrière et ne portent quasiment aucune protection, préférant l'utilisation de grandes épées capables de trancher un ennemi en deux ou de le projeter par-dessus les créneaux pour l'envoyer s'écraser au sol.

En l'absence du Magicien Blanc, ce sont les capitaines Uruk-hai qui commandent l'assaut sur le Gouffre de Helm ; ils sont les plus forts et les plus vicieux de leur race. Très peu égalent ces guerriers barbares en force brute, car ils sont capables de fendre os, armure et armes avec une facilité glaçante. Chercher à affronter ces tueurs sans merci mène à une mort certaine les guerriers trop peu expérimentés pour leur faire face.

Saroumane n'a pas envoyé que des milliers d'Uruk-hai : ceux-ci emmènent avec eux les engins de guerre infâmes que leur maître a élaborés. De gigantesques balistes envoient d'énormes pieux vers les murs, fracassant la pierre et dressant au passage les échelles pour atteindre le chemin de ronde. Les équipes de démolition Uruk entraînent dans la bataille des bombes dont l'explosion peut détruire la roche et provoquer de lourdes pertes. L'armée d'Isengard est très puissante et n'a qu'un seul but : détruire le monde des Hommes.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE URUK-HAI**..... 65 points

HÉROS MINEURS

- **CHAMAN URUK-HAI** 55 points
 - Armure..... 5 points

GUERRIERS

- **GUERRIER URUK-HAI** 9 points
 - Bannière..... 25 points
 - Arbalète 2 points
 - Pique 1 point
 - Bouclier 1 point
- **BERSERKER URUK-HAI** 15 points
- **ÉQUIPE DE DÉMOLITION URUK-HAI**..... 80 points
- **BALISTE DE SIÈGE D'ISENGARD** 75 points
- **TROLL D'ISENGARD** 100 points
 - Échanger le Bouclier
contre un Tambour de guerre (**Isengard**) 25 points
 - Lance 5 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Assaillants du Gouffre de Helm doit toujours inclure un Capitaine Uruk-hai, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Vous ne connaissez ni la peur, ni la douleur** » – Saroumane a ancré dans l'esprit de ses Uruk-hai qu'ils sont invincibles, et ils semblent tous y croire.

Le Seuil de Démoralisation d'une Armée des Assaillants du Gouffre de Helm est de 66% au lieu de 50%.

Commandant des Uruk-hai – Les commandants des forces de Saroumane sont les plus forts et les plus cruels des Uruk-hai sortis des fosses d'Isengard.

Le Capitaine Uruk-hai qui est votre **Général** augmente ses Attaques et Points de Vie à 3.

Brisez les Murs – Saroumane a déchaîné ses armes les plus dévastatrices sur le Gouffre de Helm afin d'abattre ses murs par le métal et le feu.

Les Balistes d'Isengard alliées peuvent relancer les Jets pour Toucher et les Jets de Déviation qui donnent 1. De plus, lorsqu'une Charge de Démolition alliée détone, vous pouvez jeter deux dés sur le Tableau de Détonation plutôt qu'un seul et choisir le résultat.





LA GUERRE DE L'ANNEAU :



L'ASSAUT DU MORDOR

L'Armée de Minas Morgul

Sur la frontière Ouest du Mordor se trouve la cité morte de Minas Morgul, repaire des Nazgûl et forteresse majeure du Mordor. Pourtant, Minas Morgul n'a pas toujours été la cité maudite qu'elle est aujourd'hui ; il s'agissait autrefois d'une place-forte du Gondor. Connue sous le nom de Minas Ithil, la forteresse était le premier bastion contre les armées du Mordor, une ligne de défense infranchissable prévue pour tenir à distance les forces du Seigneur des Ténèbres.

Cela s'est terminé quand les Nazgûl ont fondu sur la cité pour la conquérir grâce à leur magie maléfique et en faire un lieu de désespoir. Désormais plongée dans l'ombre, Minas Morgul dégage un éclat verdâtre inquiétant et un sentiment de malaise. La rumeur dit que ceux qui s'approchent trop de Minas Morgul sont submergés par un profond désespoir, car les Nazgûl hantent les lieux depuis si longtemps que leur influence néfaste a corrompu jusqu'aux terres environnantes.

Les troupes stationnées à Minas Morgul sont également investies du pouvoir obscur des Nazgûl et leurs armes semblent de plus en plus puissantes au fil du temps passé dans la cité. On y trouve des Orques du Morannon qui ont fait un arrêt à la cité morte avant de rejoindre Osgiliath. Ces Orques forment une troupe de choc formidable – la force innée des Morannon est un excellent complément aux armes maudites des occupants réguliers de la forteresse.

Les soldats de Minas Morgul ne sont pas tous vivants. Des spectres éthérés auraient été aperçus aux côtés des Orques, attirant ceux qui respirent encore vers le danger. Et les plus puissants guerriers de Minas Morgul sont sans conteste les Nazgûl, tout particulièrement le Roi-Sorcier d'Angmar. Serviteur le plus terrifiant de Sauron, le Roi-Sorcier mène les armées du Seigneur des Ténèbres au combat depuis sa sinistre Ombre Ailée, et quand il quitte Minas Morgul pour partir en guerre, le Roi-Sorcier est au faite de son pouvoir.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Roi-Sorcier d'Angmar**150 points
avec 3 Attaques, 3 de Puissance, 18 de Volonté, 3 de Destin
 - Ombre Ailée caparaçonnée70 points
 - Ombre Ailée50 points
 - Couronne de Morgul25 points
 - Cheval20 points
 - Lame de Morgul10 points
 - Arme à deux mains5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Nazgûl**90 points
avec 2 Attaques, 1 de Puissance, 10 de Volonté, 1 de Destin
 - Ombre Ailée50 points
 - Cheval20 points
 - Lame de Morgul10 points

HÉROS COMMUNS

- **Kardûsh, le Pyromancien** **LEGACY**65 points
- **Capitaine Orque du Mordor**45 points
- **Maître de Discipline Orque**45 points
- **Capitaine Orque du Morannon**55 points
 - Bouclier5 points
 - Arme à deux mains5 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque du Mordor**50 points
 - Warg20 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Tambour Orque du Mordor**30 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Mordor**5 points
 - Bannière25 points
 - Arc orque1 point
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
 - Arme à deux mains1 point
- **Guerrier Orque du Morannon**8 points
 - Bannière25 points
 - Bouclier et Lance2 points
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
- **Rôdeur de Morgul** **LEGACY**10 points
- **Pisteuse Orque** **LEGACY**6 points
- **Spectre**15 points
- **Troll du Mordor**90 points
 - Tambour de guerre (**Mordor**)25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de Minas Morgul doit toujours inclure le Roi-Sorcier d'Angmar, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

La Cité Morte – La cité toute entière de Minas Morgul est corrompue par les maléfices du Roi-Sorcier, transformée en repaire de spectres ; les Orques qui y servent semblent avoir hérité d'une partie de leurs pouvoirs surnaturels.

Les Capitaines Orques du Mordor et les Guerriers Orques du Mordor gagnent la Règle Spéciale Lame des Morts.

L'Appel de Morgul – Le pouvoir de la cité morte imite celui des Nazgûl eux-mêmes et attire le Porteur de l'Anneau à elle s'il venait à s'égarer trop près.

Si l'Armée ennemie contient un Porteur de l'Anneau, celui-ci subit un malus de -1 à son jet pour la Volonté de Sauron.

Menés par la Peur – Les Orques de Minas Morgul craignent bien plus le Roi-Sorcier et ses alliés spectraux que n'importe quel adversaire.

Les Orques alliés à moins de 3" d'un **Esprit** allié réussissent automatiquement les Tests de Bravoure pour Charger une figurine Terrifiante.



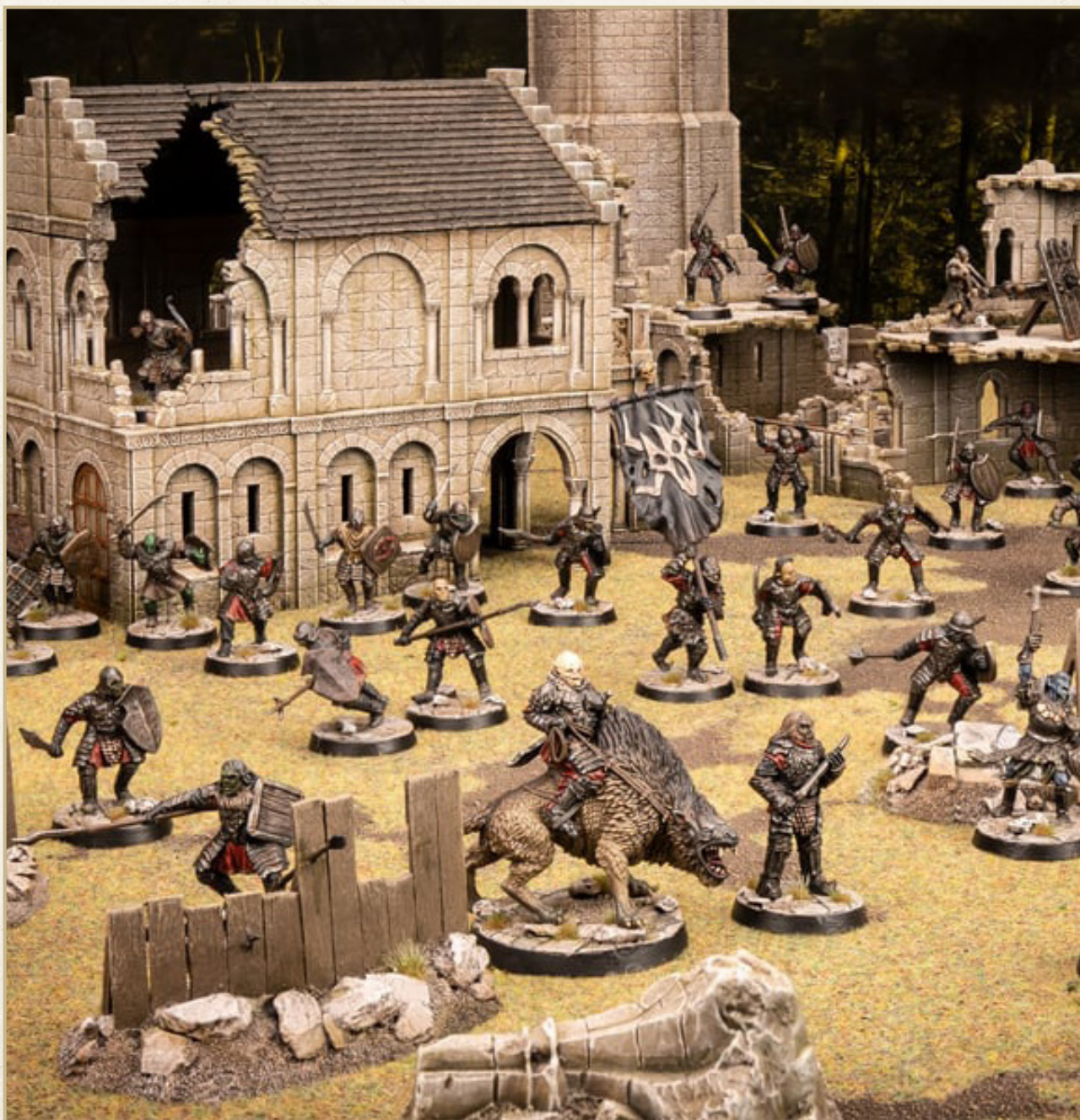
L'Ost de Gothmog

Au terme du Troisième Âge, Sauron se prépare à déclarer ouvertement la guerre aux peuples libres de la Terre du Milieu. Il frappera en premier lieu sur la cité de Minas Tirith et le royaume du Gondor avec toute sa puissance, car ils ont trop longtemps fait obstacle à ses projets. Pour détruire la race des Hommes, Sauron déploie la plus grande armée d'Orques qu'il puisse amasser et l'envoie raser la Cité Blanche.

Son lieutenant, Gothmog, l'Orque le plus gradé des légions du Mordor, dirige cette armée. Bien qu'il soit diminué et moins habile au combat que naguère, cet Orque cruel et disgracieux est inégalé par ses pairs. Peu d'entre eux possèdent l'esprit stratégique affûté de Gothmog, car celui-ci se rend maître de tout champ de bataille où il pose le pied. Dirigeant les armées du Mordor avec une ténacité sauvage, Gothmog ne désire qu'une chose : anéantir la race des Hommes.

Le grand ost de Gothmog est composé de légions d'Orques du Morannon ; plus forts et résistants que les Orques du Mordor classiques, ces tueurs vicieux sont équipés de solides armures et d'armes de meilleure qualité. Les immenses Trolls du Mordor marchent aux côtés des Orques ; certains emportent d'immenses armes pour abattre murs et ennemis, tandis que d'autres poussent de puissantes machines de guerre destinées à ensevelir Minas Tirith sous les rochers.

Ce sont ces troupes qui ont ravagé la cité d'Osgiliath et l'ont submergée en massacrant les défenseurs, la ramenant à nouveau dans le giron du Seigneur des Ténèbres. À la suite du sac d'Osgiliath, Gothmog a déchaîné ses armées sur Minas Tirith pour la plus grande bataille du Troisième Âge. La puissance de celles-ci est telle qu'il faudrait unir les Peuples Libres pour les arrêter et les défaire.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Gothmog, Lieutenant de Sauron**120 points
 - Warg.....20 points
 - Bouclier5 points

HÉROS COMMUNS

- **Guritz, Maître des Réserves** 65 points
- **L'Exécuteur de Gothmog**..... 55 points
- **Goroth, Capitaine du Morannon** **LEGACY** 85 points
- **Zagdûsh, Capitaine Orque** **LEGACY** 60 points
- **Capitaine Orque du Morannon** 55 points
 - Bouclier5 points
 - Arme à deux mains5 points
- **Capitaine Orque du Mordor** 45 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque du Mordor**..... 50 points
 - Warg.....20 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Morannon**.....8 points
 - Bannière.....25 points
 - Bouclier et Lance.....2 points
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
- **Guerrier Orque du Mordor**.....5 points
 - Bannière.....25 points
 - Arc orque1 point
 - Bouclier1 point
 - Lance1 point
 - Arme à deux mains1 point
- **Troll du Mordor** 90 points
 - Tambour de guerre (**Mordor**)25 points
- **Baliste de Siège Orque du Mordor**..... 50 points
 - Munitions Enflammées..... 10 points
- **Catapulte du Mordor**150 points
 - Têtes Coupées.....20 points
 - Munitions Enflammées..... 10 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Ost de Gothmog doit toujours inclure Gothmog, Lieutenant de Sauron, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

La Destruction des Hommes – *La haine de Gothmog pour la race des Hommes est profondément enracinée, et il ne connaîtra pas le repos tant que Minas Tirith sera encore debout.*

La Portée de la Règle Spéciale de Gothmog « L'Âge des Hommes est terminé » est augmentée à 12". De plus, la Portée de la Règle Spéciale de Gothmog « Le Temps des Orques est arrivé » est augmentée à l'intégralité du champ de bataille.

Règne Tyrannique – *La brutalité avec laquelle Gothmog mène ses armées implique que ses sbires n'oseront pas fuir la bataille de peur de subir sa colère.*

Les **Héros Orques** alliés peuvent bénéficier du « Tenez-bon ! » de Gothmog.

Assaut Impitoyable – *Les Orques n'ont fait preuve d'aucune pitié en attaquant Osgiliath et n'en auront pas plus pour la Cité Blanche.*

Les **Orques** alliés peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent des Coups contre une figurine Bloquée.



Les Spectres Ailés

Lorsque les Nazgûl furent envoyés de Minas Morgul pour chasser l'Anneau Unique, ils le firent sur le dos de destriers noirs comme l'ombre. Ils chevauchèrent à la poursuite du Porteur de l'Anneau, traquant Frodon jusqu'à la Bruinen, où la magie d'Arwen fit appel au grand pouvoir de la rivière pour emporter les Nazgûl. Ainsi, les Spectres de l'Anneau perdirent leurs chevaux – mais de bien plus puissantes montures les attendaient en Mordor.

Alors quand ils repartent des terres noires, les Nazgûl sont sur le dos de leurs monstrueuses Ombres Ailées, car la discrétion est un luxe que le Seigneur des Ténèbres ne peut plus se permettre. Ces grandes créatures ailées font partie des plus terrifiantes du Mordor. Elles sont reconnaissables à leurs longs cous grotesques et leurs gueules sont garnies de rangées de dents acérées. L'envergure de leurs grandes ailes de cuir est énorme et plonge dans l'ombre tout ce qui se trouve en contrebas, tandis que leurs griffes perforent les armures avec une efficacité glaçante.

Du haut des Ombres Ailées, les Nazgûl peuvent couvrir prestement de grandes distances et scruter rapidement les terres qu'ils survolent à la recherche du Porteur de l'Anneau. Le cri d'une Ombre Ailée est un son horrible, guttural et animal, qui entame sérieusement la volonté de tous ceux qui l'entendent.

Si une Ombre Ailée vient à prendre une proie en chasse, aucun cheval, Warg ni autre monture ne peut espérer la distancer ; le salut ne viendra que si l'attention de la créature est détournée. La puissance de ces créatures est telle qu'elles peuvent utiliser leurs grandes griffes pour détruire des armes de siège ou empoigner des ennemis, afin de les broyer ou de simplement les lâcher une fois suffisamment haut, les condamnant à une chute mortelle. Elles inspirent une telle terreur indicible qu'il est impossible de douter qu'elles soient les montures parfaites pour les plus redoutables serviteurs de Sauron.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Le Roi-Sorcier d'ANGMAR** 170 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin
et avec Ombre Ailée
- Couronne de Morgul 25 points
- Ajouter un caparaçon à l'Ombre Ailée 20 points
- Lame de Morgul 10 points

HÉROS COMMUNS

- **NAZGÛL** 170 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin
et avec Ombre Ailée
- Ajouter un caparaçon à l'Ombre Ailée 20 points
- Lame de Morgul 10 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Cette Armée ne peut inclure qu'un maximum de 9 figurines : 8 Nazgûl et le Roi-Sorcier.

RÈGLES SPÉCIALES

Charge Surpuissante – *La masse d'une Ombre Ailée est telle que lorsqu'elle charge, elle peut écraser ceux qui se trouvent sur son chemin.*

La première fois qu'un **Monstre** allié Charge pendant son Activation, il peut choisir d'utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, chaque figurine qu'il a Chargée subit une Touche de Force 5. Les figurines de **Cavalerie** subissent une Touche sur la **Monture** et sur le cavalier. Si après la résolution de ces Touches, le **Monstre** n'est plus Engagé au Combat, il peut continuer son Activation et Charger encore s'il le souhaite ; mais s'il le fait, les Charges suivantes ne confèrent plus cet effet.

Attaque Aérienne – *Quand une Ombre Ailée vole au-dessus des lignes ennemies, elle a de fortes chances de chercher à saisir ses adversaires pour les écraser dans ses griffes.*

À la fin du Mouvement d'un **Monstre** allié, si celui-ci n'est pas Engagé au Combat, vous pouvez choisir une unique figurine ennemie, qui n'est pas Engagée au Combat, qui se trouve directement sur le chemin parcouru par le **Monstre** – ce chemin est de même largeur que le socle du **Monstre**. La figurine choisie subit une Touche de Force 5 et, si elle survit, est Jetée à Terre. Les figurines de **Cavalerie** subissent une Touche sur la **Monture** et sur le cavalier.



Les Légions du Mordor

Sauron, le Seigneur des Ténèbres, a rassemblé ses armées en Mordor, amassant à ses côtés des milliers d'Orques et de mauvais Hommes, et il est désormais prêt à déchaîner toute sa puissance sur les terres qui lui résistent. La principale cible de sa fureur est le royaume du Gondor et c'est sur les champs du Pelennor que les légions du Mordor frapperont de toutes leurs forces pour écraser les ennemis du Seigneur des Ténèbres.

Une immense armée d'Orques, d'une taille jamais vue jusqu'alors en Terre du Milieu, se prépare à assaillir la Cité Blanche dans le but affiché de l'incendier et de la détruire pierre par pierre. Menés par le fin tacticien orque Gothmog, ces Orques sont les mieux équipés de tous ceux qui servent Sauron ; ils attaqueront avec toute leur fureur pour mettre fin à la race des Hommes et assurer un Âge dominé par les Orques.

Sauron dispose cependant d'autres serviteurs. Du Sud vient une armée de Haradrim, des guerriers tribaux portés par de grands Mûmakil capables de piétiner quiconque se trouve sur leur route. Venus des terres de Rhûn, les Orientaux ont pris cause pour le Seigneur des Ténèbres ; chacun d'eux est un zélate fanatique prêt à mettre ses compétences martiales exceptionnelles au service de Sauron. Ensemble, ces forces cherchent à causer la perte de Minas Tirith et de ceux qui ont fait vœu de la défendre de leurs vies.

Au sommet de la chaîne de commandement des Légions du Mordor se trouve le serviteur le plus mortel et le plus loyal de Sauron, celui qui l'a servi pendant des siècles et dirige aujourd'hui la plus grande bataille menée en son nom : le maléfique Roi-Sorcier d'Angmar. Avec un tel adversaire à la tête des légions du Mordor, c'est un jour sombre pour les peuples libres de la Terre du Milieu, un jour qui pourrait voir leurs foyers tomber à jamais dans l'ombre...

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les **Guerriers du Mordor** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros du Mordor**.
- Les **Guerriers du Harad** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros du Harad**.
- Les **Guerriers Orientaux** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Oriental**.

RÈGLES SPÉCIALES

« Ne cessez l'assaut que lorsque la Cité sera prise » – Les soldats du Mordor savent que la meilleure façon de faire capituler Minas Tirith est de tuer ceux qui dirigent ses défenses.

Les **Héros** alliés peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent des Coups contre un **Héros** ennemi.

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Roi-Sorcier d'Angmar** 245 points
avec 3 Attaques, 3 de Puissance, 18 de Volonté, 3 de Destin
et avec Ombre Ailée caparaçonnée et Couronne de Morgul
 - Lane de Morgul 10 points
 - Arme à deux mains 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Nazgûl** 170 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin
et avec Ombre Ailée
 - Lane de Morgul 10 points

- **Khamûl l'Oriental** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **L'Innommable** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Dwimmerlaik** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Sénéchal Noir** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Seigneur des Ombres** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **L'Immortel** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Traître** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Chevalier d'Umbur** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points

- **Gothmog, Lieutenant de Sauron** 120 points
 - Warg 20 points
 - Bouclier 5 points
- **Chef de Guerre des Mûmakil** 400 points
- **Suladân, le Seigneur Serpent** 120 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
- **Le Roi Doré d'Abrahân** **LEGACY** 130 points
- **Roi Haradrim** **LEGACY** 70 points
 - Cheval 20 points
- **Amûr, Seigneur des Lames** 135 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

HÉROS COMMUNS

- **Guritz, Maître des Réserves** 65 points
- **L'Exécuteur de Gothmog** 55 points
- **Goroth, Capitaine du Morannon** **LEGACY** 85 points
- **Zaqûsh, Capitaine Orque** **LEGACY** 60 points
- **Capitaine Orque du Morannon** 55 points
 - Bouclier 5 points
 - Arme à deux mains 5 points
- **Capitaine Orque du Mordor** 45 points
- **Grande Bête de Gorroth** **LEGACY** 175 points
- **Maréchal des Núménoréens Noirs** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
 - Lance de cavalerie 5 points
- **Râza, Crochet du Serpent** 75 points
- **Hâsharim** 80 points
- **Maître de Discipline Haradrim** 45 points
- **Chef Haradrim** 50 points
 - Arc 5 points
- **Mûmak de Guerre du Harad** 250 points
 - Cuir Épais 25 points
 - Chef Cornac Mahûd 25 points
 - Rochers 20 points
 - Peintures de Guerre 20 points
 - Armes de Défenses 20 points
 - Mauvais Caractère 15 points
 - Cordes de Descente 10 points
- **Capitaine Oriental** 60 points
- **Capitaine Cataphractaire Oriental** 90 points
- **Prêtre de Guerre Oriental** 60 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque du Mordor** 50 points
 - Warg 20 points
- **Chevalier Dragon Oriental** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Morannon** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **Guerrier Orque du Mordor** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Troll du Mordor** 90 points
 - Tambour de guerre (**Mordor**) 25 points
- **Baliste de Siège Orque du Mordor** 50 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Catapulte du Mordor** 150 points
 - Têtes Coupées 20 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Guerrier Núménoréen Noir** 10 points
- **Chevalier Núménoréen Noir** 20 points
 - Échanger la Lance de cavalerie contre une Bannière 25 points
 - Échanger la Lance de cavalerie contre un Cor de guerre 25 points
- **Guerrier Haradrim** 6 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
- **Pillarâ Haradrim** 11 points
 - Bannière 25 points
 - Arc et Lance de guerre 2 points
 - Arc 1 point
 - Lance de guerre 1 point
- **Garde Marchand d'Abrahân** **LEGACY** 9 points
- **Gardien de Kârna** **LEGACY** 9 points
 - Arc 1 point
 - Lames jumelles 1 point
- **Guerrier Oriental** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale et Bouclier 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Cataphractaire Oriental** 15 points
 - Bannière 25 points
 - Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Oriental**) 25 points
- **Guerrier Dragon Noir** 10 points
 - Échanger le Bouclier contre une Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale 1 point

Les Légions du Grand Œil

Au cœur des terres du Mordor, le Seigneur des Ténèbres a rassemblé la plus grande armée du Troisième Âge, une force capable de plonger les terres libres de la Terre du Milieu dans la ruine. C'est cette immense armée que Sauron a déchaînée contre ses ennemis, avec pour unique objectif d'écraser toute résistance sous l'assaut de ses serviteurs et d'instaurer un nouveau règne de terreur où il régnerait en maître absolu.

La majorité des troupes du Seigneur des Ténèbres est composée d'Orques : des créatures sauvages, vouées corps et âme à Sauron. Féroces et assoiffés de sang, les Orques du Mordor déferlent par la Porte Noire pour faire la guerre aux ennemis de leur maître, chacun cherchant à gagner sa faveur. Ces Orques sont menés par de barbares capitaines ayant servi Sauron durant des siècles : des guerriers impitoyables, devenus des tueurs sans scrupules, combattant sous les bannières du Grand Œil.

Mais il n'y a pas que des Orques au service du Seigneur des Ténèbres. Des garnisons d'Hommes maléfiques, connus sous le nom de Núménoréens Noirs, le vénèrent également. Descendants de ceux qui s'allièrent à Sauron durant le Second Âge, ces Núménoréens Noirs seraient imprégnés d'une terrible magie leur conférant une longévité surnaturelle, au prix de leur humanité et de leur libre arbitre. Revêtus de robes noires et d'armures d'un acier sinistre, ces redoutables guerriers inspirent la terreur à tous ceux qui osent se dresser contre eux.

À la tête des armées du Seigneur des Ténèbres trônent les Nazgûl, les plus fidèles serviteurs de Sauron. Lorsqu'ils chevauchent vers la guerre, ils colportent la mort et le désespoir. Mais eux-mêmes restent liés à la volonté de leur maître. Du haut de la Tour de Barad-dûr, le regard de Sauron perce toute chose : un immense œil nimbé de flammes qui veille sans relâche sur ses forces. Nul au sein de l'armée de Sauron n'échappe à sa vue, et ceux qui le déçoivent ne peuvent se soustraire à sa colère.

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Légions du Grand Œil doit toujours inclure un **Nazgûl**, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Grand Œil – *Le regard de Sauron transperce armure et chair, et rares sont ceux qui échappent à sa malveillance.*

Au début de la partie, positionnez un Marqueur Grand Œil de 25mm sur le champ de bataille, dans votre Zone de Déploiement. À la fin de chaque Phase de Mouvement, retirez le Marqueur Grand Œil et jetez un D6. Sur un résultat de 2+, vous pouvez positionner le Marqueur n'importe où à moins de 6" de son précédent emplacement. Sur un résultat de 1, Sauron a été distrait. Votre adversaire peut positionner le Marqueur n'importe où à moins de 12" de son précédent emplacement. Le Marqueur Grand Œil ne peut jamais être positionné de telle sorte qu'il soit superposé au socle d'une autre figurine. En revanche, les figurines peuvent terminer leur Mouvement superposées au Marqueur Grand Œil. Les figurines alliées considèrent le Marqueur Grand Œil comme une Bannière. Les figurines ennemies à moins de 3" du Marqueur Grand Œil subissent une pénalité de -1 à tous les Tests de Bravoure ou d'Intelligence qu'elles sont amenées à passer.

Si l'Armée de votre adversaire inclut un Porteur de l'Anneau (à l'exception de Sauron), alors durant la Phase Finale de n'importe quel Tour durant lequel il porte l'Anneau à moins de 3" du Marqueur Grand Œil, il doit lancer un D6. Sur un résultat de 3+, il succombe à Sauron et est immédiatement retiré comme Perte.

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Le Roi-Sorcier d'Angmar** 150 points
avec 3 Attaques, 3 de Puissance, 18 de Volonté, 3 de Destin
 - Ombre Ailée caparaçonnée 70 points
 - Ombre Ailée 50 points
 - Couronne de Morgul 25 points
 - Cheval 20 points
 - Lame de Morgul 10 points
 - Arme à deux mains 5 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **La Bouche de Sauron** 75 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
- **Nazgûl** 120 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin
 - Ombre Ailée caparaçonnée 70 points
 - Ombre Ailée 50 points
 - Lame de Morgul 10 points

- **Khamûl l'Oriental** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **L'Innommable** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Dwimmerlaik** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Sénéchal Noir** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Seigneur des Ombres** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **L'Immortel** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Traître** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Chevalier d'Umbar** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Gothmog, Lieutenant de Sauron** 120 points
 - Warg 20 points
- **Razgûsh, Chef de Guerre du Nord** **LEGACY** 120 points

HÉROS COMMUNS

- **Guritz, Maître des Réserves** 65 points
- **L'Exécuteur de Gothmog** 55 points
- **Zagdûsh, Capitaine Orque** **LEGACY** 60 points
- **Gorbag, Capitaine Orque** 60 points
- **Muzgûr, Chaman Orque** **LEGACY** 70 points
- **Kardûsh, le Pyromancien** **LEGACY** 65 points
- **Goroth, Capitaine du Morannon** **LEGACY** 85 points
- **Shagrat, Capitaine de Cirith Ungol** 110 points
- **Capitaine Orque du Mordor** 45 points
- **Maître de Discipline Orque** 45 points
- **Capitaine Orque du Morannon** 55 points
 - Bouclier 5 points
 - Arme à deux mains 5 points
- **Capitaine Uruk-hai du Mordor** 55 points
 - Arme à deux mains 5 points
- **Capitaine de la Garde Noire** **LEGACY** 70 points
- **Chef Troll du Mordor** 150 points
- **Grande Bête de Gorgoroth** **LEGACY** 175 points
- **Maréchal des Núménoréens Noirs** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
 - Lance de cavalerie 5 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque du Mordor** 50 points
 - Warg 20 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Tambour Orque du Mordor** 30 points
- **Tambour de la Garde Noire** **LEGACY** 35 points
- **Arachne** 100 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Mordor** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **Chevaucheur de Warg du Mordor** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **Rôdeur de Morgul** **LEGACY** 10 points
- **Pisteuse Orque** **LEGACY** 6 points
- **Guerrier Orque du Morannon** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **Uruk-hai du Mordor** 8 points
 - Arme à deux mains 1 point
- **Garde Noir de Barad-dûr** **LEGACY** 12 points
 - Échanger le Bouclier contre une Bannière 25 points
- **Troll du Mordor** 90 points
 - Tambour de guerre (**Mordor**) 25 points
- **Baliste de Siège Orque du Mordor** 50 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Catapulte du Mordor** 150 points
 - Têtes Coupées 20 points
 - Munitions Enflammées 10 points
- **Guerrier Núménoréen Noir** 10 points
- **Chevalier Núménoréen Noir** 20 points
 - Échanger la Lance de cavalerie contre une Bannière 25 points
 - Échanger la Lance de cavalerie contre un Cor de guerre 25 points

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՄԱՍԻՆ



LA GUERRE DE L'ANNEAU :



Le Ralliement des Hommes Mauvais

L'Armée des Orientaux

Bien qu'il soit vrai que de nombreux Hommes de la Terre du Milieu aient le cœur noble et bon, il n'en va pas de même pour tous. Dans les terres de Rhûn se trouve l'immense empire des Orientaux : des Hommes corrompus ayant juré allégeance au Seigneur des Ténèbres, Sauron. Pour les Orientaux, servir le Seigneur des Ténèbres n'est pas seulement un devoir, c'est un honneur — plusieurs sectes lui vouent même un culte zélé. Lorsque Sauron commença à rassembler ses armées pour les déchaîner sur la Terre du Milieu, les Orientaux répondirent sans hésiter à l'appel.

Les armées des Orientaux offrent un spectacle impressionnant : des guerriers extrêmement disciplinés, parés d'armures d'or étincelantes et possédant une rigueur martiale exceptionnelle. Certains affirment que les Orientaux serrent une lame contre leur poitrine dès le sevrage, tandis que d'autres disent que la guerre et l'effusion de sang sont chez eux une forme de culte. Quoi qu'il en soit, il est indéniable que les Orientaux sont des guerriers redoutables, prêts à donner leur vie au nom du Seigneur des Ténèbres.

Alors que Sauron déchaîne ses forces sur le Gondor lors de la Bataille des Champs du Pelennor, un contingent d'Orientaux marche à la guerre contre les Hommes de l'Ouest. Des phalanges de guerriers dorés, armés de hallebardes longues et de boucliers, forment un mur mortel face à leurs ennemis. Ceux qui partent en guerre au Pelennor sont dirigés par Amdûr, un guerrier indomptable, qui ne répond qu'à l'Empereur-Dragon, et commandant des armées de l'Est en son nom.

Flanqués d'escadrons étincelants de cataphractaires, une cavalerie lourde en armure complète montée sur de puissants chevaux de guerre, les Orientaux incarnent peut-être la force de combat la plus redoutable parmi les Hommes. Peu peuvent égaler leur talent martial au corps-à-corps, et encore moins leur frénésie déterminée qui les pousse inlassablement en avant. Sous le commandement d'Amdûr, les Orientaux verront le royaume du Gondor réduit en cendres — ou ils mourront en tentant de le faire.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Amdûr, Seigneur des Lames** 135 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
- **Khamûl l'Oriental** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Oriental** 60 points
- **Capitaine Cataphractaire Oriental** 90 points
- **Prêtre de Guerre Oriental** 60 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

HÉROS MINEURS

- **Chevalier Dragon Oriental** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

GUERRIERS

- **Guerrier Oriental** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale et Bouclier 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Cataphractaire Oriental** 15 points
 - Bannière 25 points
 - Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Oriental**) 25 points
- **Guerrier Dragon Noir** 10 points
 - Échanger le Bouclier contre une Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale 1 point
- **Adeptes du Culte du Dragon** 11 points
- **Basilic de Guerre de Rhûn** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Orientaux doit toujours inclure Amdûr, Seigneur des Lames, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Pas de Quartier... – Les Orientaux combattent jusqu'au dernier souffle au nom du Seigneur des Ténèbres.

Une fois que leur Armée est Démoralisée, les **Orientaux** alliés gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer. De plus, une fois par partie, dans les Scénarios où l'on lance un dé pour déterminer quand la partie s'arrête, vous pouvez choisir de faire relancer le dé si la partie s'arrête avant que vous ne le souhaitiez.

Pousser l'Avantage – Lorsque le nombre de leurs ennemis diminue, les Orientaux sentent la victoire proche et se sentent invincibles.

Tant que l'Armée ennemie est Démoralisée, les **Héros Orientaux** alliés gagnent la Règle Spéciale Sans Peur.

Raser la Cité Blanche – Les Orientaux sont en guerre avec les Hommes du Gondor depuis des siècles et ont étudié les failles de leurs ennemis.

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale Anciens Ennemis (**Gondor**).



À l'Est de la Terre du Milieu se trouvent les terres de Khand, déchirées par la guerre et divisées en de multiples provinces, colonies et villages. Ces territoires sont ainsi dirigés par une myriade de rois et de chefs, chacun gouvernant sans pitié, traîtreusement et dans l'accaparement de richesses, car au Khand le pouvoir appartient à ceux qui peuvent se le payer et la loyauté est une marchandise aussi monnayable que sur un marché.

Les rois s'assurent la loyauté des chefs en les maintenant riches, lesquels à leur tour rémunèrent ceux qui sont sous leur commandement. Pourtant ce même lien de fidélité peut être acheté ; plus d'une fois, un chef ambitieux a amassé suffisamment de richesses pour acheter l'allégeance d'un autre et prendre le contrôle d'une province de Khand. Cependant, quand une telle trahison est découverte, tout roi de Khand digne de ce nom veillera personnellement à ce que les conspirateurs soient mis à mort de la manière la plus cruelle et la plus sadique qu'on puisse imaginer. Ces rois et chefs ne sont pas les seuls à pouvoir acheter la loyauté des guerriers de Khand, dans la mesure où ils sont souvent généreusement payés par les pays voisins pour louer leurs services. Dans ce cas, leurs armées partent en guerre contre le Gondor ou d'autres ennemis du Seigneur des Ténèbres.

Rendus célèbres par leur nature sauvage, ils sont des combattants obstinés et belliqueux qui refusent de se faire marcher dessus quand bien même ils sont durement vaincus. Leurs cavaliers sont compétents et constituent une force de frappe très intéressante pour tuer les éclaireurs et ceux qui s'éloignent trop de leur campement. Néanmoins, les armes les plus meurtrières de ces armées sont leurs chariots, conduits par le roi ou ses fidèles, chargent les rangs ennemis et sèment des cadavres dans leur sillon dévastateur. Avec de telles forces à disposition, il n'est guère étonnant qu'elles soient si convoitées par tous ceux qui souhaitent les recruter.

Contrairement aux Orientaux qui se sont engagés envers Sauron par dévotion, les rois de Khand se sont soumis par peur plutôt que par loyauté. Or, puisque leur alliance avec le Mordor s'est révélée extrêmement rentable, ils sont aussi motivés à se battre pour accroître leurs richesses. Sous le commandement du Seigneur des Ténèbres, ils ont alors pillé et ravagé les avant-postes du Gondor, leurs colonies, et sont même allés jusqu'au Rohan. Ainsi les coffres des rois ont commencé à déborder. Et pourtant, bien que la Bataille des Champs du Pelennor s'annonça être la plus sanglante de toutes, la promesse de butin était si énorme que les guerriers de Khand n'ont pas pu la laisser passer.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Roi de Khand** **LEGACY**100 points
 - Chariot de Khand.....35 points

HÉROS COMMUNS

- **Chef de Khand** **LEGACY** 55 points
 - Cheval.....20 points

GUERRIERS

- **Guerrier de Khand** **LEGACY** 14 points
 - Échanger l'Arme bâtarde contre un Arc.....Gratuit
- **Cavalier de Khand** **LEGACY**8 points
- **Aurige de Khand** **LEGACY** 40 points
 - Échanger l'Arme bâtarde contre un Arc.....Gratuit

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Variags de Khand doit toujours inclure un Roi de Khand, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les Cavaliers de Khand et les Auriges de Khand ne sont pas pris en compte dans le calcul de la Limite d'Arcs de cette Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

Roi Suprême de Khand – *Bien que les terres de Khand soient déchirées dans les conflits guerriers et politiques, il arrive qu'un Roi se hisse temporairement au dessus des autres par son sens diplomatique ou ses aptitudes de combattant.*

Le Roi de Khand qui est votre **Général** gagne un Point de Puissance supplémentaire. De plus, tant qu'il est en vie et sur la table, votre **Général** compte comme une Bannière pour les Scénarios qui donnent des Points de Victoire pour avoir une Bannière encore en vie.

Furie de Khand – *Mercenaires sans pitié venus des terres de l'Est, les Hommes de Khand peuvent être exaltés au combat par la promesses de primes d'or rappelées par leurs capitaines.*

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, vous pouvez déclarer que vous utilisez cette capacité tant qu'il vous reste au moins un **Héros** allié en vie et sur le champ de bataille. Si c'est le cas, jusqu'à la fin de ce Tour, les **Guerriers** alliés à moins de 3" d'un **Héros** allié gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat.



LA HORDE SERPENT

Les tribus du Harad sont depuis longtemps en conflit les unes avec les autres ; les conditions de vie difficiles des terres du Sud les forcent à lutter pour l'eau et les ressources. C'est cette discorde constante qui a empêché les Haradrim de devenir une véritable puissance en Terre du Milieu — du moins jusqu'à l'avènement du Seigneur Serpent.

Grâce à sa maîtrise martiale impressionnante et son ambition impitoyable, Suladân a uni les Haradrim sous sa bannière et s'est proclamé Seigneur Serpent, étendant son influence bien au-delà de tout autre dans l'histoire du Harad. Alors que le Seigneur des Ténèbres a appelé ses serviteurs à la guerre, Suladân mène en réponse la Horde Serpent vers le Nord, jusqu'à la Bataille des Champs du Pelennor, à la recherche de richesses, de gloire, et d'un moyen de s'imposer définitivement comme souverain absolu des terres du Sud.

La Horde Serpent est sans doute la plus grande force Haradrim du Troisième Âge. Des guerriers armés d'arcs et de lances enduites de toxines mortelles, ainsi que des pillards montés sur des chevaux robustes, composent le gros de l'armée, déversant une pluie de flèches empoisonnées sur leurs ennemis. Les plus habiles d'entre eux forment la Garde Serpent : les gardes du corps d'élite du Seigneur Serpent lui-même.

Lorsque la Horde Serpent est déchaînée sur les plaines du Pelennor, leur puissance est une vision terrible : des rangs de Haradrim endurcis, déterminés à réduire la Cité Blanche en poussière, accompagnés de gigantesques Mûmakil laissant derrière eux un sillage de destruction. Unis sous la Bannière Serpent, les armées de Suladân annoncent un sort funeste à tous ceux qu'ils affrontent sur le champ de bataille.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SULADÂN, le Seigneur Serpent**120 points
 - Cheval caparaçonné25 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Le Traître** **LEGACY**130 points
 - Cheval20 points
- **Roi HARADRIM** **LEGACY**70 points
 - Cheval20 points

HÉROS COMMUNS

- **RÂZA, Crochet du Serpent**75 points
- **Chef HARADRIM**50 points
 - Arc5 points
- **Maître de Discipline HARADRIM**45 points
- **Mûmak de Guerre du HARAD**250 points
 - Cuir Épais25 points
 - Chef Cornac Mahûd25 points
 - Rochers20 points
 - Peintures de Guerre20 points
 - Armes de Défenses20 points
 - Mauvais Caractère15 points
 - Cordes de Descente10 points

GUERRIERS

- **GUERRIER HARADRIM**6 points
 - Bannière25 points
 - Cor de guerre25 points
 - Arc1 point
 - Lance1 point
- **PILLARD HARADRIM**11 points
 - Bannière25 points
 - Arc et Lance de guerre2 points
 - Arc1 point
 - Lance de guerre1 point
- **GARDE SERPENT**8 points
- **CAVALIER SERPENT**14 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Horde Serpent doit toujours inclure Suladân, le Seigneur Serpent, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée de la Horde Serpent a une Limite d'Arcs portée à 50% de ses **Guerriers** au lieu des 33% habituels.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Dard du Scorpion – Les Haradrim sont réputés pour enduire leurs armes de toxines exotiques, transformant une simple blessure superficielle en une blessure fatale.

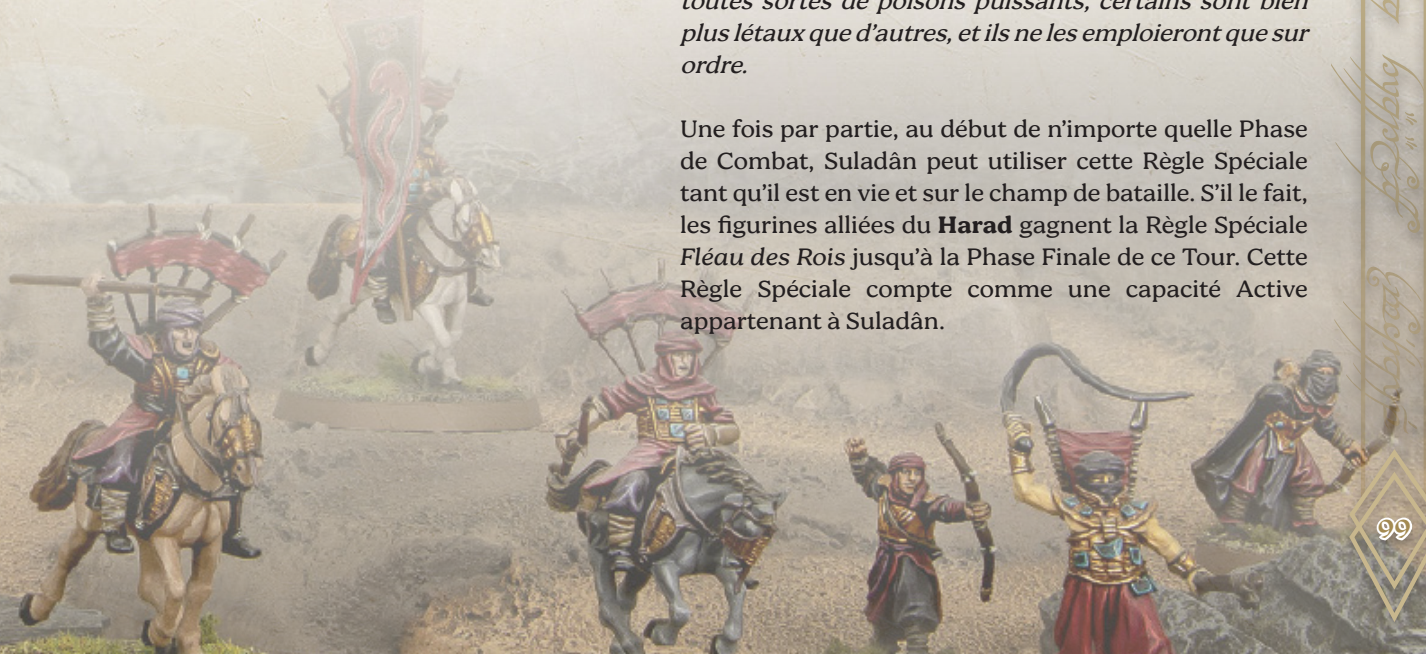
Les figurines alliées possédant la Règle Spéciale **Attaques Empoisonnées** (Arc) la remplacent par **Attaques Empoisonnées** sur toutes leurs armes.

La Garde de Suladân – Tant que la promesse de richesses subsiste, la Garde du Serpent protégera Suladân au péril de leur vie.

Tant que Suladân a encore des Points de Volonté, les figurines d'**Élite** alliées gagnent la Règle Spéciale **Protecteur Attitré** (Suladân, le Seigneur Serpent).

Toxines mortelles – Bien que les Haradrim utilisent toutes sortes de poisons puissants, certains sont bien plus létaux que d'autres, et ils ne les emploieront que sur ordre.

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, Suladân peut utiliser cette Règle Spéciale tant qu'il est en vie et sur le champ de bataille. S'il le fait, les figurines alliées du **Harad** gagnent la Règle Spéciale **Fléau des Rois** jusqu'à la Phase Finale de ce Tour. Cette Règle Spéciale compte comme une capacité Active appartenant à Suladân.



L'Armée du Harad

Lorsque le Seigneur des Ténèbres fit appel à ceux qui lui étaient loyaux pour marcher sur le Gondor, les armées du Harad furent parmi les premières à lui répondre. Les guerriers de nombreuses tribus et de grandes cités du désert se rassemblèrent en une unique et puissante armée, mettant de côté leurs querelles et guerres tribales, et commencèrent la longue marche jusqu'à Minas Tirith et la Bataille des Champs du Pelennor.

Les Haradrim sont un peuple sévère, endurci par une vie difficile dans le désert aride des terres du Sud. Leurs guerriers emploient toutes sortes de tactiques non conventionnelles au combat, notamment l'utilisation de poisons provoquant une mort lente et douloureuse pour tous ceux blessés par leurs flèches et leurs lames. De telles méthodes sont boudées par les autres Hommes mais même eux ne peuvent nier qu'elles sont efficaces.

Ce n'est pourtant pas leur nature sanguinaire ou les toxines qui font que les Haradrim sont si craints : ce sont les Mûmakil. Ces gigantesques bêtes de guerre dominent toutes les armées des peuples libres, éclipsant même les murs des forteresses et les bâtiments. Elles sont capables de balayer aisément des rangs entiers d'ennemis d'un coup de défenses, et leur cuir épais les protège de pratiquement toutes les armes. Ceux qui se trouvent sur leur chemin finiront certainement écrasés dans la poussière.

Lâchées sur le Pelennor, les armées du Harad retournent à nouveau la bataille en faveur du Seigneur des Ténèbres, brisant les armées du Rohan aussi bien physiquement que mentalement. En fait, sans l'arrivée providentielle d'Aragorn et de l'armée des Morts, les Haradrim auraient certainement balayé la Cité Blanche.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Chef de Guerre des Mûmakil** 400 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Le Traître** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Le Roi Doré d'Abrahân** **LEGACY** 130 points
- **Roi Haradrim** **LEGACY** 70 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Chef Haradrim** 50 points
 - Arc 5 points
- **Maître de Discipline Haradrim** 45 points
- **Mûmak de Guerre du Harad** 250 points
 - Cuir Épais 25 points
 - Chef Cornac Mahûd 25 points
 - Rochers 20 points
 - Peintures de Guerre 20 points
 - Armes de Défenses 20 points
 - Mauvais Caractère 15 points
 - Cordes de Descente 10 points

GUERRIERS

- **Guerrier Haradrim** 6 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
- **Pillard Haradrim** 11 points
 - Bannière 25 points
 - Arc et Lance de guerre 2 points
 - Arc 1 point
 - Lance de guerre 1 point
- **Garde Marchand d'Abrahân** **LEGACY** 9 points
- **Gardien de Kârna** **LEGACY** 9 points
 - Arc 1 point
 - Lames jumelles 1 point

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée du Harad a une Limite d'Arcs portée à 50% de ses **Guerriers** au lieu des 33% habituels.

RÈGLES SPÉCIALES

Bêtes de Guerre du Sud – *La vue des imposantes bêtes en train de se déchaîner dans les rangs d'une armée est suffisante pour terrifier même les guerriers les plus braves.*

Les **Mûmakil** alliés gagnent la Règle Spéciale Émissaire du Mal (12").

Le Dard du Scorpion – *Les Haradrim sont réputés pour enduire leurs armes de toxines exotiques, transformant une simple blessure superficielle en une blessure fatale.*

Les figurines alliées possédant la Règle Spéciale *Attaques Empoisonnées* (Arc) la remplacent par *Attaques Empoisonnées* sur toutes leurs armes.

Carnage Monstrueux – *Arrêter un Mûmak en charge est une tâche impossible, à moins de parvenir à tuer la bête.*

Chaque **Héros** qui dirige un Mûmak peut, une fois par partie, déclarer un Combat Héroïque gratuit depuis le sommet du **Mûmak**. Quand il le fait, le **Mûmak** est affecté comme s'il avait déclaré le Combat Héroïque lui-même, mais ne peut pas pivoter avant de Piétiner suite au Combat Héroïque.



Au Sud du Gondor, et du Harad, se trouvent les déserts brûlants et stériles de l'Extrême Harad. Peu de gens peuvent survivre dans des conditions aussi rigoureuses et sèches et la plupart des Haradrim n'osent pas s'aventurer trop au Sud, de peur de manquer d'eau et de succomber à la chaleur. Pourtant, dans ces conditions arides vivent les tribus Mahûd, un peuple de guerriers sauvages abreuvés par la tradition et les superstitions, qui attachent une importance démesurée à la force brute de leurs guerriers. Les Mahûd se moquent des projets ou des tactiques militaires, ils préfèrent charger la tête la première et hurler dans les rangs ennemis, brandissant massues en os, dagues et lances, tandis que d'autres massacreront leurs ennemis avec des fléchettes empoisonnées tirées à l'aide de sarbacanes maniées avec une précision mortelle.

Aux côtés de ceux qui se battent à pied, de nombreux Mahûd montent sur des chameaux de guerre. Ces bêtes sont capables de supporter l'intense chaleur qui sévit sur le sable de l'Extrême Harad, où des montures classiques s'effondreraient et mourraient en quelques jours. Les pillards Mahûd percent les rangs ennemis sans trop se préoccuper de leur propre sécurité, et les empalent sur les défenses acérées de Mûmakil qu'ils ont grossièrement attachées à leur monture.

Les hommes qui mènent leurs pairs au combat ont gagné leur place de chef de tribu par des actes d'une grande férocité et d'une grande brutalité. Seuls les guerriers les plus forts et les plus malins peuvent revendiquer une telle autorité, et ce sont eux qui commandent leurs troupes au front en temps de guerre. Diriger une tribu exige de la force, mais en diriger plusieurs demande également un certain talent dans l'art d'éviter les tentatives d'assassinat. Ainsi, un chef de tribu ayant vaincu les tribus qui l'entourent peut exiger de se faire appeler Roi, ne serait-ce que pour une courte période. Aucune famille noble n'existe dans l'Extrême Harad, la royauté est obtenue par ceux qui sont assez forts pour non seulement la posséder, mais aussi la conserver.

Le seul but des rois Mahûd est de graver leurs noms dans la légende en obtenant un maximum de victoires avec brutalité et en remportant de manière la plus sauvage possible les assauts sur leurs ennemis. Il ne fait guère de doute que si les Mahûd mettaient un terme à ses guerres intestines incessantes et arrêtaient de s'embrouiller entre eux, ils auraient vraisemblablement le pouvoir de conquérir de vastes étendues de terres au Nord.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Roi Mahûd** **LEGACY** 70 points
 - Chameau de guerre 25 points

HÉROS COMMUNS

- **Chef de Tribu Mahûd** **LEGACY** 55 points
 - Chameau de guerre 25 points
 - Sarbacane 5 points
 - Bouclier 5 points
 - Lance de guerre 5 points

GUERRIERS

- **Guerrier Mahûd** **LEGACY** 8 points
 - Sarbacane 1 point
 - Lance 1 point
- **Pillard Mahûd** **LEGACY** 17 points
 - Sarbacane 1 point
 - Lance de guerre 1 point
- **Demi-Troll** **LEGACY** 25 points
 - Échanger l'Arme de base contre une Arme à deux mains Gratuit

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Extrême Harad doit toujours inclure un Roi Mahûd, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Fierté Guerrière – Les Mahûd ne respectent que la force brute et la violence de leurs chefs les transcende au plus haut point.

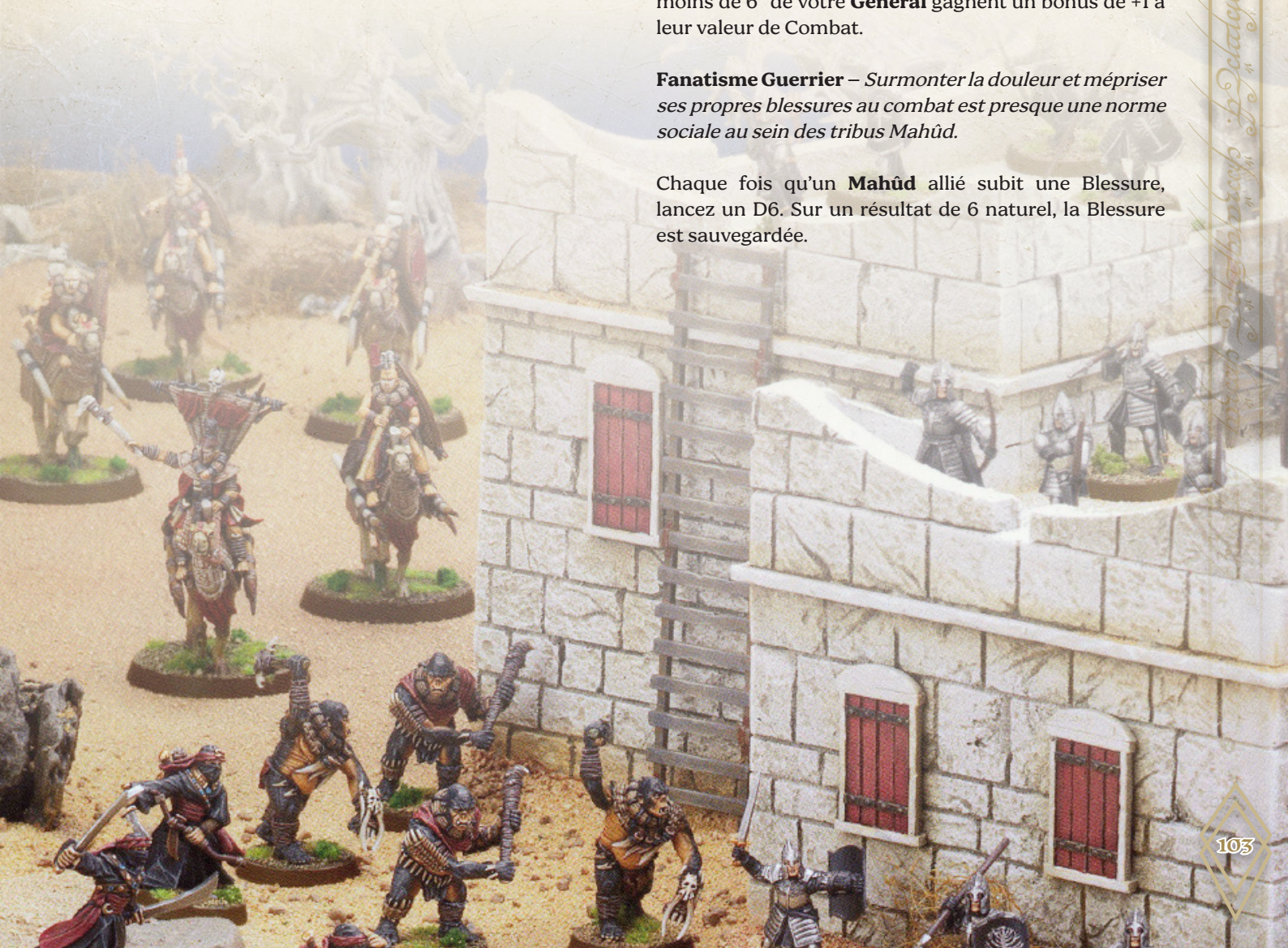
Les **Guerriers Mahûd** à moins de 6" d'un **Héros Mahûd** Engagé au Combat réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.

Exalté par la Mort – L'ascension des héros Mahûd au rang de légende ne se fait que par la nombre de cadavres qu'ils peuvent s'attribuer. Aussi, les Rois Mahûd ne manquent jamais une occasion de brandir les dépouilles de leurs plus valeureux adversaires pour affermir leur autorité.

Si votre **Général** tue un **Héros** ennemi au Combat, alors jusqu'à la fin de ce Tour, les **Guerriers Mahûd** alliés à moins de 6" de votre **Général** gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat.

Fanatisme Guerrier – Surmonter la douleur et mépriser ses propres blessures au combat est presque une norme sociale au sein des tribus Mahûd.

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



L'Armée d'Umbar

La cité d'Umbar est située sur la côte Sud de la Terre du Milieu. Bien qu'elle ait jadis été sous la domination du Gondor, Umbar est depuis devenue une cité indépendante. Mais Umbar n'est en rien un havre de paix : la corruption y règne en maître, et la trahison comme les affaires douteuses sont monnaie courante dans ses ruelles sombres et le long de ses quais obscurs. Ceux qui y vivent ne se soucient guère des autres ; car ne compter que sur soi-même est la seule manière d'éviter le danger, la perfidie... et la mort.

Depuis longtemps, des murmures insinuent que les seigneurs et figures publiques d'Umbar ne sont que des marionnettes entre les mains de l'énigmatique ordre des Hâsharii. Par le biais de ces pantins, les Hâsharii ont une emprise de fer sur Umbar, contrôlant les flux des richesses, des marchandises et des hommes, et soumettant la ville à leur volonté.

Les armées d'Umbar sont composées des corsaires qui voguent sur leurs navires aux voiles noires, de contingents de Haradrim ayant troqué les dunes pour les pierres d'Umbar, et de Núménoréens Noirs, présents depuis que la cité est tombée aux mains de ces mauvais Hommes. Chacun d'eux s'épanouit au mieux dans le quotidien d'Umbar : la cupidité, l'ambition, la cruauté et une propension naturelle à la trahison.

Si Umbar devait partir en guerre, elle déverserait sur ses ennemis une marée d'hommes sans foi ni loyauté, guidés par l'appât du gain et le désir de servir leurs intérêts personnels. Et dissimulé parmi leurs rangs, il y aurait à coup sûr au moins un membre des Hâsharii, envoyé par ses maîtres de l'ombre pour veiller non seulement aux desseins de l'ordre... mais aussi à ceux du Seigneur des Ténèbres Sauron.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Dalamy, Amiral d'Umbar** 100 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Delqamar, Maître de la Passe d'Umbar** 75 points
- **Le Chevalier d'Umbar** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points

HÉROS COMMUNS

- **Hâsharin** 80 points
- **Chef Haradrim** 50 points
 - Arc 5 points
- **Capitaine Corsaire** 55 points
 - Échanger l'Arme à deux mains contre une Arbalète Gratuit
- **Bosco Corsaire** 50 points
 - Échanger la Lance contre une Arbalète Gratuit
- **Maréchal des Númenóreens Noirs** 70 points

GUERRIERS

- **Guerrier Haradrim** 6 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
- **Corsaire d'Umbar** 8 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier léger et Armes de Jet 1 point
 - Lance 1 point
- **Ravageur Corsaire** **LEGACY** 9 points
- **Guerrier Númenóreen Noir** 10 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée d'Umbar doit toujours inclure au moins un Hâsharin.

RÈGLES SPÉCIALES

Faubourgs Lugubres d'Umbar – *Ceux qui ont survécu dans les rues d'Umbar ont appris à se mouvoir dans les ombres pour traquer leur proie et échapper au danger.*

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale *Discretion*.

Mort au Gondor – *Depuis leur rébellion contre la Cité Blanche, les habitants d'Umbar nourrissent une haine viscérale envers le royaume du Gondor.*

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

Prise de Pouvoir – *Si les commandants des armées d'Umbar montrent la moindre faiblesse, les Hâsharii s'empresseront de les remplacer par un chef plus... approprié.*

Si durant la Phase Finale d'un Tour, votre **Général** n'a plus qu'un Point de Vie restant et est à moins de 3" d'un Hâsharin allié qui dispose d'une Ligne de Vue sur lui, vous pouvez décider de retirer votre **Général** comme Perte. Si c'est le cas, vous pouvez immédiatement choisir pour nouveau **Général** un autre **Héros** allié. Cela doit être un des **Héros** avec le Rang de Héros le plus élevé parmi ceux encore en vie. Le **Général** assassiné et déchu perd son mot-clef **Général** et ne compte plus comme le **Général** de votre Armée au regard des Règles Spéciales ou du calcul des Points de Victoire. Si un Hâsharin est votre **Général**, il ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale pour se tuer lui-même. Un autre Hâsharin allié devra être à moins de 3" de lui et disposer d'une Ligne de Vue pour activer à cette Règle Spéciale.



Les Flottes Corsaires

Les Corsaires d'Umbar sont bien connus pour leurs talents de navigateurs, mais plus encore pour les raids meurtriers que ces brigands infligent aux cités côtières de la Terre du Milieu. Les voiles noires d'Umbar sont un signe que ceux qui vivent près de la mer ont dûment appris à reconnaître, et leur présence suffit à terroriser les habitants des campements qu'ils s'apprêtent à mettre à sac.

Les raids des Corsaires sont brefs mais sanglants. Les balistes des vaisseaux lancent d'innombrables projectiles sur la colonie attaquée, couvrant le débarquement des Corsaires et leur course vers leur cible. Les bâtiments sont incendiés, les richesses pillées et ceux qui tentent de protéger leurs foyers sont abattus sur place ou entraînés vers les navires pour y être tués de sang-froid par la méthode qui inspirera le plus le capitaine.

Les capitaines des bateaux dirigent la flotte corsaire. Ce sont des hommes brutaux et sanguinaires qui ont pris le contrôle de leur propre bâtiment et dirigent ceux qui sont à bord lors des raids sur le Gondor. Naturellement, ils réclament la plus grande part du butin. On trouve à leurs côtés les boscos, des combattants costauds et sauvages chargés d'étouffer les mutineries et grassement payés pour cela. Bien que les capitaines distribuent les ordres aux Corsaires, on soupçonne qu'ils soient eux-mêmes aux ordres d'individus dans l'ombre, qui servent un but plus grand.

C'est cette armada que Sauron entend lâcher sur Minas Tirith, payant grassement ses mercenaires pour qu'ils remontent le cours de l'Anduin et attaquent la Cité Blanche depuis le port de Harlond. Nombre de ces vaisseaux aux voiles noires naviguent sur la rivière, pillant tout sur leur passage. Si les Corsaires atteignaient la cité de Minas Tirith, il n'en résulterait rien de bon.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Dalamyr, Amiral d'Umbar** 100 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Delgamar, Maître de la Passe d'Umbar** 75 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Corsaire** 55 points
 - Échanger l'Arme à deux mains contre une Arbalète..... Gratuit
- **Bosco Corsaire** 50 points
 - Échanger la Lance contre une Arbalète..... Gratuit

GUERRIERS

- **Corsaire d'Umbar** 8 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier léger et Armes de Jet 1 point
 - Lance 1 point
- **Arbalétrier d'Umbar** 10 points
- **Ravageur Corsaire** **LEGACY** 9 points
- **Baliste Corsaire** 70 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Si votre Armée inclut Dalamyr, Amiral d'Umbar, alors il doit être votre **Général**. Si une Armée des Flottes Corsaires n'inclut pas Dalamyr, elle doit toujours inclure un Capitaine Corsaire, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Maître de la Flotte – Quand les Corsaires font voile vers le Pelennor, ils sont aux ordres de l'impitoyable maître de la flotte, qui demande une loyauté totale à son équipage.

Si votre Armée n'inclut pas Dalamyr, Amiral d'Umbar, alors le Capitaine Corsaire qui est votre **Général** augmente ses Attaques et Points de Vie à 3. Il gagne en outre les Règles Spéciales Sans Peur et Fin Tireur.

Le Dernier Coup du Sort – Les Corsaires sont une troupe barbare et ils ne font preuve d'aucune pitié pour ceux qui se retrouvent acculés face à eux alors qu'ils ravagent les terres du Gondor.

Les **Corsaires** alliés gagnent la Règle Spéciale Assassin.

Assaut des Balistes – Avant de se jeter au combat, les Corsaires bombardent leurs cibles avec leurs balistes.

Après que les deux camps ont été déployés mais avant le premier Tour de la partie, une unique Baliste Corsaire peut faire une Attaque de Tir en suivant toutes les règles normales de Tir.



LA GRANDE ARMÉE DU SUD

Alors que Sauron s'apprête à déclencher toute sa puissance contre les Peuples Libres de la Terre du Milieu, il ordonne à tous ceux qui le servent de se préparer pour la guerre. Depuis les terres du Sud, des armées d'Hommes maléfiques marchent sur le royaume du Gondor, chacune avide de semer la ruine parmi les Hommes de l'Ouest et de venger les défaites passées qu'ils ont subies en les affrontant. Des Hommes venus du Harad, d'Umbar, de Rhûn et d'au-delà s'unissent pour former la Grande Armée du Sud – peut-être la plus vaste et la plus redoutable coalition de mauvais Hommes que la Terre du Milieu ait jamais connue.

C'est avec cette armée rassemblée que Sauron compte couper la cité de Minas Tirith de ses alliés... avant de la réduire en cendres. Menées par leurs plus grands guerriers, ces armées sont parfaitement préparées à la guerre. Les Orientaux en armure dorée forment des murailles de boucliers presque impénétrables, tandis que les corsaires se ruent dans la mêlée avec une fureur démente, et que les Haradrim harcèlent leurs ennemis de loin, déchaînant sur eux des pluies de flèches enduites de toxines exotiques.

Mais ce sont les grands Mûmakil qui représentent la véritable menace des armées du Sud contre le Gondor. Ces immenses bêtes de guerre foulent le champ de bataille en piétinant tout sur leur passage, leurs épaisses peaux repoussant tous les coups sauf les plus puissants. Sur leurs dos, des howdahs remplis de Haradrim leur permettent de cribler de flèches les ennemis à distance, éliminant toute menace pour les Mûmakil. Si l'un de ces monstres charge... même les hautes murailles de la Cité Blanche pourraient ne pas leur résister.

Ensemble, la puissance combinée de la Grande Armée du Sud représente une menace comme jamais les terres libres n'en ont affrontée. De vastes cohortes de guerriers, prêts à donner leur vie pour prouver leur dévotion au Seigneur des Ténèbres, sont déterminées à faire plier le Gondor – et si leur marche implacable ne peut être arrêtée, alors ce n'est pas seulement Gondor qui tombera... mais toute la Terre du Milieu.

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les **Guerriers Orientaux** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Oriental**.
- Les **Guerriers de Khand** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros de Khand**.
- Les **Guerriers du Harad** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros du Harad**.
- Les **Guerriers Corsaires** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Corsaire**.

RÈGLES SPÉCIALES

Fierté des Terres du Sud – La Grande Armée du Sud est composée de guerriers convaincus que la victoire est proche, et rien ne les fera faiblir dans leur assaut.

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

COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **Suladân, le Seigneur Serpent**120 points
 - Cheval caparaçonné25 points
- **Chef de Guerre des Mûmakil**400 points
- **Dalamyr, Amiral d'Umbar**100 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Amûr, Seigneur des Lames**135 points
 - Cheval caparaçonné25 points
- **Khamûl l'Oriental** **LEGACY**130 points
 - Cheval20 points
- **Roi de Khand** **LEGACY**100 points
 - Chariot de Khand35 points

- **Le Roi Doré d'Abrahân** **LEGACY** 130 points
- **Le Traître** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Roi Haradrîm** **LEGACY** 70 points
 - Cheval 20 points
- **Roi Mahûd** **LEGACY** 70 points
 - Chameau de guerre 25 points
- **Le Chevalier d'Umbâr** **LEGACY** 130 points
 - Cheval 20 points
- **Delçamar, maître de la Pâsse d'Umbâr** 75 points

HÉROS COMMUNS

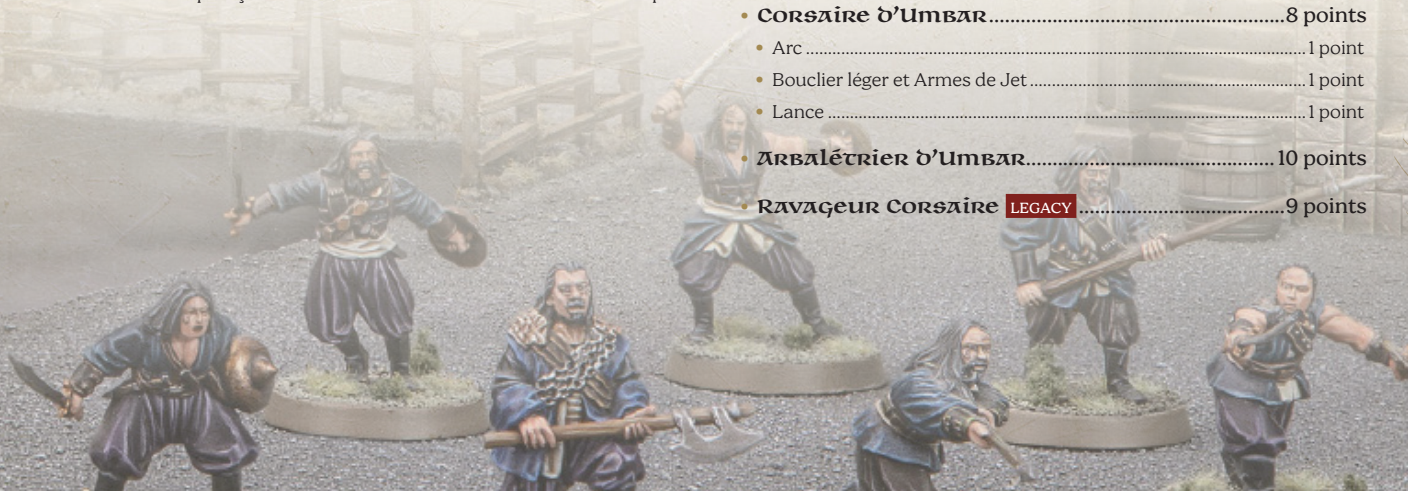
- **Capitaine Oriental** 60 points
- **Capitaine Cataphractaire Oriental** 90 points
- **Prêtre de Guerre Oriental** 60 points
 - Cheval caparaçonné 25 points
- **Chef de Khand** **LEGACY** 55 points
 - Cheval 20 points
- **Râza, Crochet du Serpent** 75 points
- **Chef Haradrîm** 50 points
 - Arc 5 points
- **Maître de Discipline Haradrîm** 45 points
- **Mûmak de Guerre du Harad** 250 points
 - Cuir Épais 25 points
 - Chef Cornac Mahûd 25 points
 - Rochers 20 points
 - Peintures de Guerre 20 points
 - Armes de Défenses 20 points
 - Mauvais Caractère 15 points
 - Cordes de Descente 10 points
- **Chef de Tribu Mahûd** **LEGACY** 55 points
 - Chameau de guerre 25 points
 - Sarbacane 5 points
 - Bouclier 5 points
 - Lance de guerre 5 points
- **Hâsharîm** 80 points
- **Capitaine Corsaire** 55 points
 - Échanger l'Arme à deux mains contre une Arbalète Gratuit
- **Bosco Corsaire** 50 points
 - Échanger la Lance contre une Arbalète Gratuit

HÉROS MINEURS

- **Chevalier Dragon Oriental** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

GUERRIERS

- **Guerrier Oriental** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale et Bouclier 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Cataphractaire Oriental** 15 points
 - Bannière 25 points
 - Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Oriental**) 25 points
- **Guerrier Dragon Noir** 10 points
 - Échanger le Bouclier contre une Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale 1 point
- **Adeptes du Culte du Dragon** 11 points
- **Basilic de Guerre de Rhûn** 20 points
- **Guerrier de Khand** **LEGACY** 8 points
 - Échanger l'Arme bâtarde contre un Arc Gratuit
- **Cavalier de Khand** **LEGACY** 14 points
- **Aurige de Khand** **LEGACY** 40 points
 - Échanger l'Arme bâtarde contre un Arc Gratuit
- **Guerrier Haradrîm** 6 points
 - Bannière 25 points
 - Cor de guerre 25 points
 - Arc 1 point
 - Lance 1 point
- **Pillard Haradrîm** 11 points
 - Bannière 25 points
 - Arc et Lance de guerre 2 points
 - Arc 1 point
 - Lance de guerre 1 point
- **Garde Serpent** 8 points
- **Cavalier Serpent** 14 points
- **Garde Marchand d'Abrahân** **LEGACY** 9 points
- **Gardien de Kârna** **LEGACY** 9 points
 - Arc 1 point
 - Lames jumelles 1 point
- **Guerrier Mahûd** **LEGACY** 8 points
 - Sarbacane 1 point
 - Lance 1 point
- **Pillard Mahûd** **LEGACY** 17 points
 - Sarbacane 1 point
 - Lance de guerre 1 point
- **Demi-Troll** **LEGACY** 25 points
 - Échanger l'Arme de base contre une Arme à deux mains Gratuit
- **Corsaire d'Umbâr** 8 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier léger et Armes de Jet 1 point
 - Lance 1 point
- **Arbalétrier d'Umbâr** 10 points
- **Ravageur Corsaire** **LEGACY** 9 points





LA GUERRE DE L'ANNEAU :



Les Guerres du Nord

L'Ost de l'Empereur-DRAGON

Les Orientaux ont toujours été un peuple de fiers guerriers, ayant prêté allégeance à Sauron des siècles auparavant, et n'ayant jamais faibli dans leur fidélité depuis. Leurs armées comptent parmi les plus habiles de Rhûn, chaque guerrier étant entraîné à manier l'épée dès qu'il est en âge de la tenir. Une telle discipline martiale fait des Orientaux une armée digne de servir le Seigneur des Ténèbres.

Alors que Sauron prépare son assaut final contre la Terre du Milieu, il ordonne aux Orientaux de marcher une fois de plus contre les Peuples Libres. Si certains se joignent à ses forces lors de la Bataille du Pelennor, la majorité est envoyée au Nord pour mener la guerre contre les royaumes d'Erebor et de Dale, qui tiennent toujours tête au Seigneur des Ténèbres. Avec cette armée étincelante, Sauron espère écraser tous ceux qui s'opposent à lui dans le Nord.

À la tête de ces forces septentrionales se trouve le mystérieux Empereur-Dragon, le plus grand des Orientaux du Troisième Âge. Bien que nul ne connaisse la vérité sur lui, les Orientaux racontent de nombreuses légendes à propos des hauts faits qu'il aurait accomplis au nom du Seigneur Sauron. À ses côtés marchent les guerriers des Cultes du Dragon : les plus habiles et les plus dévoués de tous ceux qui servent sous ses ordres.

Avec les guerriers dorés qui forment l'Ost de l'Empereur-Dragon en marche sur Erebor et Dale, ceux qui y vivent devront tout donner pour défendre leurs foyers. Telle est la dévotion enragée que portent les Orientaux au Seigneur des Ténèbres que, lorsqu'ils sont appelés à combattre en son nom, ils le font sans la moindre hésitation, et sans aucune pitié pour les ennemis de Sauron.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **L'Empereur-Dragon de Rhûn** 200 points

HÉROS D'ENVERGURE

- **Rutabi, Général de la Légion du Dragon** 120 points

HÉROS COMMUNS

- **Brórqîr, le Conjuteur** 80 points
- **Capitaine Oriental** 60 points
- **Capitaine Cataphractaire Oriental** 90 points
- **Prêtre de Guerre Oriental** 60 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

HÉROS MINEURS

- **Chevalier Dragon Oriental** 70 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

GUERRIERS

- **Guerrier Oriental** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale et Bouclier 2 points
 - Arc 1 point
 - Bouclier 1 point
- **Cataphractaire Oriental** 15 points
 - Bannière 25 points
 - Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Oriental**) 25 points
- **Guerrier Dragon Noir** 10 points
 - Échanger le Bouclier contre une Bannière 25 points
 - Hallebarde orientale 1 point
- **Adeptes du Culte du Dragon** 11 points
- **Basilic de Guerre de Rhûn** 20 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Ost de l'Empereur-Dragon doit toujours inclure l'Empereur-Dragon de Rhûn, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

Héros des Orientaux – Les Orientaux sont de fiers guerriers dont les chefs se délectent d'affronter leurs ennemis en combat singulier.

Les **Héros Orientaux** alliés peuvent relancer un unique D6 lors d'un Jet de Duel.

Phalanges Orientales – Les Orientaux combattent en phalanges avec une efficacité redoutable, ce qui en fait des ennemis mortels au corps-à-corps.

Les figurines alliées Soutenues par deux autres figurines alliées gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.



Les Abominations de la Forêt Noire

Les sombres sentiers de la Forêt Noire servent d'abri à de nombreuses créatures. On y trouve notamment d'énormes araignées bouffies qui se repaissent des voyageurs malheureux qui s'écartent des sentiers sûrs et des meutes de Wargs voraces qui chassent le long des pistes de la Forêt dans l'espoir de trouver leur prochain repas. Ce sont ces créatures maléfiques que Sauron prévoit de lâcher sur les Elfes du Domaine de Thranduil afin de mettre le royaume à terre.

Pour parvenir à soumettre les créatures de la Forêt Noire à sa volonté, Sauron envoie une armée d'Orques au Nord, menée par l'un de ses plus redoutables chefs de guerre. Cet Orque connu sous le nom de Razgûsh a combattu lors de maintes guerres contre les Elfes et s'est taillé la réputation d'être un meneur cruel et sans pitié. Tandis que Razgûsh conduit son armée à travers les bois, il rallie les bêtes de la Forêt Noire aux desseins du Seigneur des Ténèbres.

Parmi les abominations de la Forêt Noire, la pire est sans nul doute l'infâme engeance d'Ungoliant, surnommée la Reine des Araignées. Cette immense araignée boursouflée demeure dans les Profondeurs de la Forêt depuis des siècles et a longtemps aspiré à percer les défenses du Royaume de Thranduil pour se repaître des Elfes qui y vivent. L'opportunité lui en est finalement donnée, poussant la Reine et sa progéniture à rallier l'armée orque de Razgûsh.

Ensemble, les cohortes d'Orques, d'araignées et d'autres créatures maléfiques forment une horde effroyable, à même de répandre la mort et la ruine sur le Domaine de Thranduil si personne ne se met sur sa route. Si elle devait sortir victorieuse et écraser le Royaume Sylvestre, alors les forces de Sauron au Nord se tourneraient vers le Sud pour déferler sur les dernières forces de la Lothlórien.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **Razgûsh,**
Chef de Guerre du Nord **LEGACY**120 points
- **La Reine des Araignées** **LEGACY**120 points

HÉROS COMMUNS

- **Capitaine Orque du Mordor** 45 points
- **Maître de Discipline Orque** 45 points

HÉROS MINEURS

- **Chaman Orque du Mordor** 50 points
- **Warg** 20 points

HÉROS INDÉPENDANTS

- **Tambour Orque du Mordor** 30 points

GUERRIERS

- **Guerrier Orque du Mordor** 5 points
- Bannière 25 points
- Arc orque 1 point
- Bouclier 1 point
- Lance 1 point
- Arme à deux mains 1 point
- **Chevaucheur de Warg du Mordor** 11 points
- Bouclier et Javelots 2 points
- Arc orque 1 point
- Bouclier 1 point
- Javelots 1 point
- **Pisteur Orque** **LEGACY** 6 points
- **Araignée Géante de la Forêt Noire** 20 points
- **Araignée Chasserresse de la Forêt Noire** 20 points
- **Nuée de Chauves-souris** 35 points
- **Warg des Ombres** 8 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Abominations de la Forêt Noire doit toujours inclure Razgûsh, Chef de Guerre du Nord, qui en est obligatoirement le **Général**.

RÈGLES SPÉCIALES

À Travers Bois – Ayant progressé à travers les denses futaies de la Forêt Noire, les forces du Mordor ont appris à traverser les bois étriqués.

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale Créature des Bois.

Mort aux Elfes – Les Orques et les bêtes de la Forêt Noire haïssent les Elfes de Vert-Bois de longue date et ont enfin la chance de répandre la mort dans leurs rangs.

Les figurines alliées gagnent la Règle Spéciale Haine (Elfe).

Le Chef de Guerre – Razgûsh est un puissant Orque et est chargé d'en finir avec les Elfes qui vivent dans la Forêt Noire, par tout moyen nécessaire.

Tant qu'il est Engagé au Combat contre un **Elfe** ennemi, Razgûsh, Chef de Guerre du Nord gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.



L'ENGÈANCE DE LA REINE DES ARAIGNÉES

Sous les futaies ténébreuses de la Forêt Noire, moultes ignobles créatures se multiplient et affluent vers les puissances obscures des profondeurs sylvestres. Jadis Vert-Bois-Le-Grand, ainsi qu'on les nommait aux Jours Anciens, ces bois ont depuis été renommés Forêt Noire. Dissimulées dans la dense obscurité de la forêt demeurent d'innombrables créatures viles et affreuses ; nombre d'entre elles ont développé une soif de sang apparemment insatiable, tandis qu'elles rôdent constamment à travers les multiples sentiers tortueux de la forêt en quête de proies.

Cependant, aucune créature au sein de la Forêt Noire n'est aussi terrifiante ou mortifère que la Reine des Araignées. Cet être énorme et boursouflé est une descendante d'Ungoliant qui a élu domicile sous les arbres de la Forêt Noire. À quel moment et de quelle manière ont commencé ses errances dans la forêt demeure un mystère, tout comme les raisons de son installation ici-bas. Son antre se situe dans les profondeurs boisées et ceux qui pénètrent en ce lieu vicié n'en ressortent pas ; probablement attirés telles des proies ou traqués à mesure qu'ils erraient à travers les interminables chemins de la Forêt Noire.

Suivant leur Reine qui s'installa dans la Forêt Noire, ses semblables l'imitèrent. Diverses variétés d'araignées ont nidifié sous les arbres, chassant les Elfes et les voyageurs imprudents qui s'écartent des sentiers sûrs et s'égarent jusque dans leurs toiles. Dès lors que les araignées de la Forêt Noire posent leurs yeux sur une victime potentielle, il est alors peu probable que le malheureux individu ne revoie un jour l'orée du bois.

La constante obscurité de la Forêt Noire n'abrite pas que des araignées, mais également d'autres créatures maléfiques. Des nuées de chauves-souris géantes tourbillonnent autour des voyageurs, les désorientant et mordant leur chair mise à nu, et des meutes de voraces Wargs parcourent la forêt en quête de viande, toujours prompts à planter leurs crocs acérés dans leurs proies. Au fil du Troisième Âge, la Forêt Noire est devenue une région hostile et menaçante, loin du lieu de splendeur qu'elle fut jadis. Les voyageurs qui se risquent à travers ses branches doivent s'armer face à ses dangers, sous peine de ne jamais en ressortir vivants.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **LA Reine des Araignées** **LEGACY**120 points

GUERRIERS

- **ARAIGNÉE GÉANTE DE LA Forêt Noire** 20 points
- **ARAIGNÉE CHASSERESSE DE LA Forêt Noire** 20 points
- **NUÉE DE CHAUVES-SOURIS** 35 points
- **WARQ DES OMBRES** 8 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de l'Engeance de la Reine des Araignées doit toujours inclure la Reine des Araignées, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les **Bêtes** alliées peuvent ramasser et porter des Marqueurs d'Objectif, et ce malgré leur mot-clef **Bête**.

RÈGLES SPÉCIALES

Créatures de la Forêt – *Les entrailles de la Forêt Noire abritent des créatures assoiffées de sang toujours à l'affût d'un repas à portée.*

Votre Armée peut inclure des Troupes de 6 à 12 figurines sans **Héros** pour les mener. Dans ces Troupes, désignez un unique **Guerrier** qui incarnera le Capitaine dans le cadre du déploiement.

« **Mais le pire, ce sont les toiles...** » – *Les créatures ignobles de la forêt ont corrompu Vert-Bois en empoisonnant ses arbres et en les enveloppant de toiles.*

Après que les deux camps ont été déployés mais avant le début du premier Tour, le joueur utilisant cette Liste d'Armée positionne quatre Marqueurs de Toiles d'Araignée de 25mm sur la table. Les Marqueurs de Toiles d'Araignée ne peuvent pas être positionnés à moins de 3" d'une figurine ennemie ou d'un Marqueur d'Objectif ni être placés à moins de 6" d'un bord de table ou à moins de 9" d'un autre Marqueur de Toiles d'Araignée. À l'exception des **Araignées**, toute figurine à moins de 3" d'un Marqueur de Toiles d'Araignée est considérée comme évoluant en Terrain Difficile. De plus, les **Araignées** ne requièrent pas de Ligne de Vue pour Charger une figurine à moins de 3" d'un Marqueur de Toiles d'Araignée.

Protéger la Reine – *Malgré le cannibalisme ambiant chez les Araignées de la Terre du Milieu, la progéniture de la Reine des Araignées lui est dévouée et n'hésitera pas à prendre tous les risques pour protéger la matriarche.*

Chaque fois que la Reine des Araignées subit une Blessure, avant tout Jet de Destin éventuel, elle peut lancer un D6. Sur un résultat de 3+, elle peut sélectionner une unique **Araignée** alliée à moins de 1" d'elle qui subira immédiatement la Blessure à sa place.

Charge Arachnéenne – *Les Araignées se déplacent à vive allure le long du vaste réseau de toiles tissées entre les arbres tortueux de la Forêt Noire et utilisent souvent leur élan pour déséquilibrer leur proie quand elles surgissent pour attaquer.*

Quand une figurine de **Guerrier Araignée** Charge une figurine d'**Infanterie** ennemie, elle gagne le bonus de Jeter au Sol comme si elle était de la **Cavalerie**. Ce bonus est perdu si l'**Araignée** est ensuite Chargée par une figurine de **Cavalerie** ennemie.

Ruse de la Reine – *Ayant survécu des siècles durant à toutes les menaces de ce monde, la Reine des Araignées est une créature rusée qui sait toujours frapper au moment opportun pour ne jamais trop s'exposer.*

Si la Reine des Araignées déclare un Élan Héroïque durant le même Tour qu'un **Héros** adverse et qu'elle perd ensuite la main neutre pour déterminer quel Élan Héroïque est résolu en premier, elle peut alors choisir d'annuler son Élan Héroïque et de récupérer le Point de Puissance dépensé pour le déclarer.

Les Assaillants de la Lothlórien

La stratégie de Sauron pour la conquête des terres du Nord consiste en un triple assaut simultané sur les différents royaumes au Nord. L'Ost scintillant des Orientaux est envoyé ravager Erebor et Dale tandis qu'une armée d'Orques et de créatures viciées progresse vers le Nord à travers la Forêt Noire pour assaillir le royaume sylvestre. Seule la Lothlórien demeure en paix et Sauron sait que si Galadriel dressait les Galadhrim contre lui, alors ses armées ploieraient.

Afin de contenir les armées de Galadriel, Sauron envoie une dernière force d'Orques, plus restreinte, vers la Lothlórien. Cette armée, bien que trop modeste pour espérer vaincre seule, est dépêchée avec pour seul objectif de retarder les Galadhrim suffisamment, le temps que les légions de Sauron triomphent de leurs adversaires dans la Forêt Noire et en Erebor, puis manœuvrent jusqu'en Lothlórien pour plonger le Bois Doré dans une guerre totale qui l'anéantira par le feu.

Conscient de l'extraordinaire puissance magique de Galadriel, Sauron envoie de nombreux Chamans Orques en Lothlórien dans l'espoir qu'ils déclenchent suffisamment de leur sombre sorcellerie sur le Bois Doré pour amoindrir Galadriel d'une partie de son pouvoir. Ces Orques sont dirigés par un chaman connu sous le nom de Muzgûr ; un Orque rusé et malfaisant qui sait drainer l'énergie de ceux qu'il assassine, énergie qui exalte ensuite son ignoble magie noire pour affaiblir ses ennemis et les laisser sans défense.

Tandis que les Orques s'en retournent en guerre avec les Galadhrim, une armée de Gobelins de la Moria s'est risquée hors des Monts Brumeux sous une couverture ténébreuse pour rejoindre le conflit sous les frondaisons. Réunies, les troupes Orques et Gobelins, chacune dotée de ses propres soutiens magiques, forment une force puissante ; quiconque l'affronte devra lutter contre la déferlante de sortilèges qu'elle déclenche pour espérer survivre.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **MUZGÚR, CHAMAN ORQUE** **LEGACY** 70 points
- **DRŪZHAG, le Belluaire** 80 points
- **Ashrāk** **LEGACY** 60 points

HÉROS COMMUNS

- **CAPITAINE ORQUE DU MORDOR** 45 points
- **CHAMAN ORQUE DU MORDOR** 50 points
- **CAPITAINE GOBELIN DE LA MORIA** 40 points
 - Arc orque 5 points
- **CHAMAN GOBELIN DE LA MORIA** 45 points
- **CHEF DE MEUTE WARG** 80 points

GUERRIERS

- **GUERRIER ORQUE DU MORDOR** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **CHEVAUCHEUR DE WARG DU MORDOR** 11 points
 - Bouclier et Javelots 2 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Javelots 1 point
- **PISTEUR ORQUE** **LEGACY** 6 points
- **GUERRIER GOBELIN DE LA MORIA** 4 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **TRAQUEUR GOBELIN DE LA MORIA** 7 points
- **MARAUDEUR WARG** **LEGACY** 35 points
- **ARAIGNÉE GÉANTE DE LA FORÊT NOIRE** 20 points
- **ARAIGNÉE CHASSERESSE DE LA FORÊT NOIRE** 20 points
- **NUÉE DE CHAUVES-SOURIS** 35 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Assaillants de la Lothlórien doit toujours inclure Muzgúr, Chaman Orque, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Une Armée des Assaillants de la Lothlórien doit toujours inclure au moins un **Héros Gobelin Unique**.
- Les **Araignées** ne peuvent être incluses que dans les Troupes de Drūzhag le Belluaire et d'Ashrāk.
- Cette Armée ne peut pas inclure plus de **Gobelins** que d'**Orques**.

RÈGLES SPÉCIALES

Voile de Ténèbres – Les Orques envoyés pour attaquer les Galadhrim, ainsi que les Gobelins qui se sont joints à eux attaquent toujours de nuit pour être moins vulnérables aux flèches des Elfes !

Toute partie disputée par cette Armée se déroule de nuit et suit la règle Se Battre de Nuit.

Cruauté Impitoyable – Sur les champs de bataille jonchés de cadavres, les Orques et Gobelins se repaissent de la peur de leurs proies. Lorsqu'ils encerclent un ennemi isolé, leur cruauté s'intensifie, chaque coup porté visant à abattre vite et sans pitié.

Les **Orques** et les **Gobelins** alliés gagnent un bonus de +1 à leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups contre un ennemi en infériorité numérique dans un Combat.



Épilogue du IIIème Âge :



La Chute du mal

L'Armée de la Porte Noire

Au terme de la Bataille des Champs du Pelennor, les forces du Mordor ont été repoussées dans les terres sombres et les capitaines de l'Ouest s'apprêtent à porter le combat à l'ennemi. Mais tandis qu'ils avancent, les forces du Seigneur des Ténèbres se regroupent. Derrière les Monts Cendrés, des légions d'Orques s'amassent ; les plus grands bastions et les plus petits campements ont tous été vidés pour appeler chaque sbire du Seigneur des Ténèbres à se battre contre ceux qui le défient de la sorte.

Quand la Porte Noire s'ouvre, la Bouche de Sauron apparaît. Émissaire du Seigneur des Ténèbres en personne, ce Núménoréen Noir accueille l'état-major de l'Ouest en leur annonçant l'échec de Frodon, juste avant que toute la puissance du Mordor ne soit relâchée. Depuis les entrailles des terres sombres, d'immenses légions d'Orques se jettent dans la bataille, guidées par la volonté implacable de leur maître. Les Orques sont accompagnés de gigantesques Trolls, des mastodontes recouverts de métal et équipés d'armes capables de fendre un ennemi en deux.

À la tête des armées de la Porte Noire se trouve le plus monstrueux de tous les Chefs Trolls du Mordor, dont la soif de sang ne connaît aucune commune mesure. Ce formidable adversaire est capable de défaire les plus grands héros des peuples libres, les écrasant sauvagement au nom du Seigneur des Ténèbres. Face à un tel monstre, n'importe quel héros aurait besoin d'une résolution de fer, d'un grand courage et du meilleur de ses capacités pour survivre.

La Porte Noire vomit pourtant bien plus que des Orques grouillant au sol. Alors que les armées de l'Ouest combattent dans une situation désespérée, un cri lugubre et strident se fait entendre depuis le ciel, augurant l'arrivée des Nazgûl sur le dos de leurs Ombres Ailées. Les armées de la Porte Noire rassemblent la moindre once de pouvoir que le Seigneur des Ténèbres peut rassembler en cette heure critique. Elles constituent une force formidable capable de tout balayer.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS D'ENVERGURE

- **LA BOUCHE DE SAURON** 75 points
 - Cheval caparaçonné 25 points

HÉROS COMMUNS

- **NAZGÛL** 170 points
avec 2 Attaques, 2 de Puissance, 14 de Volonté, 2 de Destin et sur Ombre Ailée
 - Lame de Morgul 10 points
- **CAPITAINE ORQUE DU MORANNON** 55 points
 - Bouclier 5 points
 - Arme à deux mains 5 points
- **CAPITAINE ORQUE DU MORDOR** 45 points
- **CHEF TROLL DU MORDOR** 150 points
- **MAÎTRE DE DISCIPLINE ORQUE** 45 points

HÉROS MINEURS

- **CHAMAN ORQUE DU MORDOR** 50 points
 - Warg 20 points

GUERRIERS

- **GUERRIER ORQUE DU MORANNON** 8 points
 - Bannière 25 points
 - Bouclier et Lance 2 points
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
- **GUERRIER ORQUE DU MORDOR** 5 points
 - Bannière 25 points
 - Arc orque 1 point
 - Bouclier 1 point
 - Lance 1 point
 - Arme à deux mains 1 point
- **TROLL DU MORDOR** 90 points
 - Tambour de guerre (**Mordor**) 25 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée de la Porte Noire doit toujours inclure un Chef Troll du Mordor, qui en est obligatoirement le **Général**, ainsi que la Bouche de Sauron. Le Chef Troll du Mordor qui est votre **Général** a le rang de Héros d'Envergure.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Plus Grand de Tous les Trolls – De tous les Trolls des armées de Sauron, celui qui affronte Aragorn est certainement le plus résistant et le plus redoutable.

Le Chef Troll du Mordor qui est votre **Général** gagne la Règle Spéciale *Sans Peur* et un Point de Puissance, Volonté et Destin supplémentaires.

Les Hordes du Mordor – Des nuées d'Orques se déversent par la Porte Noire et leur surnombre les rend encore plus féroces.

Les **Orques** du **Mordor** alliés Engagés au Combat gagnent un bonus de +1 pour Blessier quand ils portent leurs Coups s'ils sont en supériorité numérique.

La Tentation de Sauron – Depuis la tour de Barad-dûr, l'Oeil de Sauron se porte sur la bataille. Son pouvoir est tel que même les plus grands héros sont tentés.

Au début de chaque Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, vous pouvez choisir une unique figurine ennemie sur le champ de bataille. La figurine choisie doit immédiatement passer un Test d'Intelligence. Si le Test est échoué, vous pouvez immédiatement Déplacer la figurine dans la limite de sa valeur de Mouvement et en suivant les règles habituelles de Mouvement, ce qui inclut la possibilité de la faire Charger si vous le souhaitez. La figurine choisie ne peut pas se Déplacer davantage lors de la Phase de Mouvement mais peut sinon agir normalement.



Les Brigands de Sharcoux

Ayant vu ses armées défaites au Gouffre de Helm, les forges d'Isengard noyées sous l'assaut des Ents et, en fin de compte, ses projets de domination de la Terre du Milieu réduits à néant, Saroumane a été contraint de fuir la Tour d'Orthanc pour disparaître dans la nature. Convaincu que sa chute a été provoquée par les Semi-hommes ayant poussé les Ents à agir, la haine de Saroumane pour ce petit peuple n'a cessé de croître et de se nourrir d'elle-même. Il a alors ourdi sa vengeance.

Sous le nom de Sharcoux, Saroumane a rallié à sa cause des bandes de Brigands venus de Bree et des terres environnantes. Il utilise ces Hommes cruels pour intimider les Hobbits de la Comté, s'emparant de leurs maisons et de leurs terres par l'extorsion et la force. Certains Hobbits, comme Ted Rouquin, le fils du meunier, ont accepté de collaborer volontairement, car ils partagent l'ambition de Sharcoux de transformer la Comté en un lieu voué à l'industrie et au profit.

Cependant, Sharcoux ne peut pas prendre le pouvoir ouvertement ; il lui faut une marionnette, une figure de proue qui puisse convaincre les autres Hobbits de se soumettre. C'est ainsi que Lotho Sacquet-de-Bessac a été installé comme le patron de Cul-de-Sac, promulguant des lois, introduisant taxes et sanctions, et laissant les brigands imposer leur volonté à ses semblables, au service du véritable maître tapi dans l'ombre.

Nombreux sont les Hobbits qui n'ont pas accepté le régime de ce nouveau chef, et certains ont même osé s'y opposer ; toutefois, ceux qui s'y risquent finissent entraînés dans les Troubliettes. Avec la Comté désormais sous le joug de Sharcoux, les bandes de brigands sont monnaie courante, terrorisant les Hobbits et les battant s'ils n'obéissent pas à ses nouvelles règles tyranniques. Lorsque les Voyageurs reviennent, Sharcoux envoie autant de brigands qu'il a à disposition pour les arrêter, exigeant qu'on les lui amène enchaînés à Cul-de-Sac s'ils osent résister.



COMPOSITION D'ARMÉE

HÉROS DE LÉGENDE

- **SHARCOUX & SERPENT** 60 points les deux

HÉROS D'ENVERGURE

- **SID ÉPINE DE BRUYÈRE** 50 points

HÉROS COMMUNS

- **ROWAN BOISCHARDON** 45 points
- **BILL FOUGERON** 40 points
- **LOTHON SACQUET DE BESACE** 30 points
- **TED ROUQUIN** 30 points

GUERRIERS

- **BRIGAND** 5 points
 - Arc 1 point
 - Fouet 1 point
- **MILICIEN HOBBIT** 4 points

RÈGLES ADDITIONNELLES

- Une Armée des Brigands de Sharcoux doit toujours inclure Sharcoux, qui en est obligatoirement le **Général**.
- Les **Guerriers Hobbit** ne peuvent être inclus que dans la Troupe d'un **Héros Hobbit**.
- Votre Armée peut inclure des Troupes de 10 à 12 Brigands sans **Héros** pour les mener. Dans ces Troupes, désignez un unique **Guerrier** qui incarnera le Capitaine dans le cadre du déploiement. Ces Troupes ne peuvent être incluses dans votre Armée seulement après que tous les **Héros** disponibles ont déjà été inclus dans l'Armée.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Tu fais ce que Sharcoux dit!** » – Les Brigands obéiront aveuglément à la loi de Sharcoux, et ses ordres seront rapidement transmis à ses partisans.

La Portée du « Tenez bon ! » de Sharcoux couvre l'intégralité du champ de bataille.

Force du Nombre – Les brigands sont bien plus hardis lorsqu'ils ont l'avantage et que les choses tournent en leur faveur.

Tant que cette Armée n'est pas Démoralisée, les **Brigands** alliés gagnent un bonus de +1 sur tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.

Autorité du Magicien – Quand Sharcoux est proche, ses ordres sont absolus et nul n'ose les défier.

Les **Brigands** alliés à moins de 6" de Sharcoux peuvent utiliser sa valeur de Bravoure plutôt que la leur quand ils passent des Tests de Bravoure.

Courroux de Sharcoux – Depuis son humiliation face à Merry et Pippin, Sharcoux voue une haine tenace aux Semi-Hommes.

Sharcoux gagne la Règle Spéciale **Haine (Hobbit)**.

La Morsure du Fouet – De nombreux brigands portent des fouets, qu'ils utilisent avec une efficacité redoutable pour infliger une douleur cuisante à ceux qui osent leur résister.

Les **Brigands** alliés gagnent un bonus de +1 à leurs Jets pour Toucher quand ils Tirent avec un Fouet.



22cub

John



<https://fftm-mesbg.fr>

<https://les-pieces-avancent.fr>

<https://mesbg-army-tracker.com>