

Profils du Bien



Le Jeu de Bataille
de la Terre du Milieu - v7

Sommaire

Note des Traducteurs 4

LES COMPAGNIES HÉROÏQUES

La Communauté de l'Anneau 6

La Compagnie de Thorin 16

Le Conseil Blanc 28

LES CONTRÉES OUBLIÉES

La Comté 36

L'Eriador 52

Fangorn 58

Les Monts Brumeux 62

Le Carrock 64

Drúadan 70

Dunharrow 72

LES ROYAUMES DES HOMMES

Númenor 76

L'Arnor 80

Le Gondor 86

Les Fiefs du Gondor 106

Le Rohan 112

Dale 136

Lacville 142

LES ENCLAVES ELFIQUES

Fondcombe 152

La Lothlórien 164

La Forêt Noire 172

LES FORTERESSES DES NAINS

Khazad-dûm 182

Les Monts de Fer 196

Erebor 202

Erebor Reconquis 208

Erebor Restauré 222

v7.060 – 31/08/2026



NOTE DES TRADUCTEURS

PRÉAMBULE

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

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

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

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

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

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

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

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

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

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

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

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

COMMENT NOUS REMERCIER

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

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

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

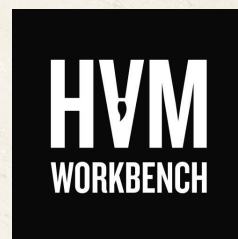
Toutes les infos sont disponibles ici : <https://fftm-mesbg.fr/la-fftm/adhesion-fftm/>.

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

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

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

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



Les Compagnies Héroïques



« Tout ce que nous devons décider,
c'est que faire du temps qui nous est imparti »

- GANDALF le Gris,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU



FRODON SACQUET 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
4"	3	3+	2	3	1	2	4+	5+

PUISS.	VOL.	DESTIN
2	3	3

♦ **RACE**
Hobbit

♦ **FACTION**
Communauté

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et l'Anneau Unique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

OPTIONS

- Cotte de Mithril.....15 points
- Cape elfique.....5 points
- Dard.....5 points

Cotte de Mithril **PASSIF** – La Cotte de Mithril est une Armure de Mithril **Unique**. De plus, la figurine qui la porte peut relancer les résultats de 1 aux Jets de Destin.

Dard **ACTIF** – Dard est une Arme de base elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Dard.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Lorsque l'Anneau Unique lui fut transmis par Bilbon, Frodon se retrouva entraîné dans sa propre aventure. Bien qu'il n'eut pour mission que de mettre l'Anneau en sécurité à Fondcombe, il est rapidement devenu clair que le rôle de Frodon dans cette histoire n'était pas terminé. C'est lors du Conseil d'Elrond que Frodon rassembla tout son courage et accepta de porter l'Anneau jusqu'au Mordor et aux flammes de la Montagne du Destin. Bien qu'il ne soit pas un redoutable guerrier, Frodon a largement démontré sa valeur tout au long de son éprouvant voyage, prouvant ainsi que même les plus petites créatures sont capables de changer le cours de l'Histoire.





SAMSAGACE GAMEGIE..... 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	2	2	4+	5+	2	2	2

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Communauté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Poêle à frire.

Poêle à Frire **ACTIF** – Au lieu de porter des Coups lorsqu'il gagne un Jet de Duel, Sam peut choisir d'utiliser sa Poêle à frire comme Arme. Choisissez une figurine d'**Infanterie** Engagée dans le Combat (mais pas un **Monstre**) et jetez un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie est étourdie par le coup et ne pourra pas se Déplacer durant le Tour suivant, mais pourra autrement agir normalement.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **Laissez-le ou je vous rosse, Longues-jambes!** » **ACTIF** – Sam a juré de protéger Frodon de tous les dangers, quel qu'en soit le prix à payer pour sa propre vie.

Durant l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si Frodon est Engagé en Combat et se trouve à moins de 6" de Sam, Sam peut alors déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, Sam devra alors rejoindre le Combat de Frodon. Si ce n'est pas possible, Sam doit alors se Déplacer aussi près que possible de Frodon. Sam ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale s'il se trouve dans le même Combat que Frodon.





Souvent appelé Merry par ses amis, ce Hobbit est connu pour être un fauteur de troubles et un farceur notoire. Merry a plus d'une fois été responsable de la disparition des récoltes de la ferme Maggotte, ou du déclenchement des feux d'artifice de Gandalf au grand dam du Magicien Gris. Malgré toutes ses blagues et ses plaisanteries, Merry est néanmoins loyal envers Frodon, et n'a pas hésité à quitter la Comté et à accompagner son ami dans son voyage, restant à ses côtés même lorsque sa quête se révéla être bien plus dangereuse que tout ce qu'ils auraient pu imaginer.

MERIADOC BRANDEBOUC 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	1	1	6+	6+	0	0	2

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Communauté

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

OPTIONS

- Cape elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **Pour la Comté!** » **ACTIF** – Ayant commencé leur entraînement avec Boromir, Merry et Pippin semblent trouver leur force intérieure lorsqu'ils combattent aux côtés du fils du Gondor.

Lorsqu'il se trouve à moins de 3" de Boromir du Gondor, Merry peut dépenser les Points de Puissance de Boromir comme si c'étaient les siens.



Peregrin – ou Pippin pour ceux qui le connaissent – est un Hobbit insouciant, bien qu'un peu maladroit, qui était parfaitement satisfait de la vie facétieuse qu'il menait avec son meilleur ami, Merry. Pippin a rejoint Frodon dans son voyage vers Fondcombe et s'est porté volontaire pour poursuivre avec la Communauté de l'Anneau, bien qu'il n'ait aucune idée de ce pour quoi il s'est porté volontaire ou du fait qu'il devra laisser derrière lui une grande partie du confort de la Comté. Sa décision de se joindre à ses amis démontre néanmoins le grand cœur et la loyauté de Pippin, qui les a suivis sans se soucier des dangers qui l'attendaient.

PEREGRIN TOUQUE 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	1	1	6+	7+	0	0	2

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Communauté

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

OPTIONS

- Cape elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **Pour la Comté!** » **ACTIF** – Ayant commencé leur entraînement avec Boromir, Merry et Pippin semblent trouver leur force intérieure lorsqu'ils combattent aux côtés du fils du Gondor.

Lorsqu'il se trouve à moins de 3" de Boromir du Gondor, Pippin peut dépenser les Points de Puissance de Boromir comme si c'étaient les siens.



GANDALF LE GRIS170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	3	3+	3+	3	6	3

♦ **Race** Magicien ♦ **Faction** Communauté ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Glamdring, Narya et Bâton de Pouvoir.

Glamdring **ACTIF** – Glamdring est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Glamdring.

Narya **PASSIF** – Narya est un Équipement **Unique**. Gandalf peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Charrette de Gandalf25 points
- Cheval20 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Protection des Valar	6"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Lumière Aveuglante	Lanceur	4+
Volonté Renforcée	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Éboulement	12"	5+
Dissipation	12"	5+
Impact Magique	12"	5+

CHARRETTE DE GANDALF

La Charrette de Gandalf est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	Race	Faction	Type d'Unité	Socle
8"	1	6+	3	3	0	3	8+	8+	Cheval	cf. Cavalier	Monture	60mm

RÈGLES SPÉCIALES

Fusées de Gandalf **ACTIF** – Les feux d'artifice que Gandalf transporte dans sa charrette sont spectaculaires et explosent avec grand bruit dans une pluie de couleurs brillantes. S'ils sont projetés sur un ennemi, ils peuvent cependant lui faire beaucoup de dégâts.

Au début de chacune des Phases de Tir alliées, Gandalf peut choisir un des feux d'artifice décrits ci-dessous et peut ensuite choisir une figurine ennemie sur laquelle il a une Ligne de Vue et située à moins de 6" de la Charrette, puis jeter un D6.

Sur un résultat de 2+, la figurine Ciblée subit les effets du feu d'artifice choisi. Gandalf peut le faire même s'il est Engagé en Combat, et peut même Cibler une figurine ennemie qui est elle-même Engagée en Combat. Aucun Jet de Trajectoire n'est requis pour cette Règle Spéciale.

- **Flèche Sifflante** – La Cible subit immédiatement une Touche de Force 2.
- **Gobelin Explosif** – La Cible est immédiatement Jetée à Terre. Ce feu d'artifice est sans effet sur les **Monstres**.
- **Roue de Feu** – La Cible subit un malus de -1 à ses Jets de Duel durant la Phase de Combat suivante.
- **Le Bouquet Final** – La Cible subit immédiatement une Touche de Force 8 et, si elle survit, est Jetée à Terre. Ce feu d'artifice ne peut être utilisé qu'une fois par partie.



ARAGORN (GRAND-PAS)160 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	5	3	3	4+	3+	3	3	3

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Communauté,
Dúnedain

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Anneau de Barahir et Arme bâtarde.

Anneau de Barahir **PASSIF** – L'Anneau de Barahir est un Équipement Unique. À chaque fois qu'Aragorn est affecté par un Pouvoir Magique, après que tous les Tests pour Résister ont été effectués (le cas échéant), il peut jeter un D6. Sur un résultat de 6 naturel, Aragorn n'est pas affecté par le Pouvoir Magique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Défi Héroïque
- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Andúril, la Flamme de l'Ouest40 points
- Brego20 points
- Armure5 points
- Arc.....5 points
- Cape elfique.....5 points

Andúril, la Flamme de l'Ouest **ACTIF** – Andúril est une Arme bâtarde elfique Unique. Lorsque Aragorn porte des Coups avec Andúril, il n'a jamais besoin d'un résultat supérieur à 4+ sur ses Jets pour Blesser. Lorsque Aragorn utilise Andúril à deux mains, il bénéficie quand même du bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser, ce qui signifie qu'il Blesse sur 3+.

RÈGLES SPÉCIALES

Seigneur des Chevaux, Héros Mythique, Résistant à la Magie

BREGO

Brego est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	4	0	1	6+	6+

♦ **Race**
Cheval

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Monture Fiable **ACTIF** – Lorsque Aragorn doit être Jeté à Terre alors qu'il chevauche Brego, et que Brego n'est pas tué par l'effet qui a pour conséquence qu'Aragorn est Jeté à Terre, Aragorn peut alors jeter un D6 avant que Brego ne devienne une Monture Isolée. Sur un résultat de 6, Aragorn n'est pas Jeté à Terre et continue de monter Brego. Aragorn peut utiliser de la Puissance pour modifier ce Jet.





LEGOLAS VERTEFEUILLE 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	2+	4	4	2	2	4+	4+	3	2	3

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Communauté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique et Arc elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points
- Armure 5 points
- Cape elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur, Créature des Bois

« **Au total, 42** » **ACTIF** – Legolas et Gimli désirent tous deux prouver qu'ils sont le meilleur combattant, et s'adonnent souvent à une compétition amicale sur le champ de bataille.

Si votre Armée inclut Legolas Vertefeuille et Gimli, fils de Glóin, alors comptez le nombre de figurines que chacun a tué. Tant qu'il a tué moins de figurines que Gimli, Legolas gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il Tire.

Tir Mortel **ACTIF** – Tireur d'exception, Legolas touche ses cibles avec une aisance remarquable.

Legolas peut Tirer trois fois durant la Phase de Tir au lieu d'une seule, en utilisant les règles normales de Tir. De plus, Legolas peut effectuer des Attaques de Tir même lorsqu'il est Engagé au Combat, s'il n'y a pas d'autres figurines alliées Engagées dans le même Combat.

Quand il Tire, Legolas ne subit pas le malus de -1 pour Toucher pour s'être Déplacé tant qu'il possède le mot-clef **Infanterie**. Si Legolas Tire alors qu'il est Engagé au Combat, il peut cibler les figurines ennemies avec lesquelles il est Engagé, et n'a pas besoin d'effectuer de Tests de Trajectoire pour tirer sur les figurines avec lesquelles il est Engagé (bien qu'elles puissent toujours bloquer sa Ligne de Vue normalement).

Tir Précis **ACTIF** – Même dans le tumulte du combat, Legolas fait preuve d'une précision sans pareille, capable d'abattre des ennemis une fraction de seconde avant qu'ils ne se jettent sur leur victime.

Au lieu de Tirer de façon normale, Legolas peut effectuer un unique Tir contre une figurine ennemie Engagée au Combat avec une figurine alliée (ce peut être Legolas lui-même). Dans ce cas, si Legolas réussit son Jet pour Toucher, il n'a pas besoin d'effectuer de Tests de Trajectoire : le Tir Touche automatiquement sa Cible.



GIMLI, FILS DE GLÓIN..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	6+	3	2	3

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Communauté

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains de maître, deux Armes de base et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Les Haches des Nains ! **ACTIF** – Armé d'une multitude de haches, Gimli peut libérer toute sa fureur sur ses adversaires.

Au début de chaque Combat dans lequel il est impliqué, Gimli peut choisir de se battre avec ses deux Haches à une main (Armes de base), auquel cas il passe à 3 Attaques, ou avec sa Hache à deux mains.

« **Je suis pour ma part assis sur mon 43ème** » **ACTIF** – Legolas et Gimli désirent tous deux prouver qu'ils sont le meilleur combattant, et s'adonnent souvent à une compétition amicale sur le champ de bataille.

Si votre Armée inclut Legolas Vertefeuille et Gimli, fils de Glóin, alors comptez le nombre de figurines que chacun a tué. Tant qu'il a tué moins de figurines que Legolas, Gimli gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'il porte des Coups.

Après avoir accompagné son père Glóin au Conseil d'Elrond, Gimli rejoignit la Communauté de l'Anneau en tant que représentant du peuple nain. Bien que fier et têtu, comme tous les Nains, Gimli est un puissant guerrier, capable de balayer des hordes d'ennemis avec férocité et détermination. En dépit de son peu d'estime pour les Elfes, Gimli a tissé un lien d'amitié fort avec Legolas, les deux compagnons comparant leurs prouesses sur le champ de bataille – et il n'est pas question que Gimli se laisse battre par un principicule Elfe aux oreilles pointues !





BOROMIR DU GONDOR..... 95 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	4	5	3	3	4+	5+	6	1	0

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Communauté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et le Cor du Gondor.

Le Cor du Gondor **ACTIF** – Le Cor du Gondor est un Cor de guerre **Unique**. Au début de tout Combat impliquant Boromir, si ce dernier est en infériorité numérique dans le Combat, il peut alors souffler dans le Cor du Gondor.

Fils aîné et favori de l'Intendant du Gondor, Boromir fut envoyé à Fondcombe par son père pour s'assurer que l'arme de l'ennemi soit envoyée au Gondor. Boromir est sans conteste le meilleur combattant du Gondor, cependant, son désespoir et son désir d'accomplir la volonté de son père permettront à l'Anneau d'empoisonner son esprit, le conduisant à sa perte.

S'il le fait, alors une figurine ennemie impliquée dans le Combat (choisie par le joueur ennemi) doit passer un Test de Bravoure. Si le Test de Bravoure est réussi, alors le Combat se déroule normalement. Si le Test de Bravoure est échoué, alors aucun Jet de Duel n'est réalisé et Boromir remporte automatiquement le Combat.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- Cape elfique.....5 points
- Bouclier.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

« **Protégez les petits!** » **PASSIF** – Boromir a juré de protéger les Hobbits, et serait prêt à donner sa vie pour les défendre.

Tant qu'il est à moins de 3" d'un **Hobbit** allié de la Communauté, Boromir gagne la Règle Spéciale **Sans Peur** et peut relancer ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.



SMÉAGOL 30 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	5+	4	4	2	2	7+	6+	1	0	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Communauté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Sméagol a de puissants doigts étrangleurs, et n'est jamais considéré comme étant Désarmé. Jamais!

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Montagnard, Discrétion

« **Servir le Maître du Précieux** » **PASSIF** – Sméagol n'a pu resurgir que grâce à la bonté de Frodon, et il s'est juré d'accomplir son devoir pour protéger son nouveau maître.

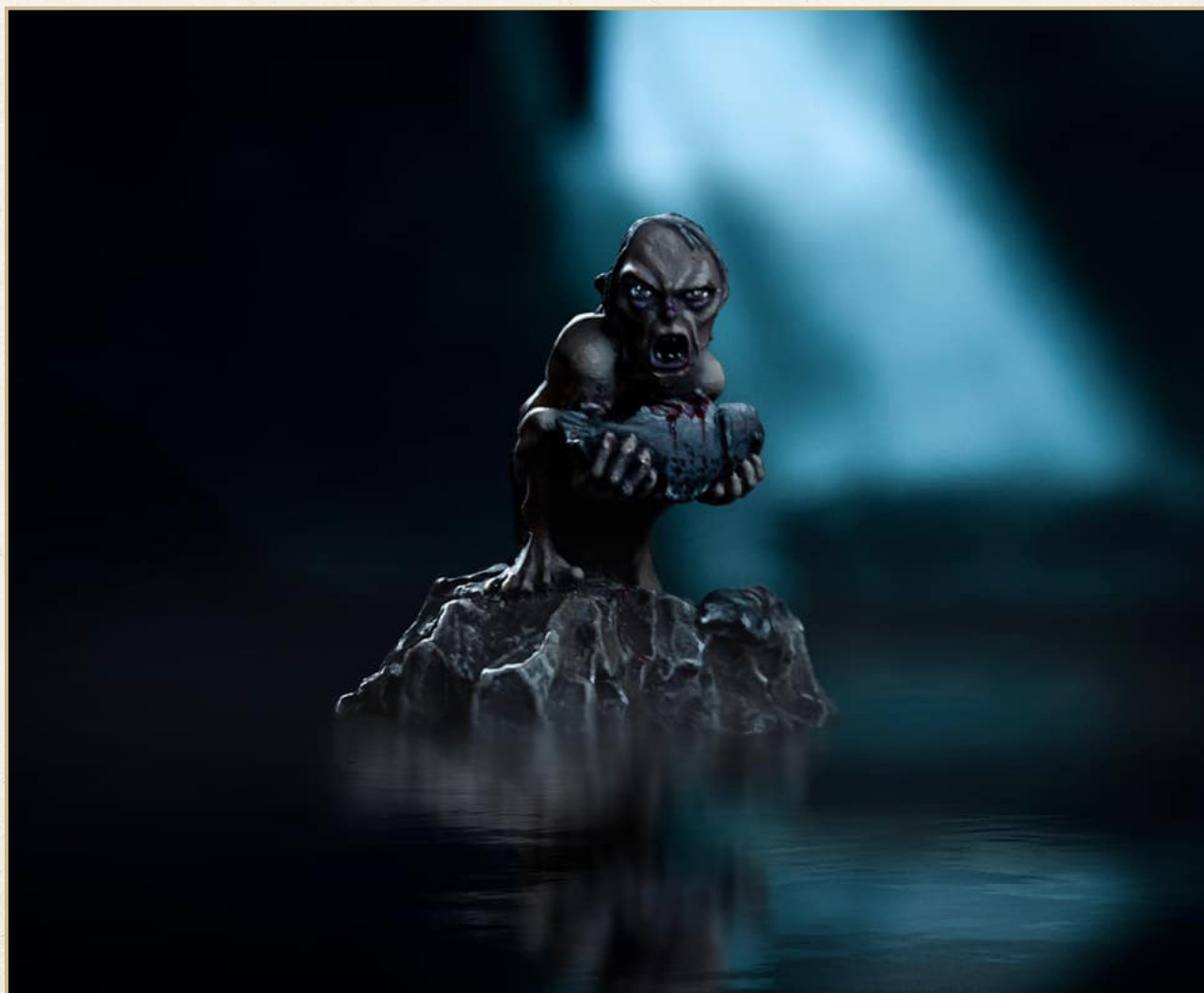
Tant qu'il est à moins de 6" de Frodon, Sméagol compte comme ayant une valeur de Bravoure de 5+.

« **Souples et rapides comme des ombres soyons** » **ACTIF** – Sméagol a erré sur les chemins de la Terre du Milieu pendant de longues années, et il connaît les meilleurs passages pour se faufiler rapidement à travers des terrains en apparence impénétrables.

Sméagol ne divise pas son Mouvement par deux quand il se Déplace dans du Terrain Difficile. De plus, si Frodon ou Sam commencent leur Activation à moins de 6" de Sméagol, ils bénéficient eux aussi de cette Règle Spéciale.



La créature étrange et sournoise connue sous le nom de Gollum a deux personnalités bien distinctes, constamment en conflit pour le contrôle de la pauvre créature. La rencontre avec Frodon et Sam, et la gentillesse dont a fait preuve le premier ont permis à Sméagol de prendre le dessus sur Gollum et de devenir un compagnon de confiance – du moins pour un temps...





BILL LE PONEY 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
8"	2	6+	3	4	1	2	6+	7+	0	1	2

◇ **Race**
Poney

◇ **Faction**
Communauté

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie,
Bête, Unique

◇ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Sabots ferrés (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayé

Repas Officiels **PASSIF** – *Puisqu'il transporte toute la nourriture de la Communauté, Bill est choyé et protégé par tous, et particulièrement par les Hobbits.*

Les figurines de la **Communauté** alliées considèrent Bill le Poney comme une Bannière.

Second Petit-déjeuner **PASSIF** – *Les provisions que Bill transporte permettent à la Communauté de se restaurer après une dure journée de voyage.*

Une figurine de la **Communauté** alliée qui termine son Activation au contact socle à socle avec Bill le Poney peut jeter un D6. Sur un résultat de 5+, elle peut regagner un unique Point de Puissance, de Volonté ou de Destin dépensé plus tôt dans la partie. Une seule figurine peut bénéficier de cette Règle Spéciale par Tour.

Ce n'est qu'un Poney **PASSIF** – *Bien que courageux, Bill n'est pas un guerrier.*

Personne ne peut bénéficier du «Tenez bon!» de Bill le Poney. Cependant, Bill le Poney peut bénéficier du «Tenez bon!» des autres figurines de la **Communauté**.



LA COMPAGNIE DE THORIN



Héritier du trône d'Erebor, Thorin est un Nain au noble héritage et au grand courage. Durant les longues années d'exil des Nains loin de leur patrie, c'est Thorin qui les mena jusqu'aux Montagnes Bleues, où ils purent reconstruire leur foyer. Toutefois, une rencontre fortuite avec Gandalf le Gris lança Thorin dans une nouvelle quête, celle de la reconquête d'Erebor, sa terre natale. Cette tâche nécessitera tout le talent, la force et le courage de Thorin pour être menée à bien, ainsi que l'aide de ses compagnons et d'un cambrioleur inattendu !

THORIN ÉCU-DE-CHÊNE 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	7	3	3	4+	5+	3	3	3

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Orcrist 10 points
- L'Écu-de-Chêne 5 points

Orcrist **ACTIF** – Orcrist est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Orcrist possède les Règles Spéciales **Fléau des Orques**, **Fléau des Gobelins** et **Fléau des Uruk-hai**. De plus, le porteur d'Orcrist possède les Règles Spéciales **Terreur (Orque)**, **Terreur (Gobelin)** et **Terreur (Uruk-hai)**.

L'Écu-de-Chêne **ACTIF** – L'Écu-de-Chêne est un Bouclier **Unique**. De plus, si Thorin choisit de se Protéger derrière son Bouclier avec l'Écu-de-Chêne et gagne le Combat, il peut alors infliger une unique Touche de Force 4 sur une figurine ennemie Engagée dans le Combat.

RÈGLES SPÉCIALES

« **De la loyauté, de l'honneur, un cœur vaillant. C'est tout ce que je demande.** » **PASSIF** – Thorin a réuni autour de lui les alliés en qui il a le plus confiance, et ils se battront pour le voir reconquérir Erebor.

Les figurines de la **Compagnie de Thorin** alliées à moins de 6" de Thorin peuvent relancer les résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser lorsqu'elles portent leurs Coups. De plus, les figurines de la **Compagnie de Thorin** alliées peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » de Thorin.



Frère aîné de Kili et neveu de Thorin, Fili n'a rien à envier à son frère. Là où Kili excelle l'arc à la main, Fili se spécialise davantage dans le maniement de nombreuses lames, dagues et armes de jet. De nombreux Orques sont tombés sous les lames que Fili manie à une vitesse prodigieuse, et ceux qui sous-estiment le jeune prince Nain perdent souvent la vie avant même de se rendre compte de leur erreur. Tout comme son frère, Fili est farouchement fidèle à Thorin et fera tout pour aider son oncle.

FILI LE NAIN 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	3+	4	5	2	2	5+	6+	2	1	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Armes de base et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Synergie de Combat **ACTIF** – Kili et Fili se battent en totale synchronisation, coordonnant sans mal leurs assauts.

Au début de n'importe quelle Phase, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, si Kili et Fili sont à moins de 1" l'un de l'autre, ils peuvent alors échanger leurs places. Ceci ne compte pas comme un Déplacement. Lors de la Phase de Combat d'un Tour durant lequel ils ont utilisé cette Règle Spéciale, ils peuvent chacun relancer un D6 lors de leur Jet de Duel.



Cadet des neveux de Thorin, Kili se joignit sans hésiter à son oncle dans sa quête pour la Montagne Solitaire. Kili est un guerrier exceptionnel la lame à la main, ainsi qu'un excellent tireur à l'arc, compétences dignes de sa noble lignée. Bien qu'il soit jeune et impétueux, Kili fait preuve d'une loyauté à toute épreuve envers sa famille et se tiendra aux côtés de son oncle et de son frère contre quiconque menacerait la reconquête d'Erebor.

KILI LE NAIN 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	3+	4	5	2	2	5+	6+	2	1	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Arme de base et Arc nain.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Synergie de Combat **ACTIF** – Kili et Fili se battent en totale synchronisation, coordonnant sans mal leurs assauts.

Au début de n'importe quelle Phase, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, si Kili et Fili sont à moins de 1" l'un de l'autre, ils peuvent alors échanger leurs places. Ceci ne compte pas comme un Déplacement. Lors de la Phase de Combat d'un Tour durant lequel ils ont utilisé cette Règle Spéciale, ils peuvent chacun relancer un D6 lors de leur Jet de Duel.



Balin, le plus âgé et le plus sage des membres de la Compagnie, se tient depuis longtemps aux côtés de Thorin en tant que conseiller et ami. Bien que les années n'aient pas épargné Balin et qu'il ne soit plus le guerrier de sa jeunesse, la véritable valeur de Balin tient dans son immense expérience et son grand savoir. C'est vers Balin que les autres se tournent quand ils cherchent des paroles sages, et, plus d'une fois, le vieux Nain parvint à calmer les ardeurs de ses compagnons les plus jeunes au tempérament fougueux avec quelques mots sages et réfléchis.

BALIN LE NAIN 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	5	1	2	4+	4+	1	3	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Longue Barbe **ACTIF** – Par son grand âge, Balin a acquis une grande sagesse qui lui permet de lire le cours de la bataille.

Lors de la Phase d'Initiative, après le Jet d'Initiative, Balin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre au joueur qui le contrôle de relancer son Jet d'Initiative.



Formidable guerrier qui a participé à de nombreuses guerres aux côtés de son suzerain depuis la capture d'Erebor par Smaug, Dwalin est sans aucun doute le plus fort des compagnons de Thorin. Quand Thorin demanda de l'aide dans sa quête pour la Montagne Solitaire, Dwalin et son frère Balin furent les premiers à se dresser aux côtés de leur prince, offrant leurs services à Thorin. Quand la bataille l'appelle, Dwalin se bat sans peur, écrasant tous ceux qui se dressent sur la route de son souverain.

DWALIN LE NAIN 95 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	5	6	2	2	4+	5+	2	2	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Ukhlat et Umraz et Arme à deux mains.

Ukhlat et Umraz **ACTIF** – Ukhlat et Umraz sont des Armes de base **Uniques**. De plus, une figurine gagne un bonus de +1 à sa caractéristique d'Attaques quand elle utilise Ukhlat et Umraz, et les Jets pour Blesser qui donnent un résultat de 6 naturel, et ne sont pas sauvegardés, font perdre 2 Points de Vie au lieu d'un seul.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Sans Peur

Maître d'Armes **ACTIF** – Dwalin est un guerrier redoutable en toutes circonstances, que ce soit l'arme à la main, ou même simplement avec ses poings.

Dwalin n'est jamais considéré comme étant Désarmé.



BIFUR LE NAIN 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	3+	4	5	2	2	5+	7+	1	1	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'UNITÉ** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Arme de base et Lance à sanglier.

Lance à Sanglier **ACTIF** – La Lance à sanglier peut être utilisée soit comme une Lance, soit comme une Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Jet de Pierres (Portée 8", Force 2)

Fer Incrusté **ACTIF** – À cause de la hache plantée dans son crâne, Bifur ne peut parler qu'en Khuzdul. Si elle était retirée, il pourrait à nouveau s'exprimer en langue commune.

Si Bifur gagne un Jet de Duel, il peut choisir de donner un coup de tête à une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, sélectionnez une unique figurine ennemie Engagée dans le Combat. La figurine choisie subit un unique Coup de Force 4 de la part de Bifur, qui ne peut être doublé même si la figurine est Bloquée.

Si Bifur Blesse la figurine choisie avec ce Coup, alors la tête de hache s'est délogée de son crâne. Désormais, au début de chaque Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Bifur peut effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, Bifur peut déclarer un Élan Héroïque gratuit ce Tour-ci.

Suivant ses cousins, Bofur et Bombur, dans la quête d'Erebor, Bifur se joint à la Compagnie de Thorin dans l'espoir de mettre la main sur sa part du vaste trésor qui repose sous la montagne. Guerrier plus que capable, Bifur préfère se battre avec une lance à sanglier plutôt qu'une épée ou une hache. Mais la chose la plus remarquable au sujet de Bifur est l'énorme éclat de tête de hache logé dans son crâne, une blessure subie il y a maintes années et qui l'a rendu incapable de s'exprimer autrement que dans la langue des Nains.





BOFUR LE NAIN 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	5	2	2	5+	6+	2	1	2

♦ **Race** Nain ♦ **Faction** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Piolet.

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups.

Joyeux et optimiste, Bofur est un Nain qui voit toujours la vie du bon côté. Ancien mineur des Montagnes Bleues, Bofur se joignit à la compagnie pour assouvir sa soif d'aventure et de gloire. Même dans les heures les plus sombres, Bofur remonte le moral de ses compagnons et renforce leur détermination, se rendant utile non seulement en tant que guerrier, mais aussi en aidant ses frères d'armes à affronter des obstacles en apparence insurmontables.

Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant **PASSIF** – L'optimisme sans limites et contagieux de Bofur lui permet, ainsi qu'à ses alliés, d'affronter des situations apparemment désespérées avec une détermination sans cesse renouvelée.

À chaque fois qu'une figurine de la **Compagnie de Thorin** alliée à moins de 3" de Bofur est affectée par une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique adverse, elle peut jeter un D6. Sur un résultat de 3+, la figurine ignore les effets. Dans le cas d'un Pouvoir Magique, les Tests pour Résister doivent être effectués avant d'utiliser cette Règle Spéciale.





BOMBUR LE NAIN 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	4	2	3	6+	6+	1	3	2

♦ **Race** Nain ♦ **Faction** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2)

Là où la plupart des Nains sont attirés par les richesses, le cœur de Bombur est tourné presque tout entier vers la nourriture. Sans surprise, cela fait de Bombur le Nain au tour de taille le plus conséquent au sein de la Compagnie de Thorin. Malgré son considérable embonpoint, qui le handicape souvent, Bombur n'en est pas moins un membre estimé de la compagnie. En tant que cuisinier qualifié, Bombur n'hésite pas à utiliser ses ustensiles comme armes quand le besoin s'en fait sentir.

Pataud **PASSIF** – L'amour de Bombur pour la nourriture l'a rendu pour le moins gros, et il manque d'agilité sur le champ de bataille.

Bombur ne peut pas déclarer d'Élan Héroïque. De plus, si Bombur obtient un résultat naturel de 6 à un Test de Franchissement, d'Escalade, de Saut ou de Nage, il doit relancer le dé.

Haut les Cœurs **ACTIF** – Bombur peut remonter le moral de ses compagnons avec des mots aimables ou une friandise.

Une fois par Tour, pendant son Activation, Bombur peut choisir une figurine de la **Compagnie de Thorin** alliée à moins de 3" et jeter un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie regagne un unique Point de Volonté dépensé plus tôt dans la partie.





ORI LE NAIN 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	3	3+	3	4	1	2	6+	6+	1	2	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Fronde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur

Tireur d'Élite **ACTIF** – Bien qu'une fronde ne soit pas une arme particulièrement mortelle, Ori a la faculté étonnante de toucher les points faibles de ses cibles avec une précision redoutable.

Si Ori obtient un résultat naturel de 6 sur son Jet pour Toucher avec sa Fronde, alors ne faites pas de Tests de Trajectoire ou de Jet pour Blessier. À la place, la Cible subit immédiatement une Blessure.

Chroniqueur **ACTIF** – Ori prévoit de documenter les aventures de la compagnie et de compiler un recueil de ses exploits.

À chaque fois qu'une figurine de la **Compagnie de Thorin** alliée à moins de 6" d'Ori et sur laquelle ce dernier a une Ligne de Vue tue un **Héros** ou un **Monstre** ennemi, alors cette figurine regagne un unique Point de Puissance, de Volonté ou de Destin dépensé plus tôt dans la partie.

Si ses réserves de Puissance, Volonté et Destin sont déjà pleines, vous pouvez choisir une autre figurine de la **Compagnie de Thorin** alliée à moins de 6" d'Ori et sur laquelle ce dernier a une Ligne de Vue. Cette figurine regagne le Point.



DORI LE NAIN 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	5	2	2	5+	5+	2	2	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Bon Camarade **ACTIF** – Dori considère qu'il est de son devoir de veiller sur ses frères et de les protéger du danger.

Tant qu'il est à moins de 3" d'Ori ou Nori, Dori augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 et peut relancer les résultats de 1 lors de ses Jets de Duel.

Dori prit sur lui de veiller sur ses deux frères cadets, essayant de protéger Ori du danger et de garder les méfaits de Nori sous contrôle, deux tâches particulièrement difficiles. Et pourtant, Dori est un aventurier chevronné, et prouve sa valeur à maintes occasions durant le voyage vers Erebor.



Nain rusé et grand voyageur, Nori est un aventurier ayant visité de nombreuses contrées de la Terre du Milieu durant sa vie. Lors de ses voyages, Nori devint versé dans de nombreux styles de combat, et développa un penchant pour « l'emprunt » d'objets faisant office de souvenirs de ses aventures, une habitude qui le mit dans de beaux draps plus d'une fois, mais qui se révéla très utile durant la quête pour Erebor.

NORI LE NAIN 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	5	2	2	5+	5+	2	1	2

♦ **Race** Nain ♦ **Faction** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Arme de base et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maître d'Armes **ACTIF** – Grâce à ses nombreux voyages à travers le monde, Nori a appris à se battre avec tous types d'armes « empruntées ».

Nori n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

« **C'est juste quelques souvenirs** » **ACTIF** – Nori aime beaucoup ramener des souvenirs de valeur de ses voyages, et ne les cèdera qu'avec difficulté.

Tant que Nori transporte un Objectif dans les Scénarios où c'est possible, il peut relancer ses Jets pour Blesser ratés quand il porte des Coups. Toutefois, Nori ne peut jamais transmettre un Marqueur d'Objectif à une figurine alliée.



Guerrier formidable, Glóin se joignit à la Compagnie de Thorin dans l'espoir de faire fortune. Vétéran de nombreuses batailles contre les Orques et les Gobelins, ses talents se révéleront extrêmement précieux au cours de la quête de la compagnie. Bien qu'il maîtrise le maniement de toutes les armes, c'est une hache à la main que Glóin excelle vraiment. D'innombrables ennemis sont tombés sous les coups de hache de Glóin, et il entend bien transmettre son savoir martial à son jeune fils à son retour.

GLÓIN LE NAIN..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	7	3	2	4+	5+	2	2	2

♦ **Race** Nain ♦ **Faction** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Armes de base et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maîtrise de la Hache **ACTIF** – Quand il manie ses haches, Glóin est un combattant mortel, et même des hordes d'ennemis ne peuvent triompher de la fureur du Nain.

Si Glóin est en infériorité numérique dans un Combat, il augmente sa caractéristique d'Attaques à 4 pour la durée du Combat.



Óin est l'un des plus vieux membres de la Compagnie de Thorin. Sa barbe est devenue grise avec l'âge et son ouïe n'est plus ce qu'elle était. Aux côtés de son frère, Glóin, Óin rejoint la compagnie par loyauté pour son cousin éloigné, Thorin. Óin possède le savoir des plantes et des herbes, savoir qu'il utilise pour soigner ses compagnons. Il prétend également être capable de déchiffrer les présages et de prédire les événements à venir, bien que de telles paroles soient souvent accueillies avec exaspération par le reste de la compagnie.

ÓIN LE NAIN 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	4	1	2	4+	6+	1	5	1

♦ **Race** Nain ♦ **Faction** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde et Cornet Acoustique.

Cornet Acoustique **ACTIF** – À chaque fois qu'un **Héros** ennemi déclare une Action Héroïque à moins de 6" d'Óin, vous pouvez jeter un D6.

Sur un résultat de 5+, Óin peut immédiatement déclarer la même Action Héroïque gratuitement. Cependant, sur un résultat de 1 naturel, Óin perd immédiatement un Point de Volonté. S'il ne peut pas perdre de Point de Volonté de cette façon, alors Óin ne peut pas se Déplacer lors de ce tour, car il est occupé à réparer son Cornet Acoustique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Herbes Médicinales **ACTIF** – Óin est expert dans la médecine par les plantes et peut les utiliser pour guérir des blessures à une vitesse surprenante.

À n'importe quel moment durant son Activation, Óin peut choisir une figurine de la **Compagnie de Thorin** alliée au contact socle à socle et jeter un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie regagne immédiatement un Point de Vie perdu plus tôt dans la partie. Óin ne peut utiliser cette Règle Spéciale qu'une seule fois par Tour.

Déchiffrer les Présages **ACTIF** – Óin prétend savoir lire les présages, prédisant l'avenir et aidant ses alliés, bien que cela coûte au vieux Nain.

Lors de la Phase de Combat, Óin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre à une figurine de la **Compagnie de Thorin** alliée à moins de 6" de relancer un D6 lors de son Jet de Duel. Óin peut utiliser cette Règle Spéciale plusieurs fois lors de la même Phase de Combat, tant qu'il a des Points de Volonté.





GANDALF LE GRIS170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	3	3+	3+	3	6	3

♦ **RACE** Magicien ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Glamdring, Narya et Bâton de Pouvoir.

Glamdring **ACTIF** – Glamdring est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Glamdring.

Narya **PASSIF** – Narya est un Équipement **Unique**. Gandalf peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Protection des Valar	6"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Lumière Aveuglante	Lanceur	4+
Volonté Renforcée	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Éboulement	12"	5+
Dissipation	12"	5+
Impact Magique	12"	5+

En tant qu'Istar, Gandalf le Gris a été chargé de guider les peuples libres de la Terre du Milieu afin de détruire le mal et de restaurer la paix. C'est dans ce but que Gandalf a orchestré une rencontre pas si fortuite avec Thorin Écu-de-Chêne à Bree, conseillant au prince nain de rassembler un groupe de Nains dignes de confiance pour aller reprendre Erebor des griffes de Smaug. Bien que Gandalf souhaite voir les Nains récupérer leur foyer, ce n'est pas uniquement dans leur intérêt qu'il les aide, car Gandalf craint qu'un mal encore plus grand ne s'agite en Terre du Milieu, un mal qui ne doit pas s'allier au Dragon.





BILBON SACQUET 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	1	2	4+	4+	2	3	3

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Compagnie de Thorin

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Dard 5 points
- L'Anneau Unique Gratuit

Dard **ACTIF** – Dard est une Arme de base elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 en Force lorsqu'elle porte des Coups avec Dard.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Il N'est Pas Encore Éveillé **PASSIF** – L'Anneau est actuellement latent et ne manifeste pas encore toute sa malice.

Bilbon ignore le paragraphe Volonté de Sauron dans les règles de l'Anneau Unique. De plus, si Bilbon est la dernière figurine restante de son camp et qu'il a enfilé l'Anneau Unique et est *Invisible*, il n'est alors pas retiré comme Perte comme cela devrait être le cas.

Cambricoleur. Voici un mot que Bilbon Sacquet ne pensait jamais utiliser pour devoir se décrire. C'est pourtant exactement ce qu'il devint après avoir fait la connaissance de Thorin Écu-de-Chêne et avoir rejoint sa compagnie dans leur quête en direction de la Montagne Solitaire. Bien que réticent dans un premier temps, Bilbon, aidé par les paroles de Gandalf le Gris, décide de quitter la Comté et de découvrir son vrai potentiel : c'est Bilbon, plus que tout autre, qui sera décisif dans l'accomplissement de la quête pour Erebor.

Le Conseil Blanc



En tant que chef du Conseil Blanc, Saroumane le Blanc a le dernier mot quant aux affaires des membres du Conseil. Bien qu'il se fût jadis opposé à affronter le Nécromancien, les événements récents à Dol Guldur l'ont contraint à agir. Istar aux immenses pouvoirs, Saroumane utilise sa maîtrise de la magie pour déclencher une pluie de sorts sur ses adversaires.

SAROUMANE LE BLANC170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	3	3+	3+	3	6	3

♦ **Race**
Magicien

♦ **Faction**
Conseil Blanc

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Bâton de Pouvoir.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Voix de Curunír **ACTIF** – La voix de Saroumane est peut-être le plus grand de ses pouvoirs, lui permettant d'être entendu de très loin.

La Portée du « Tenez bon! » de Saroumane est de 12" au lieu de 6". De plus les **Héros** alliés peuvent bénéficier du « Tenez bon! » de Saroumane.

Rivalité Dévorante **PASSIF** – Le chef du Conseil Blanc n'apprécie pas Gandalf et le perçoit souvent comme un trouble-paix.

Saroumane ne peut jamais bénéficier d'une Action Héroïque déclarée par Gandalf le Gris ni être Ciblée par quelque Pouvoir Magique que ce soit Lancé par un Gandalf le Gris allié.

Seigneur des Istari **ACTIF** – Saroumane est un être à l'intelligence inégalée, et peu sont capables de se mesurer à lui dans un duel d'esprits.

Au début de chaque Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Saroumane peut choisir une unique figurine ennemie à moins de 6" et sur laquelle il a une Ligne de Vue. La figurine choisie doit immédiatement effectuer un Test d'Intelligence. En cas d'échec, elle ne peut pas être Activée ce Tour-ci.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	18"	3+
Brume de Désarroi	Lanceur	3+
Protection des Valar	12"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Immobilisation	18"	3+
Dissipation	12"	4+
Impact Magique	12"	5+



GANDALF LE GRIS170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	3	3+	3+	3	6	3

- ♦ **RACE** Magicien ♦ **FACTION** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Glamdring, Narya et Bâton de Pouvoir.

Glamdring **ACTIF** – Glamdring est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Glamdring.

Narya **PASSIF** – Narya est un Équipement **Unique**. Gandalf peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Protection des Valar	6"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Lumière Aveuglante	Lanceur	4+
Volonté Renforcée	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Éboulement	12"	5+
Dissipation	12"	5+
Impact Magique	12"	5+

En tant qu'Istar, Gandalf le Gris a été chargé de guider les peuples libres de la Terre du Milieu afin de détruire le mal et de restaurer la paix. C'est dans ce but que Gandalf a orchestré une rencontre pas si fortuite avec Thorin Écu-de-Chêne à Bree, conseillant au prince nain de rassembler un groupe de Nains dignes de confiance pour aller reprendre Erebor des griffes de Smaug. Bien que Gandalf souhaite voir les Nains récupérer leur foyer, ce n'est pas uniquement dans leur intérêt qu'il les aide, car Gandalf craint qu'un mal encore plus grand ne s'agite en Terre du Milieu, un mal qui ne doit pas s'allier au Dragon.





Envoyé en Terre du Milieu durant le Troisième Âge pour guider les Peuples Libres contre les forces du mal, Radagast le Brun est l'un des Istari, un Magicien doté d'un grand pouvoir. Mais, à la différence de Gandalf ou Saroumane, Radagast choisit d'exercer sa magie à sa manière. Il demeure dans les forêts de la Terre du Milieu, développant une profonde affinité avec la nature et les animaux qui l'entourent. Les décennies passées en retrait du monde l'ont rendu quelque peu excentrique : il soliloque souvent et tient des propos que bien peu comprennent. Pourtant, cela ne diminue en rien sa puissance. Son lien précieux avec les Grands Aigles joue un rôle crucial dans leur venue lors de la Bataille des Cinq Armées.

RADAGAST LE BRUN.....145 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	3	3+	4+	3	6	3

♦ **Race** Magicien ♦ **Faction** Compagnie de Thorin ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Bâton de Pouvoir, Arme de base et Sébastien.

Sébastien **ACTIF** – Sébastien est un Équipement **Unique**. Durant un Combat, Radagast peut jeter un D6 supplémentaire pour son Jet de Duel, et peut porter un Coup supplémentaire s'il remporte le Jet de Duel. Ce D6 supplémentaire ne peut pas être modifié par de la Puissance, et est résolu avec une Force de 1 pour porter des Coups – jetez un dé séparé pour Sébastien pour éviter toute confusion.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque

OPTIONS

- Échanger le Bâton de Pouvoir contre un Grand Aigle55 points
- Traîneau de Radagast35 points (si Radagast Démonte, retirez le Traîneau du jeu)

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard, Discrétion, Créature des Bois

Maître des Oiseaux **PASSIF** – Radagast est souvent accompagné de nuées d'oiseaux qui lui servent d'yeux et d'oreilles.

Radagast compte toujours comme ayant une Ligne de Vue sur toute la table. De plus, les **Aigles** alliés à moins de 12" de Radagast gagnent la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Panique	12"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Guérison	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Aura de Confusion	Lanceur	5+
Colère de la Nature	3"	5+
Ronces Enchevêtrées	Lanceur	5+



GRAND AIGLE

Un Grand Aigle est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	7	4+	6	8	2	3	4+	4+

◇ **Race**
Aigle

◇ **Faction**
Monts Brumeux

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Monture,
Monstre

◇ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Serres et bec (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Vol, Grande Cible, Charge Monstrueuse, Terreur

De plus, si Radagast Démonte du Grand Aigle, celui-ci réussit automatiquement son Test de Bravoure de Monture Isolée.

TRAÎNEAU DE RADAGAST

Le Traîneau de Radagast est un **Chariot** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	3	2	4	8+	8+

◇ **Race**
Lapin

◇ **Faction**
cf. Cavalier

◇ **Type d'Unité**
Chariot

◇ **Socle**
120mm ovale

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Créature des Bois

Charge de Chariot **ACTIF** – Quand le Traîneau de Radagast se Déplace avec une Charge de Chariot, il inflige deux Touches d'Impact de Force 4.





Lorsque Gandalf est fait prisonnier à Dol Guldur, Galadriel prend la tête du Conseil Blanc pour tenter de le libérer. Au cœur même de cette forteresse obscure, Galadriel déchaîne toute l'étendue de son antique pouvoir : elle anéantit le Gardien des Cachots dans un éclat aveuglant de lumière blanche, et repousse les Nazgûl par la seule force de sa volonté. Même face à la puissance sinistre du Nécromancien, elle ne fléchit pas. Puisant dans la Lumière d'Eärendil, Galadriel concentre son pouvoir et force le Seigneur des Ténèbres à battre en retraite jusqu'aux terres maudites du Mordor.

GALADRIEL, DAME DE LUMIÈRE.....125 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	3	3	3	3+	3+	3	6	3

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Conseil Blanc

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Nenya et la Lumière d'Eärendil.

La Lumière d'Eärendil **ACTIF** – La Lumière d'Eärendil est un Équipement **Unique**. À n'importe quel moment durant son Activation, Galadriel peut brandir la Lumière d'Eärendil pour jeter un D6. Sur un résultat de 3+, Galadriel compte comme ayant Lancé le Pouvoir Magique *Lumière Aveuglante*. Cela n'empêche pas Galadriel de tenter de Lancer un autre Pouvoir Magique lors de son Activation.

Nenya **PASSIF** – Nenya est un Équipement **Unique**. Galadriel peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Créature des Bois

La Dame de Lórien **PASSIF** – *Enchanteresse de talent, Galadriel peut incanter une magie très puissante pour défendre la Lothlórien.*

Galadriel gagne un Point de Volonté gratuit au début de chaque Tour. Si ce Point n'est pas dépensé avant la fin du Tour, il est perdu.

Apparence Guerrière **PASSIF** – *Quand elle lui laisse libre cours, l'ire de Galadriel est un spectacle absolument terrifiant.*

Les figurines ennemies à moins de 6" de Galadriel subissent un malus de -1 sur tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à effectuer. De plus, Galadriel n'est jamais considérée comme étant Désarmée.

«**Retournez d'où vous venez, retournez au Néant!**» **ACTIF** – *Dans les heures les plus sombres, Galadriel peut libérer son plein pouvoir contre ses ennemis.*

Galadriel peut Cibler n'importe quelle figurine ennemie avec le Pouvoir Magique *Bannissement* comme si elle avait le mot-clef **Esprit**. Cependant, les figurines sans le mot-clef **Esprit** bénéficient d'un Point de Volonté gratuit supplémentaire pour leur Test pour Résister.

De plus, une fois par partie, s'il lui reste au moins 1 Point de Volonté, Galadriel peut utiliser cette Règle Spéciale au lieu de tenter de Lancer un Pouvoir Magique. Si elle le fait, Galadriel peut choisir une unique figurine ennemie à moins de 6". La figurine choisie subit immédiatement un D3 Blessures. Après avoir utilisé cette Règle Spéciale, Galadriel réduit ses Points de Volonté à 0, est Jetée à Terre, et perd ses Règles Spéciales *La Dame de Lórien* et *Apparence Guerrière* (ce qui signifie qu'elle est désormais Désarmée).

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Esprit Fortifié	12"	3+
Bannissement	12"	4+
Instiller la Peur	Lanceur	4+



ELROND, MAÎTRE DE FONDCOMBE170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	7	3	3	3+	3+	3	3	3

♦ Race Elfe	♦ Faction Fondcombe	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
-----------------------	-------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Hadhafang, Armure lourde et Vilya.

Hadhafang **ACTIF** – Hadhafang est une Arme bâtarde elfique **Unique**. De plus, une figurine équipée de Hadhafang gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte ses Coups contre un **Esprit**.

Vilya **PASSIF** – Vilya est un Équipement **Unique**. Elrond peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Terreur, Créature des Bois

Clairvoyance des Eldar **PASSIF** – Elrond est béni du don de clairvoyance, un talent qui lui permet de mieux guider ses alliés à la bataille.

Au début de la partie, avant que les deux camps aient été déployés, jetez un D6 et notez le résultat : c'est le nombre de Points de Clairvoyance dont dispose Elrond pour cette partie. Lors du Jet d'Initiative, tant qu'il est en vie et sur la table, Elrond peut dépenser des Points de Clairvoyance pour augmenter le résultat du Jet d'Initiative du joueur qui le contrôle. Pour chaque Point dépensé, augmentez le résultat du dé de 1, jusqu'à un maximum de 6.

Seigneur de l'Ouest **ACTIF** – Peu nombreux sont ceux qui ont survécu assez longtemps pour pouvoir se vanter d'avoir croisé le fer avec les plus grands des seigneurs elfes.

Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Elle peut également relancer un unique D6 lors de son Jet pour Blesser quand elle porte ses Coups.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Guérison	12"	3+
Colère de Bruinen	3"	4+



THRÁIN LE BRISÉ..... 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	4+	2	4	1	2	6+	6+	0	0	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Esprit Brisé **ACTIF** – *Les tourments endurés ont laissé Thráin brisé, une ombre de ce qu'il fut autrefois. Dans sa folie, il est tout autant susceptible d'attaquer ses alliés que de retrouver une once de lucidité.*

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Thráin doit passer un Test d'Intelligence.

Si le Test est réussi, Thráin agit normalement durant le Tour. Si le Test est réussi sur un double (i.e., les deux dés affichent le même score) alors, jusqu'à la fin du Tour, Thráin monte sa caractéristique d'Attaques à 3, sa valeur de Force à 4 et obtient la Règle Spéciale *Sans Peur*.

Si le Test est échoué, alors le joueur adverse contrôle Thráin comme s'il était l'une de ses figurines. Il Active alors Thráin durant sa propre Phase d'Activation. Bien que contrôlé par le joueur adverse, Thráin ne peut pas être Ciblé par les Attaques de Tir, les Pouvoirs Magiques ou les Règles Spéciales qui affectent les figurines ennemies.

De plus, si Thráin est une figurine du Bien, alors les autres figurines du Bien ne peuvent pas lui porter de Coups, même si elles le vainquent en Combat. Elles ne peuvent pas Tirer si Thráin est Sur la Trajectoire comme pour n'importe quelle autre figurine du Bien.

Intervention de Gandalf **ACTIF** – *C'est Gandalf qui dissipe la folie ayant consumé l'esprit de Thráin, aidant à ramener le seigneur nain à une forme de lucidité relative.*

Lorsque Thráin effectue son Test d'Intelligence dans le cadre de sa Règle Spéciale *Esprit Brisé*, s'il est à moins de 3" d'un Gandalf le Gris allié, il peut alors augmenter ou diminuer de 1 le résultat d'un unique dé lancé lors de ce Test d'Intelligence. Si, après cette modification du résultat, le Test d'Intelligence aboutit à un double, alors Thráin bénéficiera des effets associés tels que décrit dans sa Règle Spéciale *Esprit Brisé*.

Après avoir tenté d'affronter Azog lors de la Bataille d'Azanulbizar, Thráin fut capturé et emmené dans les cachots de Dol Guldur. Torturé et brisé au sein de la sombre forteresse, l'esprit de Thráin fut réduit en miettes, transformant ce fier seigneur nain en une ombre de lui-même, privé de l'honneur et de l'héritage qu'il chérissait autrefois. Mais cela ne le rend pas moins dangereux : l'âme d'un guerrier nain repose tapie quelque part en lui. Reste à savoir s'il parviendra un jour à se libérer de l'emprise du Nécromancien...

Les CONTRÉES Oubliées



« SAROUMANE pense que seul un GRAND pouvoir peut tenir
le mal en échec, mais ça n'est pas ce que j'ai découvert. »

- GANDALF, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours™



Connu sous le nom de « Taureau Mugissant », Bandobras Touque est une légende dans la Comté. Il était si grand qu'il pouvait monter un cheval adulte, un véritable phénomène parmi les gens de la Comté. C'est lors de la Bataille des Champs Verts que Taureau Mugissant s'est fait un nom, frappant la tête du chef Orque qui s'envola de ses épaules, l'envoyant planer dans les airs tout droit dans un terrier de lapin, un acte qui mis fin à la bataille et inventa le jeu de golf en même temps.

BANDOBRAS TOUQUE **LEGACY** 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	4	3+	3	4	2	2	5+	6+	2	1	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'unité**
Héros, Cavalerie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Cheval.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Shirriff Hobbit), Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Frappe Nette **ACTIF** – La légende raconte que Bandobras lança sa massue si fort qu'il en fit sauter la tête du roi gobelin à la Bataille des Champs Verts.

Si Bandobras obtient un résultat de 6 naturel sur ses Jets pour Blesser en portant ses Coups et que la Blessure n'est pas sauvegardée, alors la cible perd 2 Points de Vie au lieu d'un seul.



BILBON SACQUET, HOBBIT VIEILLISSANT 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	2	1	2	4+	5+	1	3	3

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

OPTIONS

- Cotte de Mithril.....15 points
- Dard..... 5 points
- L'Anneau Unique gratuit

Cotte de Mithril **PASSIF** – La Cotte de Mithril est une Armure de Mithril **Unique**. De plus, la figurine qui la porte peut relancer les résultats de 1 aux Jets de Destin.

Dard **ACTIF** – Dard est une Arme de base elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Dard.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Insaisissable **PASSIF** – Bilbon possède l'Anneau depuis de nombreuses années, et a eu tout le temps de maîtriser l'art de s'esquiver avec.

Tant que Bilbon porte l'Anneau Unique et est *Invisible*, les figurines ennemies Engagées au Combat contre Bilbon divisent par 2 leur valeur de Combat, même si d'autres figurines alliées de Bilbon sont également Engagées dans ce Combat.





Fredegar, que ses amis appellent affectueusement « le gros », est un Hobbit jovial et un proche ami de Frodon. Lorsque Frodon quitta Cul-de-Sac, Fredegar l'accompagna jusqu'à Creux-de-Crique, puis resta sur place lorsque le porteur de l'Anneau partit pour Fondcombe, afin de maintenir les apparences. Quand Sharcoux et ses brutes prirent le contrôle de la Comté, Fredegar fut parmi les premiers à leur résister ouvertement – un acte de bravoure qu'il paya d'un séjour dans les Troubliettes.

FREDEGAR « LE GROS » BOLGER..... 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	2	7+	8+	0	1	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

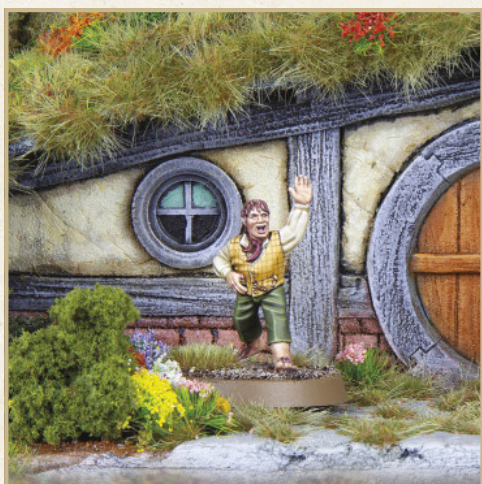
Fredegar Bolger est Désarmé.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2), Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Survivre Pour Mieux Combattre **ACTIF** – *Bien qu'il ne soit pas le Hobbit le plus courageux de la Comté, Fredegar sait qu'il est parfois plus sage de fuir un ennemi terrifiant.*

Si Fredegar tente de Charger une figurine ennemie Terrifiante et que le Test de Bravoure est raté, alors Fredegar peut malgré tout se Déplacer normalement. Toutefois, il ne peut plus Charger ce Tour-ci.



Hobbit jovial et sans prétention, Foulque Bophin était un bon ami de Frodon avant que celui-ci ne parte pour Fondcombe. Foulque, avec Merry, Pippin, Sam et Fredegar, aida Frodon à quitter Cul-de-Sac pour s'installer à Creux-de-Crique. Cependant, alors que les autres l'accompagnaient en quittant Hobbitbourg, Foulque resta derrière. Lorsque la Comté tomba sous la coupe de Sharcoux, Foulque fit de son mieux pour garder le moral des autres Hobbits au beau fixe, allant jusqu'à s'exprimer publiquement contre le règne du Chef – ce qui lui valut d'être emmené de force aux Troubliettes.

FOULQUE BOPHIN..... 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	1	7+	8+	0	3	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Foulque Bophin est Désarmé.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Un Ami Serviable **ACTIF** – *En tant qu'ami proche de Frodon, Foulque l'aida à déménager à Creux-de-Crique avant le départ de ce dernier.*

Tant que Foulque est à moins de 3" de Frodon aux Neuf Doigts, ce dernier peut dépenser les Points de Volonté de Foulque au lieu de ses propres Points de Puissance pour déclarer des Élans Héroïques.

Bonne Humeur Communicative **PASSIF** – *La nature optimiste de Foulque est contagieuse, et ceux qui l'entourent ne peuvent s'empêcher de se sentir joyeux et de bonne humeur à leur tour.*

À chaque fois qu'un **Hobbit** à moins de 6" de Foulque dépense un Point de Puissance, il peut jeter un D6. Sur un résultat de 6 naturel, le Point de Puissance est gratuit et la réserve de Points de Puissance du **Hobbit** n'est pas réduite.



LE PÈRE MAGGOTTE 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	3	3	2	2	5+	5+	1	2	2

◇ **RACE**
Hobbit

◇ **FACIION**
Comté

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme à deux mains et Étau, Croc et Loup.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **Sortez de mon champ !** » **ACTIF** – Le Père Maggotte ne tolère pas que l'on touche à ses cultures.

Hobbit terre à terre et plein de jugeote, le Père Maggotte est connu pour son tempérament sévère, mais également pour la qualité de ses récoltes. Nombre de jeunes Hobbits ont été surpris en train de voler champignons, carottes ou pommes de terre, escapades qui se terminent souvent en une remontrance, un coup de bâton, ou même une petite course-poursuite avec Étau, Croc et Loup, les trois chiens de Maggotte. Et pourtant, les voyageurs qui croisent sa route voient dans les yeux du fermier une sagacité et une ténacité que l'on retrouve peu dans la Comté.

Tant qu'il est à Portée d'un Marqueur d'Objectif, le Père Maggotte ne subit pas la pénalité de -1 à ses Jets de Duel due à l'utilisation d'une Arme à deux mains.

ÉTAU, CROC ET LOUP

Étau, Croc et Loup sont des figurines individuelles qui prennent chacune une place dans la Troupe du Père Maggotte. Ils ont tous le même profil :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	3	6+	3	3	1	1	7+	7+

◇ **RACE**
Chien

◇ **FACIION**
Comté

◇ **Type d'Unité**
Infanterie, Guerrier, Bête, Unique

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Crocs et griffes (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Chiens fidèles **PASSIF** – Étau, Croc et Loup utilisent toujours la Bravoure du Père Maggotte tant qu'il est en vie et sur la table.

De plus, Étau, Croc et Loup considèrent le Père Maggotte comme une Bannière avec une Portée de 6", et peuvent relancer leurs Jets pour Blesser ratés quand ils sont à moins de 6" du Père Maggotte.





FRODON AUX NEUF DOIGTS 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	6	1	2	4+	5+	1	3	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Cavalerie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Cotte de Mithril et Poney. Frodon aux Neuf Doigts est Désarmé.

Cotte de Mithril PASSIF – La Cotte de Mithril est une Armure de Mithril **Unique**. De plus, la figurine qui la porte peut relancer les résultats de 1 aux Jets de Destin.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie

« **Ça n'a Jamais Vraiment Guéri** » PASSIF – Marqué par ses épreuves, Frodon refuse désormais de verser le sang, souhaitant ne plus jamais causer la mort.

Frodon ne peut jamais Charger une figurine ennemie, quelle qu'en soit la raison. De plus, Frodon ne porte jamais de Coups si son camp remporte le Combat.

Le Héros de Retour PASSIF – Après ses aventures, Frodon est désormais une source d'inspiration sur le champ de bataille pour les autres Hobbits de la Comté.

Les **Hobbits** alliés considèrent Frodon aux Neuf Doigts comme une Bannière avec une Portée de 6".

De retour de sa quête pour détruire l'Anneau Unique, Frodon est désormais bien différent du Hobbit qui quitta la Comté plus d'un an auparavant. Les blessures qu'il a subies au cours de son périple ne disparaîtront jamais vraiment, le conduisant à faire le vœu de ne plus jamais ôter la vie ni prononcer de châtiment. Pourtant, alors que la Comté sombre dans le chaos, Frodon mettra à profit le courage et la sagesse acquis au fil de son voyage pour inspirer ses amis à se lever et défendre leur foyer face aux vauriens de Sharcoux.





SAMSAGACE LE BRAVE 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	2	2	4+	5+	2	2	3

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Cavalerie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Dard et Poney.

Dard **ACTIF** – Dard est une Arme de base elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Dard.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Protecteur Attitré (Frodon), Protecteur Attitré (Rosie), Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« Il y a du Bon en ce Monde, M. Frodon, et il Faut se Battre pour Cela » **ACTIF** – Sam protégera ceux qu'il aime, quel qu'en soit le prix.

Durant l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si Frodon et/ou Rosie sont Engagés en Combat et se trouvent à moins de 6" de Sam, Sam peut alors déclarer un Combat Héroïque gratuit.

Si le Combat Héroïque est réussi, Sam devra alors rejoindre le Combat de Frodon ou de Rosie, au choix de son joueur. Si ce n'est pas possible, Sam doit alors se Déplacer aussi près que possible de Frodon ou Rosie. Sam ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale s'il se trouve dans le même Combat que Frodon ou Rosie.

Durant la quête de l'Anneau Unique, Samsagace s'est montré bien plus courageux qu'il ne l'aurait jamais cru. En découvrant que sa chère Comté est tombée sous le joug de Sharcoûx, Sam saisit Dard – que Frodon lui a offert – et prend part à la défense de la Comté. Il devra puiser à nouveau dans son courage pour affronter les épreuves à venir et libérer sa terre natale de l'emprise de Sharcoûx.





Peu peuvent se vanter d'avoir survécu à une rencontre avec le Roi-Sorcier d'Angmar, et moins encore d'avoir contribué à sa chute – mais Merry peut, lui, l'affirmer sans mentir. À son retour dans la Comté, il découvre son peuple enchaîné. Dès lors, il prend la tête des Hobbits contre ceux qui ont tenté de détruire leur mode de vie. C'est lors de la Bataille de Lézeau que Merry démontre les talents acquis sur les champs du Pelennor, menant les siens contre leurs oppresseurs.

MERIADOC BRANDEBOUC, CAPITAINE DE LA COMTÉ..... 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	4	3+	2	4	2	2	5+	6+	2	2	2

♦ Race Hobbit	♦ Faction Comté	♦ Type d'Unité Héros, Cavalerie, Unique	♦ Socle 25mm
-------------------------	---------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base, Poney et le Cor du Riddermark.

Le Cor du Riddermark **ACTIF** – Le Cor du Riddermark est un Cor de guerre **Unique**. De plus, Merry gagne la Règle Spéciale **Sans Peur**.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique..... 5 points
- Bouclier..... 5 points

Si votre Armée inclut Merry, les Miliciens Hobbit dans sa Troupe peuvent être améliorés en Batailleurs Brandebouc pour +1pt par figurine. Les Batailleurs Brandebouc ont une valeur de Force de 3 au lieu de 2.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)



Peregrin revient dans la Comté transformé : il n'est plus le jeune Hobbit impulsif et insouciant qui quitta la Comté pour Fondcombe. Son passage parmi la Garde de la Citadelle, son combat au Pelennor et à la Porte Noire – où il terrassa un redoutable chef Troll – ont forgé sa détermination et son sens du devoir. Ce sont les compétences acquises tout au long de son périple que Pippin met à profit pour guider les Hobbits face aux hordes de mécréants de Sharcoux et défendre la Comté.

PEREGRIN TOUQUE, CAPITAINE DE LA COMTÉ..... 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	4	3+	2	4	2	2	5+	6+	2	2	2

♦ Race Hobbit	♦ Faction Comté	♦ Type d'Unité Héros, Cavalerie, Unique	♦ Socle 25mm
-------------------------	---------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Poney.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique..... 5 points

Si votre Armée inclut Pippin, les Archers Hobbit dans sa Troupe peuvent être améliorés en Chasseurs Touque pour +1pt par figurine. Les Chasseurs Touque peuvent relancer leurs résultats de 1 sur leurs Jets pour Blesser lors des Attaques de Tir.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Contre Toute Attente **ACTIF** – Ayant prouvé sa valeur face à des adversaires bien plus imposants que lui, Pippin a gagné en assurance sur le champ de bataille.

Peregrin peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups contre un **Héros** ou un **Monstre**.



PALADIN TOUQUE, THAIN DE LA COMTÉ..... 30 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	2	5+	6+	1	1	2

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

OPTIONS

Si votre Armée inclut Paladin, les Archers Hobbit dans sa Troupe peuvent être améliorés en Chasseurs Touque pour +1pt par figurine. Les Chasseurs Touque peuvent relancer les 1 sur leurs Jets pour Blesser lors des Attaques de Tir.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **À moi, Gens de la Comté!** » **ACTIF** – *Paladin est le Thain de Bour-de-Touque et exerce une grande influence sur les Hobbits des Quatre Quartiers de la Comté.*

La Portée du « Tenez bon! » de Paladin est de 12" au lieu de 6". Toutefois, seules les figurines avec le mot-clef **Hobbit** peuvent bénéficier du « Tenez bon! » de Paladin.

« **Pour le Bour-de-Touque!** » **PASSIF** – *Les Touque de Bour-de-Touque tiennent Paladin en haute estime et combattront avec d'autant plus d'ardeur pour leur Thain.*

Les Chasseurs Touque alliés à moins de 6" de Paladin gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.





Rondouillard et jovial, souvent surnommé « Croquette », Will Piedblanc fut pendant de longues années le Maire de Grand'Cave, avant l'arrivée des Grandes Gens. Même après que le Chef eut pris le pouvoir, Will continua d'assurer ses fonctions, veillant autant que possible au bien-être des Hobbits malgré le régime imposé par Sharcoux. Mais même un Hobbit aussi placide que Will a ses limites, et il ne fallut pas longtemps avant qu'il ne marche droit vers Cul-de-Sac pour dire ses quatre vérités au Chef – un acte de défi qui lui valut d'être jeté dans les Troubliettes.

WILL PIEDBLANC, MAIRE DE GRAND'CAVE 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	2	6+	6+	1	3	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Shirriff Hobbit), Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Maire de Grand'Cave **ACTIF** – Will Piedblanc occupe la fonction de maire et peut user de son influence pour rallier les Hobbits contre les bandits du Chef.

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Will Piedblanc peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, les **Guerriers Hobbits** alliés à moins de 3" de lui gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat jusqu'à la Phase Finale de ce Tour.



Père de Samsagace, Hamfast est un ami de longue date de la famille Sacquet. Jardinier de passion, Hamfast a entretenu pendant des années le jardin de Cul-de-Sac, et a transmis à son fils toutes ses connaissances des plantes et des fleurs. Désormais bien âgé, et profitant d'une retraite bien méritée, « l'Ancien » conserve encore sa passion pour ses fleurs – gare à celui qui marchera dessus !

HAMFAST « L'ANCIEN » GAMEGIE 35 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	2	5+	7+	1	1	2

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« Ne touchez pas à mes fleurs ! » **PASSIF** – Hamfast est un jardinier passionné qui prend soin de ses plantes, et s'en prendra violemment à tous ceux qui abîment ses parterres de fleurs.

Après que les deux camps ont été déployés, mais avant le premier Tour, le joueur qui contrôle Hamfast peut placer trois Marqueurs de Fleurs sur socle de 25mm n'importe où sur la table. Les figurines peuvent passer à travers les Fleurs, mais ne peuvent terminer leur Mouvement superposées à un Marqueur de Fleurs. Elles ne peuvent pas non plus Reculer ou Faire de la Place si ce faisant elles terminent superposées sur une Fleur. Les Objets, tels que les **Engins de Siège**, les Objets Lourds et autres objets similaires ne peuvent jamais être placés superposés sur une Fleur.

Les **Hobbits** alliés peuvent relancer leurs Jets pour Blesser ratés quand ils portent des Coups ou Tirent sur une figurine ennemie à moins de 3" d'une Fleur alliée. De plus, Hamfast gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte des Coups ou Tire sur une figurine ennemie à moins de 3" d'une Fleur alliée.



LOTHON SACQUET DE BESACE 30 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	1	7+	6+	1	4	1

♦ **RACE**
Hobbit

♦ **FACIOM**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Rivalité Familiale **PASSIF** – Les Sacquet de Besace nourrissent une profonde rancune envers la famille Sacquet.

Lothon ne peut jamais bénéficier d'une Action Héroïque déclarée par Bilbon Sacquet ou Frodon Sacquet.

Richesse Considérable **ACTIF** – Lothon a amassé une grande fortune grâce à ses accords avec Sharcoûx et use de son or pour acheter la loyauté de ceux qui l'entourent.

Lothon peut dépenser ses Points de Volonté pour soudoyer les figurines qui l'entourent de différentes manières :

- Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Lothon peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette compétence. S'il le fait, jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, les **Hobbits** alliés à moins de 3" de Lothon gagnent un bonus de +1 à leur Valeur de Combat.
- Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Lothon peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette compétence. S'il le fait, jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, les **Brigands** alliés à moins de 3" de Lothon comptent comme bénéficiant de la Règle Spéciale *Sans Peur*.
- Quand une figurine ennemie tente de Charger Lothon, ce dernier peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette compétence. S'il le fait, jetez un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine ennemie s'arrête à 1" de Lothon au lieu de le Charger et son Activation est immédiatement terminée.

Les Sacquet de Besace ont toujours été obsédés par leur image et prêts à tout pour améliorer leur statut dans la Comté. Lothon ne faisait pas exception, et lorsque Sharcoûx prit le pouvoir, il s'associa au Magicien déchu dans l'espoir d'obtenir une position influente au sein du nouveau régime. Bien que son alliance avec Sharcoûx fût motivée par l'ambition plus que par la méchanceté, les actes de Lothon lui apportèrent d'abord richesse et pouvoir – avant de mener à sa chute, supposément de la main de Serpent.



LOBELIA SACQUET DE BESACE..... 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	2	1	1	4+	6+	0	4	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Parapluie.

Parapluie **ACTIF** – Un Parapluie est une Arme de base. Si Lobelia gagne un Jet de Duel, elle ne peut pas porter de Coups (elle se contente de donner des coups de parapluie, sans autres dégâts qu'un ego meurtri).

RÈGLES SPÉCIALES

Résistante à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Furieuse Diatribe **ACTIF** – Lobelia n'est pas réputée pour avoir sa langue dans sa poche, et invective de commentaires acerbes ses opposants.

Les **Guerriers** ennemis ne peuvent pas bénéficier du « Tenez bon! » d'un **Héros** s'ils sont à moins de 6" de Lobelia.

Remontrance Sévère **ACTIF** – Les malheureux qui subissent le courroux vociférant de Lobelia sont bien souvent si surpris qu'ils s'en retrouvent pétrifiés.

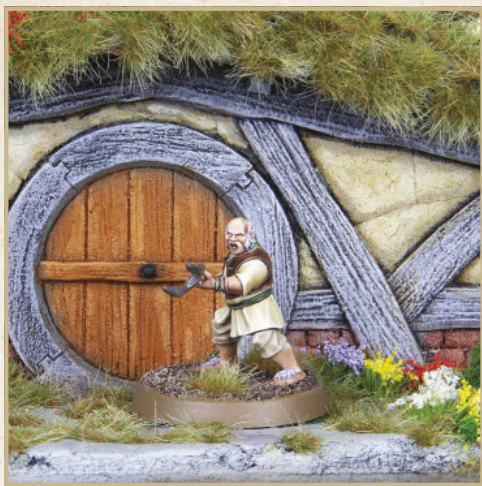
Une fois par Tour, n'importe quand durant son Activation, Lobelia peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale.

Choisissez alors une figurine ennemie à moins de 6" et sur laquelle Lobelia possède une Ligne de Vue, et jetez un D6. Sur un résultat de 2+, la Cible ne peut pas être Activée à ce Tour-ci et compte comme ayant une seule Attaque durant la Phase de Combat si elle est Engagée en Combat.

Cette Règle Spéciale est sans effet sur les **Monstres**, les **Chariots** et les **Bêtes de Guerre**.

Hobbit désagréable, voire grossière, ce serait mentir que de dire que Lobelia est très appréciée dans la Comté. Lobelia convoite depuis longtemps Cul-de-Sac, et fut bien contrariée quand Bilbon revint de ses aventures pour récupérer sa maison : une frustration qu'elle ne cesse d'exprimer à qui veut bien l'entendre.





LE FERMIER TOLMAN CHAUMINE 35 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	2	3+	2	3	1	2	5+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Hobbit

♦ **FACTION**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Fourche.

Fourche **PASSIF** – Une Fourche peut-être utilisée comme une Lance ou comme une Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **Lézeau se Lève!** » **PASSIF** – Hobbit fier et têtu, farouchement loyal envers la Comté, le Fermier Chaumine ne tolère guère que l'on tente d'envahir son foyer.

Les **Hobbits** alliés à moins de 3" du Fermier Chaumine peuvent relancer les résultats de 1 lors de leur Jet de Duel.

Hobbit fier et respecté, le fermier Chaumine a passé sa vie à cultiver ses terres et produire, année après année, d'excellentes récoltes. Lorsque les Voyageurs revinrent en Comté, ce fut Tolman qui se leva le premier pour rallier les Hobbits à la défense de leur terre natale et pour repousser les brigands. Aux côtés de Merry, le fermier Chaumine planifia l'embuscade contre la bande de brutes de Sharcoux venues pour emmener la famille Chaumine aux Troubliettes.



ROSIE CHAUMINE 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	1	3+	2	3	1	1	7+	7+	0	1	2

♦ **RACE**
Hobbit

♦ **FACTION**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Rosie est Désarmée.

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayée, Résistante à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

« **Si je m'étais marié avec quelqu'un, ça aurait été avec elle** » **PASSIF** – Sam est dévoué à Rosie et ferait tout pour la protéger.

Tant que Sam est à moins de 3" de Rosie, il peut relancer tous ses Jets pour Blesser quand il porte des Coups.

« **Douce Damoiselle à la Bière Dorée** » **PASSIF** – En tant que serveuse au Dragon Vert, Rosie sait que la meilleure façon d'inspirer un Hobbit, c'est avec une bonne chope de bière.

Les **Hobbits** alliés considèrent Rosie Chaumine comme une Bannière avec une Portée de 6". De plus, tant qu'elle est en vie, Rosie compte comme une Bannière dans les Scénarios qui donnent des Points de Victoire pour les Bannières.

Rosie est serveuse à l'auberge du Dragon Vert, où elle gratifie les clients de son sourire accueillant. Sam Gamegie a développé un grand intérêt pour elle, mais le jeune Hobbit est bien trop timide pour lui parler. Rosie devient le centre d'attention d'un certain nombre de clients après quelques pintes, mais elle sait reconnaître un idiot quand elle en voit un. À son retour dans la Comté, Sam trouve finalement le courage de l'approcher, pour le plus grand plaisir de la serveuse.



HOLFOOT SANGLEBUC, CHEF SHIRRIFF 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Shirriff Hobbit), Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Shirriff en Chef PASSIF – Ayant dirigé les Shirriffs pendant de nombreuses années, Holfoot est devenu expert du maniement du bâton.

Holfoot et tous les Shirriffs Hobbits (y compris Robin Petitterrier) à moins de 3" de lui ne subissent pas la pénalité de -1 au Jet de Duel lorsqu'ils utilisent leur Arme bâtarde comme une Arme à deux mains.

Membre des Shirriffs depuis plusieurs années, Holfoot a accédé au poste de Chef des Shirriffs grâce à son dévouement et à la confiance de ses semblables. Bien que son rôle soit de maintenir la paix dans la Comté, Holfoot – comme les autres Shirriffs – n'avait jamais imaginé avoir un jour à se battre. Lorsque les hommes de main du Chef envahirent la Comté et que ce dernier prit le contrôle des Shirriffs, Holfoot et ses compagnons furent contraints de se soumettre à la loi de Sharcoux... ou de finir eux aussi dans les Troubliettes – du moins jusqu'au retour des Quatre Voyageurs qui mirent fin à ce règne.



ROBIN PETITTERRIER, SHIRIFF HOBBIT 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	1	2	7+	7+	1	1	1

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Shirriff Hobbit), Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Maître des Raccourcis PASSIF – Ayant patrouillé à travers la Comté et ses nombreuses auberges, Robin sait où se trouvent les meilleures bières... et comment y accéder rapidement.

Dans les Scénarios où vous jetez un dé pour faire entrer une Troupe, ou pour décider sur quelle partie de la table vous déployez une Troupe (mais pas quand il s'agit de choisir une Zone de Déploiement), Robin peut choisir le résultat du dé au lieu de le lancer, et ce même s'il n'est pas sur le champ de bataille. Robin ne peut utiliser cette Règle Spéciale que si sa Troupe ne contient que des Shirriffs Hobbit.

Affectueusement surnommé « Rouge-Gorge » par ses amis, Robin Petitterrier est l'un des Shirriffs de la Comté. Depuis sa tendre enfance, Robin rêvait de rejoindre les Shirriffs – surtout dans l'idée de parcourir les Quatre Quartiers à la recherche de la meilleure bière du pays. Mais lorsque le Chef prit le pouvoir, Robin fut contraint d'arrêter ses amis, d'espionner les Hobbits bien établis et de faire respecter les nouvelles lois. Au retour des Quatre Voyageurs, Robin n'hésita pas un instant à se rallier à eux pour combattre les brigands et libérer la Comté de l'oppression.



BALDON TULPENNY 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	3	1	2	6+	5+	1	1	2

♦ **RACE**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Fin Tireur, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

De manière générale, les Hobbits sont plutôt habiles lorsqu'il s'agit de lancer des pierres; toutefois, rares sont ceux – voire aucun – qui peuvent prétendre égaler l'adresse de Baldon Tulpenny en la matière. Les exploits de Baldon en lancer de pierre lors des jeux de Châteaubouc sont devenus légendaires, et à ce jour, il détient encore le record du plus grand nombre de ricochets avec une seule pierre : 29! Lorsque les brigands envahirent la Comté et mirent le feu à Bout-des-bois, Baldon décida de riposter contre ces brutes; il se rendit à Bourg-de-Touque pour rejoindre la résistance de Paladin Touque et posa des pièges pour les bandits qui tentaient d'emmener ses amis aux Troubliettes.

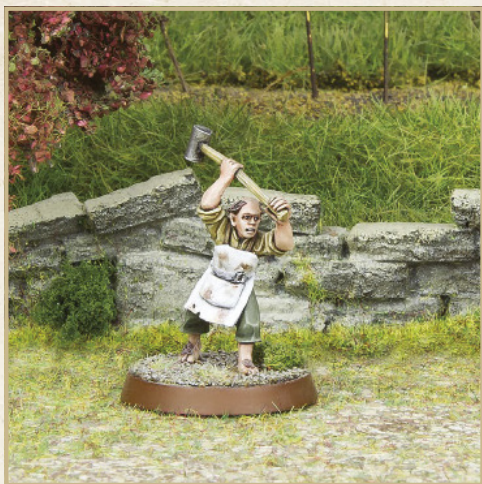
Champion du Ricochet **ACTIF** – Nul dans toute la Comté ne peut égaler l'adresse de Baldon lorsqu'il s'agit de lancer des pierres.

Baldon peut relancer tous ses Jets pour Toucher ratés quand il Jette des Pierres. De plus, si Baldon obtient un résultat de 6 naturel sur son Jet pour Toucher avec ses Pierres, alors ne faites pas de Test de Trajectoire ou de Jet pour Blesser. À la place, la Cible subit immédiatement une Blessure.

Maître des Pièges **PASSIF** – Lorsque les brigands commencèrent à semer le trouble dans la Comté, Baldon entreprit de poser des pièges dissimulés afin de perturber et ralentir les brutes.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, Baldon peut positionner huit Marqueurs de Piège face cachée sur le champ de bataille. Il doit y avoir deux pièges de chaque type : Piège à Collet, Piège à Fil-à-détente, Piège à Fosse et Piège Factice. Ils ne peuvent être positionnés ni dans la Zone de Déploiement adverse, ni à moins de 3" d'un autre Marqueur de Piège ou d'un Marqueur d'Objectif, ni à l'intérieur d'une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine ennemie se Déplace à moins de 1" d'un Marqueur de Piège, elle arrête immédiatement son Mouvement et retourne le Marqueur Piège. Une fois ses effets résolus, l'Activation de la figurine se termine immédiatement. **Monstres, Bêtes de guerre, Essaims** et **Chariots** ne sont pas affectés par les Marqueurs de Piège. S'ils se Déplacent à moins de 1" de l'un d'entre eux, retirez simplement le Marqueur de Piège de la partie. Une fois que les effets d'un Piège ont été résolus et que les figurines affectées ne le sont plus, retirez le Marqueur de Piège de la partie. Les effets de chaque Marqueur de Piège sont détaillés ci-après :

- **Piège à Fil-à-détente** – Quand ce piège est révélé, le joueur de Baldon lance un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine qui a révélé ce Piège subit une Touche de Force 2 et est jetée à Terre. Les figurines de **Cavalerie** qui révèlent ce piège ne sont affectées que sur un résultat de 4+. Cependant, si elles sont affectées, elles subissent aussi un Vol Plané en plus des autres effets.
- **Piège à Fosse** – Quand ce piège est révélé, le joueur de Baldon lance un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine qui a révélé ce Piège tombe dans le trou. Tant qu'elle est dans le trou, une figurine ne peut pas se Déplacer et compte toujours comme Bloquée. Si une figurine commence son Mouvement dans un trou, elle doit lancer un D6. Sur un résultat de 4+, elle s'extirpe hors du trou et son Mouvement se termine immédiatement. Les figurines de **Cavalerie** qui révèlent ce piège ne sont affectées que sur un résultat de 4+. Cependant, si elles sont affectées, elles subissent aussi un Vol Plané en plus des autres effets.
- **Piège à Collet** – Quand ce piège est révélé, le joueur de Baldon lance un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine qui a révélé ce Piège subit une Touche de Force 1, est jetée à Terre et est prisonnière du Piège à Collet. Tant qu'elle est prisonnière du Piège à Collet, une figurine ne peut pas être Activée et compte toujours comme Bloquée. Durant la Phase Finale, une figurine prisonnière d'un Piège à Collet doit lancer un D6. Si le résultat est égal ou inférieur à sa Force, la figurine est désormais libérée du Piège à Collet. Les figurines de **Cavalerie** qui révèlent ce piège ne sont affectées que sur un résultat de 4+. Cependant, si elles sont affectées, elles subissent aussi un Vol Plané en plus des autres effets.
- **Piège Factice** – Quand ce piège est révélé, l'Activation de la figurine qui a révélé ce piège se termine immédiatement. Il n'y a pas d'autre effet.



De manière générale, les Hobbits n'ont que peu, voire aucune aptitude au combat. La plupart d'entre eux sont jardiniers, fermiers, meuniers ou exercent toutes sortes d'autres métiers simples et paisibles – ce sont des gens agréables en somme. En réalité, les Hobbits n'aiment guère l'idée d'aventures – ces vilaines choses qui vous mettent en retard pour le dîner. Cependant, lorsqu'ils sont menacés, les Hobbits savent se défendre et protéger leur mode de vie, en utilisant les ustensiles ou outils de leur métier qu'ils ont sous la main.

MILICIEN HOBBIT 4 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
4"	1	3+	2	3	1	1	7+	8+

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Meriadoc Brandebouc, Capitaine de la Comté peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

BATAILLEUR BRANDEBOUC 5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
4"	1	3+	3	3	1	1	7+	8+

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT & RÈGLES SPÉCIALES

cf. Milicien Hobbit.



Il existe un petit groupe de Hobbits, connus sous le nom de Frontaliers, chargés de surveiller les frontières de la Comté. Habités à manier l'arc, ces archers hobbits ont plus pour rôle d'empêcher les animaux dangereux de pénétrer dans la Comté, plutôt que d'en défendre les limites contre les malfaiteurs ou ceux qui voudraient nuire à leurs terres paisibles. Mais lorsque Sharcoûx et sa bande de malfrats envahirent la Comté, ces archers devinrent une véritable épine dans le pied du Magicien, jouant un rôle crucial lors de la Bataille de Lézeau.

ARCHER HOBBIT 5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
4"	2	3+	2	3	1	1	7+	7+

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Arc court.

OPTIONS

Un Archer Hobbit peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cor de guerre.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Paladin Touque et Peregrin Touque, Capitaine de la Comté peuvent améliorer cette unité aux conditions précisées dans leurs profils. Elle suit alors le profil suivant :

CHASSEUR TOUQUE 6 POINTS

PROFIL, ÉQUIPEMENT, OPTIONS, RÈGLES SPÉCIALES

cf. Archer Hobbit.

Chasseur Touque – Cette figurine peut relancer ses résultats de 1 sur ses Jets pour Blesser lors des Attaques de Tir.



SHIRRIFF HOBBIT5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
4"	3	3+	2	3	1	1	7+	7+

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Comté

♦ **Type d'unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde.

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Les Shirriffs jouent le rôle de gardiens de la paix au sein de la Comté, chargés de maintenir le calme et de protéger les Hobbits contre les troubles, qu'ils soient internes ou venus de l'extérieur. Traditionnellement, il s'agissait d'une tâche assez simple, car les Hobbits sont des créatures naturellement paisibles, mais lorsque Sharcoux prit le contrôle de la Comté, les Shirriffs furent contraints de faire respecter ses lois et les couvre-feux imposés aux Hobbits. Cependant, lorsque les Voyageurs revinrent, les Shirriffs se rallièrent à leur cause et se soulevèrent pour défier l'autorité de Sharcoux.



L'ÉRIADOR



Comme de nombreux Chefs des Dúnedain avant lui, Arathorn descend de la lignée d'Isildur et est l'héritier légitime du trône du Gondor. Guerrier redoutable, Arathorn arpenta lui aussi les terres du Nord pour les défendre contre les forces du Mal. Mais le destin en décida autrement : tué lors d'un raid orque, Arathorn ne put revendiquer son héritage. Son legs passa à son fils – un fils qui, le moment venu, allait bouleverser le destin de la Terre du Milieu.

ARATHORN, CHEF DES DÚNEDAIN 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	5	3	2	5+	5+	3	2	1

♦ RACE Homme	♦ FACTION Dúnedain	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Chef des Dúnedain **ACTIF** – Les Dúnedain vouent un immense respect à Arathorn, et, tant qu'il se tient à leurs côtés, ils continueront de se battre sans faillir.

Les **Héros Dúnedain** alliés peuvent profiter du «Tenez bon!» d'Arathorn.



Cousin d'Aragorn et un des rôdeurs du Nord, Halbarad est l'un des compagnons les plus fidèles. Il accompagna souvent l'héritier d'Isildur lors de sa jeunesse. Lorsque celui-ci partit pour Fondcombe et rejoignit la Communauté de l'Anneau, c'est Halbarad qui prit le commandement des Dúnedain en son absence. Lorsque la guerre frappa le Gondor et qu'Aragorn appela les siens, Halbarad mena la Compagnie Grise jusqu'au Pelennor pour se battre une ultime fois aux côtés de leur véritable chef.

HALBARAD 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	5	2	2	4+	4+	3	2	1

♦ RACE Homme	♦ FACTION Dúnedain	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- La Bannière d'Arwen, Étoile du Soir 40 points

La Bannière d'Arwen, Étoile du Soir **PASSIF** – La Bannière d'Arwen, Étoile du Soir est une Bannière **Unique** avec une Portée de 6". Halbarad ne souffre pas du malus de -1 à ses Jets de Duel pour porter une Bannière.

De plus, les figurines alliées à moins de 6" et disposant d'une Ligne de Vue sur la Bannière d'Arwen, Étoile du Soir réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois



RANGER DU NORD 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	4	1	1	6+	6+	1	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Dúnedain

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

OPTIONS

- Armure 5 points
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Descendants des grandes maisons d'Arnor, les Rangers du Nord surveillent les terres d'Eriador depuis la chute du royaume d'Arnor. Durant les siècles qui suivirent, ils jurèrent de protéger le Nord contre l'influence de Sauron, traquant les Orques en maraude. Également connus sous le nom de Dúnedain, ces Hommes déterminés gardent un œil vigilant sur les frontières de la Comté, et répondent à l'appel d'Aragorn lors de la Bataille du Pelennor.





Prosper Poiredebeurré est le tenancier aux manières impeccables du Poney Fringant à Bree. C'est un homme au tempérament jovial, qui se pliera en quatre pour ses hôtes. Il fut prompt à fournir le gîte et le couvert à Frodon et ses compagnons lors de leur séjour. Poiredebeurré n'est pas un guerrier, mais reste un homme d'une carrure imposante et sait remettre à leur place les clients importuns.

PROSPER POIREDEBEURRÉ..... 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	4+	3	4	1	2	6+	7+	2	3	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Communauté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Prosper Poiredebeurré, à votre service **ACTIF** – Prosper est un homme bon, qui prend soin de ses clients.

Si Prosper Poiredebeurré termine son Mouvement au contact socle à socle avec une figurine de la **Communauté** alliée, il peut dépenser un Point de Volonté et jeter un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine alliée regagne un Point de Vie perdu plus tôt dans la partie.

Bien nourris et prêts à se battre **PASSIF** – En gardant le ventre de ses alliés plein, Prosper s'assure qu'ils sont dans les meilleures conditions pour se battre.

Les figurines de la **Communauté** alliées à moins de 6" de Prosper Poiredebeurré gagnent la Règle Spéciale **Imposant (2)**.



Contrairement aux collines paisibles de la Comté, Bree voit passer de nombreux visiteurs de toute la Terre du Milieu. Le travail du Portier de Bree est de garder un œil sur ces voyageurs pour éviter que des gens mal intentionnés ne rentrent en ville. À la tombée de la nuit, le Portier redouble de vigilance pour débusquer ceux qui essaieraient de rentrer en douce, mais cela fait de lui une cible de choix pour les individus peu recommandables.

LE PORTIER DE BREE 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	5+	3	3	1	2	7+	8+	1	3	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Bree

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Portier **ACTIF** – Le rôle du Portier est de tenir les fauteurs de troubles à l'écart de Bree, en refusant l'entrée aux personnes suspectes.

À la fin de la Phase d'Initiative, le Portier de Bree peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. Il peut alors choisir une unique figurine ennemie d'**Infanterie** à moins de 6" et sur laquelle il possède une Ligne de Vue, puis il jette un D6. Sur un résultat de 3+, la figurine choisie ne peut pas se Déplacer lors de son Activation, mais peut autrement agir normalement. Les **Monstres** ne sont pas affectés par cette Règle Spéciale.

Une Lumière dans la Nuit **PASSIF** – Le Portier de Bree emporte toujours une lanterne la nuit, ce qui l'aide ainsi que ses alliés à y voir clair, mais fait de lui une cible facile pour les individus peu recommandables.

La zone à moins de 6" du Portier est éclairée comme s'il faisait jour. De plus, les figurines ennemies ne peuvent pas Charger des figurines alliées si elles peuvent Charger le Portier à la place. Si une figurine ennemie ne peut pas Charger le Portier, alors elle est libre de Charger d'autres figurines alliées.



TOM BOMBADIL.....120 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	?	?	?	?	?	?	?	?	?	12	?

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Aucune

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Tom Bombadil est Désarmé.

RÈGLES SPÉCIALES

Tom est le Maître **PASSIF** – Une grande puissance coule en Tom, bien qu'il ne l'utilisera jamais pour faire du mal aux gens de bien.

Dans un charmant petit cottage niché à la lisière de la Vieille Forêt vit Tom Bombadil. Personnage des plus étranges, Tom se contente de passer ses journées à se promener dans la forêt, chantonnant de joyeuses ritournelles tout en vaquant à ses occupations, l'air tout à fait insouciant. Mais, bien qu'il puisse sembler n'être rien de plus qu'un vieux bonhomme jovial, Tom détient en réalité un pouvoir immense. Les Elfes l'appellent «le plus ancien et le sans père», car sa légende remonte à une époque bien antérieure à la leur, et l'on dit même que les arbres et les pierres s'écartent sur son passage. Lorsque Frodon et ses compagnons rencontrèrent Tom Bombadil, ils découvrirent que même l'Anneau n'avait aucun effet sur cet être énigmatique.

Tom Bombadil considère tous les éléments de décor comme du Terrain Ouvert et compte toujours comme ayant obtenu un résultat de 6 pour ses Tests de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage. Tom ne peut être Ciblé par les capacités, les Règles Spéciales, les Pouvoirs Magiques, les Attaques Brutales ou les Attaques de Tir, alliés comme ennemis. Cela implique que tout Pouvoir Magique qui Cible Tom compte automatiquement comme Résisté, même si le sort Cible plusieurs figurines. Si Tom est Touché par une Arme de Tir du fait d'un Test de Trajectoire échoué, le Tir disparaît et n'a aucun effet. Tom Bombadil n'a pas de Zone de Contrôle. Les figurines ennemies ne peuvent se Déplacer au contact socle à socle avec Tom quelle qu'en soit la raison, à moins que le joueur de Tom ne l'autorise explicitement. Si une figurine est contrainte à venir au contact socle à socle avec Tom, elle s'arrêtera juste avant que cela n'arrive. Tom peut Charger les figurines ennemies normalement. Son camp gagne automatiquement tout Combat dans lequel Tom est impliqué. Cependant, lorsque c'est le cas, les figurines alliées ne peuvent pas porter de Coups dans ce Combat. Tom Bombadil ne peut jamais porter d'Objectifs quelle qu'en soit la raison et ne peut jamais être sélectionné dans les Scénarios qui requièrent de désigner un **Héros** spécifique.

Pousser une Joyeuse Chansonnette **ACTIF** – Tom aime particulièrement entonner de joyeuses ritournelles, et ses paroles, souvent empreintes de pouvoir, peuvent venir en aide à ses amis.

N'importe quand durant son Activation, Tom peut dépenser un Point de Volonté pour chanter une des chansons listées ci-après afin d'en obtenir l'effet correspondant. Tom peut chanter autant de chansons qu'il le souhaite durant son Activation et peut chanter chacune de ces chansons autant de fois qu'il le souhaite, à moins que le contraire ne soit spécifié. Tom dépense un Point de Volonté pour chaque chanson qu'il a entonnée individuellement.

- **«Holà! Viens Gai Dol!»** – Choisissez une figurine alliée à moins de 6" de Tom Bombadil. La figurine choisie regagne immédiatement un unique Point de Vie perdu plus tôt durant la partie. Une figurine ne peut être choisie et affectée par cette chanson qu'une fois par Tour.
- **«Hardi Donc! Fringuelin, les Copains!»** – Jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines alliées qui sont Activées à moins de 6" de Tom Bombadil peuvent ajouter 3" à leur valeur de Mouvement et considèrent tous les Terrains Difficiles comme des Terrains Ouverts. Une figurine ne peut être choisie et affectée par cette chanson qu'une fois par Tour.
- **«Réveillez-Vous Maintenant, mes Joyeux Garçons!»** – Choisissez une figurine alliée à moins de 6" de Tom Bombadil. La figurine choisie se remet immédiatement des effets de tout Pouvoir Magique ennemi qui l'affecte actuellement. De plus, jusqu'à la fin de ce Tour, la figurine choisie ne peut plus être sélectionnée comme Cible d'un Pouvoir Magique ou d'une Règle Spéciale ennemie.
- **«Sonnez une Cloche Dillo!»** – Jusqu'à la fin de ce Tour, les figurines alliées à moins de 6" de Tom Bombadil réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.
- **«Sors Donc, Vieil Être! Disparaîs dans la Lumière du Soleil!»** – Choisissez un **Esprit** ennemi à moins de 6" de Tom Bombadil. Cet **Esprit** subit immédiatement une Blessure. Cette chanson ne peut être chantée qu'une fois par Tour.

Tom A sa Maison à Veiller **PASSIF** – Bien qu'il soit un joyeux luron, Tom n'aime pas s'attarder là où il n'est pas invité.

Tom Bombadil doit dépenser un Point de Volonté pendant la Phase Finale de chaque Tour pendant lequel il a été Engagé au Combat. Si Tom tombe à 0 Point de Volonté ou si Tom est la seule figurine de son camp sur la table à l'exception de Baie d'Or, il s'en retournera vagabonder autour de son foyer. Tom est alors retiré comme Perte.



BAIE D'OR 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	?	?	?	?	?	?	?	?	?	8	?

◇ **RACE**
Esprit

◇ **FACTION**
Aucune

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Baie d'Or est Désarmée.

RÈGLES SPÉCIALES

Fille de la Rivière **PASSIF** – À l'image de Tom Bombadil, Baie d'Or est un être mystérieux dont la grâce est telle qu'on dirait qu'elle flotte plutôt qu'elle ne marche.

Baie d'Or, l'épouse de Tom Bombadil, est tout aussi mystérieuse que lui. Jeune et resplendissante, elle possède une longue chevelure dorée et porte une robe miroitante aux teintes argentées et vertes, ceinte de fleurs. C'est Baie d'Or qui fait de la maison de Tom un véritable foyer. Lorsque Frodon et ses compagnons y séjournent, après leur mésaventure dans la Vieille Forêt, c'est elle qui leur offre tout le confort : mets savoureux, vêtements propres et feu de cheminée apaisant pour se reposer en toute quiétude.

Baie d'Or considère tous les éléments de décor comme du Terrain Ouvert et compte toujours comme ayant obtenu un résultat de 6 pour ses Tests de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage. Baie d'Or ne peut être Ciblée par les capacités, les Règles Spéciales, les Pouvoirs Magiques, les Attaques Brutales ou les Attaques de Tir, alliés comme ennemis. Cela implique que tout Pouvoir Magique qui Cible Baie d'Or compte automatiquement comme Résisté, même si le sort Cible plusieurs figurines. Si Baie d'Or est Touchée par une Arme de Tir du fait d'un Test de Trajectoire échoué, le Tir disparaît et n'a aucun effet. Baie d'Or n'a pas de Zone de Contrôle. Les figurines ennemies ne peuvent se Déplacer au contact socle à socle avec Baie d'Or quelle qu'en soit la raison, à moins que le joueur de Baie d'Or ne l'autorise explicitement. Si une figurine est contrainte à venir au contact socle à socle avec Baie d'Or, elle s'arrêtera juste avant que cela n'arrive. Baie d'Or peut Charger les figurines ennemies normalement. Son camp gagne automatiquement tout Combat dans lequel Baie d'Or est impliquée. Cependant, lorsque c'est le cas, les figurines alliées ne peuvent pas porter de Coups dans ce Combat. Baie d'Or ne peut jamais porter d'Objectifs quelle qu'en soit la raison et ne peut jamais être sélectionnée dans les Scénarios qui requièrent de désigner un **Héros** spécifique.

Pousser une Joyeuse Chansonnette **ACTIF** – L'amour de Tom pour les chansons est contagieux, et Baie d'Or se joint souvent à lui en entonnant une magnifique mélodie de sa propre voix.

N'importe quand durant son Activation, Baie d'Or peut dépenser un Point de Volonté pour chanter une des chansons listées ci-après afin d'en obtenir l'effet correspondant. Baie d'Or peut chanter autant de chansons qu'elle le souhaite durant son Activation et peut chanter chacune de ces chansons autant de fois qu'elle le souhaite, à moins que le contraire ne soit spécifié. Baie d'Or dépense un Point de Volonté pour chaque chanson qu'elle a entonnée individuellement.

- **« Le Souper est Prêt »** – Choisissez une figurine alliée à moins de 6" de Baie d'Or. La figurine choisie regagne immédiatement un unique Point de Vie perdu plus tôt durant la partie. Une figurine ne peut être choisie et affectée par cette chanson qu'une fois par Tour.
- **« Soyez en Paix Maintenant »** – Choisissez une figurine ennemie à moins de 6" de Baie d'Or. La figurine choisie ne peut pas être Activée durant la Phrase d'Activation de son joueur durant ce Tour. Elle peut néanmoins agir normalement durant les autres Phases. Cette chanson ne peut être chantée qu'une fois par Tour.
- **« Ne Prêtez Attention à Aucun Bruit Nocturne ! »** – Choisissez une figurine alliée à moins de 6" de Baie d'Or. Jusqu'à la fin de ce Tour, la figurine choisie réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à passer. De plus, si la figurine choisie Charge une figurine ennemie, elle augmente sa valeur de Combat de 1 jusqu'à la Phase Finale de ce Tour. Cette chanson ne peut être chantée qu'une fois par Tour.

Baie d'Or Attend **PASSIF** – Baie d'Or est dévouée uniquement à Tom Bombadil, et elle veille à ce que leur demeure soit toujours chaleureuse et accueillante pour quiconque s'y présente.

Baie d'Or ne peut être incluse dans votre Armée que si vous recrutez également Tom Bombadil. Baie d'Or doit dépenser un Point de Volonté pendant la Phase Finale de chaque Tour pendant lequel elle a été Engagée au Combat. Si Baie d'Or tombe à 0 Point de Volonté ou si Baie d'Or est la seule figurine de son camp sur la table à l'exception de Tom Bombadil, elle s'en retournera vagabonder autour de son foyer. Baie d'Or est alors retirée comme Perte.





Sylvebarbe est le plus ancien des Ents de Fangorn, et veille sur les forêts de la Terre du Milieu depuis l'aube du Premier Âge. Depuis la perte des Entsfemmes, Sylvebarbe ne s'intéresse plus aux affaires du monde extérieur, trop occupé à prendre soin de Fangorn. Mais même les Ents ne peuvent ignorer la menace croissante d'Isengard, et quand la trahison de Saroumane éclate au grand jour, Sylvebarbe appelle les Ents à marcher sur Isengard.

SYLVEBARBE.....190 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	8	3+	8	8	4	4	3+	4+	3	4	3

♦ **RACE**
Ent

♦ **FACTION**
Fangorn

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Monstre,
Unique

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Racines et branches (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (5), Sans Peur, Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 18", Force 10), Créature des Bois

Matraquage **ATTAQUE BRUTALE** – Êtres d'une force rare, les Ents peuvent saisir un ennemi et s'en servir de gourdin pour frapper sur les autres.

Avant que les figurines ne Reculent, choisissez une figurine ennemie impliquée dans le Combat. Elle est empoignée par l'Ent et deviendra le Gourdin. Si c'est une figurine de **Cavalerie**, alors c'est le cavalier qui est saisi, et la **Monture** devient une Monture Séparée. La figurine choisie ne peut pas être un **Monstre**, un **Chariot** ou une **Bête de Guerre**.

Choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat. La figurine choisie et la figurine « Gourdin » subissent toutes deux une Touche de Force 8. Si la figurine choisie est tuée, choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat et répétez l'opération. Continuez jusqu'à ce que l'Ent échoue à tuer la figurine choisie ou qu'il n'y ait plus aucune figurine éligible. L'Ent peut continuer à utiliser la figurine « Gourdin » même si celle-ci meurt : il se sert de son cadavre comme arme. Si la figurine « Gourdin » survit, elle regagne sa place et est Jetée à Terre. Une fois l'Attaque Brutale résolue, les figurines ennemies Reculent.

OPTIONS

- Merry & Pippin10 points

Merry & Pippin – Si cette option est prise, Merry et Pippin sont portés à la bataille par Sylvebarbe, et utilisent leurs profils (voir section Communauté). Ils sont considérés comme des figurines indépendantes et comptent dans le total de figurines de l'Armée et pour déterminer le Seuil de Démoralisation. Merry et Pippin sont traités comme des Passagers (bien que cela ne donne pas à Sylvebarbe les mots-clefs **Cavalerie** ou **Monture**), ils ne peuvent cependant pas être Ciblés directement par des Tirs, des Pouvoirs Magiques ou des Règles Spéciales et aucun Coup ne peut leur être porté au Combat. Les Tirs qui Touchent Sylvebarbe ne nécessitent pas de Tests de Trajectoire : ils Touchent automatiquement Sylvebarbe.

Tant qu'ils sont sur Sylvebarbe, Merry et Pippin peuvent utiliser leur Règle Spéciale *Jet de Pierres*, même si Sylvebarbe est Engagé au Combat, et ne comptent jamais comme s'étant Déplacés. Contrairement à ce que stipule la règle des Passagers, si Merry et Pippin Démontent de Sylvebarbe, ils peuvent remonter en finissant leur Mouvement au contact socle à socle avec Sylvebarbe.

Tant qu'au moins un des deux Hobbits est sur Sylvebarbe, celui-ci gagne la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*.



OSDEHÉTU150 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	8	4+	8	8	3	4	4+	5+	3	1	0

♦ **RACE**
Ent

♦ **FACTION**
Fangorn

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Monstre,
Unique

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Racines et branches (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Sans Peur, Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 18", Force 10), Créature des Bois

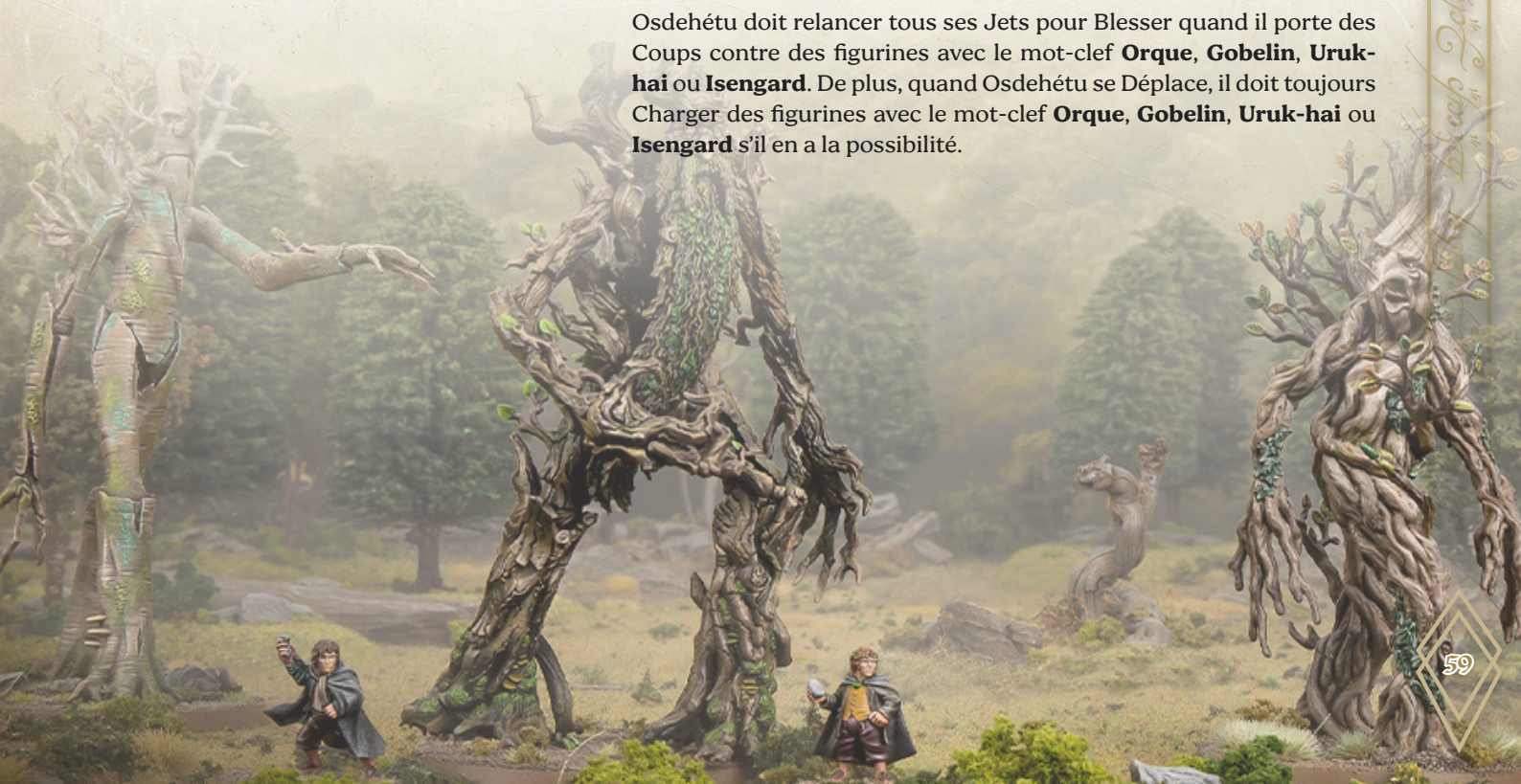
Matraquage **ATTAQUE BRUTALE** – Êtres d'une force rare, les Ents peuvent saisir un ennemi et s'en servir de gourdin pour frapper sur les autres.

Avant que les figurines ne Reculent, choisissez une figurine ennemie impliquée dans le Combat. Elle est empoignée par l'Ent et deviendra le Gourdin. Si c'est une figurine de **Cavalerie**, alors c'est le cavalier qui est saisi, et la **Monture** devient une Monture Séparée. La figurine choisie ne peut pas être un **Monstre**, un **Chariot** ou une **Bête de Guerre**.

Choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat. La figurine choisie et la figurine « Gourdin » subissent toutes deux une Touche de Force 8. Si la figurine choisie est tuée, choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat et répétez l'opération. Continuez jusqu'à ce que l'Ent échoue à tuer la figurine choisie ou qu'il n'y ait plus aucune figurine éligible. L'Ent peut continuer à utiliser la figurine « Gourdin » même si celle-ci meurt : il se sert de son cadavre comme arme. Si la figurine « Gourdin » survit, elle regagne sa place et est Jetée à Terre. Une fois l'Attaque Brutale résolue, les figurines ennemies Reculent.

Haine Enracinée **ACTIF** – La vision des siens abattus par les sbires de Saroumane a provoqué en Osdehétu une haine profonde pour les Orques.

Osdehétu doit relancer tous ses Jets pour Blesser quand il porte des Coups contre des figurines avec le mot-clef **Orque, Gobelin, Uruk-hai** ou **Isengard**. De plus, quand Osdehétu se Déplace, il doit toujours Charger des figurines avec le mot-clef **Orque, Gobelin, Uruk-hai** ou **Isengard** s'il en a la possibilité.





Primebouléau est l'un des plus jeunes et des plus petits Ents de Fangorn. Mais, malgré sa jeunesse toute relative, Primebouléau fait preuve de la même retenue que le reste de son peuple. Alors que les Ents marchent à la guerre, Primebouléau ne se laisse pas dépasser par ses émotions, gardant son calme et réagissant aux manœuvres des forces de l'Isengard.

PRIMEBOULEAU.....150 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	7	8	3	3	5+	5+	1	2	3

♦ **Race**
Ent

♦ **Faction**
Fangorn

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Monstre,
Unique

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Racines et branches (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Sans Peur, Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 18", Force 10), Créature des Bois

Matraquage **ATTAQUE BRUTALE** – Êtres d'une force rare, les Ents peuvent saisir un ennemi et s'en servir de gourdin pour frapper sur les autres.

Avant que les figurines ne Reculent, choisissez une figurine ennemie impliquée dans le Combat. Elle est empoignée par l'Ent et deviendra le Gourdin. Si c'est une figurine de **Cavalerie**, alors c'est le cavalier qui est saisi, et la **Monture** devient une Monture Séparée. La figurine choisie ne peut pas être un **Monstre**, un **Chariot** ou une **Bête de Guerre**.

Choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat. La figurine choisie et la figurine « Gourdin » subissent toutes deux une Touche de Force 8. Si la figurine choisie est tuée, choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat et répétez l'opération. Continuez jusqu'à ce que l'Ent échoue à tuer la figurine choisie ou qu'il n'y ait plus aucune figurine éligible. L'Ent peut continuer à utiliser la figurine « Gourdin » même si celle-ci meurt : il se sert de son cadavre comme arme. Si la figurine « Gourdin » survit, elle regagne sa place et est Jetée à Terre. Une fois l'Attaque Brutale résolue, les figurines ennemies Reculent.

Calme Naturel **PASSIF** – Primebouléau est calme et réservé, même pour un Ent. Cela lui permet de réagir aux mouvements de ses ennemis.

Si le joueur adverse a remporté le Jet d'Initiative et a choisi de prendre l'Initiative, alors, lors de l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Mouvement de ce Tour, Primebouléau peut déclarer un Élan Héroïque gratuit.





ENT 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	7	4+	8	8	3	3	4+	5+

♦ **RACE**
Ent

♦ **FACTION**
Fangorn

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie, Monstre

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Racines et branches (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Sans Peur, Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 18", Force 10), Créature des Bois

Matraquage **ATTAQUE BRUTALE** – Êtres d'une force rare, les Ents peuvent saisir un ennemi et s'en servir de gourdin pour frapper sur les autres.

Avant que les figurines ne Reculent, choisissez une figurine ennemie impliquée dans le Combat. Elle est empoignée par l'Ent et deviendra le Gourdin. Si c'est une figurine de **Cavalerie**, alors c'est le cavalier qui est saisi, et la **Monture** devient une Monture Séparée. La figurine choisie ne peut pas être un **Monstre**, un **Chariot** ou une **Bête de Guerre**.

Choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat. La figurine choisie et la figurine « Gourdin » subissent toutes deux une Touche de Force 8. Si la figurine choisie est tuée, choisissez une autre figurine Engagée dans le Combat et répétez l'opération. Continuez jusqu'à ce que l'Ent échoue à tuer la figurine choisie ou qu'il n'y ait plus aucune figurine éligible. L'Ent peut continuer à utiliser la figurine « Gourdin » même si celle-ci meurt : il se sert de son cadavre comme arme. Si la figurine « Gourdin » survit, elle regagne sa place et est Jetée à Terre. Une fois l'Attaque Brutale résolue, les figurines ennemies Reculent.

Les Ents parcourent les forêts de la Terre du Milieu depuis des temps immémoriaux, les protégeant du mal et préservant ces lieux de tranquillité autant que possible. Il est devenu rare de voir un Ent en cette fin de Troisième Âge, car ils se sont retirés dans la forêt de Fangorn, mais ils n'en restent pas moins des créatures formidables. Ces énormes êtres, similaires à des arbres, peuvent facilement abattre armées et forteresses, brisant la pierre avec aisance.

Les MONTS BRUMEUX



GWAIHIR200 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	8	4+	6	8	3	3	3+	3+

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	3	3

♦ **RACE**
Aigle

♦ **Faction**
Monts Brumeux

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Monstre,
Unique

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Serres et bec (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

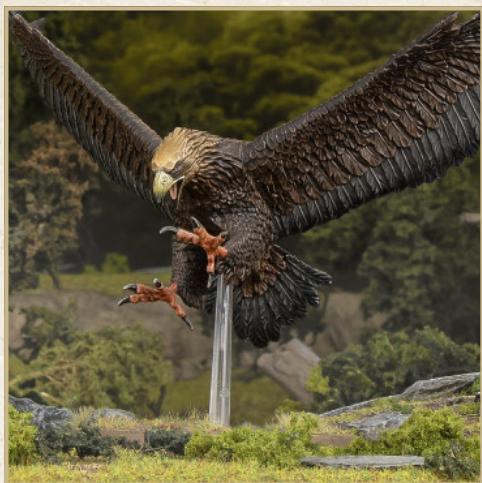
Imposant (4), Vol, Grande Cible, Charge Monstrueuse, Terreur

Seigneur des Vents **ACTIF** – *Bien que Gwaihir ait le cœur noble, il préfère ne pas se mêler des affaires de ceux aux bas des montagnes, et son intelligence n'est connue que de quelques privilégiés.*

Seuls les **Aigles** ou les **Magiciens** peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques de Gwaihir.

Plus grand des Aigles des Monts Brumeux, Gwaihir, le Seigneur des Vents, est une créature noble et sage. Depuis les hauteurs de son perchoir, le regard de Gwaihir porte loin sur les contrées environnantes. Bien loin d'être un simple animal, il possède une intelligence et une sagesse remarquables. S'il préfère rester loin au-dessus les affaires du monde, Gwaihir n'hésite pas à se porter au secours de ses alliés quand le besoin s'en fait sentir.





GRAND AIGLE 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	7	4+	6	8	2	3	4+	4+

◇ **Race**
Aigle

◇ **Faction**
Monts Brumeux

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Monstre

◇ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Serres et bec (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Vol, Grande Cible, Charge Monstrueuse, Terreur

S'élevant au-dessus des royaumes et de leurs intrigues, les Grands Aigles des Monts Brumeux se tiennent à l'écart des autres peuples de la Terre du Milieu. Néanmoins, quand un grave péril menace une juste cause, les Aigles surgissent pour aider les Peuples Libres, découpant leurs ennemis à grands coups de becs ou de griffes, décrivant de grands cercles dans les airs alors qu'ils reviennent pour le prochain assaut.



GRAND AIGLON 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	6	4+	5	7	2	3	5+	5+

◇ **Race**
Aigle

◇ **Faction**
Monts Brumeux

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Monstre

◇ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Serres et bec (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2), Vol, Grande Cible, Charge Monstrueuse, Terreur

Les Grands Aigles sont des créatures d'un grand âge, mais certains sont encore jeunes pour leur race. Ces aiglons n'ont pas encore atteint leur pleine maturité et sont reconnaissables à leurs plumes blanches. Plus on distingue de plumes blanches, plus un aiglon est jeune. Il n'en est pas moins dangereux, car même un Grand Aiglon peut déchiqueter ses adversaires avec une aisance terrifiante.





Homme des bois trapu vivant en lisière de la Forêt Noire, Beorn est un solitaire qui se tient à l'écart du vaste monde de la Terre du Milieu. Imposant même parmi les Hommes, Beorn possède une force colossale et manie sans effort une immense hache à deux mains. Bien qu'il préfère rester loin des guerres des autres peuples, Beorn sait qu'un rôle l'attend dans le destin du monde. Il rejoindra la Bataille des Cinq Armées en quête de vengeance, car ce sont les armées d'Azog qui massacrèrent les siens, il y a de nombreuses années.

BEORN200 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	5	5	3	3	3+	4+	3	3	3

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Beornide

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Imposant (2), Sans Peur, Résistant à la Magie, Créature des Bois

Changeur de Peau **ACTIF** – Beorn possède la faculté rare de se transformer en un gigantesque ours noir.

Au début de son Activation, Beorn peut se métamorphoser d'**Homme** en **Ours**. S'il le fait, positionnez l'**Ours** au contact socle à socle avec l'**Homme**, puis retirez l'**Homme** de la table. S'il n'y a pas la place pour positionner l'**Ours**, alors Beorn ne peut pas se transformer. Une fois transformé, Beorn l'Ours peut poursuivre son Activation normalement, ce qui inclut la possibilité de Charger. S'il souhaite Charger, prenez alors en compte la Ligne de Vue de l'**Ours** nouvellement arrivé en jeu pour déterminer si Beorn peut Charger. Une fois que Beorn s'est transformé, il utilise son profil de Beorn l'Ours. Toutefois, ses Points de Vie, de Puissance, de Volonté et de Destin sont communs aux deux profils.





BEORN L'OURS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	8	4+	8	8	3	*	3+	6+

PUISS.	VOL.	DESTIN
*	*	*

♦ **RACE**
Ours

♦ **FACTION**
Beornide

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Monstre,
Unique

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et dents (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Imposant (5), Sans Peur, Charge Monstrueuse, Résistant à la Magie, Terreur, Créature des Bois

Changeur de Peau **ACTIF** – Beorn possède la faculté rare de se transformer en un gigantesque ours noir.

Au début de son Activation, Beorn l'Ours peut se métamorphoser d'**Ours** en **Homme**. S'il le fait, positionnez l'**Homme** au contact socle à socle avec l'**Ours**, puis retirez l'**Ours** de la table. S'il n'y a pas la place pour positionner l'**Homme**, alors Beorn l'Ours ne peut pas se transformer. Une fois transformé, Beorn peut poursuivre son Activation normalement, ce qui inclut la possibilité de Charger. S'il souhaite Charger, prenez alors en compte la Ligne de Vue de l'**Homme** nouvellement arrivé en jeu pour déterminer si Beorn peut Charger. Une fois que Beorn l'Ours s'est transformé, il utilise son profil de Beorn. Toutefois, ses Points de Vie, de Puissance, de Volonté et de Destin sont communs aux deux profils.

Berserk **ACTIF** – Lorsque Beorn se transforme, sa sagesse se dissipe et il ne reste qu'une bête frénétique et incontrôlable.

Quand Beorn l'Ours commence son Activation, il doit vérifier s'il est à même de Charger une figurine ennemie. Si c'est le cas, alors il ne peut pas changer de forme durant son Activation et doit Charger une figurine ennemie si possible. De plus, Beorn l'Ours ne peut pas bénéficier des Actions Héroïques d'autres figurines alliées, à l'exception d'autres **Ours** alliés. Seules les figurines avec le mot-clef **Beornide** peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques de Beorn.

Force Écrasante **ATTAQUE BRUTALE** – La force titanesque de Beorn est bien plus que suffisante pour broyer quiconque se trouve à portée de ses pattes.

Si Beorn remporte un Jet de Duel, il peut recourir à cette Attaque Brutale. S'il le fait, choisissez une unique figurine ennemie impliquée dans le Combat. La figurine choisie subit immédiatement une Touche de Force 10. Si le Jet pour Blesser est réussi (même si la Blessure est sauvegardée), la figurine subit immédiatement une autre Touche de Force 10, et ainsi de suite jusqu'à ce que Beorn échoue son Jet pour Blesser ou que la figurine choisie soit tuée et retirée comme Perte.



GRIMBEORN200 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	5	5	3	3	4+	4+	3	3	3

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Beornide

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme à deux mains et Grand arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Imposant (2), Sans Peur, Résistant à la Magie, Créature des Bois

Changeur de Peau **ACTIF** – Grimbeorn possède la faculté rare de se transformer en un gigantesque ours noir.

Au début de son Activation, Grimbeorn peut se métamorphoser d'**Homme** en **Ours**. S'il le fait, positionnez l'**Ours** au contact socle à socle avec l'**Homme**, puis retirez l'**Homme** de la table. S'il n'y a pas la place pour positionner l'**Ours**, alors Grimbeorn ne peut pas se transformer. Une fois transformé, Grimbeorn l'Ours peut poursuivre son Activation normalement, ce qui inclut la possibilité de Charger. S'il souhaite Charger, prenez alors en compte la Ligne de Vue de l'**Ours** nouvellement arrivé en jeu pour déterminer si Grimbeorn peut Charger. Une fois que Grimbeorn s'est transformé, il utilise son profil de Grimbeorn l'Ours. Toutefois, ses Points de Vie, de Puissance, de Volonté et de Destin sont communs aux deux profils.

Chef des Beornides **PASSIF** – Grimbeorn se méfie de tous ceux qui ne viennent pas de son foyer.

Seules les figurines avec le mot-clef **Beornide** peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques de Grimbeorn.





GRIMBEORN L'OURS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
8"	7	4+	8	8	3	*	3+	6+	*	*	*

◇ **Race**
Ours

◇ **Faction**
Beornide

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Monstre,
Unique

◇ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et dents (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Imposant (5), Sans Peur, Charge Monstrueuse, Résistant à la Magie, Terreur, Créature des Bois

Changeur de Peau **ACTIF** – Grimbeorn possède la faculté rare de se transformer en un gigantesque ours noir.

Au début de son Activation, Grimbeorn l'Ours peut se métamorphoser d'**Ours** en **Homme**. S'il le fait, positionnez l'**Homme** au contact socle à socle avec l'**Ours**, puis retirez l'**Ours** de la table. S'il n'y a pas la place pour positionner l'**Homme**, alors Grimbeorn l'Ours ne peut pas se transformer. Une fois transformé, Grimbeorn peut poursuivre son Activation normalement, ce qui inclut la possibilité de Charger. S'il souhaite Charger, prenez alors en compte la Ligne de Vue de l'**Homme** nouvellement arrivé en jeu pour déterminer si Grimbeorn peut Charger. Une fois que Grimbeorn l'Ours s'est transformé, il utilise son profil de Grimbeorn. Toutefois, ses Points de Vie, de Puissance, de Volonté et de Destin sont communs aux deux profils.

Chef des Beornides **PASSIF** – Grimbeorn se méfie de tous ceux qui ne viennent pas de son foyer.

Seules les figurines avec le mot-clef **Beornide** peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques de Grimbeorn.

Force Écrasante **ATTAQUE BRUTALE** – La force titanesque de Grimbeorn est bien plus que suffisante pour broyer quiconque se trouve à portée de ses pattes.

Si Grimbeorn remporte un Jet de Duel, il peut recourir à cette Attaque Brutale. S'il le fait, choisissez une unique figurine ennemie impliquée dans le Combat. La figurine choisie subit immédiatement une Touche de Force 10. Si le Jet pour Blesser est réussi (même si la Blessure est sauvegardée), la figurine subit immédiatement une autre Touche de Force 10, et ainsi de suite jusqu'à ce que Grimbeorn échoue son Jet pour Blesser ou que la figurine choisie soit tuée et retirée comme Perte.



BEORNIDE 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	4+	4	4	2	2	5+	5+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Beornide

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde et Arme de base.

OPTIONS

Un Beornide peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger l'Arme bâtarde contre un Grand arc..... gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Créature des Bois

Disciples de l'Ours PASSIF – Les Beornides suivent Grimbeorn au combat, et la vision d'un immense ours combattant à leurs côtés les pousse à accomplir de hauts faits.

Les Beornides considèrent tout **Ours** comme une Bannière.

Les Beornides sont des forestiers aguerris qui vivent dans les vallées de l'Anduin, entre la Forêt Noire et la Grane Rivière. Peu nombreux, ils n'en sont pas moins redoutables, armés de lourdes haches et d'arcs puissants taillés dans l'if. Ils obéissent à Grimbeorn, et sous son commandement, ils maintiennent – contre rétribution – les routes reliant les Monts Brumeux à la Forêt Noire libres d'Orques et autres serviteurs de Sauron. Sans les efforts des Beornides, les vallées de l'Anduin auraient probablement été submergées par les Orques.





ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐՈՒԹՅԱՆ ԿՈՄԻՏԵ

DRÚADAN



Ghân-buri-Ghân est le chef des Drúedain, qui vivent dans la Forêt de Drúadan, au nord des Montagnes Blanches du Gondor. Bien qu'il se soucie peu du monde extérieur à sa demeure forestière, la haine que le chef nourrit envers les Orques est profonde, née de la destruction que les serviteurs du Seigneur des Ténèbres ont causée sur ses terres. Lorsque les Rohirrim pénètrent dans la forêt, Ghân-buri-Ghân leur offre volontiers son aide, les guidant à travers les bois jusqu'à la Bataille des Champs du Pelennor, pour prendre part à la guerre contre les Orques qu'il méprise tant.

GHÂN-BURI-GHÂN 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	3+	4	4	2	2	6+	6+

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Drúadan

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base, Lance et Sarbacane.

ACTIONS HÉROÏQUES

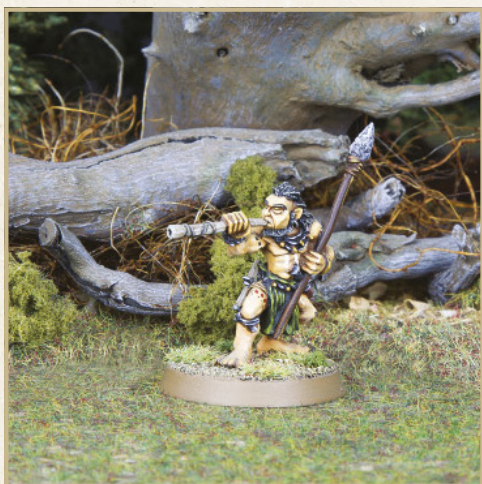
- Précision Héroïque
- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Gobelin), Haine (Orque), Haine (Uruk-hai), Attaques Empoisonnées (Sarbacane), Discrétion, Créature des Bois

Rôdeur de la Forêt **PASSIF** – Ghân-buri-Ghân a passé sa vie dans la Forêt de Drúadan et sait parfaitement comment tirer parti du bois pour se protéger, lui et les siens.

À chaque fois qu'une figurine de **Drúadan** alliée à moins de 6" de Ghân-buri-Ghân et à l'intérieur d'un élément de décor forestier subit une Blessure, jetez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.



GUERRIER DRÚADAN 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	3+	3	3	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Drúadan

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base, Lance et Sarbacane.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Gobelin), Haine (Orque), Haine (Uruk-hai), Attaques Empoisonnées (Sarbacane), Discrétion, Créature des Bois

Les Drúedain s'aventurent rarement au-delà des frontières de la Forêt de Drúadan, préférant demeurer à l'abri sous ses frondaisons depuis l'époque d'Elendil. Bien qu'ils soient affables et joyeux en temps de paix, les Drúedain deviennent des adversaires redoutables pour quiconque ose s'aventurer sur les sentiers de leur forêt sans y être invité. Rapides et agiles, ils manient leurs sarbacanes avec une précision mortelle, projetant sur leurs ennemis des dards enduits de poison.



DUNHARROW



LE ROI DES MORTS..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
8"	6	4+	4	8	2	3	3+	5+	1	6	3

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Dunharrow

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

Drain d'Âme **ACTIF** – Les puissances terrifiantes maîtrisées par le Roi des Morts sont suffisamment destructrices pour drainer l'essence de ses victimes.

Une figurine qui subit une Blessure non sauvegardée du Roi des Morts en Combat voit ses Points de Vie automatiquement réduits à 0 et est tuée puis retirée comme Perte.

Les Morts et les Vivants **PASSIF** – Le Roi des Morts n'a aucun pouvoir sur les vivants et ne peut commander que ceux qui sont sous l'effet de la même malédiction que lui.

Seules les figurines de **Dunharrow** alliées peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques du Roi des Morts.

Lorsque les armées de Númenor se préparaient à partir en guerre contre Sauron, le roi des montagnes prêta serment à Isildur, affirmant que lui et son peuple rejoindraient leur combat; pourtant, lorsque le moment vint, ils refusèrent, ce qui poussa Isildur à les maudire, leur interdisant de trouver le repos tant que leur serment ne serait pas accompli. Bien que son corps soit depuis longtemps réduit en poussière, l'esprit du roi demeurera tourmenté jusqu'à ce qu'il honore sa parole. Ce n'est que l'arrivée d'Aragorn qui lui en offre finalement l'opportunité, et le Roi des Morts a juré de se joindre à l'héritier d'Isildur et de prendre les armes contre les armées du Mordor – le serment prêté à Isildur sera enfin accompli et les morts pourront reposer en paix.





HÉRAUT DES MORTS 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
8"	4	4+	4	8	2	2	4+	6+	0	3	2

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Dunharrow

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier, Arme de base et Oriflamme des Morts.

Oriflamme des Morts **PASSIF** – Les figurines de **Dunharrow** alliées à moins de 3" d'une figurine portant une Oriflamme des Morts bénéficient de la Règle Spéciale Résistant à la Magie.

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

Le Conseil du Roi **PASSIF** – *Durant leurs années de vie, les Hérauts dispensaient des conseils à leur seigneur en temps de guerre; un service qu'ils continuent de rendre dans la mort.*

Tant que le Roi des Morts est à moins de 3" de cette figurine, le Roi des Morts peut dépenser les Points de Volonté de cette figurine pour déclarer une Action Héroïque au lieu de dépenser ses propres Points de Puissance.

Ces fiers guerriers brandissaient de leur vivant les couleurs de leur roi et offraient des conseils à leur seigneur en temps de guerre et de conflit. Même dans la mort, ils continuent de remplir leur devoir; bien que leurs corps ne soient plus que des coquilles spectrales et que leurs bannières autrefois fières soient déchirées et en lambeaux, ces hérauts combattent toujours aux côtés de leur roi, déterminés à honorer la position qu'ils occupaient autrefois de leur vivant.





Ceux qui brisèrent le serment prêté à Isildur subirent une terrible malédiction, les contraignant à errer sans fin. Au fil des siècles du Troisième Âge, leurs corps commencèrent à se décomposer et lentement se transformèrent en poussière; pourtant, ils ne purent reposer. Ils se changèrent à la place en ombres spectrales, condamnés à errer dans la honte en leurs foyers montagneux. Un destin funeste attend quiconque s'aventure dans le royaume des morts. Bien que leurs épées aient depuis longtemps perdu leur tranchant, l'armure des êtres mortels ne leur offre aucune défense contre eux, tranchant à travers leur âme même.

GUERRIER DES MORTS 14 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	3	4+	3	7	1	1	4+	6+

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Dunharrow

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier des Morts peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Bouclier et Lance 2 points
- Bouclier 1 point
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur



Tout comme ils chevauchaient à l'avant-garde de l'armée de leur vivant, les cavaliers des morts le font à nouveau dans la mort. Galopant au-devant de leurs alliés sur des chevaux spectraux, ces terrifiantes apparitions suffisent à glacer l'âme de leurs ennemis et à semer une panique totale dans les rangs de ceux qu'ils chargent. À l'instar de leurs homologues à pied, les armes de ces cavaliers fantomatiques sont d'une nature spectrale et ne se préoccupent ni des plaques ni des mailles, atteignant toujours leur cible.

CAVALIER DES MORTS 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	3	4+	3	8	1	1	4+	6+

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Dunharrow

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier, Arme de base et Monture Spectrale.

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

MONTURE SPECTRALE

Une Monture Spectrale est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	2	6+	3	6	0	1	5+	7+

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Marche Spectrale, Terreur

Les Royaumes des Hommes



« ...Mais le cœur des Hommes est aisément corruptible. »

- Galadriel,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

NÚMENOR



ELENDIL, HAUT ROI DU GONDOR ET DE L'ARNOR175 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	8	4+	5	7	3	3	4+	4+	3	3	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Númenor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Narsil.

Narsil **ACTIF** – Narsil est une Arme à deux mains de maître **Unique**. De plus, une figurine qui manie Narsil peut déclarer un Combat Héroïque gratuit à chaque Phase de Combat.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie

Haut Roi du Gondor et de l'Arnor **ACTIF** – La bravoure qu'Elendil inspire à ses partisans est telle qu'ils le suivront au combat sans crainte et sans fléchir.

La Portée du « Tenez bon ! » d'Elendil est de 12" au lieu de 6".

Sans doute le plus grand Homme de l'histoire de la Terre du Milieu, c'est Elendil qui mena les Hommes de Númenor vers l'Eriador après que leur île natale a été engloutie, et c'est lui qui fonda les royaumes du Gondor et de l'Arnor. Roi sage et noble, Elendil était inégalé au combat parmi la race des Hommes. Lorsque le Seigneur des Ténèbres menaça de plonger la Terre du Milieu dans l'ombre, Elendil et ses fils menèrent leur peuple contre les forces du Mordor et combattirent pour l'avenir de la Terre du Milieu sur les pentes de la Montagne du Destin. Bien qu'il ait tragiquement été tué par Sauron, le sacrifice d'Elendil scella finalement le destin de la Terre du Milieu, protégeant les terres libres de la tyrannie du Seigneur des Ténèbres.





ISILDUR, PRINCE DE NÚMENOR.....130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	5	7	3	3	4+	5+	3	2	2

♦ **Race** Homme ♦ **Faction** Númenor ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- L'Anneau UniqueGratuit

(Isildur ne peut porter l'Anneau Unique que si votre Armée ne contient ni Elendil, ni Gil-galad).

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie

Les Éclats de Narsil **ACTIF** – *Lorsqu'Elendil fut tué par Sauron, Isildur prit l'épée de son père pour affronter le Seigneur des Ténèbres.*

Si votre Armée contient Elendil et que celui-ci est tué, positionnez un Marqueur de 25mm à l'endroit où il a été abattu. Si Isildur termine son Activation à moins de 1" de ce Marqueur, il récupère les Éclats de Narsil. Retirez alors le Marqueur.

Les Éclats de Narsil sont une Arme de base **Unique**. Une figurine qui les utilise en Combat bénéficie d'un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups.



ROI DES HOMMES DE NÚMENOR 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	5	5	2	2	4+	5+	2	2	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Númenor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

Ce profil ne peut être recruté que dans l'armée des Royaumes des Hommes.

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points
- Échanger l'Armure par une Armure lourde 5 points
- Lance de Cavalerie 5 points
- Bouclier 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie



Au cours des âges, de nombreux peuples humains furent dirigés par de grands rois qui les protégeaient et cherchaient à faire rayonner leurs royaumes en Terre du Milieu. Ces puissants hommes incarnaient les vertus caractéristiques de leurs peuples respectifs. Pourtant, aucun Roi de la Terre du Milieu n'égala jamais la noblesse des Rois de Númenor, descendants directs du Demi-Elfe Elros qui choisit une vie de mortel. Encore habités par la lumière des Eldars, ces souverains pouvaient vivre plusieurs siècles et développaient une sagesse les rendant particulièrement résistants aux charmes et aux enchantements obscurs. Il faudrait un être d'une puissance immense et d'une malice infinie pour espérer corrompre un jour la lignée des Rois de Númenor.





CAPITAINE DE NÚMENOR..... 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	5	6	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Númenor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

Ceux qui accédaient au rang de capitaine au sein des armées de Númenor s'étaient distingués dans de nombreuses guerres contre les Orques, les Gobelins et les Hommes du Mal. Chargés du commandement de régiments d'hommes, ces combattants experts faisaient preuve d'une compréhension exceptionnelle des tactiques militaires et possédaient une grande habileté martiale. Lorsque ces capitaines partaient en guerre, ils ne le faisaient pas seulement pour la gloire de leur roi, mais aussi pour celle de Númenor elle-même.



GUERRIER DE NÚMENOR.....9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	4+	4	4	1	1	7+	7+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Númenor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier de Númenor doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bouclier et Lance..... 2 points
- Arc long 1 point
- Bouclier..... 1 point

Les Hommes de Númenor faisaient partie des plus grands guerriers de leur race et furent parmi les premiers à se dresser contre Sauron lorsqu'il lança ses assauts sur les terres libres. Plus forts que les Hommes des âges suivants, vêtus de robes noires et armés des meilleures épées d'acier forgé de l'époque, ces guerriers courageux marchèrent vers le Mordor et la Montagne du Destin dans un dernier effort pour renverser le Seigneur des Ténèbres.



L'ARNOR



En tant que descendant d'Anárion, le sang de Númenor coule dans les veines d'Arvedui, et il est aussi honorable et noble que ses ancêtres. Cependant, le destin veut qu'Arvedui soit surtout connu comme le dernier Roi d'Arnor, car c'est sous son règne que le royaume tomba et cessa d'exister. Alors que les ombres s'abattaient une dernière fois sur ses terres, Arvedui s'empara de son épée pour défendre son royaume, car c'est sur ses épaules que reposait le dernier espoir d'Arnor.

ARVEDUI, DERNIER ROI D'ARNOR..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	3	2	5+	5+	3	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Arnor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Angmar)

Le Roi du Nord **ACTIF** – Dernier souverain de l'ancien royaume d'Arnor, Arvedui inspire une loyauté sans faille à ses derniers partisans.

La Portée du « Tenez bon ! » d'Arvedui est de 12" au lieu de 6".



ARANARTH, PREMIER CHEF DES DÚNEDAIN..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	5	2	2	5+	5+	3	2	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Arnor, Dúnedain

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Expert, Haine (Angmar), Fin Tireur

Vestiges d'Arnor **PASSIF** – Après la chute d'Arnor, Aranarth prit la tête des Dúnedain survivants, les menant dans leur lutte contre Angmar.

Les **Dúnedain** alliés considèrent Aranarth comme une Bannière. De plus, les **Dúnedain** dans la même Liste d'Armée qu'Aranarth gagnent le mot-clef **Arnor**.



MALBETH LE VOYANT..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	4+	3	4	1	2	6+	4+	1	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Arnor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Don de Voyance **ACTIF** – Les visions qui viennent à Malbeth peuvent être utilisées pour avertir ses alliés d'une menace imminente.

Chaque fois qu'une figurine d'**Arnor** alliée à moins de 6" et sur laquelle Malbeth dispose d'une Ligne de Vue subit une Blessure, jetez un D6. Sur un résultat de 5+, la Blessure est sauvegardée. Si ce jet échoue, un **Héros** peut encore utiliser ses Points de Destin normalement.

Clairvoyance des Eldar **PASSIF** – Malbeth est béni du don de clairvoyance, un talent qui lui permet de mieux guider ses alliés à la bataille.

Au début de la partie, avant le déploiement des armées, jetez un D6 et notez le résultat : c'est le nombre de Points de Clairvoyance dont dispose Malbeth pour cette partie. Lors du Jet d'Initiative, tant qu'il est en vie et sur la table, Malbeth peut dépenser des Points de Clairvoyance pour augmenter le résultat du Jet d'Initiative du joueur qui le contrôle. Pour chaque Point dépensé, augmentez le résultat du dé de 1, jusqu'à un maximum de 6.



ARGADIR, CAPITAINE D'ARNOR..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	6+	6+	2	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Arnor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Cavalerie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Arme de base, Lance de guerre et Cheval.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Haine (Angmar), Maître Stratège (5+)

Parmi les nombreux capitaines qui composent l'armée d'Arnor, rares sont ceux à avoir autant combattu ou acquis autant d'expérience qu'Argadir. Soldat depuis plusieurs décennies, Argadir a conservé l'essentiel de ses talents martiaux malgré le poids des années. Cette grande expérience l'a fait s'élever jusqu'au commandement des Chevaliers d'Arnor, qu'il mène contre les vagues incessantes des troupes d'Angmar.



ROI DES HOMMES D'ARNOR..... 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	5	3	2	4+	5+	2	2	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Arnor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

Ce profil ne peut être recruté que dans l'armée des Royaumes des Hommes.

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- Échanger l'Armure par une Armure lourde..... 5 points
- Lance de Cavalerie..... 5 points
- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur

Au cours des âges, de nombreux peuples humains furent dirigés par de grands rois qui les protégeaient et cherchaient à faire rayonner leurs royaumes en Terre du Milieu. Ces puissants hommes incarnaient les vertus caractéristiques de leurs peuples respectifs. Chez les Rois d'Arnor, cela se traduisait évidemment par l'exceptionnelle adresse martiale de ces souverains qui devaient constamment mener leurs armées à la guerre contre la marée interminable des séides du Roi-Sorcier d'Angmar. Au cours de ces longues guerres séculaires, les descendants de la lignée du Nord s'illustrèrent maintes fois l'arme au poing et la majorité d'entre eux périrent au combat.





CAPITAINE D'ARNOR..... 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	7+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Arnor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Angmar)

Les longues années de guerre qu'a endurées Arnor ont laissé des séquelles profondes. Beaucoup de commandants sont promus prématurément par nécessité, manquant de l'habileté tactique des anciens capitaines. Toutefois, la guerre enseigne durement : ce que ces capitaines peuvent perdre en talent stratégique, ils le compensent largement par leur maîtrise âprement acquise de l'épée et du bouclier.



GUERRIER D'ARNOR..... 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	8+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Arnor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance, Bouclier et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier d'Arnor peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger le Bouclier et la Lance contre une Bannière25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Angmar)

Les guerriers qui composent les armées d'Arnor sont des vétérans endurcis, ayant lutté des années durant contre les forces du Roi-Sorcier pour protéger leur foyer. Bien que leur moral soit érodé et leur volonté affaiblie, ces hommes restent des combattants aguerris. Équipés de lances et de boucliers, ces soldats déterminés forment une ligne défensive tenace face aux hordes d'Orques qui menacent leurs terres.





CHEVALIER D'ARNOR 15 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	8+	7+

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Arnor

◇ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Cavalerie

◇ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Arme de base, Lance de guerre et Cheval.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Angmar)

Les Hommes d'Arnor qui prouvent leur valeur de cavalier à la guerre rejoignent les rangs des Chevaliers d'Arnor. Armés de longues lances et protégés par une solide armure, les Chevaliers d'Arnor mènent des charges redoutables qui brisent les boucliers et dispersent les lignes ennemies. Ils œuvrent sans relâche à la défense du royaume face à l'ombre d'Angmar.



RANGER D'ARNOR 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	3+	3	4	1	1	7+	7+

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Arnor

◇ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

◇ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

OPTIONS

Un Ranger d'Arnor peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Cor de guerre 25 points
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Angmar)

Les Rangers d'Arnor sont chargés de patrouiller les terres du Nord du royaume et de les protéger contre le mal qui rôde au-delà de ses frontières. Pisseurs aguerris et archers d'élite, ces rôdeurs préfèrent rester dissimulés afin de cribler leurs ennemis de flèches sans être vus.



Le GONDOR



EÄRNUR, DERNIER ROI DU GONDOR 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	6	4+	4	7	3	3	4+	6+

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	3	1

◇ **Race**
Homme

◇ **Faction**
Gondor

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points

RÈGLES SPÉCIALES

Un Défi Insensé **ACTIF** – *La fierté d'Eärnur, frôlant l'arrogance, l'empêche de refuser un duel ou de se soustraire à un combat.*

Si Eärnur est Ciblé par un Défi Héroïque, il ne peut jamais le décliner et doit le relever. De plus, quand Eärnur est Activé, s'il peut Charger un **Héros** ennemi, il doit le faire.

Maître Duelliste **ACTIF** – *Épéiste hors pair, Eärnur est le plus grand bretteur du Gondor.*

Au début d'un Combat impliquant Eärnur, avant que les Frappes Héroïques ne soient résolues, Eärnur peut augmenter sa valeur de Combat au même niveau que celle d'une unique figurine ennemie avec laquelle il est Engagé au Combat. De plus, la valeur de Combat d'Eärnur ne peut jamais être altérée par des Règles Spéciales ou des Pouvoirs Magiques ennemis.





ROI DES HOMMES DU GONDOR..... 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	5	2	2	4+	5+	3	2	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

Ce profil ne peut être recruté que dans l'armée des Royaumes des Hommes.

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- Échanger l'Armure par une Armure lourde..... 5 points
- Lance de Cavalerie..... 5 points
- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde de la Citadelle), Commandant (Garde de la Cour de la Fontaine), Mur de Boucliers

Au cours des âges, de nombreux peuples humains furent dirigés par de grands rois qui les protégeaient et cherchaient à faire rayonner leurs royaumes en Terre du Milieu. Ces puissants hommes incarnaient les vertus caractéristiques de leurs peuples respectifs. Au Gondor, c'était autant vrai pour les Rois descendants de la lignée d'Anárion que pour les Intendants qui leur succédèrent, après la disparition d'Eärnur. Des siècles de guerre tous azimuts contre le Harad, Umbar, Khand et surtout le Mordor avaient affûté à l'extrême le sens stratégique des dirigeants du Gondor. Ils étaient passés maîtres dans l'art des tactiques militaires. Lorsqu'ils étaient présents sur le champ de bataille, leurs directives et leur commandement permettaient bien souvent de faire tourner un affrontement en faveur du Gondor.





DENETHOR, INTENDANT DU GONDOR 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	2	2	5+	5+	2	3	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde de la Citadelle), Commandant (Garde de la Cour de la Fontaine)

Esprit Brisé **ACTIF** – La perte de Boromir a plongé Denethor dans la folie, et il lui arrive parfois de ne plus distinguer ses alliés de ses ennemis.

À chaque Phase d'Initiative, après que l'Initiative a été déterminée, Denethor doit réaliser un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, tout va bien et Denethor agit normalement. Si le Test est échoué, alors, durant ce Tour, Denethor est contrôlé par le joueur adverse et sera donc Activé durant la Phase d'Activation de votre adversaire comme s'il était une de ses figurines. Il peut alors même Charger et affronter d'autres figurines de sa propre Armée.

Quand Denethor est Activé par le joueur adverse, il est toujours considéré comme une figurine alliée. Ainsi, les figurines alliées ne peuvent pas le Cibler avec des Tirs ou des Pouvoirs Magiques susceptibles de lui porter atteinte. Elles ne peuvent pas lui porter de Coups si elles le vainquent en Combat. Quand Denethor est sous le contrôle du joueur adverse, celui-ci ne peut pas dépenser les Points de Puissance, Volonté ou Destin de Denethor. Même sous contrôle de l'adversaire, Denethor compte toujours comme une figurine de l'Armée de son joueur d'origine.

Si Boromir est recruté dans la même Armée que Denethor, alors ce dernier réussit automatiquement tous les Tests d'Intelligence liés à cette Règle tant que Boromir est en vie. En revanche, si Boromir est tué, Denethor échouera automatiquement le prochain Test d'Intelligence qu'il aura à passer dans le cadre de cette Règle Spéciale.





BOROMIR, CAPITAINE DE LA TOUR BLANCHE160 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	4	6	3	3	4+	5+	6	3	3

◇ Race Homme	◇ Faction Gondor	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et le Cor du Gondor.

Le Cor du Gondor **ACTIF** – Le Cor du Gondor est un Cor de guerre **Unique**. Au début de tout Combat impliquant Boromir, si ce dernier est en infériorité numérique dans le Combat, il peut alors souffler dans le Cor du Gondor.

Commandant le plus brave et le plus compétent que Minas Tirith ait à offrir et fils préféré de Denethor, Boromir a mené les armées de la Cité Blanche à d'innombrables victoires contre les forces du Seigneur des Ténèbres. Lorsqu'Osgiliath tomba entre les griffes du Mordor, c'est Boromir qui rallia ses guerriers et reprit la cité au contrôle des Orques. Plus d'une fois, Boromir a inspiré ses hommes à accomplir de grands actes de vaillance, bien au-delà de ce qu'on pouvait attendre d'eux, changeant en victoire éclatante une défaite pourtant assurée.

S'il le fait, alors une figurine ennemie impliquée dans le Combat (choisie par le joueur ennemi) doit passer un Test de Bravoure. Si le Test de Bravoure est réussi, alors le Combat se déroule normalement. Si le Test de Bravoure est échoué, alors aucun Jet de Duel n'est réalisé et Boromir remporte automatiquement le Combat.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- La Bannière de Minas Tirith.....40 points
- Cheval.....20 points
- Bouclier.....5 points

La Bannière de Minas Tirith **PASSIF** – La Bannière de Minas Tirith est une Bannière **Unique** avec une Portée de 6". Boromir ne souffre pas du malus de -1 à ses Jets de Duel pour porter une Bannière.

De plus, si un **Guerrier du Gondor** allié à Portée de la Bannière de Minas Tirith est impliqué dans un Combat débouchant sur une égalité et que l'égalité est basée sur la valeur de Combat du Guerrier du Gondor (i.e., les deux camps ont une valeur de Combat de 4 au maximum), alors au lieu de lancer une main neutre pour déterminer le vainqueur, le **Guerrier du Gondor** gagne automatiquement. Si les deux camps bénéficient d'une Règle Spéciale similaire, lancez la main neutre normalement.

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde de la Citadelle)

Fils du Gondor **ACTIF** – Boromir est le plus grand guerrier du Gondor, et rares sont ceux qui peuvent égaler son habileté à l'épée ou sa férocité au combat.

Au cours d'un Tour où Boromir a Chargé, il bénéficie d'un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups.



FARAMIR, CAPITAINE DU GONDOR..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	5	3	2	4+	4+	3	3	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points
- Bouclier 5 points
- Échanger l'Armure et l'Arc contre une Armure lourde Gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde de la Citadelle), Résistant à la Magie, Fin Tireur, Créature des Bois

« **L'occasion pour Faramir, Capitaine du Gondor, de prouver sa valeur** » **ACTIF** – Peu peuvent se vanter d'avoir eu la force de résister à l'appel de l'Anneau, et c'est précisément dans cette force que Faramir puise lors des situations les plus désespérées.

Si l'Armée de Faramir vient à être Démoralisée, alors à partir de ce moment, Faramir peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups. De plus, si l'Armée de Faramir vient à être Démoralisée, alors Faramir peut déclarer une Résistance Héroïque gratuite chaque Tour.

Élève du Magicien **PASSIF** – Ayant été instruit par Gandalf, Faramir sait commander ses hommes avec patience et sagesse.

Tant que Faramir est en vie et présent sur le champ de bataille, si vous remportez le jet pour déterminer qui a l'Initiative et que vous optez pour la laisser à votre adversaire, alors, jusqu'à la fin du Tour, Faramir et les **Guerriers** alliés à moins de 3" de lui obtiennent la Règle Spéciale **Imposant** (2).





ARAGORN, ROI ELESSAR.....225 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	7	3	3	4+	3+	3	3	3

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, l'Anneau de Barahir et Andúril, la Flamme de l'Ouest.

Anneau de Barahir **PASSIF** – L'Anneau de Barahir est un Équipement **Unique**. À chaque fois qu'Aragorn est affecté par un Pouvoir Magique, après que tous les Tests pour Résister ont été effectués (le cas échéant), il peut jeter un D6. Sur un résultat de 6 naturel, Aragorn n'est pas affecté par le Pouvoir Magique.

Andúril, la Flamme de l'Ouest **ACTIF** – Andúril est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Lorsque Aragorn porte des Coups avec Andúril, il n'a jamais besoin d'un résultat supérieur à 4+ sur ses Jets pour Blesser. Lorsque Aragorn utilise Andúril à deux mains, il bénéficie quand même du bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser, ce qui signifie qu'il Blesse sur 3+.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Seigneur des Chevaux, Héros Mythique, Résistant à la Magie

« **Je vous ordonne de tenir, Hommes de l'Ouest** » **PASSIF** – Aragorn est capable d'inspirer même les plus humbles des guerriers à accomplir de grands actes de vaillance face au mal.

Les figurines alliées considèrent Aragorn, Roi Elessar comme une Bannière avec une Portée de 6".





GANDALF LE BLANC200 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	6	3	3	3+	3+	3	6	3

♦ **Race**
Magicien

♦ **Faction**
Communauté

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Glamdring, Narya et Bâton de Pouvoir.

Glamdring **ACTIF** – Glamdring est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Glamdring.

Narya **PASSIF** – Narya est un Équipement **Unique**. Gandalf peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Pippin25 points
(ne peut être recruté avec Gandalf que s'il chevauche Gripoil)
- Gripoil25 points

Pippin **PASSIF** – Si Gandalf est amélioré en prenant Pippin, alors Pippin est traité comme Passager sur Gripoil.

Pippin utilise le profil de Peregrin Touque, Garde de la Citadelle et a le rang de Héros Indépendant. Pippin compte dans le nombre total de figurines de l'Armée et pour déterminer le Seuil de Démoralisation, mais ne prend pas de place dans la Troupe de Gandalf.

Tant que Pippin est monté sur Gripoil, Gandalf gagne la Règle Spéciale **Résistant à la Magie**, peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte des Coups et peut dépenser les Points de Puissance, Volonté et Destin de Pippin comme si c'étaient les siens.

Bien qu'il soit tombé en Moria lors de son duel avec le Balrog, l'histoire de Gandalf ne s'est pas arrêtée là. Il fut renvoyé en Terre du Milieu jusqu'à l'accomplissement de sa mission, cette fois sous la forme du Magicien Blanc. Sous cette nouvelle apparence, Gandalf est encore plus puissant qu'auparavant, allant jusqu'à dépouiller Saroumane de son autorité en tant que chef des Istari. Lorsque la guerre atteint Minas Tirith, c'est Gandalf le Blanc qui mène la défense finale de la cité, exhortant les hommes du Gondor à tenir bon face aux hordes du Mordor.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Lumière Aveuglante	Lanceur	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Immobilisation	12"	3+
Dissipation	12"	4+
Esprit Fortifié	12"	4+
Bannissement	12"	5+
Impact Magique	12"	5+
Votre Bâton est Rompu	12"	5+

GRIPOIL

Gripoil est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
12"	3	6+	4	5	0	1	5+	5+	0	2	1

♦ **Race**
Cheval

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Héros, Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Seigneur des Mearas **ACTIF** – Lorsqu'il est monté sur Gripoil, chaque fois que Gandalf effectue un Test de Franchissement, de Saut ou de Nage, il peut jeter deux dés et conserver le meilleur résultat. De plus, lorsque Gripoil se Déplace en Terrain Difficile, sa valeur de Mouvement n'est divisée que par deux au lieu d'être divisée par quatre.



HÚRIN LE GRAND, GARDIEN DES CLEFS 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	2	2	5+	5+	3	1	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et l'Épée du Gardien.

L'Épée du Gardien **ACTIF** – L'Épée du Gardien est une Arme bâtarde de maître.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Pour la Défense du Roi **ACTIF** – En tant que Gardien des Clefs, Húrin a juré de protéger le Roi ou l'Intendant du Gondor, quoi qu'il en coûte.

Tant qu'il est à moins de 3" de votre **Général** et que ce dernier possède le mot-clef **Gondor**, Húrin réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'il est amené à passer et peut relancer tous ses résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups.

Ligne de Commandement **PASSIF** – Si le Gondor se retrouve sans dirigeant, le Gardien des Clefs prend la tête de la cité jusqu'à ce qu'un nouveau Roi ou Intendant soit nommé.

Tant que Húrin est en vie et sur la table, votre adversaire ne peut pas recevoir de Points de Victoire pour avoir Blessé ou tué le **Général** ennemi, à condition que votre **Général** ait le mot-clef **Gondor**.





Capitaine valeureux de Minas Tirith, Ingold fut chargé de la défense de la route du nord traversant le Rammas Echor, le mur encerclant la Cité Blanche. C'est lui qui permit à Gandalf et Pippin d'entrer en Gondor, bien que Denethor eût interdit toute traversée des frontières. Mais à l'approche de la Bataille des Champs du Pelennor, Ingold et ses hommes furent repoussés par une armée venue de l'Est et durent se replier vers Minas Tirith afin de participer à la défense de ses murs.

INGOLD, GARDIEN DU RAMMAS ECHOR..... 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	6+	6+	2	2	2

♦ Race Homme	♦ Faction Gondor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers

Combattant Inflexible **PASSIF** – Fort de longues années à défendre le Rammas Echor, Ingold est un combattant tenace qui ne cède jamais de terrain.

Ingold et les **Guerriers** du **Gondor** alliés à moins de 3" de lui ne Reculent pas s'ils perdent un Combat. Ce sont leurs adversaires qui Reculent. Il est important de souligner que les figurines bénéficiant des effets de cette Règle Spéciale peuvent toujours être Bloquées normalement.

Les joueurs doivent vérifier si elles se seraient retrouvées Bloquées dans l'hypothèse où elles auraient dû Reculer après avoir perdu leur Combat. Si tel est le cas, les figurines ennemies bénéficient contre elles des effets habituels à l'encontre des figurines Bloquées. Cela inclut les effets de certaines Règles Spéciales lorsque l'on porte ses Coups contre une figurine Bloquée, mais aussi de lancer deux Jets pour Blesser au lieu d'un pour chacun des Coups portés comme contre n'importe quelle figurine Bloquée.



Les plus expérimentés des épéistes de Minas Tirith peuvent atteindre le rang de Chevalier de la Tour Blanche. Ils sont les meilleurs maîtres d'armes du Royaume du Gondor et ont la tâche d'entraîner les fils de la noblesse gondorienne.

CHEVALIER DE LA TOUR BLANCHE **LEGACY**..... 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	6	2	2	6+	5+	2	1	1

♦ Race Homme	♦ Faction Gondor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie	♦ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Épée Blanche du Gondor.

Épée Blanche du Gondor **ACTIF** – Une Épée Blanche du Gondor est une Arme à deux mains. De plus, les Coups portés avec une Épée Blanche du Gondor ont la Règle Spéciale Coup Puissant.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Bretteur **ACTIF** – Un Chevalier de la Tour Blanche est capable de manier sa lourde épée aussi facilement qu'une rapière, comme si elle ne pesait qu'une fraction de son poids.

Si cette figurine est Engagée au Combat avec un **Héros** ennemi, elle peut relancer un unique D6 lors du Jet de Duel.



IROLAS, CAPITAINE DE LA GARDE 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	2	2	6+	6+	2	1	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde de la Citadelle), Protecteur Attitré (Denethor)

Défendre la Cité Blanche **ACTIF** – Dans un tourbillon d'acier, Irolas est capable de dévier les coups ennemis avant de plonger son épée dans la chair de ses adversaires.

Irolas peut recourir à la Règle Spéciale *Se Protéger derrière son Bouclier* bien qu'il n'ait pas de Bouclier. Si Irolas *se Protège* et remporte le Combat qui s'ensuit, alors il peut porter un unique Coup contre une figurine ennemie qui était impliquée dans le Combat.

Capitaine de la Garde de la Citadelle **PASSIF** – Irolas commande la Garde de la Citadelle au combat, l'exhortant à défendre la Cité Blanche à tout prix.

Les Gardes de la Citadelle alliés à moins de 3" d'Irolas bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blessier quand ils portent leurs Coups.

Irolas est le capitaine de la Garde de la Citadelle et un garde du corps fidèle du Seigneur Denethor. Lors du siège de Minas Tirith, Irolas commande ceux qui se trouvent sur les murs de la Cité Blanche, dirigeant ses guerriers pour défendre la forteresse contre l'assaut des Orques. Irolas est lui-même un épéiste habile, et ceux qui prennent sa posture défensive avec une épée pour de la simple prudence tâtent souvent de son revers d'acier.





Beregon a longtemps servi dans les rangs de la Garde de la Citadelle, s'étant engagé au service de l'Intendant du Gondor. Comme tous ceux de son rang, il est farouchement loyal à la Tour Blanche, et manie aussi bien l'épée que l'arc. Cependant, il n'est pas un serviteur aveugle et son sens moral est fort. Lorsque Denethor ordonne à la Garde de la Citadelle d'ériger un bûcher funéraire pour s'y immoler avec Faramir, Beregon désobéit à son seigneur et fait appel à Gandalf et Pippin pour empêcher cette folie.

BEREGOND, GARDE DE LA CITADELLE..... 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	6	2	2	6+	5+	2	2	2

◆ Race Homme	◆ Faction Gondor	◆ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◆ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Arc long.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps

Une Amitié Inattendue **ACTIF** – Pendant le séjour de Pippin à Minas Tirith, il se lia d'amitié avec Beregon, qui promet de veiller sur le Hobbit du mieux qu'il le pouvait.

Tant qu'il est à moins de 3" de Pippin, Beregon peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.



PEREGRIN TOUQUE, GARDE DE LA CITADELLE..... 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	4	1	2	5+	6+	1	1	2

◆ Race Hobbit	◆ Faction Gondor	◆ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◆ Socle 25mm
-------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

À son arrivée à la Cité Blanche, Pippin offre ses services à Denethor en paiement de la mort de Boromir, qui lui a sauvé la vie, et rejoint les rangs de la Garde de la Citadelle. C'est durant la bataille de Minas Tirith que l'on réalise qu'il ne reste presque rien du Hobbit impulsif qui avait quitté la Comté. Pippin est devenu un allié courageux et précieux, gagnant le respect de ceux qui résident à Minas Tirith.



MADRIL, CAPITAINE DE L'ITHILIEN 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	5	2	2	6+	6+	3	1	1

♦ Race Homme	♦ Faction Gondor	♦ Type d'unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Maître des Renforts **PASSIF** – En tant que ranger chevronné ayant servi pendant de nombreuses années, Madril sait parfaitement quand il est préférable de tendre une embuscade à ses ennemis.

Dans les Scénarios où vous jetez un dé pour faire entrer une Troupe, ou pour décider sur quelle partie de la table vous déployez une Troupe (mais pas quand il s'agit de choisir une Zone de Déploiement), vous pouvez modifier le jet pour la Troupe de Madril de +1 ou -1, même s'il n'est pas sur le champ de bataille. Si Madril est sur le champ de bataille, vous pouvez également modifier le jet pour les autres Troupes de votre Armée de +1 ou -1.

Vétéran expérimenté au sein des rangs des rangers de Faramir, Madril a vécu de nombreux conflits au cours de ses années de service à la Tour Blanche. Ayant longtemps servi aux côtés de son commandant, Madril est le capitaine le plus fidèle de Faramir et prend le commandement d'Osgiliath lorsque Faramir s'aventure en Ithilien. Lorsque les armées du Mordor envahissent Osgiliath, ce sont les embuscades tendues par Madril qui repoussent l'assaut assez longtemps pour permettre à une grande partie des forces du Gondor de s'échapper en sécurité.



DAMROD, RANGER DE L'ITHILIEN 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	5	2	2	6+	6+	1	1	1

♦ Race Homme	♦ Faction Gondor	♦ Type d'unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Tir Précis **ACTIF** – Damrod est un tireur d'élite, et lorsqu'il prend son temps pour respirer et viser correctement, il touche sa cible bien plus souvent que l'inverse.

Quand il Tire, la première fois que Damrod échoue un Test de Trajectoire, il peut tenter un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, alors le Test de Trajectoire compte comme réussi au lieu d'échoué.

Ayant passé de nombreuses années à combattre aux côtés de Faramir dans les étendues sauvages d'Ithilien, Damrod est devenu un ranger expérimenté à part entière. Doté d'un œil perçant, Damrod a prouvé son habileté à l'arc, abattant de nombreux serviteurs de Sauron grâce à des tirs d'une grande précision. Lorsque les armées du Mordor avancent sur Osgiliath, Damrod prend les armes, épée et arc, pour défendre sa terre natale.



Ranger placé sous le commandement de Faramir, Anborn est à la fois un fin traqueur et un excellent archer. Ce fut Anborn qui repéra le premier la présence de Gollum près du Lac Interdit. Il est rare qu'Anborn rate sa cible, aussi si Faramir avait alors donné l'ordre de tirer sur la frêle créature, Anborn l'aurait très certainement abattu.

ANBORN, RANGER DE L'ITHILIEN **LEGACY**..... 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	5	1	1	6+	6+	1	1	1

♦ **Race** Homme ♦ **Faction** Gondor ♦ **Type d'unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur, Créature des Bois

Visée Mortelle **ACTIF** – L'adresse d'Anborn à l'arc est exceptionnelle, même dans les rangs des rangers du Gondor.

Chaque Tour, Anborn gagne un Point de Puissance gratuit qui ne peut être utilisé que pour une Attaque de Tir, soit sur le Jet pour Toucher, soit sur le Jet pour Blesser, soit pour un Test de Trajectoire. Si ce Point de Puissance n'est pas dépensé à la fin du Tour, il est perdu.



Mablung a servi sous les ordres de Faramir en tant que Ranger pendant maintes années, démontrant ses talents lors des patrouilles. Tout comme ses camarades, Mablung possède un talent exceptionnel à l'arc et peut traverser les bois de l'Ithilien facilement. Le rôle principal de Mablung est d'alerter ses amis du danger, grâce à toute une variété de chants d'oiseaux.

MABLUNG, RANGER DE L'ITHILIEN **LEGACY**..... 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	5	1	1	6+	6+	1	1	1

♦ **Race** Homme ♦ **Faction** Gondor ♦ **Type d'unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Chants d'Oiseaux **ACTIF** – Mablung est un maître de la traque et est très doué pour alerter ses amis du danger, grâce à toute une variété de chants d'oiseaux.

Mablung et tous les Rangers du Gondor à moins de 6" de lui (y compris Faramir, Madril, Damrod et Anborn) gagnent la Règle Spéciale *Discrétion*. De plus, Mablung et tous les Rangers du Gondor à moins de 6" de lui (y compris Faramir, Madril, Damrod et Anborn) ignorent la Règle Spéciale *Discrétion* des figurines adverses.



CIRION, LIEUTENANT

D'AMON BARAD **LEGACY**..... 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	6	2	2	6+	6+	2	2	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Brave parmi les Braves **ACTIF** – Cirion est très confiant en son habilité au combat et charge avec témérité dans la mêlée.

Cirion gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Bravoure quand il tente de Charger un ennemi Terrifiant. De plus, lorsqu'une figurine avec la Règle Spéciale *Lames des Morts* porte ses Coups contre Cirion, elle considère sa valeur de Bravoure comme étant de 4+ au lieu de 6+ (avant toute application de modificateurs).



CAPITAINE DE MINAS TIRITH 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Bouclier.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers

La Cité Blanche compte de nombreux guerriers ayant accédé au rang de capitaine grâce à leur exceptionnelle maîtrise de l'épée et leur talent à mener leurs pairs au combat. Chacun de ces capitaines possède de nombreuses années d'expérience sur le champ de bataille et a été formé à l'art de la guerre par les meilleurs commandants que Minas Tirith ait à offrir. Lorsque les armées du Mordor menacent de réduire la Cité Blanche en cendres, c'est le courage et la détermination inébranlable de ces capitaines qui inspirent ceux qui les entourent à tenir bon et à se battre.





Les Hommes qui composent les troupes régulières des forces du Gondor sont l'épine dorsale de son armée. Chaque guerrier est vêtu d'une épaisse armure ornée de l'emblème de l'Arbre Blanc du Gondor, et ils sont équipés d'épées, de boucliers ou de lances forgés avec grand soin. Sur le champ de bataille, les guerriers de Minas Tirith combattent en formations disciplinées, conçues pour surpasser leurs ennemis et protéger leurs alliés. Ces hommes ont livré de nombreuses batailles contre les armées du Mordor, tout cela pour protéger le reste de la Terre du Milieu contre l'influence de Sauron.

GUERRIER DE MINAS TIRITH8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	5	1	1	7+	7+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier de Minas Tirith doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cor de guerre et Bouclier26 points
- Bannière25 points
- Bouclier et Lance.....2 points
- Arc.....1 point
- Bouclier.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers



Les guerriers qui excellent dans l'art de l'équitation rejoignent les rangs des Chevaliers de Minas Tirith, menant la charge à la tête des armées du Gondor lorsqu'ils s'élancent dans la mêlée. La charge des Chevaliers de Minas Tirith est redoutable : leurs lances acérées transpercent aussi bien les armures que la chair, brisant les lignes ennemies et ne laissant derrière eux que les restes éparpillés des formations adverses.

CHEVALIER DE MINAS TIRITH.....15 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	7+	7+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base, Bouclier, Lance de cavalerie et Cheval.

OPTIONS

- Échanger le Bouclier et la Lance de cavalerie contre une Bannière25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers



Les rangers du Gondor ont pour mission de protéger les frontières du royaume contre les intrus et les espions de l'ennemi, et ils n'ont que peu de tolérance pour ceux qui s'aventurent sur les terres du Gondor. Chaque ranger est un chasseur, un archer et un pisteur accompli, capable de se déplacer presque sans bruit et sans être vu à travers la dense végétation caractéristique de l'Ithilien. Ceux qui tentent de s'introduire discrètement en Gondor se retrouveront probablement confrontés à une pluie de flèches avant même d'avoir réalisé qu'ils sont observés.

RANGER DU GONDOR8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	3+	3	4	1	1	7+	6+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

OPTIONS

Un Ranger du Gondor peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Cor de guerre.....25 points
- Lance.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois



Reprendre Osgiliath des griffes du Mordor s'est avéré être une tâche ardue, confiée aux guerriers les plus courageux que Minas Tirith pouvait trouver, sous la conduite des fils de l'Intendant, Boromir et Faramir. Ceux qui ont survécu sont devenus les Vétérans d'Osgiliath – des guerriers aguerris qui n'ont reculé devant rien pour s'assurer que l'ancienne capitale revienne entre les mains du Gondor. Bien que leur armure soit cabossée et leur chair marquée de cicatrices, la loyauté de ces vétérans envers leurs capitaines demeure intacte.

VÉTÉRAN D'OSGILIATH9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	5	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Vétéran d'Osgiliath doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc.....1 point
- Bouclier.....1 point
- Lance.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Mordor)

Loyaux à leurs Capitaines **ACTIF** – Ceux qui ont combattu aux côtés de Boromir et Faramir ont été témoins du courage de leurs capitaines, et ils se battent avec d'autant plus d'ardeur pour leur prouver leur loyauté.

Tant qu'elle est à moins de 6" de Boromir ou de Faramir, cette figurine peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups.



La Garde de la Citadelle est composée des meilleurs guerriers d'élite que Minas Tirith ait à offrir. Liés par serment à obéir aux ordres du Roi du Gondor – ou, en son absence, à ceux de l'Intendant – les Gardes de la Citadelle suivent chaque ordre sans la moindre hésitation, jusqu'à ce que leur seigneur les libère ou que la mort les emporte. Armés de lances ou d'arcs longs, ces guerriers incarnent une force stoïque qui défend la Cité Blanche contre les flots du Mordor.

GARDE DE LA CITADELLE.....8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	5	1	1	7+	6+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Garde de la Citadelle doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc long 1 point
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps



Les guerriers les plus disciplinés de Minas Tirith sont sélectionnés pour rejoindre la Garde de la Cour de la Fontaine, jurant de consacrer leur vie au service de la Cité Blanche, quel que soit le péril auquel elle fait face. Fiers et inébranlables, ces guerriers représentent véritablement l'élite des armées de Minas Tirith. Bien qu'ils soient trop peu nombreux pour former des régiments entiers, ces combattants stoïques servent de gardes du corps aux nobles et aux dirigeants de la Cité Blanche.

GARDE DE LA COUR DE LA FONTAINE.....10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	7+	6+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Lance.

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps

Protecteurs de l'Arbre Blanc **PASSIF** – Il est du devoir des Gardes de la Cour de la Fontaine de protéger l'Intendant du Gondor ainsi que l'Arbre Blanc qui se dresse dans la cour.

Si cette figurine se trouve à moins de 6" d'un **Général** du **Gondor** allié, elle compte comme ayant la Règle Spéciale Imposant (2).



TRÉBUCHET DU GONDOR 100 POINTS

COMPOSITION

Un Trébuchet du Gondor est un Grand **Engin de Siège** avec pour Équipage trois Servants de Siège de Minas Tirith, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE DE MINAS TIRITH

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

TRÉBUCHET DU GONDOR (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Trébuchet du Gondor	12" - 96"	10	10	3

♦ **Socle**
120mm ovale

OPTIONS

- Munitions Enflammées 10 points

Munitions Enflammées – Un **Engin de Siège** amélioré avec des Munitions Enflammées peut relancer tous ses Jets pour Blessés ratés contre une Cible de Siège.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir de Volée, Statique

Zone d'Impact **ACTIF** – Si le Tir atteint sa Cible, et que la Cible atteinte est une Cible de Champ de Bataille, alors toutes les autres figurines à moins de 2" de celle-ci subissent une Touche de Force 5 et, si elles survivent, sont Jetées à Terre.

Brise-mur **ACTIF** – Lors du Jet pour Blessés contre une Cible de Siège, un Trébuchet du Gondor effectue deux Jets pour Blessés et conserve le meilleur résultat. De plus, un Jet pour Blessés réussi contre une Cible de Siège inflige 1D3 Blessures au lieu d'une.





La baliste à répétition est un chef-d'œuvre de mécanique : une arme capable de se recharger automatiquement et de tirer plusieurs traits en un temps record. La puissance avec laquelle elle projette ses projectiles lui permet de transpercer chairs et armures avec une aisance terrifiante, faisant de cette baliste l'une des armes de siège les plus redoutables du Gondor.

BALISTE À RÉPÉTITION DU GONDOR 60 POINTS

COMPOSITION

Une Baliste à Répétition est un Petit **Engin de Siège** avec pour Équipage trois Servants de Siège de Minas Tirith, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE DE MINAS TIRITH

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Gondor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

BALISTE À RÉPÉTITION DU GONDOR (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Baliste à répétition	0" - 36"	7	9	3

♦ **Socle**
40mm

OPTIONS

- Rechargement Rapide20 points

Rechargement Rapide **ACTIF** – Lorsque vous Tirez avec une Baliste à Répétition du Gondor, vous pouvez lancer deux dés et conserver le meilleur résultat lorsque vous déterminez combien de Tirs vous allez réaliser à chaque Tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Rapide **ACTIF** – Une Baliste à Répétition du Gondor ne Tire pas comme un **Engin de Siège** classique. À la place, elle peut réaliser 1D6 Attaques de Tir, qui fonctionnent de la même manière que les Armes de Tir régulières.

Ces Tirs ne sont pas soumis à un jet de Déviation : ils Touchent ou ils ratent. Chaque Tir peut être résolu entièrement avant de déterminer la Cible du Tir suivant. Les Tirs d'une Baliste à Répétition du Gondor ne tuent pas instantanément leurs Cibles quand ils les Blessent.



Les Fiefs du Gondor



Descendant de la noble lignée de Númenor, le Prince Imrahil est le seigneur de Dol Amroth et le beau-frère de Denethor. Guerrier d'un talent, d'une vaillance et d'un honneur presque inégalés, Imrahil répondit sans délai à l'appel de Minas Tirith, rassemblant les armées des Fiefs et menant ses cavaliers vers la défense de la Cité Blanche. C'est lui qui mena la charge hors des portes de la cité pour porter secours à Aragorn et Éomer, jouant un rôle crucial dans la victoire des Peuples Libres sur les Champs du Pelennor.

PRINCE IMRAHIL DE DOL AMROTH 140 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	4	7	3	3	4+	3+	3	3	3

♦ RACE Homme	♦ FACTION Gondor, Dol Amroth	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
------------------------	--	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points

RÈGLES SPÉCIALES

Lignage de Númenor **ACTIF** – Le respect qu'inspire Imrahil auprès des Peuples Libres est immense.

La Portée du « Tenez bon! » du Prince Imrahil est de 12" au lieu de 6".

« **Dol Amroth pour le Gondor!** » **PASSIF** – À l'image de leur prince, les hommes de Dol Amroth défendront la Cité Blanche jusqu'au dernier souffle.

Les autres figurines de **Dol Amroth** alliées considèrent le Prince Imrahil comme une Bannière avec une Portée de 6".



Les meilleurs guerriers de Dol Amroth s'élèvent au rang de capitaine, honorant leur noble ascendance par leur habileté martiale. Ils sont issus des grandes maisons nobles de la cité, et ont juré fidélité au Prince Imrahil. Chevaleresques jusqu'à l'excès, ces capitaines sont de véritables champions prêts à combattre pour le Gondor dans ses heures les plus sombres.

CAPITAINE DE DOL AMROTH 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	5+	6+	2	1	1

♦ RACE Homme	♦ FACTION Gondor, Dol Amroth	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie	♦ SOCLE 25mm
------------------------	--	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie30 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fierté de Dol Amroth **ACTIF** – En présence de leur prince, les Hommes de Dol Amroth combattent avec vaillance pour l'honneur et l'héritage de leur cité.

Si cette figurine est à moins de 3" du Prince Imrahil, alors elle gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.



Les Chevaliers au Cygne de Dol Amroth comptent parmi les troupes d'élite les plus puissantes que le Gondor puisse appeler au combat. Braves, nobles, et entraînés selon les codes de la chevalerie, ils incarnent l'héritage de Númenor des temps ancestraux. Principalement montés à cheval, les Chevaliers au Cygne chargent sans crainte les armées de Sauron, ravivant l'espoir des Peuples Libres par leur seule présence.

CHEVALIER DE DOL AMROTH.....11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	6+	6+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Gondor, Dol Amroth

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

OPTIONS

Un Chevalier de Dol Amroth peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cheval caparaçonné et Bannière33 points
- Cheval caparaçonné et Cor de guerre33 points
- Bannière25 points
- Cor de guerre.....25 points
- Cheval caparaçonné et Lance de cavalerie9 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fierté de Dol Amroth **ACTIF** – En présence de leur prince, les Hommes de Dol Amroth combattent avec vaillance pour l'honneur et l'héritage de leur cité.

Si cette figurine est à moins de 3" du Prince Imrahil, alors elle gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.



HOMME D'ARMES

DE DOL AMROTH **LEGACY**.....10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Gondor, Dol Amroth

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Pike.

RÈGLES SPÉCIALES

Fierté de Dol Amroth **ACTIF** – En présence de leur prince, les Hommes de Dol Amroth combattent avec vaillance pour l'honneur et l'héritage de leur cité.

Si cette figurine est à moins de 3" du Prince Imrahil, alors elle gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Les Chevaliers au Cygne sont accompagnés par des hommes d'armes. Ces guerriers constituent le gros de l'armée de Dol Amroth. Revêtus d'une épaisse armure plaquée et brandissant de longues piques, les hommes d'armes s'élancèrent dans la bataille des Champs du Pelennor pour aider les armées du Gondor et leurs alliés, utilisant leur phalange de piques pour repousser les armées du Mordor.





Seigneur de Lossarnach, Forlong est connu à travers les Fiefs de Gondor pour son charisme tout autant que pour son imposante carrure. Bien que son surnom fasse référence à son embonpoint notable, Forlong reste un guerrier redoutable, capable de briser des boucliers et d'écraser ses ennemis sous sa force colossale. Ceux qui se moquent de lui ne le font généralement qu'une seule fois.

FORLONG LE GROS 90 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	5	6	2	3	6+	6+	3	1	1

♦ **RACE** Homme ♦ **FACTION** Gondor, Lossarnach ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base, Lance et le Cor de Lossarnach.

Le Cor de Lossarnach **ACTIF** – Le Cor de Lossarnach est un Cor de guerre **Unique**. De plus, une fois par partie, au début de son Activation, Forlong peut souffler puissamment dans son cor.

S'il le fait, les figurines alliées à moins de 12" de Forlong gagnent la Règle Spéciale **Terreur** jusqu'à la fin de ce Tour.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Seigneur de Lossarnach **PASSIF** – Les guerriers de Lossarnach combattent avec une ardeur redoublée pour protéger leur seigneur au cœur de la mêlée.

Les autres figurines de **Lossarnach** alliées à moins de 3" de Forlong le Gros peuvent relancer leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.



Les Hommes de Lossarnach sont des guerriers robustes, portant de longues cottes de mailles et des cuirasses épaisses lorsqu'ils partent au combat. Ils préfèrent manier de larges haches à lame élargie, prolongées d'une pointe acérée, une arme peu commune dans les armées du Gondor. Cette tradition remonterait au Premier Seigneur de Lossarnach, qui aurait manié une telle arme en défense du royaume; l'utilisation de ces haches est donc un symbole de fierté et de devoir ancestral.

GUERRIER DE LOSSARNACH 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE** Homme ♦ **FACTION** Gondor, Lossarnach ♦ **Type d'Unité** Guerrier, Infanterie ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Hache de Lossarnach.

Hache de Lossarnach **ACTIF** – Une Hache de Lossarnach peut être utilisée comme une Lance ou comme une Arme à deux mains.



ANGBOR LE BRAVE 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	2	5+	7+	2	2	2

◇ RACE Homme	◇ FACTION Gondor, Lamedon	◇ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	◇ SOCLE 25mm
------------------------	-------------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur, Coup Puissant

Chef du Lamedon **PASSIF** – Les exploits d'Angbor inspirent courage à ses hommes et les renforcent face aux ténèbres.

Les autres figurines du **Lamedon** alliées à moins de 3" d'Angbor le Brave réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Chef du peuple du Lamedon, Angbor se distingue par sa bravoure et sa fermeté, bien qu'il soit parfois imprudent. Il a su garder les terres au Sud des Montagnes Blanches libres des Orques qui y rôdent. Angbor n'a jamais fui un champ de bataille, ce qui lui valut le surnom dont il est fier. Une qualité dont le Gondor aura désespérément besoin en ce terme du Troisième Âge.



GUERRIER DES CLANS DU LAMEDON.....8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	4	1	1	6+	8+

◇ RACE Homme	◇ FACTION Gondor, Lamedon	◇ TYPE D'UNITÉ Guerrier, Infanterie	◇ SOCLE 25mm
------------------------	-------------------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Honneur du Lamedon **PASSIF** – Les Hommes des Clans du Lamedon considèrent comme un devoir sacré de suivre leur seigneur au combat, même lorsque tout espoir semble perdu.

Les Guerriers des Clans du Lamedon à moins de 3" d'un **Héros** du **Lamedon** peuvent relancer tous leurs résultats de 1 naturels sur leurs Jets de Duel.

Originaires du Lamedon en Gondor central, les Hommes des Clans forment un peuple robuste et audacieux. Moins disciplinés que les autres soldats des Fiefs, ils se battent selon des méthodes peu orthodoxes, brandissant de grandes épées à deux mains avec une fougue sauvage. Cette férocité les rend imprévisibles et dangereux, parfaits pour semer le chaos dans les lignes ennemies.



Duinhir est le seigneur de Morthond, le Val de la Racine Noire, niché à l'ombre des Montagnes Blanches. Archer au talent inégalé à travers les Fiefs du Gondor, il a défendu ses terres à l'aide de son arc contre les serviteurs du Seigneur des Ténèbres qui se risquaient à descendre des montagnes. Lors de la Bataille des Champs du Pelennor, il mena ses hommes au secours de la Cité Blanche, criblant de ses flèches les redoutables Mûmakil.

DUINHIR, SEIGNEUR DU VAL DE LA RACINE NOIRE 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	5	2	2	7+	6+	2	1	1

♦ Race Homme	♦ Faction Gondor, Val de la Racine Noire	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	---	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base, Lance et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard, Fin Tireur

Visez les yeux! **ACTIF** – Duinhir excelle à viser les points faibles des monstres les plus terribles avec une précision létale.

Duinhir peut relancer les Jets pour Toucher ratés quand il Tire sur un **Monstre** ennemi. De plus, si Duinhir parvient à Blesser un **Monstre** ennemi avec une Attaque de Tir (i.e., la Blessure a été infligée et n'a pas été sauvegardée), il inflige 1D3 Blessures au lieu d'une.

Seigneur du Val de la Racine Noire **PASSIF** – Duinhir a formé son peuple à l'art du tir à l'arc; tant qu'il est présent, ses hommes gardent leur sang-froid et ne manquent jamais leur cible.

Les autres figurines du **Val de la Racine Noire** alliées à moins de 3" de Duinhir peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Toucher quand elles Tirent durant la Phase de Tir, à condition qu'elles ne se soient pas Déplacées durant la Phase de Mouvement précédente.



Les habitants du Val de la Racine Noire ont durement souffert des attaques d'Orques et de Corsaires, car leur fief de Morthond est dépourvu de fortifications majeures où se réfugier. Pour se défendre, les Hommes du Val de la Racine Noire sont devenus archers d'élite, formés à tirer vite et juste pour protéger leurs foyers à distance. Au combat, ils font pleuvoir des traits meurtriers de loin et redoutent le corps-à-corps.

ARCHER DU VAL DE LA RACINE NOIRE 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	3+	3	4	1	1	8+	7+

♦ Race Homme	♦ Faction Gondor, Val de la Racine Noire	♦ Type d'Unité Guerrier, Infanterie	♦ Socle 25mm
------------------------	--	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

OPTIONS

Un Archer du Val de la Racine Noire peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Cor de guerre 25 points
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Tir de Précision **PASSIF** – Leur entraînement constant a fait des Archers du Val de la Racine Noire des tireurs d'élite, même sous la pression du champ de bataille.

Lorsqu'ils bénéficient des effets d'un Tir Héroïque, les Archers du Val de la Racine Noire peuvent relancer les Jets pour Blesser ratés lorsqu'ils effectuent des Attaques de Tir.



Le Rohan



Éorl le Jeune fut le premier Roi du Rohan. En venant à l'aide du Gondor en temps de grand péril, Éorl et ses proches participèrent à la défaite des armées qui voulaient détruire Minas Tirith et briser le royaume du Gondor. En reconnaissance de cet acte noble, Éorl reçut la terre du Calenardhon, qui deviendra par la suite le royaume du Rohan. C'est ainsi que naquit une alliance qui perdura même dans la pire adversité.

EORL LE JEUNE **LEGACY**120 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	7	3	3	5+	5+	3	2	2

♦ **RACE** Homme ♦ **FACTION** Rohan ♦ **TYPE D'UNITÉ** Héros, Cavalerie, Unique ♦ **SOCLE** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base, Bouclier, Javelots et Felaróf.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Fils d'Eorl)

Personnage de Légende **PASSIF** – Eorl est un héros puissant dans l'histoire du Rohan, l'homme qui a fondé ce grand royaume.

À chaque Tour, la première fois qu'Eorl dépense un Point de Puissance, lancez un D6. Sur un résultat de 4+, le Point de Puissance est gratuit et la réserve de Points de Puissance d'Eorl n'est pas réduite.

Maîtrise du Javelot **ACTIF** – Les Javelots sont une arme commune au Rohan et les Rohirrim savent les utiliser de près comme de loin.

Cette figurine peut utiliser ses Javelots comme Lance lors de la Phase de Combat, tant qu'elle n'a pas fait d'Attaque de Tir avec dans la Phase de Mouvement ou de Tir précédente.

FELARÓF

Felaróf est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	RACE	FACTION	TYPE D'UNITÉ	SOCLE
12"	2	6+	3	5	0	1	7+	7+	Cheval	Rohan	Monture	40mm



FILS D'EORL **LEGACY**20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	4	6	2	1	6+	6+

♦ **RACE** Homme ♦ **FACTION** Rohan ♦ **TYPE D'UNITÉ** Guerrier, Cavalerie, Élite ♦ **SOCLE** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base, Bouclier et Cheval caparaçonné.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert

Cavaliers d'Eorl **ACTIF** – Dans les premiers jours du Rohan, les Fils d'Eorl furent entraînés par le roi en personne, chevauchant au côté de leur seigneur sur le champ de bataille.

Un Fils d'Eorl à moins de 6" d'Eorl le Jeune gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Les Fils d'Eorl sont un groupe d'élite issu des Chevaliers Royaux du Rohan, fondé lors du règne du premier roi du Rohan par Éorl le Jeune lui-même. Bien qu'ils ne soient qu'un petit nombre, ces cavaliers experts forment une troupe d'élite.



ROI DES HOMMES DU ROHAN..... 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	5	2	2	4+	5+	2	2	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

Ce profil ne peut être recruté que dans l'armée des Royaumes des Hommes.

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- Échanger l'Armure par une Armure lourde..... 5 points
- Lance de Cavalerie..... 5 points
- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan)

Au cours des âges, de nombreux peuples humains furent dirigés par de grands rois qui les protégeaient et cherchaient à faire rayonner leurs royaumes en Terre du Milieu. Ces puissants hommes incarnaient les vertus caractéristiques de leurs peuples respectifs. Chez les rois du Rohan, cela se traduisait évidemment par l'exceptionnelle adresse des souverains dans l'art de l'équitation. Si tous les Rois du Rohan ne furent pas aussi mythiques qu'Eorl le Jeune ou puissants que le grand Helm Poing de Marteau, tous menèrent les Rohirrim à la bataille en chevauchant leurs fiers destriers dans des charges de cavalerie légendaires.





Un des plus grands rois de l'histoire du Rohan, Helm Poing de Marteau est l'objet de nombreuses chansons et légendes qui relatent ses actes épiques. Roi noble, mais entêté, Helm ne supporte pas qu'on lui manque de respect et son tempérament peut parfois obscurcir son jugement. C'est son sang chaud qui l'amène à tuer accidentellement Freca après que le Seigneur de la Marche de l'Ouest a défié son autorité; un simple coup de poing du puissant Helm suffit à avoir raison de lui. Quand le fils de Freca lève une armée pour assaillir Edoras, Helm mène ses guerriers pour défendre la ville. Il ne fait preuve d'aucune peur en déployant sa force et ses aptitudes martiales pour protéger son peuple et détruire quiconque voudrait usurper le trône du Rohan.

HELM POING DE MARTEAU, ROI DU ROHAN160 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	5	7	3	3	4+	5+	3	3	3

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme à deux mains, Arme de base et le Cor du Poing de Marteau.

Le Cor du Poing de Marteau **ACTIF** – Le Cor du Poing de Marteau est un Cor de guerre **Unique**. De plus, une fois par partie au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, Helm peut souffler dans le Cor du Poing de Marteau pour intimider l'ennemi.

Jusqu'à la Phase Finale du Tour, les figurines ennemies à moins de 24" de Helm subissent une pénalité de -1 pour tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan)

Le Poing de Marteau **ACTIF** – Helm est incroyablement fort, bien plus que n'importe quel homme normal, car il est un descendant des grands héros de l'Edain. Il est dit qu'un seul coup de poing du Roi du Rohan peut tuer un homme.

Helm n'est jamais, au grand jamais, considéré comme Désarmé.

Au Cœur de la Mêlée **ACTIF** – Helm ne s'est jamais retenu dans une bataille et, une fois qu'elle a commencé, il s'y jette corps et âme.

Helm Poing de Marteau peut déclarer un Combat Héroïque gratuit à chaque Phase de Combat. Cependant, une fois qu'il a tué une figurine ennemie, il doit impérativement Charger une figurine ennemie lorsqu'il se Déplace s'il le peut, et ce pour le reste de la partie.



HALETH, PRINCE DU ROHAN..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	6	3	3	4+	5+	3	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux

Défenseur d'Edoras **ACTIF** – Quand Edoras est attaquée, Haleth se bat pour défendre la capitale malgré une situation qui empire constamment.

Si Haleth est en infériorité numérique dans un Combat, et qu'il remporte le Jet de Duel, il peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.

Le fils aîné de Helm Poing de Marteau, héritier du trône du Rohan, est celui qui ressemble le plus à son père – grand, fort, et très bon combattant. Il est bon vivant et rit beaucoup. Il se montre aussi impulsif et sur la défensive, tout particulièrement quand on remet en question l'invincibilité de son père. Mais il est aussi courageux et loyal, prêt à mettre sa vie en jeu. Quand les armées du pays de Dun viennent piller le Rohan, Haleth prend les armes sans hésitation et chevauche aux côtés de son père pour défendre sa patrie. Peu peuvent se dresser face à Haleth et espérer l'égaliser en combat, et il faudrait des méthodes plus rusées pour abattre le prince du Rohan...



HÁMA, PRINCE DU ROHAN..... 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	6	2	2	6+	5+	2	3	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Défense Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Fin Tireur

Le Poète Guerrier **PASSIF** – La passion de Háma va aux chansons et aux histoires, dont il se sert pour inspirer ceux qui le suivent à accomplir nombre d'exploits.

Háma peut dépenser un Point de Volonté au début de n'importe quelle Phase de Combat pour utiliser cette capacité. S'il le fait, les figurines du **Rohan** alliées à moins de 6" de Háma peuvent relancer les résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups jusqu'à la fin du Tour.

À la différence de son frère aîné, Háma est insouciant, généreux et a l'âme d'un poète. Naturellement doué en musique, il préfère chanter les grandes batailles qu'y participer. C'est un individu calme et sensible qui préfère la musique et la poésie à l'escrime. Cependant, cela ne veut pas dire que Háma est incapable de se battre et il reste un adversaire valeureux, tout particulièrement doué à l'arc. Quand Edoras est assiégée, Háma estime qu'il est de son devoir d'assister son père et son frère dans la défense de la cité, pour permettre à son peuple de se mettre en sécurité. Il est très proche de sa sœur cadette Héra et ferait tout pour la protéger.



Fille de Helm et soeur cadette de Haleth et Hâma, Héra est une jeune femme indomptable et têtue qui savait monter à cheval avant même de savoir marcher. Héra préfère l'aventure et la découverte à une vie paisible. Quand Edoras est attaquée, Héra protège la population contre l'invasion de l'armée de Wulf. C'est grâce à sa vivacité d'esprit et à son courage que ceux qui ne pouvaient pas combattre ont pu fuir la cité et atteindre le sanctuaire de Fort-le-Cor.

HÉRA, FILLE DE HELM 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	5	2	2	4+	4+	3	2	3

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Armes de base et Longue-vue.

Longue-vue **ACTIF** – Héra peut ignorer la Règle Spéciale *Discretion* des figurines ennemies, et peut donc déterminer normalement une Ligne de Vue sur celles-ci.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Ashere.....20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalière Experte, Seigneure des Chevaux

Fille du Rohan **PASSIF** – Héra est farouchement indépendante et une guerrière très capable; ceux qui la sous-estiment découvrent son talent à leurs dépens.

Si Héra est impliquée dans un Combat où il n'y a qu'une unique figurine de chaque côté, sans qu'aucune des deux ne soit Soutenue, alors Héra augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 et peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups.

ASHERE

Ashere est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	RACE	FACTION	Type d'Unité	Socle
10"	2	6+	3	4	0	1	7+	7+	Cheval	Rohan	Monture	40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Célérité **ACTIF** – Pendant l'Activation d'Héra, si elle est montée sur Ashere, elle peut déclarer qu'Ashere utilise cette Règle Spéciale. Si elle le fait, Ashere augmente sa valeur de Mouvement à 12" et gagne la Règle Spéciale *Créature des Bois* jusqu'à la fin de l'Activation d'Héra – cependant, Héra ne peut pas Charger pendant ce Mouvement.





OLWYN, DAMOISELLE PROTECTRICE DU ROHAN..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	3	2	5+	5+	2	2	3

◇ Race Homme	◇ Faction Rohan	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalière Experte, Seigneure des Chevaux, Protectrice Attitrée (Héra)

Guerrière Vaillante **ACTIF** – Olwyn est une Damselle Protectrice du Rohan depuis nombre d'années et sait parfaitement se défendre au combat.

Tant qu'Olwyn est en infériorité numérique dans un Combat, les figurines ennemies ne peuvent la Blesser que sur un résultat de 6 quand elles portent leurs Coups, indépendamment de leur Force.

Notez que, puisque cela ne requiert pas un résultat de 6 naturel, les figurines ennemies peuvent utiliser des Points de Puissance pour améliorer leur Jet pour Blesser et n'importe quel bonus pour Blesser s'applique normalement.





Jeune écuyer du roi, Lief est aussi l'assistant personnel de Helm à la cour. Contrairement à ses pairs, Lief n'est pas un excellent cavalier ni particulièrement doué avec une lame. Néanmoins, le jeune homme excelle dans sa loyauté envers le roi et les devoirs qui lui sont confiés. Il est souvent chargé de transmettre les décrets du roi et des parchemins contenant des instructions aux différents seigneurs du Rohan. Quand Edoras est assiégée, Lief aide ceux qui ne peuvent pas se battre à fuir la cité pour partir à Fort-le-Cor, et là-bas, Lief aide encore Héra à rallier les troupes pour défendre la forteresse contre les hordes d'Hommes des Collines au-dehors.

LIEF, PAGE DE HELM..... 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	4+	3	4	1	2	7+	7+	1	5	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Seigneur des Chevaux

Les Ordres d'Edoras **PASSIF** – *En tant qu'émissaire du roi, il est du devoir de Lief de porter les ordres de la lignée royale du Rohan auprès des guerriers et nobles du royaume.*

Lief peut dépenser un Point de Volonté à la fin de son Activation pour utiliser cette capacité, tant qu'il n'est pas Engagé au Combat. S'il le fait, choisissez l'un des ordres suivants ; ses effets durent jusqu'à la fin du Tour. Chaque ordre ne peut être choisi qu'une fois par partie.

- Les **Héros** du **Rohan** alliés à moins de 3" de Lief peuvent déclarer un Combat Héroïque gratuit.
- Les figurines du **Rohan** alliés à moins de 3" de Lief gagnent la Règle Spéciale *Sans Peur*.
- Les figurines du **Rohan** alliés à moins de 3" de Lief ne subissent pas de pénalité de -1 pour Toucher quand elles se Déplacent avant de Tirer, et peuvent relancer les Jets pour Toucher ratés quand elles font des Attaques de Tir.
- Les figurines du **Rohan** alliés qui commencent leur Activation à moins de 3" de Lief gagnent les Règles Spéciales *Créature des Bois* et *Montagnard*.
- Les figurines du **Rohan** alliés qui commencent leur Activation à moins de 3" de Lief augmentent leur valeur de Mouvement de 2".



FRÉALÁF, PREMIER MARÉCHAL DU RIDDERMARK..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	5	3	3	4+	4+	2	3	3

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux

Respect Mutuel **ACTIF** – Fréaláf respecte grandement sa cousine Héra et fera tout ce qui est en son pouvoir pour la sortir des situations épineuses où elle se met.

Tant qu'il est à moins de 6" d'Héra, Fréaláf gagne la Règle Spéciale Maître Stratège (4+).

Seigneur de Harrowdale **PASSIF** – La garnison de Harrowdale est très loyale à Fréaláf et l'accompagnera où qu'il aille.

Tous les Guerriers du Rohan inclus dans la Troupe de Fréaláf sont automatiquement améliorés en Guerriers de Harrowdale. Les Guerriers de Harrowdale qui ont une Ligne de Vue sur Fréaláf peuvent relancer les Tests d'Intelligence ratés et gagnent la Règle Spéciale Mur de Boucliers.

Neveu de Helm Poing de Marteau, Fréaláf est le Premier Maréchal du Riddermark et le Seigneur de Harrowdale. Bien que relativement jeune, Fréaláf est plus sage qu'il n'y paraît, tant comme combattant que comme commandant. Quand Helm Poing de Marteau est déterminé à affronter Freca, c'est Fréaláf qui tente de le convaincre de retenir sa main; lorsque les armées de Wulf encerclent Edoras, c'est Fréaláf qui veut convaincre son seigneur d'abandonner la cité pour mettre le peuple en sécurité – une suggestion qui lui vaut d'être exclu du conseil de guerre du roi, son oncle, qui lui enjoint dédaigneusement de fuir se cacher à Dunharrow. Malgré cela, Fréaláf reste loyal au roi et à sa lignée, et viendra au secours d'Héra quand elle en aura le plus besoin.



HELM POING DE MARTEAU, SPECTRE DE FORT-LE-COR180 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	5+	6	5	3	3	3+	5+	3	3	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et le Cor du Poing de Marteau.

Le Cor du Poing de Marteau **ACTIF** – Le Cor du Poing de Marteau est un Cor de guerre **Unique**. De plus, une fois par partie au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, Helm peut souffler dans le Cor du Poing de Marteau pour intimider l'ennemi.

Jusqu'à la Phase Finale du Tour, les figurines ennemies à moins de 24" de Helm subissent une pénalité de -1 pour tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Imposant (4), Sans Peur, Haine (Pays de Dun), Coup Puissant

Le Poing de Marteau **ACTIF** – Helm est incroyablement fort, bien plus que n'importe quel homme normal, car il est un descendant des grands héros de l'Edain. Il est dit qu'un seul coup de poing du Roi du Rohan peut tuer un homme.

Helm n'est jamais, au grand jamais, considéré comme Désarmé.

Roi Déchu **ACTIF** – Ayant perdu son royaume et ses fils, Helm se perd dans une folie qui le rend incapable de diriger son peuple.

Si votre Armée inclut Helm, il ne peut jamais être le **Général** de votre Armée, même s'il est le **Héros** de plus haut Rang de Héros. De plus, Helm ne peut jamais émettre de « Tenez bon! » et les figurines alliées ne peuvent bénéficier d'aucune de ses Actions Héroïques.

Rage Folle **ACTIF** – Rendu fou par la fureur et le chagrin, Helm n'aura aucune pitié pour ses ennemis et la vue de cet ancien roi se déchainant dans les lignes ennemies est proprement terrifiante.

Helm Poing de Marteau doit toujours Charger s'il le peut. De plus, si Helm Charge au Combat, il gagne la Règle Spéciale **Terreur** jusqu'à la Phase Finale du Tour, et peut déclarer un Combat Héroïque gratuit pendant la Phase de Combat.





HÉRA, PROMISE À LA MORT125 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	5	3	3	4+	4+	3	3	3

◇ **Race**
Homme

◇ **Faction**
Rohan

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur, Agilité Surnaturelle

La Guerrière Promise **PASSIF** – La vue d'Héra dans sa tenue de mariée éthérée est destabilisante et irréelle, ce qui suffit à faire douter les guerriers les plus confiants.

Les figurines ennemies Engagées au Combat avec Héra ne peuvent pas déclarer de Frappe Héroïque.

Furie de Poing de Marteau **ACTIF** – En tant que dernière descendante de Helm Poing de Marteau, Héra se bat pour que l'on se rappelle de la bravoure et de la force de sa lignée.

Lors d'un Tour où Héra Charge, elle doit relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand elle porte ses Coups.





Roi du Rohan pendant la Guerre de l'Anneau, Théoden a été victime de la corruption du Magicien Blanc, Saroumane, qui a fait de lui une coquille vide à peine capable de prononcer son propre nom. Après avoir souffert ainsi pendant de nombreuses années, Théoden fut libéré par la venue de Gandalf, qui rompit l'emprise de Saroumane, restaurant ainsi la noblesse du roi. Peu de temps après avoir mené son peuple à la victoire au Gouffre de Helm, Théoden reçoit l'appel à l'aide du Gondor; un appel auquel il répond en préparant ses hommes à partir au Sud vers les champs du Pelennor. Bien que cette bataille lui coûte finalement la vie, les actes héroïques accomplis au Pelennor seront chantés dans les légendes – certaines rivalisant avec celles des ancêtres de Théoden.

THÉODEN, ROI DU ROHAN 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	2	5+	5+	3	3	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Herugrim.

Herugrim **ACTIF** – Herugrim est une Arme de base **Unique**. De plus, si une figurine combattant avec Herugrim obtient une égalité à son Jet de Duel et qu'elle a la même valeur de Combat que son adversaire (i. e., les deux camps ont Combat 5, ou plus si Théoden a déclaré une Frappe Héroïque), alors au lieu de lancer une main neutre pour déterminer le vainqueur, cette figurine l'emporte automatiquement. Si les deux camps ont une règle similaire, jetez la main neutre normalement.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Nivacrin caparaçonné.....25 points
- Nivacrin20 points
- Échanger l'Armure contre une Armure lourde.....5 points
- Bouclier.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan)

« **En avant, ne craignez aucune obscurité** » **ACTIF** – Le roi parle avec une telle ferveur que ses cavaliers sont prêts à mourir pour lui.

La Portée du « Tenez bon ! » de Théoden est de 12" au lieu de 6".

« **Mais le cœur des hommes est aisément corrompible** » **PASSIF** – La tromperie de Gríma parvint à empoisonner l'esprit du roi, permettant à Saroumane de le corrompre et de faire de Théoden l'ombre de lui-même.

Tant que Gríma Langue-de-Serpent est à moins de 6" de Théoden, ce dernier réduit sa valeur de Combat à 3, et ne peut pas déclarer d'Actions Héroïques ni dépenser de Points de Volonté.

NIVACRIN

Nivacrin est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	4	0	1	7+	7+

♦ **RACE**
Cheval

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

Si Nivacrin porte son caparaçon, améliorez sa Défense à 5.

RÈGLES SPÉCIALES

Compagnon Fidèle **ACTIF** – Tant qu'il est monté sur Nivacrin, Théoden peut relancer tous ses Tests de Bravoure ratés pour Charger un ennemi **Terrifiant**.



THÉODRED, PRINCE DU ROHAN..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	6	3	2	5+	6+	3	3	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Brego20 points
- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan)

Charge Impétueuse **ACTIF** – Théodred n'a jamais connu la défaite et son assurance causera un jour sa perte.

Quand Théodred se Déplace, il doit toujours Charger une figurine ennemie si c'est possible. De plus, lors d'un Tour où Théodred Charge, il doit relancer ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.

BREGO

Brego est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	4	0	1	6+	6+

♦ **RACE**
Cheval

♦ **FACTION**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Monture Fiable **ACTIF** – Lorsque Theodred doit être Jeté à Terre alors qu'il chevauche Brego, et que Brego n'est pas tué par l'effet qui a pour conséquence que Theodred est Jeté à Terre, Theodred peut alors jeter un D6 avant que Brego ne devienne une Monture Isolée. Sur un résultat de 6, Theodred n'est pas Jeté à Terre et continue de monter Brego. Theodred peut utiliser de la Puissance pour modifier ce Jet.





Éomer est le neveu du roi et l'un des meilleurs guerriers du Rohan. En tant que Maréchal du Riddermark, il commande les cavaliers du Rohan. Bien qu'exilé sur ordre de Gríma, Éomer est resté loyal au Rohan et à son seigneur légitime, et vient en aide à son peuple pour briser le siège du Gouffre de Helm. C'est pourtant lors de la Bataille des Champs du Pelennor qu'Éomer se fait véritablement un nom. Suite à la mort de Théoden et à celle, présumée, de sa sœur Éowyn, Éomer combat comme un possédé, massacrant Orques, Haradrim et même Mûmakil au mépris de sa propre survie, prêt à tout pour venger sa famille.

ÉOMER, MARÉCHAL DU RIDDERMARK 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	6	3	3	4+	5+	3	3	3

♦ Race Homme	♦ Faction Rohan	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Gúthwinë.

Gúthwinë **ACTIF** – Gúthwinë est une Arme de base **Unique**. De plus, à chaque fois qu'une figurine armée de Gúthwinë obtient un résultat de 6 naturel sur ses Jets pour Blesser en portant ses Coups, elle peut immédiatement faire un Jet pour Blesser supplémentaire contre la même Cible. Si ce Jet pour Blesser supplémentaire obtient un résultat de 6 naturel, il ne bénéficie pas de cette Règle Spéciale.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Piedardent caparaçonné.....25 points
- Piedardent20 points
- Bouclier.....5 points
- Javelots.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan)

Le Prix du Chagrin **ACTIF** – Le dévouement d'Éomer à sa famille est tel qu'il sombrerait dans la folie si ses proches venaient à périr.

Si Théoden ou Éowyn sont inclus dans la même Armée qu'Éomer, et que l'un (ou les deux) est retiré comme Perte, alors pour le restant de la partie, Éomer doit relancer tous ses Jets pour Blesser ratés lorsqu'il porte ses Coups. De plus, pour le restant de la partie, quand Éomer se Déplace, il doit Charger une figurine ennemie si c'est possible.

PIEDARDENT

Piedardent est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	♦ Race Cheval	♦ Faction Rohan	♦ Type d'Unité Monture	♦ Socle 40mm
12"	2	6+	3	4	0	1	7+	7+				

Si Piedardent porte son caparaçon, améliorez sa Défense à 5.



ÉOWYN, DAMOISELLE PROTECTRICE DU ROHAN..... 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	4	2	2	4+	5+	2	2	3

◇ Race Homme	◇ Faction Rohan	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Merry25 points
(ne peut être recruté avec Éowyn que si elle est à cheval)
- Cheval20 points
- Armure5 points
- Bouclier.....5 points
- Javelots.....5 points

Merry **PASSIF** – Si Éowyn est améliorée en prenant Merry, alors Merry est traité comme Passager sur le cheval d'Éowyn. Merry utilise le profil de Mériadoc Brandebouc, Écuyer du Rohan, a un Bouclier et a le rang de Héros Indépendant. Merry compte dans le nombre total de figurines de l'Armée et pour déterminer le Seuil de Démoralisation, mais ne prend pas de place dans la Troupe d'Éowyn.

Tant que Merry est monté sur le cheval d'Éowyn, Éowyn gagne la Règle Spéciale *Résistante à la Magie*, augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 et peut dépenser les Points de Puissance, Volonté et Destin de Merry comme si c'étaient les siens.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalière Experte, Seigneure des Chevaux

« **Je vous tuerai si vous le touchez!** » **ACTIF** – L'amour qu'Éowyn porte à son oncle la poussera à le protéger à tout prix. S'il arrivait malheur à Théoden, Éowyn ferait tout pour le venger.

Tant qu'elle est à moins de 3" de Théoden, Éowyn peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups.

De plus, si Théoden est tué et retiré comme Perte, notez la figurine ennemie qui a tué Théoden. Pour le restant de la partie, Éowyn gagne la Règle Spéciale *Sans Peur* et doit relancer tous les Jets pour Blesser ratés quand elle porte ses Coups contre cette figurine.



MERIADOC BRANDEBOUC, ÉCUYER DU ROHAN 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	4	1	2	5+	6+	1	1	2

♦ **Race**
Hobbit

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cape elfique 5 points
- Bouclier 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Pippin étant parti avec Gandalf, Merry a juré fidélité à Théoden pour pouvoir se joindre au combat contre le Seigneur des Ténèbres. Bien qu'il ait été prévu de le laisser en arrière sans qu'il participe à la chevauchée vers le Pelennor, Merry se trouva une place sur le cheval d'Éowyn pour rallier Minas Tirith. Là-bas, sur les Champs du Pelennor, Merry fit preuve d'une bravoure exceptionnelle, refusant d'abandonner même cerné par les Orques, les titanesques Mûmakil et même face au maléfique seigneur des Nazgûl – un adversaire que Merry contribua grandement à vaincre, poignardant le Nazgûl par derrière et donnant à Éowyn l'ouverture pour le coup fatal.





DÉORWINE, MAÎTRE DE LA CAVALERIE ROYALE 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	6+	6+	2	2	2

◇ Race Homme	◇ Faction Rohan	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan), Protecteur Attitré (Théoden)

Pour Théoden! ACTIF – Déorwine a juré de servir Théoden jusqu'à son dernier souffle et mettra tout en œuvre pour protéger son souverain.

Durant l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si Théoden est Engagé en Combat et se trouve à moins de 6" de Déorwine, Déorwine peut alors déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, Déorwine devra alors rejoindre le Combat de Théoden. Si ce n'est pas possible, Déorwine doit alors se Déplacer aussi près que possible de Théoden. Déorwine ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale s'il se trouve dans le même Combat que Théoden.



GAMELIN, CAPITAINE DU ROHAN 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	2	2	6+	5+	2	1	1

◇ Race Homme	◇ Faction Rohan	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque

OPTIONS

- Étendard Royal du Rohan40 points
- Cheval20 points

Étendard Royal du Rohan PASSIF – L'Étendard Royal du Rohan est une Bannière **Unique** avec une Portée de 6". Gamelin ne subit pas de malus de -1 au Jet de Duel pour être équipé d'une Bannière.

De plus, à chaque fois qu'un **Héros** allié du **Rohan** à moins de 6" de l'Étendard Royal du Rohan dépense un Point de Puissance, il peut jeter un D6. Sur un résultat de 6 naturel, le Point de Puissance est gratuit et n'est pas dépensé.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Commandant (Garde Royal du Rohan), Protecteur Attitré (Théoden)

Déorwine est le chef de la garde royale de Théoden à Edoras, un poste qu'il a mérité après de longues années de service loyal auprès de la lignée royale du Rohan. Guerrier accompli et cavalier émérite, Déorwine a combattu aux côtés de son souverain à de nombreuses reprises durant le règne de Théoden, montrant à chaque fois une détermination sans faille dans son devoir de le protéger. Lorsque les Rohirrim chevauchent pour secourir le Gondor lors de la bataille des Champs du Pelennor, Déorwine se tient une fois encore aux côtés de son roi, bien décidé à faire honneur au titre qu'il porte, même dans les situations les plus désespérées.

Capitaine dans la garde royale depuis de nombreuses années, Gamelin est l'un des conseillers les plus proches du roi Théoden. Gamelin possède une sagesse paisible et prodigue ses conseils à son seigneur lorsque celui-ci en a besoin. Au combat, Gamelin a l'honneur de porter l'Étendard Royal du Rohan et est chargé de s'assurer que ses couleurs restent brandies pour inspirer les Rohirrim. Toujours aux côtés de son suzerain, Gamelin combat auprès de Théoden en toutes circonstances et partage tous les périls qu'il affronte.



Háma est le capitaine des gardes du palais de Théoden et l'hostiaire de Meduseld, chargé de garder la porte du roi. Il est du devoir de Háma de diriger les gardes du corps du roi et de s'assurer que quiconque approche Théoden ne saura lui faire du mal. Bien qu'il n'ait pu qu'obéir, impuissant, quand son seigneur plongeait dans le désespoir sous l'influence de Saroumane, Háma fait confiance à Gandalf pour libérer Théoden de ses tourments, ramener le roi de jadis, et permettre le renouveau du royaume du Rohan.

HÁMA, CAPITAINE DU ROHAN 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde Royal du Rohan), Protecteur Attitré (Théoden)

Hostiaire de Meduseld **PASSIF** – Háma et la Garde Royale qu'il commande sont chargés d'assurer la protection de Théoden et de repousser les intrus de ses terres.

Tant que Théoden est en vie et sur le champ de bataille, Háma et tous les Gardes Royaux à moins de 6" de lui comptent comme ayant la Règle Spéciale Imposant (2).



Quand le Gouffre de Helm est assiégé, les hommes de tout âge sont appelés aux armes. Parmi les plus jeunes se trouve Haleth, le fils de Háma, qui va se battre contre Isengard. Bien qu'effrayé, Haleth a fait vœu de combattre et cherche conseil auprès d'Aragorn, qui lui prodigue des paroles de courage. Ces mots l'inspireront, lui et tous ceux à ses côtés, pour continuer à mener une bataille qui semble perdue d'avance. C'est par ses actes de courage que Haleth espère rendre fier son défunt père.

HALETH, FILS DE HÁMA..... 30 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	4+	3	4	1	2	6+	7+	1	1	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayé

« Il y a toujours de l'espoir » **ACTIF** – Inspiré par les paroles qu'Aragorn lui a adressées, Haleth se bat pour que le Gouffre de Helm ne tombe pas.

Tant qu'il est à moins de 6" d'Aragorn, Haleth augmente sa caractéristique d'Attaques à 2.

Battez-vous Jusqu'au Dernier **PASSIF** – La vue des plus jeunes guerriers combattant pour leur peuple incite le reste des Rohirrim à tout donner pour la défense du Gouffre de Helm.

Si, au début de la Phase de Combat, Haleth est Engagé au Combat, alors pour toute la Phase de Combat, Aragorn et les autres figurines d'**Infanterie** du **Rohan** alliées à moins de 6" de Haleth gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat. Ce bénéfice disparaît immédiatement si Haleth est tué.



ALDOR, ARCHER DU ROHAN 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	5+	3	4	1	1	7+	8+	1	1	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayé

Aldor fait partie des hommes âgés du Rohan qui doivent prendre les armes au siège du Gouffre de Helm. Hélas, Aldor n'est plus aussi vigoureux que dans sa jeunesse et a déjà connu maints hivers dans sa longue vie. Sa force et sa visée ne sont plus ce qu'elles étaient et Aldor peine à bander et maintenir son arc, ce qui fait que la flèche part souvent avant qu'il ne soit prêt. Malgré cela, ses flèches semblent régulièrement atteindre leur cible, sans doute plus par chance que par talent.

Nerfs Fragiles **ACTIF** – Aldor est un vieil homme; retenir une flèche longtemps lui coûte de l'énergie et elles partent bien souvent avant qu'il ait l'intention de les décocher.

Aldor doit toujours Tirer le premier lors de la Phase de Tir, et ce, avant même que les Tirs Héroïques soient résolus. Cependant, Aldor ne peut pas déclarer de Tir Héroïque lui-même.

Tir Chanceux **ACTIF** – Que ce soit grâce à des années d'entraînement ou plus probablement par une chance insolente, Aldor atteint très fréquemment sa cible.

Aldor doit relancer les Jets pour Toucher et pour Blesser ratés lorsqu'il Tire.



ERKENBRAND, CAPITAINE DU ROHAN **LEGACY** 90 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	2	2	6+	6+	2	2	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Cavalerie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base, Bouclier, Cheval et le Cor de Poing de Marteau.

Cor de Poing de Marteau **ACTIF** – Le Cor de Poing de Marteau est un Cor de guerre **Unique**. De plus, une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Mouvement, Erkenbrand peut faire retentir le redoutable souffle du Cor de Poing-de-Marteau. Jusqu'à la Phase Finale du Tour, les figurines ennemies à moins de 24" d'Erkenbrand subissent un malus de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Force Héroïque

OPTIONS

Les Cavaliers du Rohan dans la Troupe d'Erkenbrand peuvent être améliorés en Boucliers Rouges de l'Ouestfolde pour +1pt par figurine. Les Boucliers Rouges de l'Ouestfolde considèrent Erkenbrand comme une Bannière.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux

Légende vivante du Rohan, Erkenbrand au Bouclier Rouge a sauvé d'innombrables villages de l'Ouestfolde des raids d'Orques et d'Hommes de Dun. Il a été aussi d'une aide précieuse dans la bataille au Gouffre de Helm, menant la charge de son Eored pour briser l'armée de la Main Blanche. Le nombre de victoires gagnées par Erkenbrand a fait du Bouclier Rouge, que lui et ses hommes portent à la bataille, un symbole d'espoir dans le royaume des seigneurs des chevaux.



Capitaine du Rohan à l'époque de la Guerre de l'Anneau, Elfhelm s'est illustré comme un guerrier talentueux et un meneur digne de son rang. S'il manie l'épée avec l'habileté attendue d'un capitaine rohirrim, c'est surtout dans l'art du lancer de javelot qu'Elfhelm excelle. Peu dans les rangs des cavaliers du Rohan peuvent rivaliser avec sa maîtrise : il projette ses lances d'un geste sûr, transperçant ses ennemis à distance avec une précision redoutable.

ELFHELM, CAPITAINE DU ROHAN 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	3+	4	6	3	2	6+	6+	2	1	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier, Arme de base et Javelots.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Défense Héroïque
- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux

Précision Millimétrée **ACTIF** – *Maître incontesté du javelot, Elfhelm lance ses armes avec une précision mortelle, fauchant ses ennemis avant même qu'ils n'approchent.*

Elfhelm ne subit jamais le malus de -1 pour Toucher s'il s'est Déplacé quand il utilise ses Javelots. De plus, quand il Tire ses Javelots, Elfhelm peut relancer tous les Jets pour Toucher ratés, tous les Jets pour Blesser ratés et tous les Tests de Trajectoire ratés.



Guerrier sauvage de l'Ouestfolde, Grimbald a probablement plus en commun avec les hommes des collines du Pays de Dun qu'avec les Rohirrim. Grimbald combattit vaillamment aux cotés de Théodred aux Gués de l'Isen, utilisant sa force exceptionnelle pour pourfendre d'innombrables Uruk-hai. Ceux qui suivent Grimbald sont tout aussi sauvages et féroces que leur chef, et sont de proches descendants de Helm Poing de Marteau - et sa force continue de couler à travers leurs veines.

GRIMBOLD DE GRIMSLADE **LEGACY** 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	5	2	2	6+	6+	2	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

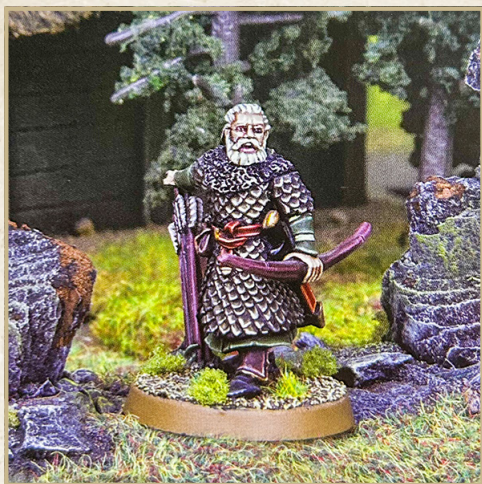
- Force Héroïque

OPTIONS

Les Guerriers du Rohan dans la Troupe de Grimbald peuvent être améliorés en Helmingas pour +1pt par figurine. Les Helmingas ont une valeur de Force de 4 au lieu de 3.

RÈGLES SPÉCIALES

Coup Puissant



GRAND VENEUR DU ROI **LEGACY** 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	3+	4	5	1	2	6+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc long.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur

Les Grands Veneurs du Roi comptent parmi les meilleurs archers dans les rangs des Rohirrim, capables d'abattre un ennemi à grande distance avec une seule flèche. Ces guerriers sont chargés de cibler les capitaines ennemis afin de s'assurer qu'ils tombent avant que les lignes de front des armées ne se rencontrent dans le tumulte de la bataille.

Maître Archer **ACTIF** – L'habileté des Veneurs est telle qu'on dit qu'ils ne manquent jamais leur cible, aussi bien cachée soit-elle.

Cette figurine ne rate ses Tests de Trajectoire que sur un résultat de 1 naturel. De plus, si cette figurine tue un **Héros** ou un **Monstre** adverse avec une Attaque de Tir, alors vous pouvez rétablir les Points de Puissance de cette figurine à leur niveau initial.



CAPITAINE DU ROHAN 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	4+	4	5	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points
- Échanger l'Armure contre une Armure lourde 5 points
- Bouclier 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux

Ceux qui dirigent les troupes de guerriers du Rohan viennent de nombreux milieux. Humbles éleveurs de villages ou nobles seigneurs de plus grandes forteresses, ces capitaines partagent pourtant les mêmes traits – un grand talent en équitation, la sagesse et la patience dans la bataille, et la loyauté de ceux qui les suivent. Quand des pillards orques, uruk ou venus du Pays de Dun attaquent les terres du Rohan, ces capitaines mènent leurs guerriers pour défendre le royaume sans hésitation.





Les Rohirrim sont un peuple résistant qui a défendu ses terres contre les forces du Mal pendant des années. Bien que le Rohan n'ait pas d'armée régulière comme le Gondor, ceux qui vivent dans les divers villages et campements possèdent un entraînement militaire suffisant pour prendre les armes lorsque cela est nécessaire. S'ils vivent dans la peur constante de l'ombre de Sauron, et plus récemment de la menace d'Isengard, les Rohirrim choisissent de combattre ces périls à la pointe de la lance, de l'épée ou de la flèche.

GUERRIER DU ROHAN6 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	4	1	1	7+	6+

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Rohan

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier du Rohan doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cor de guerre, Bouclier et Javelots28 points
- Bannière25 points
- Bouclier et Javelots3 points
- Arc1 point
- Bouclier1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Maîtrise du Javelot **ACTIF** – Les Javelots sont une arme commune au Rohan et les Rohirrim savent les utiliser de près comme de loin.

Cette figurine peut utiliser ses Javelots comme Lance lors de la Phase de Combat, tant qu'elle n'a pas fait d'Attaque de Tir avec dans la Phase de Mouvement ou de Tir précédente.

Fréaláf peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

GUERRIER DE HARROWDALE6 POINTS

PROFIL, ÉQUIPEMENT, OPTIONS, RÈGLES SPÉCIALES
cf. Guerrier du Rohan.

Guerrier de Harrowdale – Tant qu'elle a une Ligne de Vue sur Fréaláf, cette figurine peut relancer les Tests d'Intelligence ratés et gagne la Règle Spéciale *Mur de Boucliers*.

Grimbold peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

HELMINGA7 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	4	4	1	1	7+	6+

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Rohan

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT, OPTIONS & RÈGLES SPÉCIALES
cf. Guerrier du Rohan.



CAVALIER DU ROHAN..... 14 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	5	1	1	7+	6+

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Rohan

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier, Arme de base, Arc et Cheval.

OPTIONS

Un Cavalier du Rohan peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Javelots..... 2 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert

Maîtrise du Javelot **ACTIF** – Les Javelots sont une arme commune au Rohan et les Rohirrim savent les utiliser de près comme de loin.

Cette figurine peut utiliser ses Javelots comme Lance lors de la Phase de Combat, tant qu'elle n'a pas fait d'Attaque de Tir avec dans la Phase de Mouvement ou de Tir précédente.

Debout, Cavaliers du Rohan! **ACTIF** – Quand ils sont exhortés à combattre, les cavaliers du Rohan chargent tout droit dans la bataille pour la gloire du Rohan et de son peuple.

Si cette figurine est à moins de 12" d'un **Général du Rohan** et a le mot-clef **Cavalerie**, alors elle gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat lors d'un Tour dans lequel elle Charge.

Erkenbrand peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

BOUCLIER ROUGE DE L'OUESTFOLDE..... 15 POINTS

PROFIL, ÉQUIPEMENT, OPTIONS, RÈGLES SPÉCIALES
cf. Guerrier du Rohan.

Bouclier Rouge de l'Ouesfolde – Cette figurine considère Erkenbrand comme une Bannière.





Les plus doués des guerriers du Rohan sont enrôlés dans la garde royale et chargés de protéger le roi et la lignée royale du Rohan. Choisis pour leur talent au combat, les Gardes Royaux du Rohan passent leur temps à s'entraîner pour pouvoir défendre leur roi contre ses ennemis. Ces guerriers forment le fer de lance de l'armée du Rohan, combattant sans peur aux côtés de leur roi, leur maille polie et la pointe acérée de leur javelot brillant sous le soleil.

GARDE ROYAL DU ROHAN.....11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	7+	6+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

OPTIONS

Un Garde Royal du Rohan peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cheval et Javelots 7 points
- Cheval 5 points
- Javelots..... 2 points

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps, Cavalier Expert

Maîtrise du Javelot **ACTIF** – Les Javelots sont une arme commune au Rohan et les Rohirrim savent les utiliser de près comme de loin.

Cette figurine peut utiliser ses Javelots comme Lance lors de la Phase de Combat, tant qu'elle n'a pas fait d'Attaque de Tir avec dans la Phase de Mouvement ou de Tir précédente.

Debout, Cavaliers du Rohan! **ACTIF** – Quand ils sont exhortés à combattre, les cavaliers du Rohan chargent tout droit dans la bataille pour la gloire du Rohan et de son peuple.

Si cette figurine est à moins de 12" d'un **Général du Rohan** et a le mot-clef **Cavalerie**, alors elle gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat lors d'un Tour dans lequel elle Charge.



Cavaliers exceptionnels même parmi les standards des Hommes du Rohan, les Éclaireurs sont chargés de la reconnaissance dans leurs armées et de tendre des embuscades dans lesquelles tombent les guerriers ennemis. Beaucoup de forces adverses sont arrivées en loques à la bataille après avoir été harcelées et épuisées par les pièges tendus lors des attaques des Éclaireurs.

ÉCLAIREUR DU ROHAN **LEGACY**8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	3+	3	4	1	1	7+	6+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Rohan

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc

OPTIONS

- Cheval 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert

Avant-garde **ACTIF** – Bataillant souvent loin des troupes de leur armée, ces guerriers se sont habitués à combattre sans les ordres directs de leur capitaine.

Cette figurine peut bénéficier du « Tenez bon ! » d'un **Héros** allié indépendamment de la distance qui les sépare.





GIRION, SEIGNEUR DE DALE 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	6	3	2	4+	5+	3	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **Faction**
Dale

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Arquelance50 points

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Dragon)

Maîtrise de l'Arquelance PASSIF – Girion est bien entraîné à l'utilisation de l'Arquelance et peut manœuvrer la machine de guerre seul.

Si vous payez l'amélioration pour que Girion dispose d'une Arquelance, il compte alors comme le seul membre d'Équipage de l'**Engin de Siège**. Toutefois, contrairement à l'Équipage habituel d'un **Engin de Siège**, Girion peut se Déplacer à plus de 6" de l'Arquelance quand il le veut. Il peut aussi la pivoter sans subir le malus de -1 sur ses Jets pour Toucher.

De plus, lorsqu'il Tire avec l'Arquelance en prenant un **Monstre** pour Cible, Girion bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets sur le Tableau de Déviation.

Seigneur de Dale PASSIF – Même face au Dragon Smaug, Girion mène son peuple au combat avec une détermination de fer.

La Portée du « Tenez bon ! » de Girion est de 12" au lieu de 6". De plus, les figurines de **Dale** alliées à moins de 3" de Girion peuvent relancer les résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups.

Au sommet de la gloire de Dale, Girion était le seigneur de la ville. Sous son règne, Dale s'enrichit, devenant une place centrale pour tout le commerce du Nord. Mais bien que Dale ait prospéré sous le règne de Girion, cela fut finalement la cause de la perte de la ville, car lorsque le Dragon Smaug posa les yeux sur elle, il la réduisit en cendres. Alors que Dale brûlait autour de lui, Girion livra son dernier combat, tirant avec une Arquelance et parvenant à arracher une écaille de la bête. Un jour, cette action apparemment insignifiante causera la chute de Smaug.





Au cours des âges, de nombreux peuples humains furent dirigés par de grands rois qui les protégeaient et cherchaient à faire rayonner leurs royaumes en Terre du Milieu. Ces puissants hommes incarnaient les vertus caractéristiques de leurs peuples respectifs. Ainsi, l'opulente Cité de Dale connut les souverains parmi les plus résilients de la Terre du Milieu. La Cité étant constamment l'objet de convoitise de la part de brigands ou d'autres serviteurs du Mal, la protection de la ville était un devoir royal constant. Experts dans les guerres défensives, il était notoire qu'abattre un Seigneur de Dale n'était pas tâche aisée.

ROI DES HOMMES DE DALE 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	5	2	3	4+	5+	2	2	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

Ce profil ne peut être recruté que dans l'armée des Royaumes des Hommes.

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points
- Échanger l'Armure par une Armure lourde 5 points
- Lance de Cavalerie 5 points
- Bouclier 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Monarque respecté **PASSIF** – La Portée du « Tenez bon ! » de cette figurine est augmentée à 12" et affecte également les **Héros** de **Dale** alliés.



Petit-fils de Bard l'Archer, Brand est roi de Dale au moment de la Guerre de l'Anneau. Bien que les Nazgûl aient tenté de le rallier à Sauron, Brand se rangea aux côtés des Nains de la Montagne Solitaire pour faire face à la menace des Orientaux venus de l'Est pour faire tomber Erebor. Héritier d'un sang noble, Brand se battit vaillamment lors de la Bataille de Dale, mais périt en affrontant des forces écrasantes.

BRAND, ROI DE DALE 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	3	3	5+	5+	3	3	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Seigneur de Dale **ACTIF** – Souverain d'une grande intégrité, Brand est aimé de son peuple, qui le suivra en guerre même face à un destin funeste assuré.

La Portée du « Tenez bon ! » de Brand est de 12" au lieu de 6".

Combattant stoïque **ACTIF** – Même acculé, Brand combattrait jusqu'au dernier souffle pour défendre sa cité.

Au début d'un Combat impliquant Brand, vérifiez si Brand serait Bloqué dans l'hypothèse où il perdrait lors du Jet de Duel. Si c'est le cas, Brand peut relancer un unique D6 sur ses Jets de Duel et il peut relancer un unique D6 sur ses Jets pour Blesser.



BARD II, PRINCE DE DALE 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	7	3	2	4+	5+	3	2	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Lames **ACTIF** – *Boucliers dressés, les chevaliers de Dale pointent leurs lances vers l'avant, forçant quiconque ose les approcher à affronter la morsure de leurs pointes acérées.*

Cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups avec sa Lance contre une figurine qui l'a Chargée durant ce Tour.

Fils du roi Brand et héritier de Dale, Bard II rejoignit très jeune les rangs des chevaliers de Dale. Très vite, il développa des compétences martiales exceptionnelles, dignes de son lignage, et grimpa les échelons jusqu'à devenir leur commandant. Lors de la Bataille de Dale, Bard combattit aux côtés de son père contre les armées des Orientaux. À la mort de ce dernier, il rallia le peuple de Dale avec Thorin III Heaume-de-Pierre pour une sortie héroïque face à l'ennemi, résultant en une grande victoire.



CHEVALIER DE DALE 11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	6	1	1	6+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance, Bouclier et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Lames **ACTIF** – *Boucliers dressés, les chevaliers de Dale pointent leurs lances vers l'avant, forçant quiconque ose les approcher à affronter la morsure de leurs pointes acérées.*

Cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups avec sa Lance contre une figurine qui l'a Chargée durant ce Tour.

Fondé par les ancêtres de Girion puis restauré par le roi Bard lors de la reconstruction de Dale, l'ordre des chevaliers de Dale forme l'élite de l'armée de la cité et est chargé de la protection de la famille royale. Ces guerriers aguerris sont protégés par une armure lourde et manient boucliers et lances. Ils sont souvent dirigés par le futur Roi de Dale. À l'époque de la Guerre de l'Anneau, c'est le propre fils du roi, Bard II, qui commande les chevaliers de Dale.





CAPITAINE DE DALE 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	6	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Dragon)

Les capitaines de Dale sont des guerriers expérimentés qui ont perfectionné leurs compétences au cours de nombreuses batailles pour défendre la ville. Lorsqu'ils sont appelés à combattre, ces hommes aguerris mènent leurs troupes avec une détermination implacable, utilisant leurs expériences passées pour mener leurs pairs à la bataille. Lorsque leur terre est menacée, ces commandants sont les premiers à défendre la ville, prenant les armes quelle que soit la taille ou la férocité de l'ennemi.



GUERRIER DE DALE 7 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	4	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier de Dale doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Cor de guerre 25 points
- Arc d'Esgaroth 2 points
- Bouclier et Lance 2 points
- Bouclier 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Dragon)

La grande richesse de Dale permettait d'une part que la ville et ses habitants prospèrent et d'autre part que ses guerriers soient bien équipés avec des armures élégantes et des armes forgées par leurs alliés nains d'Erebor. Disciplinés et bien entraînés, les guerriers de Dale étaient souvent appelés à garder les routes et les terres autour de la ville, veillant à ce que les marchands soient bien protégés contre ceux qui chercheraient à les dévaliser. Lorsque Smaug attaqua la ville, ces braves hommes prirent les armes contre le Dragon, malgré leur chance infime de triompher.



Forgée par les Nains d'Erebor et offerte à la ville de Dale pour protéger ses murs, une Arquelance est une machine de guerre d'une finition exceptionnelle. Fabriquées pour lancer de grandes flèches barbelées, suffisamment puissantes pour percer la plus épaisse des armures et tous les cuirs les plus résistants ou presque, les Arquelances sont aussi conçues de sorte qu'un seul homme de Dale puisse en manier une si nécessaire. C'est avec une telle arme que Girion tira une Flèche Noire sur Smaug et, bien qu'elle n'ait pas tué la bête, elle détacha une écaille qui permettrait, un jour, au descendant de Girion de finir ce que le Seigneur de Dale avait commencé.

ARQUELANCE 70 POINTS

COMPOSITION

Une Arquelance est un Petit **Engin de Siège** avec pour Équipage deux Servants de Siège de Dale, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE DE DALE

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	4	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Dale

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Dragon)

ARQUELANCE (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Arquelance	6" - 60"	10	10	3

♦ **Socle**
50mm

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Direct

Précise **ACTIF** – Une Arquelance ne Dévie que de 3" au lieu de 6".

Tir Perforant **ACTIF** – Une figurine de Force 5 ou moins touchée par un tir de Arquelance est repoussée d'un D3" directement à l'opposé de l'Arquelance. Toute figurine traversée par la figurine repoussée subit une Touche de Force 5 et est Jetée à Terre.

Si la figurine repoussée arrive au contact d'un décor infranchissable ou d'une figurine de Force 6 ou plus, elle s'arrête immédiatement. La figurine repoussée, ainsi que le décor ou la figurine contre laquelle elle s'est arrêtée, subissent une Touche de Force 6.

Si elle survit, après avoir été repoussée, la figurine est Jetée à Terre. Si, après avoir été repoussée, la figurine survit et devrait occuper un espace déjà occupé par une ou plusieurs figurines, déplacez les autres figurines de la distance minimale pour pouvoir placer la figurine repoussée.



LE MAÎTRE DE LACVILLE 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	5+	3	4	1	2	8+	7+	2	4	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Le Maître de Lacville est Désarmé.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayé

Avide de pouvoir et obsédé par la richesse, le Maître de Lacville se soucie peu des besoins de son peuple, préférant se concentrer sur le maintien de son emprise sur la ville. Le dirigeant d'Esgaroth impose souvent des mesures d'austérité à ses concitoyens afin d'amasser des richesses pour lui-même, ne conservant leur faveur qu'au moyen de la propagande. Sa fortune est suffisante pour acheter la loyauté de la Garde de Lacville qui, moyennant paiement, veille à ce que la population reste docile et que les « fauteurs de troubles » soient tenus à l'écart.

Sacs d'Or **ACTIF** – Le Maître de Lacville contrôle le flux d'argent à Esgaroth, et ses gardes sont toujours impatients de gagner sa faveur et sa fortune.

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Maître de Lacville peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors Braga, Capitaine de la Garde ainsi que tous les Capitaines de la Garde de Lacville et Gardes de Lacville à moins de 6" du Maître de Lacville bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur de Combat et considèrent le Maître de Lacville comme une Bannière jusqu'à la fin du Tour.

Le Prix de la Cupidité **PASSIF** – Le Maître convoite l'or par-dessus tout, et s'il reçoit suffisamment d'or, il pourrait tourner les talons et fuir le champ de bataille.

Au début de la partie, votre adversaire doit choisir l'un de ses **Héros** qui devient le porteur d'une vaste somme d'or. Si ce **Héros** se Déplace au contact socle à socle avec le Maître de Lacville, alors le Maître doit immédiatement réaliser un Test de Bravoure. Si le Test est échoué, alors le Maître de Lacville s'enfuit avec l'or et est immédiatement retiré comme Perte.

« **Sauvons l'or !** » **PASSIF** – La seule chose qui préoccupe le Maître de Lacville, c'est de conserver sa vaste fortune, et il ne manquera pas la moindre occasion d'accroître ses richesses.

Chaque fois qu'un **Héros** ennemi à moins de 3" du Maître de Lacville est retiré comme Perte, le Maître récupère immédiatement un unique Point de Volonté dépensé plus tôt durant la partie. De plus, si le Maître de Lacville est au contact socle à socle avec un Marqueur d'Objectif durant la Phase Finale d'un Tour, il peut récupérer un unique Point de Volonté dépensé plus tôt durant la partie.



ALFRID LE CONSEILLER..... 30 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	2	4+	3	3	1	1	8+	7+	1	3	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Alfrid est Désarmé.

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayé

Conseils Douteux **ACTIF** – Les conseils qu'Alfrid dispense à ses alliés peuvent s'avérer utiles, tant qu'ils servent également ses propres intérêts.

Conseiller, serviteur, larkin : autant de mots qui peuvent décrire la relation d'Alfrid avec le Maître de Lacville. Homme sournois et rusé, Alfrid se satisfait pleinement d'exécuter les ordres du Maître, tant que cela lui garantit une position d'autorité et une certaine richesse. Si nécessaire, Alfrid n'hésitera pas à inventer de nouvelles « lois anciennes » pour maintenir le Maître au pouvoir. Mais en réalité, Alfrid n'est loyal qu'à lui-même, et ses conseils ne servent jamais que ses propres intérêts.

Au début de son Activation, Alfrid peut désigner un unique autre **Héros** de **Lacville** à moins de 6" de lui. Jetez un D6 et consultez le tableau suivant pour déterminer l'effet des conseils d'Alfrid. Alfrid peut dépenser ses Points de Volonté pour modifier le score obtenu sur ce D6. Augmentez ou diminuez le résultat de 1 pour chaque Point de Volonté ainsi dépensé.

- 1 – Le **Héros** désigné perd un Point de Puissance et Alfrid gagne un Point de Puissance. Si le **Héros** désigné n'a plus de Point de Puissance, rien ne se passe.
- 2 – Le **Héros** désigné regagne immédiatement un unique Point de Volonté dépensé plus tôt au cours de la partie.
- 3 – Le **Héros** désigné peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups jusqu'à la fin du Tour.
- 4 – Le **Héros** désigné obtient la Règle Spéciale **Sans Peur** jusqu'à la fin du Tour.
- 5 – Le **Héros** désigné augmente sa valeur de Combat de 1 jusqu'à la fin du Tour.
- 6 – Le **Héros** désigné regagne immédiatement un unique Point de Puissance dépensé plus tôt dans la partie.





BRAGA, CAPITAINE DE LA GARDE 55 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	4+	4	5	2	2	7+	7+	2	2	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

La Marionnette du Maître **ACTIF** – Braga obéit à chaque ordre donné par le Maître de Lacville, tant que ses coffres sont remplis d'or.

Tant qu'il est à moins de 6" et dispose d'une Ligne de Vue sur le Maître de Lacville, Braga réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'il doit passer et peut relancer tous ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups. Cette Règle Spéciale est sans effet si le Maître de Lacville n'a plus de Point de Volonté.

Capitaine de la Garde **PASSIF** – En veillant à ce que ses hommes soient bien payés, Braga s'assure une grande loyauté de la part de sa garde, laquelle fait en sorte que le règne du Maître de Lacville soit absolu.

Tant que Braga dispose d'encore au moins 1 Point de Volonté, les Capitaines de la Garde de Lacville et les Gardes de Lacville à moins de 3" de lui obtiennent la Règle Spéciale Imposant (2).





CAPITAINE DE LA GARDE DE LACVILLE..... 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	4+	4	5	2	2	7+	7+	2	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Tout le Monde a un Prix PASSIF – La promesse de richesses rend la Garde de Lacville d'autant plus fidèle au Maître et dévouée à faire respecter ses lois.

Tant qu'elle est à moins de 6" et dispose d'une Ligne de Vue sur le Maître de Lacville, cette figurine peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups. Cette Règle Spéciale est sans effet si le Maître de Lacville n'a plus de Point de Volonté.

Les capitaines de la Garde de Lacville ont connu plus de combats que la plupart des habitants d'Esgaroth, toutefois ils n'ont ni la discipline ni la détermination farouche d'un véritable soldat professionnel. Néanmoins, ces guerriers continuent de diriger leurs troupes pour protéger Lacville de toute nuisance pouvant franchir ses frontières ou rôder le long des rives du Long Lac. Ils restent loyaux envers le Maître de Lacville, tant que celui-ci remplit leurs coffres de pièces d'or.



GARDE DE LACVILLE..... 7 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Garde de Lacville peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc..... 1 point
- Lance..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Tout le Monde a un Prix PASSIF – La promesse de richesses rend la Garde de Lacville d'autant plus fidèle au Maître et dévouée à faire respecter ses lois.

Tant qu'elle est à moins de 6" et dispose d'une Ligne de Vue sur le Maître de Lacville, cette figurine peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups. Cette Règle Spéciale est sans effet si le Maître de Lacville n'a plus de Point de Volonté.

La Garde de Lacville est recrutée pour surveiller de près tout ce qui se passe à l'intérieur d'Esgaroth. Chargés d'éloigner les intrus de la ville et de veiller à ce que les habitants obéissent aux décrets et aux lois du Maître de Lacville, ces guerriers constituent la principale ligne de défense de la cité – bien qu'ils ne continueront à le faire que tant que le Maître de Lacville s'assurera qu'ils sont payés pour leur service.



BARD L'ARCHER130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	4	3	3	4+	4+	3	3	3

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Grand arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Arquelance50 points
- Échanger le Grand arc
contre une Armure et un Cheval.....20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur, Protecteur Attitré (Bain), Protecteur Attitré (Sigrid), Protecteur Attitré (Tilda)

Tir Rapide **ACTIF** – Peu de gens en Terre du Milieu peuvent égaler l'adresse ou la rapidité de Bard à l'arc.

Si Bard Touche sa Cible avec son Grand arc, il peut Tirer une nouvelle fois avec son Grand arc sur une Cible à moins de 3" de la Cible originale. Il peut s'agir de la même Cible. Si le second Tir Touche également, alors Bard peut Tirer de nouveau, tel que décrit ci-dessus. Bard peut donc Tirer jusqu'à trois fois par Tour par le biais de cette Règle Spéciale.

Trait Fulgurant **ACTIF** – Bard est tout aussi habile à décocher ses flèches en courant sur les toits qu'en restant immobile.

Bard ne subit jamais le malus de -1 sur le jet pour Toucher lorsqu'il se Déplace et Tire.

Maîtrise de l'Arquelance **PASSIF** – Héritier de Girion, Bard manie l'Arquelance avec une aisance naturelle.

Si vous payez l'amélioration pour que Bard dispose d'une Arquelance, il compte alors comme le seul membre d'Équipage de l'**Engin de Siège**. Toutefois, contrairement à l'Équipage habituel d'un **Engin de Siège**, Bard peut se Déplacer à plus de 6" de l'Arquelance quand il le veut. Il peut aussi la pivoter sans subir le malus de -1 sur ses Jets pour Toucher. De plus, lorsqu'il Tire avec l'Arquelance en prenant un **Monstre** pour Cible, Bard bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets sur le Tableau de Déviation.

La Flèche Noire **ACTIF** – Bard a gardé une Flèche Noire cachée pendant de nombreuses années, et ce sera son destin de s'en servir pour venger son ancêtre tombé au combat.

Si vous payez l'amélioration pour que Bard dispose d'une Arquelance, une fois par partie, Bard peut Tirer avec la Flèche Noire au lieu d'effectuer un Tir normal. Si c'est le cas, déclarez que vous utilisez la Flèche Noire avant le Jet pour Toucher. Lorsqu'il Tire avec la Flèche Noire, Bard peut relancer tous ses Jets pour Toucher et tous ses Tests de Trajectoire échoués. De plus, ne lancez pas le jet de Déviation quand vous Tirez avec la Flèche Noire. Un Jet pour Toucher réussi contre une Cible de Champ de Bataille compte toujours comme un Tir Parfait.

Bien qu'il soit un descendant de Girion et l'héritier du trône de Dale, Bard l'Archer vit dans une relative misère à Lacville, où il travaille comme batelier. Malgré ses conditions de vie modestes et son mode de vie simple, Bard dégage une certaine noblesse, une qualité qui inspire un profond respect chez les habitants d'Esgaroth. Lorsque Lacville fut attaquée par le Dragon Smaug, c'est Bard qui se dressa contre la bête et l'abattit d'une Flèche Noire ; et lorsqu'Esgaroth ne fut plus qu'un amas de ruines fumantes sur le Long Lac, c'est Bard qui guida son peuple au sanctuaire des ruines de Dale. Lorsque la guerre éclate aux pieds de la Montagne Solitaire, Bard se retrouve, avec les siens, plongé au cœur du combat contre les légions d'Azog. Il puise alors dans toute sa force et sa détermination pour inspirer ceux qui le suivent à accomplir de grands actes de bravoure.

LA FAMILLE DE BARD.....60 POINTS

Dans son foyer de Lacville, Bard chérit sa jeune famille : son fils, Bain, et ses deux filles, Sigrid et Tilda. Bain est courageux et loyal malgré sa jeunesse, digne du noble sang qui coule dans ses veines, et il est prêt à tout pour protéger ses sœurs du danger – jusqu'à accompagner son père sur les toits de Lacville pour affronter Smaug. Lorsque la Bataille des Cinq Armées déferle sur la cité de Dale, Sigrid et Tilda se retrouvent au cœur d'un champ de bataille, sans aucune connaissance du combat. Alors que les jeunes filles sont en grand danger, Bard et Bain livrent bataille avec une fureur redoublée pour assurer leur sécurité, animés par un élan de bravoure héroïque.

La famille de Bard est composée de Bain, fils de Bard, ainsi que de Sigrid et Tilda, et compte comme trois figurines. Vous ne pouvez inclure la famille de Bard dans votre Armée que si celle-ci inclut également Bard l'Archer ; dans ce cas, ils doivent toujours faire partie de la Troupe de Bard.

Si un membre de la famille de Bard est tué, notez quelle est la figurine qui l'a abattu. Pour le reste de la partie, à chaque Activation de Bard, s'il peut Charger une figurine ennemie, alors il doit le faire. S'il peut Charger une figurine ennemie responsable de la mort d'un membre de sa famille, alors il doit prioritairement Charger cette figurine. Si, au moment de l'Activation de Bard, celui-ci peut Charger plusieurs figurines qui ont tué un membre de sa famille, alors il peut choisir laquelle il compte Charger.



BAIN, FILS DE BARD

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	3	1	2	6+	7+

PUISS.	VOL.	DESTIN
1	3	2

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Lien Familiaux PASSIF – Bain s'est vu confier la protection de ses sœurs par son père et il fera tout pour s'acquitter de cette tâche.

Tant qu'il est à moins de 3" de Sigrid ou Tilda (ou des deux), Bain augmente son nombre d'Attaques à 2 et bénéficie d'un bonus de +1 sur ses Tests de Bravoure.





SIGRID

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	2	4+	2	2	1	1	7+	7+

PUISS.	VOL.	DESTIN
0	1	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Sigrid est Désarmée.

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayée

« **Papa ! Ici !** » **PASSIF** – Si ses filles sont en danger, Bard fera tout pour les protéger de la menace qui les guette.

Tant qu'il est à moins de 6" de Sigrid ou Tilda, Bard l'Archer bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Combat. S'il est à la fois à moins de 6" de Sigrid et de Tilda, alors il bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Combat et peut relancer un unique D6 sur ses Jets de Duel.

De plus, lors de l'étape de déclaration des Actions Héroïques durant la Phase de Combat, si Sigrid ou Tilda est à moins de 6" de Bard et est Engagée en Combat, alors Bard peut déclarer un Combat Héroïque gratuitement. Si le Combat Héroïque est réussi, alors Bard doit se Déplacer pour rejoindre le Combat de Sigrid ou Tilda. Si ce n'est pas possible, alors Bard doit s'approcher au plus près possible de Sigrid ou Tilda.

Bard ne peut utiliser cette Règle Spéciale lorsqu'il est Engagé dans le même Combat que Sigrid ou Tilda, à moins que son autre fille soit impliquée dans un autre Combat à moins de 6".



TILDA

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	1	4+	2	2	1	1	8+	7+

PUISS.	VOL.	DESTIN
0	1	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Tilda est Désarmée.

RÈGLES SPÉCIALES

Effrayée

« **Papa ! Ici !** » **PASSIF** – Voir le profil de Sigrid.



PERCY, ARCHER DE LACVILLE..... 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	3+	4	4	2	2	6+	7+	2	2	2

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

« **Archers, suivez-moi !** » **PASSIF** – Percy mène les archers de Lacville à la guerre contre l'assaut des Orques qui envahissent la cité.

Les figurines de **Lacville** alliées à moins de 6" et disposant d'une Ligne de Vue sur Percy peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Toucher quand elles Tirent.

Portier de Lacville avant que la ville ne soit détruite par Smaug, Percy était un membre respecté et honorable de la communauté. Après avoir fui vers Dale, Percy s'efforce de contribuer à la reconstruction de la cité. Mais c'est durant la Bataille des Cinq Armées que Percy se distingue véritablement, devenant le second de Bard au sein de Dale. Habile à l'arc, Percy dirige les archers dans la défense de la ville, faisant pleuvoir des flèches sur les armées de l'Orque Pâle.



HILDA-BIANCA 35 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	4+	3	3	1	2	5+	6+	1	1	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

« **Soyons aux côtés de nos hommes !** » **PASSIF** – Hilda-Bianca rallie les survivants de Lacville et les pousse à charger courageusement dans la mêlée.

Si Hilda-Bianca Charge au Combat, alors durant la Phase de Combat qui s'ensuit, Hilda-Bianca et les **Guerriers** de **Lacville** à moins de 3" d'elle bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.

Alors que les Orques des armées d'Azog sèment la mort dans les rues de Dale, Hilda-Bianca décide que ceux retranchés dans la grande salle doivent agir pour aider ceux qui risquent leur vie à l'extérieur. Galvanisant les femmes, les anciens et les blessés, Hilda-Bianca les mène au combat dans une ultime sortie. Bien qu'elle ne soit pas formée à l'art du combat, Hilda-Bianca fait preuve d'un courage et d'une détermination remarquables, utilisant son harpon de pêche pour transpercer ses ennemis.



CAPITAINE DES RESCAPÉS DE LACVILLE 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	4+	4	6	2	2	6+	7+	2	1	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier, Arme de base et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

Conduits en sécurité vers les ruines de Dale par Bard l'Archer, les survivants de Lacville sont désormais engagés dans la redoutable Bataille des Cinq Armées. Au cœur des combats, les rescapés s'en remettent aux plus endurcis et robustes de leurs rangs pour les mener. Ils les suivent dans leurs efforts pour sécuriser la ville. Bien que ces capitaines ne possèdent pas l'entraînement militaire des soldats des autres peuples, ils font preuve d'un courage remarquable en se battant avec autant de détermination.



RESCAPÉ DE LACVILLE 5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	2	4+	3	3	1	1	7+	8+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Lacville

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme de base.

OPTIONS

Un Rescapé de Lacville doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc 1 point
- Bouclier léger 1 point
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

En Avant, Hommes d'Esgaroth **PASSIF** – Voir leurs chefs se battre pour défendre leurs foyers pousse les rescapés de Lacville à combattre avec encore plus d'ardeur.

Tant qu'elle est à moins de 3" d'un **Héros** de **Lacville** allié Engagé au Combat, cette figurine réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à passer lorsque son Armée est Démoralisée.

Lors de la Bataille des Cinq Armées, chaque homme valide est appelé à prendre les armes. Ainsi, cette milice de fortune est composée en grande partie d'individus n'ayant jamais connu le combat, bien qu'ils soient prêts à tout donner pour repousser les cohortes d'Orques qui déferlent sur eux. Chargés de défendre les leurs au péril de leur vie, les survivants de Lacville font avec les moyens du bord, utilisant des armes et des armures grossièrement fabriquées. Même lorsque la bataille semble perdue, ces rescapés tenaces continuent de se battre, tant que leurs chefs tiennent bon eux aussi.

Les Enclaves elfiques



« NON SANS RAISON TOMBENT les feuilles de la LÓRIEN. »

- ARAGORN, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours™



GIL-GALAD, HAUT ROI DES NOLDOR175 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	9	3+	4	7	3	3	3+	4+	3	3	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Fondcombe

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Aeglos.

Aeglos **ACTIF** – Aeglos est une Lance elfique **Unique**. De plus, une figurine maniant Aeglos gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte ses Coups.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque

OPTIONS

Les Guerriers de Fondcombe dans la Troupe de Gil-galad peuvent être améliorés en Gardes du Roi pour +1pt par figurine. Les Gardes du Roi ont une valeur de Combat de 6.

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Créature des Bois

Haut Roi des Elfes **ACTIF** – La discipline avec laquelle Gil-galad mène ses troupes est sans faille, quel que soit le Mal qu'il affronte.

La Portée du « Tenez bon! » de Gil-galad est de 12" au lieu de 6". De plus, les **Héros Elfes** alliés peuvent bénéficier du « Tenez bon! » de Gil-galad.

Seigneur de l'Ouest **ACTIF** – Peu nombreux sont ceux qui ont survécu assez longtemps pour pouvoir se vanter d'avoir croisé le fer avec les plus grands des seigneurs elfes.

Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Elle peut également relancer un unique D6 lors de son Jet pour Blesser quand elle porte ses Coups.

Alors que le Deuxième Âge touche à sa fin, Gil-galad, Haut Roi des Noldor, est le plus grand dirigeant et guerrier de son peuple, sa sagesse et son charisme inspirant tous ceux qu'il mène. Partageant le commandement de l'Ultime Alliance avec Elendil, il marcha sur le Mordor dans le but de libérer la Terre du Milieu. Il était d'un tel courage qu'il affronta Sauron en face-à-face, armé de sa grande lance elfique, Aeglos. Gil-galad ne vit jamais la chute du Seigneur des Ténèbres, car il périt sous ses coups, mais son nom continue d'être chanté dans les poèmes et les légendes, honorant l'ultime sacrifice du roi des Elfes.



GLORFINDEL, SEIGNEUR DE L'OUEST160 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	8	3+	4	7	3	3	3+	3+	3	3	3

◇ Race Elfe	◇ Faction Fondcombe	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
-----------------------	-------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde elfique et l'Armure de Gondolin.

Armure de Gondolin **ACTIF** – L'Armure de Gondolin est une Armure lourde **Unique**. De plus, tant que Glorfindel porte l'Armure de Gondolin, les **Monstres** ennemis Engagés au Combat contre lui ne peuvent pas utiliser d'Attaques Brutales.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Asfaloth20 points
(Glorfindel ne peut s'équiper d'Asfaloth que si Arwen ne fait pas partie de la même Armée)
- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Seigneur des Chevaux, Résistant à la Magie, Terreur, Créature des Bois

Héros des Elfes **ACTIF** – Véritable héros parmi les Elfes, Glorfindel a affronté d'innombrables ennemis à travers les Âges, devenant un maître dans l'art d'abattre des adversaires bien plus grands que lui.

Glorfindel gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups contre un **Monstre** ennemi.

Seigneur de l'Ouest **ACTIF** – Peu nombreux sont ceux qui ont survécu assez longtemps pour pouvoir se vanter d'avoir croisé le fer avec les plus grands des seigneurs elfes.

Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Elle peut également relancer un unique D6 lors de son Jet pour Blesser quand elle porte ses Coups.

ASFALOTH

Asfaloth est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
12"	3	6+	3	4	0	1	6+	6+	0	1	1

◇ Race Cheval	◇ Faction cf. Cavalier	◇ Type d'Unité Héros, Monture	◇ Socle 40mm
-------------------------	----------------------------------	---	------------------------

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois



Elrond a combattu les armées du Mordor lors de la Guerre de l'Ultime Alliance en tant que héraut du Haut Roi Gil-galad. Il a essayé de convaincre Isildur, sans succès, de détruire l'Anneau Unique pour de bon. Elrond est aussi le fondateur de Fondcombe, la Dernière Maison Simple à l'ouest des Montagnes. Il porte Vilya, l'un des trois Anneaux des Elfes, dont il utilise le pouvoir pour protéger les frontières de Fondcombe. Elfe d'une grande sagesse, Elrond possède également le don de clairvoyance, faisant de lui le témoin privilégié des événements à venir.

ELROND, MAÎTRE DE FONDCOMBE170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	7	3	3	3+	3+	3	3	3

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Hadhafang, Armure lourde et Vilya.

Hadhafang **ACTIF** – Hadhafang est une Arme bâtarde elfique **Unique**. De plus, une figurine équipée de Hadhafang gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte ses Coups contre un **Esprit**.

Vilya **PASSIF** – Vilya est un Équipement **Unique**. Elrond peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Terreur, Créature des Bois

Clairvoyance des Eldar **PASSIF** – Elrond est béni du don de clairvoyance, un talent qui lui permet de mieux guider ses alliés à la bataille.

Au début de la partie, avant que les deux camps aient été déployés, jetez un D6 et notez le résultat : c'est le nombre de Points de Clairvoyance dont dispose Elrond pour cette partie. Lors du Jet d'Initiative, tant qu'il est en vie et sur la table, Elrond peut dépenser des Points de Clairvoyance pour augmenter le résultat du Jet d'Initiative du joueur qui le contrôle. Pour chaque Point dépensé, augmentez le résultat du dé de 1, jusqu'à un maximum de 6.

Seigneur de l'Ouest **ACTIF** – Peu nombreux sont ceux qui ont survécu assez longtemps pour pouvoir se vanter d'avoir croisé le fer avec les plus grands des seigneurs elfes.

Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Elle peut également relancer un unique D6 lors de son Jet pour Blesser quand elle porte ses Coups.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Guérison	12"	3+
Colère de Bruinen	3"	4+





LINDIR DE FONDCOMBE 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	4	2	2	4+	5+	1	3	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Membre de la noblesse elfe et intendant principal de la Dernière Maison Simple, Lindir est l'un des conseillers d'Elrond. Bien que n'ayant pas l'adresse de son seigneur, Lindir sait manier l'épée. Son véritable talent réside toutefois dans ses chansons et sa musique, qui semblent empreintes de magie.

Chants pour Elbereth **ACTIF** – Les ballades de Lindir sont plus que de simples chansons, elles ont des vertus magiques.

Les figurines de **Fondcombe** alliées à moins de 3" de Lindir gagnent la Règle Spéciale Résistant à la Magie.

Sage Conseil **PASSIF** – Elrond peut toujours compter sur Lindir pour lui prodiguer conseils utiles et paroles sages.

Si Elrond est à moins de 6" de Lindir au début d'un Tour, alors Elrond gagne un Point de Volonté gratuit. Si ce Point n'est pas dépensé avant la fin du Tour, il est perdu.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Dissipation	6"	4+
Guérison	6"	4+





ARWEN UNDÓMIEL 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	4	2	2	4+	4+	2	4	2

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

OPTIONS

- Asfaloth 20 points
- Hadhafang Gratuit
(Arwen ne peut s'équiper d'Hadhafang que si Elrond ne fait pas partie de la même Armée)

Hadhafang **ACTIF** – Hadhafang est une Arme bâtarde elfique **Unique**. De plus, une figurine équipée de Hadhafang gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte ses Coups contre un **Esprit**.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalière Experte, Créature des Bois

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Guérison	12"	3+
Colère de Bruinen	3"	4+

ASFALOTH

Asfaloth est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
12"	3	6+	3	4	0	1	6+	6+	0	1	1

♦ **Race**
Cheval

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Héros, Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

ELLADAN & ELROHIR160 POINTS

Fils jumeaux d'Elrond, Elladan et Elrohir manient la lame avec une habileté égale à celle de leur père. Dans sa jeunesse, Aragorn fut souvent accompagné par les deux frères lors de batailles contre les Orques ou les Haradrim, forgeant avec eux un lien indéfectible. Alors que peu d'Elfes prirent part à la Guerre de l'Anneau, les jumeaux rejoignirent la Compagnie Grise et chevauchèrent vers la guerre, se tenant aux côtés d'Aragorn devant la Porte Noire. Combattant ensemble, ils forment un duo mortel, tourbillonnant dans une danse de lames étincelantes, avec la grâce des seigneurs elfes d'antan.

Si vous recrutez Elladan et Elrohir dans votre Armée, alors chacun d'entre eux mène sa propre Troupe. Elladan et Elrohir comptent comme deux **Héros** distincts au regard de n'importe quelle Règle Spéciale. Si vous souhaitez équiper Elladan & Elrohir avec des Chevaux, vous devez payer l'option pour chacun des deux jumeaux elfes au coût en Points indiqué.



ELLADAN

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	4+	2	2	2
◇ Race Elfe		◇ Faction Fondcombe		◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique				◇ Socle 25mm			

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Armes de base elfiques.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Lien Indestructible **ACTIF** – Le lien qui unit les deux frères est tel que si l'un tombe, l'autre fera tout pour venger sa perte.

Si Elrohir est tué, notez la figurine qui lui a porté le coup fatal. Pour le reste de la partie, Elladan augmente sa valeur de Force de 1. De plus, pour le reste de la partie, à chaque Activation d'Elladan, s'il peut Charger une figurine ennemie, alors il doit le faire. S'il peut Charger la figurine ennemie responsable de la mort de son jumeau, alors il doit prioritairement Charger cette figurine. Si Elladan est Engagé au Combat avec la figurine qui a tué Elrohir et qu'il s'agit d'un **Héros**, il doit déclarer une Défi Héroïque gratuit contre lui. Cela peut être fait même si Elladan ne peut pas déclarer de Défi Héroïque normalement et même si le **Héros** concerné à un Rang de Héros inférieur à celui d'Elladan.

Lames Jumelles Elfiques **ACTIF** – Armés de deux lames, Elladan et Elrohir combattent dans un tourbillon d'acier elfique brillant au soleil.

Tant qu'il a le mot-clef **Infanterie**, Elladan peut choisir l'un des styles de combat suivant. Il doit déclarer quel style de combat il utilise au début du Combat, avant que tout dé ne soit lancé.

- Elladan peut combattre avec 3 Attaques au lieu de 2.
- Elladan peut utiliser ses Armes elfiques comme des Armes bâtardes elfiques.
- Elladan peut utiliser ses Armes elfiques pour parer, ce qui comptera comme se Protéger derrière son Bouclier.

Force de la Fraternité **ACTIF** – Ensemble, Elladan et Elrohir combattent avec une telle harmonie qu'ils dépassent la somme de leurs talents individuels.

Tant qu'il est à moins de 3" d'Elrohir, Elladan gagne la Règle Spéciale **Imposant** (2) et peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups.



ELROHIR

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	4+

POISS.	VOL.	DESTIN
2	2	2

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Armes de base elfiques.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Lien Indestructible **ACTIF** – *Le lien qui unit les deux frères est tel que si l'un tombe, l'autre fera tout pour venger sa perte.*

Si Elladan est tué, notez la figurine qui lui a porté le coup fatal. Pour le reste de la partie, Elrohir augmente sa valeur de Force de 1. De plus, pour le reste de la partie, à chaque Activation d'Elrohir, s'il peut Charger une figurine ennemie, alors il doit le faire. S'il peut Charger la figurine ennemie responsable de la mort de son jumeau, alors il doit prioritairement Charger cette figurine. Si Elrohir est Engagé au Combat avec la figurine qui a tué Elladan et qu'il s'agit d'un **Héros**, il doit déclarer une Défi Héroïque gratuit contre lui. Cela peut être fait même si Elrohir ne peut pas déclarer de Défi Héroïque normalement et même si le **Héros** concerné à un Rang de Héros inférieur à celui d'Elrohir.

Lames Jumelles Elfiques **ACTIF** – *Armés de deux lames, Elladan et Elrohir combattent dans un tourbillon d'acier elfique brillant au soleil.*

Tant qu'il a le mot-clef **Infanterie**, Elrohir peut choisir l'un des styles de combat suivant. Il doit déclarer quel style de combat il utilise au début du Combat, avant que tout dé ne soit lancé.

- Elrohir peut combattre avec 3 Attaques au lieu de 2.
- Elrohir peut utiliser ses Armes elfiques comme des Armes bâtarde elfiques.
- Elrohir peut utiliser ses Armes elfiques pour parer, ce qui comptera comme se Protéger derrière son Bouclier.

Force de la Fraternité **ACTIF** – *Ensemble, Elladan et Elrohir combattent avec une telle harmonie qu'ils dépassent la somme de leurs talents individuels.*

Tant qu'il est à moins de 3" d'Elladan, Elrohir gagne la Règle Spéciale *Imposant* (2) et peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups.





Círdan est extrêmement âgé, même pour un Elfe, sa naissance remontant à avant l'aube du Premier Âge de la Terre du Milieu. Círdan réside aux Havres Gris, d'où il veille sur les bateaux naviguant vers les Terres Immortelles. Il a été le témoin de beaucoup de départs vers l'Ouest, de sa propre famille aux porteurs d'Anneaux de Pouvoir. Cela fait bien longtemps que Círdan n'est plus un combattant, mais sa maîtrise de la magie est supérieure à bien des Elfes.

CÍRDAN DES HAVRES GRIS 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	4	4	1	2	4+	3+	1	4	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Círdan est Désarmé.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Terreur, Créature des Bois

Le Pouvoir du Charpentier **PASSIF** – Même si la force physique de Círdan a décliné, sa maîtrise de la magie reste intacte.

Círdan gagne un Point de Volonté gratuit au début de chaque Tour. Si ce Point n'est pas dépensé avant la fin du Tour, il est perdu.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Brume de Désarroi	Lanceur	3+
Bénédiction des Valar	6"	4+
Appel aux Vents	12"	4+
Lames Enchantées	6"	4+
Aura de Confusion	Lanceur	5+



Les Maîtres des Orages des Elfes ont une affinité naturelle avec la nature, tirant de cela le contrôle des éléments et de l'environnement qui les entoure. Capables d'invoquer le vent et de le plier à leur volonté, et de renforcer la détermination de leurs alliés, les Maîtres des Orages sont des atouts précieux dans les armées de Fondcombe.

MAÎTRE DES ORAGES DE FONDCOMBE **LEGACY** 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	3	4	1	2	5+	5+	1	3	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base elfiques.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Pouvoirs de la Nature **PASSIF** – Ne faisant qu'un avec les éléments, un Maître des Orages est capable d'invoquer les pouvoirs de la nature avant de les relâcher sur ses adversaires.

Si cette figurine obtient un résultat de 6 naturel lors d'un Test de Lancement, alors, une fois le Pouvoir Magique résolu, elle récupère un nombre de Points de Volonté égal au nombre de Points de Volonté dépensés lors du Test de Lancement.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Appel aux Vents	12"	3+
Dissipation	12"	4+
Volonté Renforcée	12"	4+



GILDOR INGLORION **LEGACY** 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
8"	6	3+	4	4	2	2	4+	5+	1	4	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique et Cape elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque

OPTIONS

Gildor peut recruter des Guerriers de la Lothlórien dans sa Troupe, même s'ils ne figurent pas dans la même Liste d'Armée que lui. Les Guerriers de la Lothlórien dans la Troupe de Gildor doivent être améliorés en Exilés Noldorin pour +1pt par figurine. Les Exilés Noldorin échangent leur mot-clef **Lothlórien** au profit du mot-clef **Fondcombe**. Leur valeur de Mouvement est de 8" au lieu de 6".

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Créature des Bois

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Immobilisation	12"	3+
Ronces Enchevêtrées	Lanceur	4+

Alors que la plupart des Elfes d'Eriador sont regroupés dans un de leurs nombreux havres, Gildor Inglorion a choisi de faire des terres inhospitalières du nord son refuge. Ces terres ne sont plus aussi sûres qu'autrefois, et Gildor s'est fait un devoir de garder un œil attentif sur les voyageurs de ces contrées, afin de les guider en sécurité. De fait, les talents de Gildor sont parfaitement adaptés à cette tâche – lui et ses proches sont agiles, et assez rapides pour tenir tête à un cheval sur de courtes distances.



EXILÉ NOLDORIN **LEGACY** 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	5	3+	3	3	1	1	5+	6+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

Les Exilés Noldorin ne peuvent être recrutés que par Gildor Inglorion, aux conditions précisées dans son profil.

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde elfique et Cape elfique.

OPTIONS

Un Exilé Noldorin peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Arc elfique 2 points
- Armes de Jet elfiques 2 points
- Lance d'Elfe sylvestre 1 point

Lance d'Elfe Sylvestre **ACTIF** – Une Lance d'Elfe sylvestre est une Lance elfique. De plus, une figurine équipée d'une Lance d'Elfe sylvestre peut se Protéger derrière son Bouclier, même si elle n'en a pas.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Au terme du Troisième Âge, les Noldorin s'en retournent à Valinor, dans les Terres Immortelles. Des processions d'Elfes quittent les domaines elfiques en direction des Havres Gris pour monter sur les navires et traverser la Grande Mer. Ces Exilés Noldorin sont confrontés aux dangers qui infestent les Terres Sauvages, et certains d'entre eux sont ainsi passés maîtres dans l'art du déplacement rapide et furtif. Traversant d'immenses étendues sauvages, ils éliminent toute menace sur la route de leurs semblables et protègent également les voyageurs isolés.



Erestor est un Elfe de Fondcombe et le conseiller de confiance d'Elrond. Présent à son Conseil, Erestor s'oppose à la destruction de l'Anneau, préférant l'idée de le protéger, idéalement avec l'aide de Tom Bombadil. Quand il est appelé à se battre, Erestor porte une paire de dagues de Noldorin. Ces armes antiques sont parfaitement équilibrées, tant pour les lancer vers l'ennemi que pour trouver les points faibles de leurs armures dans la mêlée tourbillonnante du combat.

ERESTOR **LEGACY** 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	7	2	2	4+	5+	2	2	2

- ♦ **RACE**
Elfe
- ♦ **FACTION**
Fondcombe
- ♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Dagues des Noldor.

Dagues des Noldor **ACTIF** – Les Dagues des Noldor sont des Armes de base elfiques, qu'Erestor peut également utiliser comme Armes de Jet elfiques. Erestor peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups ou qu'il fait des Attaques de Tir.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Créature des Bois



Les capitaines des armées elfes sont des guerriers nobles et expérimentés. Ils ont affiné leurs compétences durant des centaines d'années et sont devenus vifs comme l'éclair. De tels guerriers inspirent un grand respect parmi les Elfes qu'ils commandent, exemples de courage, de charisme et d'honneur risquant leur vie pour les Peuples Libres de la Terre du Milieu.

CAPITAINE DE FONDCOMBE 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	4+	2	1	1

- ♦ **RACE**
Elfe
- ♦ **FACTION**
Fondcombe
- ♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval, Arc elfique et Lance de cavalerie elfique30 points
- Bouclier.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Créature des Bois



Les Hauts Elfes comptent parmi les meilleurs guerriers de la Terre du Milieu, bien supérieurs aux autres races l'arme à la main. Bien qu'en cette fin du Troisième Âge, il ne reste que peu d'entre eux par rapport aux ostes de jadis, la force des Elfes tient toujours en respect les hordes de sbires du Seigneur des Ténèbres.

GUERRIER DE FONDCOMBE9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	5+

◇ **RACE**
Elfe

◇ **FACTION**
Fondcombe

◇ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

OPTIONS

Un Guerrier de Fondcombe peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Arc elfique2 points
- Bouclier et Lance elfique2 points
- Bouclier1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Gil-galad, Haut Roi des Noldor peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

GARDE DU ROI10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	6	3+	3	5	1	1	5+	5+

◇ **RACE**
Elfe

◇ **FACTION**
Fondcombe

◇ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT, OPTIONS & RÈGLES SPÉCIALES

cf. Guerrier de Fondcombe.



Véritables troupes d'élite, ces chevaliers sont la fierté des armées de Fondcombe. Équipés de lances de cavalerie, d'arcs et de boucliers finement ouvragés, les Chevaliers de Fondcombe sont polyvalents, et aucun ennemi ne leur échappe. Chevauchant au combat aux côtés du Seigneur Elrond, ils font voler en éclats les murs de boucliers et ne laissent aucune chance aux fuyards.

CHEVALIER DE FONDCOMBE20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	5+

◇ **RACE**
Elfe

◇ **FACTION**
Fondcombe

◇ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Cavalerie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance de cavalerie elfique, Arme bâtarde elfique, Arc elfique et Cheval.

OPTIONS

Un Chevalier de Fondcombe peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger la Lance de cavalerie elfique contre une Bannière25 points
- Bouclier1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Créature des Bois





Régnant sur la Lothlórien, la Dame Galadriel parcourt ce monde depuis l'aube du Premier Âge. Ses pouvoirs sont tels qu'elle est admirée tant par les Elfes que par les peuples mortels, et compte parmi les meilleurs magiciens de la Terre du Milieu. Grâce au pouvoir de Nenya, l'un des trois Anneaux elfiques, Galadriel assure la protection de la Lothlórien, et utilise régulièrement son Miroir pour révéler ce qui est, ce qui a été, et même certaines choses qui ne sont pas encore produites.

GALADRIEL, DAME DE LOTHLÓRIEN125 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	3	3	1	3	3+	3+	3	6	3
♦ RACE Elfe		♦ FACTION Lothlórien		♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique				♦ Socle 25mm			

ÉQUIPEMENT

Galadriel est Désarmée, et porte Nenya.

Nenya **PASSIF** – Nenya est un Équipement **Unique**. Galadriel peut relancer ses Jets de Destin ratés.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

OPTIONS

- Miroir de Galadriel25 points

Les Guerriers Galadhrim dans la Troupe de Galadriel peuvent être améliorés en Gardes de la Lórien pour +1pt par figurine. Les Gardes de la Lórien peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Blesser lorsqu'ils portent des Coups.

Miroir de Galadriel **PASSIF** – Le Miroir de Galadriel est un Objet Lourd sur un socle de 40mm, et possède une Défense de 8 et 3 Points de Vie. Au début de la partie, déployez-le à moins de 6" de Galadriel. Pour les Scénarios demandant aux Troupes d'entrer sur la table en cours de partie, deux figurines alliées peuvent porter le Miroir sur la table.

Durant la Phase d'Initiative, après le Jet d'Initiative, si Galadriel ou Celeborn est au contact socle à socle avec le Miroir de Galadriel, le joueur qui les contrôle peut ajouter 1 au résultat de son Jet d'Initiative. De plus, durant la Phase Finale, un **Héros** allié à moins de 6" du Miroir de Galadriel peut récupérer tous ses Points de Destin dépensés.

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Créature des Bois

La Dame de Lórien **PASSIF** – Enchanteresse de talent, Galadriel peut incanter une magie très puissante pour défendre la Lothlórien.

Galadriel gagne un Point de Volonté gratuit au début de chaque Tour. Si ce Point n'est pas dépensé avant la fin du Tour, il est perdu.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Bénédiction des Valar	12"	4+
Lumière Aveuglante	Lanceur	4+
Brume de Désarroi	Lanceur	4+
Dissipation	12"	4+



CELEBORN, SEIGNEUR DE LOTHLÓRIEN.....125 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	4	1	3	3+	4+	3	3	3

◆ Race Elfe	◆ Faction Lothlórien	◆ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◆ Socle 25mm
-----------------------	--------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Celeborn est Désarmé.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

Les Guerriers Galadhrim dans la Troupe de Celeborn peuvent être améliorés en Gardes de la Lórien pour +1pt par figurine. Les Gardes de la Lórien peuvent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Blesser lorsqu'ils portent des Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Créature des Bois

Le Seigneur de Lórien **PASSIF** – Grand magicien, Celeborn utilise ses pouvoirs pour soutenir ses alliés.

Celeborn gagne un Point de Volonté gratuit au début de chaque Tour. Si ce Point n'est pas dépensé avant la fin du Tour, il est perdu.

Sagesse Guerrière **PASSIF** – Celeborn fut le témoin de nombreux affrontements, et, bien qu'il soit désormais rarement en première ligne, son expérience est plus que bienvenue pour ceux qui l'assistent dans la défense du Bois Doré.

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

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Immobilisation	12"	3+
Aura de Confusion	Lanceur	4+
Lames Enchantées	6"	4+
Ronces Enchevêtrées	Lanceur	4+





HALDIR, CAPITAINE GALADHRIM 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	4	2	2	4+	4+	3	1	1

♦ RACE Elfe	♦ FACTION Lothlórien	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
-----------------------	--------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Armure lourde 10 points
- Arc elfique 5 points
- Cape elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Expert, Fin Tireur, Créature des Bois

Coup de Grâce **ACTIF** – *Guerrier Elfe résolu, Haldir se battra jusqu'à son dernier souffle.*

Si Haldir est tué en Combat, il peut immédiatement porter un unique Coup de Force 4 contre chaque ennemi qui était Engagé dans le Combat fatal. Haldir peut utiliser de la Puissance pour modifier ces Jets pour Blesser.

Capitaine respecté et archer hors pair, Haldir est chargé de défendre les frontières de la Lothlórien. Il compte parmi les meilleurs archers de la Lothlórien, décochant ses flèches à une vitesse impressionnante, même pour un Elfe. C'est Haldir qui conduisit les Galadhrim au Gouffre de Helm pour honorer l'alliance qui liait autrefois les Hommes et les Elfes. Cet acte noble lui coûta la vie, mais son sacrifice ne fut pas vain, car l'aide des Elfes fut sans aucun doute décisive dans la défense de la grande forteresse.



OROPHIN, CAPITAINE GALADHRIM 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	6	3	2	4+	4+	2	1	1

♦ RACE Elfe	♦ FACTION Lothlórien	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
-----------------------	--------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Armes de base elfiques.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Tourbillon de Lames **ACTIF** – *D'un éclair d'acier, Orophin assène une pluie de coups à son ennemi avant que celui-ci n'ait le temps de réagir.*

Si Orophin obtient un résultat de 6 naturel lors de son Jet de Duel, il double le nombre de Coups qu'il porte s'il gagne le Combat. Si Orophin affronte une figurine Bloquée, ses Coups ne seront pas doublés une seconde fois.

Frère de Haldir et Rúmil, Orophin a passé des siècles à défendre les frontières de la Lórien. Tandis que Haldir est un archer aguerri et que Rúmil excelle dans la défense, Orophin s'est perfectionné dans l'art de l'épée, capable de frapper avec une rapidité foudroyante. Lorsque Haldir marche vers le Gouffre de Helm, Orophin reste en Lothlórien avec Rúmil afin de repousser les armées de Sauron, menant les Galadhrim depuis la ligne de front.



RÚMIL, GARDIEN DE CARAS GALADHON..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	7	2	2	4+	4+	2	1	2

♦ RACE Elfe	♦ FACIION Lothlórien	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
-----------------------	--------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

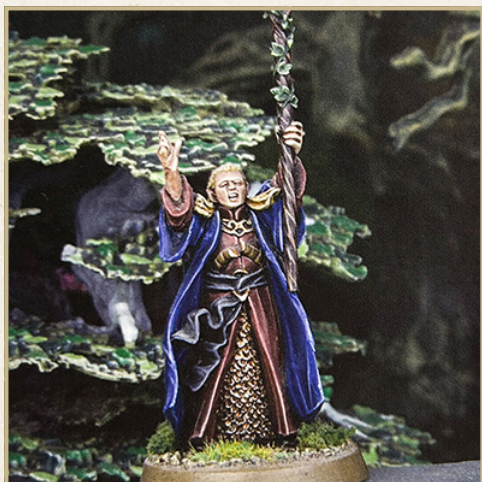
RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Parade Éclair **ACTIF** – Grâce à ses réflexes hors du commun, Rúmil est l'un des plus habiles combattants de Lothlórien.

Rúmil peut forcer une figurine ennemie impliquée dans le même Combat que lui à relancer un unique D6 de leur Jet de Duel. Cela doit être fait avant toute autre relance et avant l'utilisation éventuelle de Points de Puissance.

Comme ses frères Haldir et Orophin, Rúmil veille sans relâche sur les frontières de la Lórien contre les forces des ténèbres. Devenu Gardien de Caras Galadhon, il commande la garde de la Cour des Galadhrim, défendant le cœur du royaume elfique en Terre du Milieu. Ses réflexes fulgurants font de lui un adversaire redouté, rares étant ceux capables de lui porter un coup : Rúmil pare les attaques avec une grâce et une dextérité exceptionnelles.



MAÎTRE DES ORAGES DE LA LOTHLÓRIEN **LEGACY**..... 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	3+	3	4	1	2	5+	5+	1	3	1

♦ RACE Elfe	♦ FACIION Lothlórien	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie	♦ Socle 25mm
-----------------------	--------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base elfiques

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Pouvoirs de la Nature **PASSIF** – Ne faisant qu'un avec les éléments, un Maître des Orages est capable d'invoquer les pouvoirs de la nature avant de les relâcher sur ses adversaires.

Si cette figurine obtient un résultat de 6 naturel lors d'un Test de Lancement, alors, une fois le Pouvoir Magique résolu, elle récupère un nombre de Points de Volonté égal au nombre de Points de Volonté dépensés lors du Test de Lancement.

Les Maîtres des Orages des Galadhrim ont une affinité naturelle avec la nature, tirant de cela le contrôle des éléments et de l'environnement qui les entoure. Capables d'invoquer le vent et de le plier à leur volonté, et d'enchanter les lames de leurs alliés pour trouver les faiblesses dans les armures ennemies, les Maîtres des Orages Galadhrim sont des atouts précieux dans les armées du Bois Doré.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Appel aux Vents	12"	3+
Lames Enchantées	12"	4+
Ronces Enchevêtrées	Lanceur	4+



CAPITAINE GALADHRIM 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	4+	2	1	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Arc elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur, Créature des Bois

Les armées des Galadhrim sont dirigées par des capitaines vétérans, guerriers experts qui ont participé à de nombreuses batailles tout au long de leurs vies immortelles. Défendant la Lothlórien contre les forces de Sauron, ces capitaines utilisent leur expérience et leur discernement pour combattre leurs ennemis avec un talent exceptionnel, infligeant de terribles dégâts à l'aide de leurs épées comme de leurs arcs à quiconque menacerait le Bois Doré.



GUERRIER GALADHRIM 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	5+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien

♦ **Type d'unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

OPTIONS

Un Guerrier Galadhrim peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cor de guerre et Arc elfique 27 points
- Bannière 25 points
- Arc elfique 2 points
- Bouclier et Lance elfique 2 points
- Lance elfique 1 point
- Bouclier 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Galadriel et Celeborn peuvent améliorer cette unité aux conditions précisées dans leurs profils. Elle suit alors le profil suivant :

GARDE DE LA LÓRIEN 10 POINTS

PROFIL, ÉQUIPEMENT, OPTIONS, RÈGLES SPÉCIALES
cf. Guerrier Galadhrim.

Garde de la Lórien – Cette figurine peut relancer les résultats de 1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte des Coups.

Le Bois Doré est défendu avant tout par les guerriers Galadhrim, inébranlables soldats qui ont aiguisé leur talent au combat au cours des siècles. Comme tous les Elfes, les Galadhrim sont doués à l'épée, à la lance et à l'arc. En charge de la protection du Bois Doré, ces guerriers donneraient leurs vies pour le défendre, car s'il tombe, toute la Terre du Milieu suivra certainement...



CHEVALIER GALADHRIM 18 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	5+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme bâtarde elfique et Destrier galadhrim.

Destrier Galadhrim – Un Destrier Galadhrim est un Cheval caparaçonné. Il possède la Règle Spéciale *Créature des Bois*.

OPTIONS

Un Chevalier Galadhrim peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Arc elfique 2 points
- Bouclier 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Les chevaliers galadhrim sont l'élite cavalière de la Lothlórien, des guerriers d'exception ayant perfectionné l'art du combat à cheval. Leurs montures, nées et élevées sous les frondaisons du Bois Doré, se déplacent aisément au milieu des arbres et racines. Les chevaliers peuvent ainsi galoper sans entrave à travers les forêts de la Terre du Milieu, abattant sans pitié ceux qui menacent les frontières de leur royaume.



GARDE DE LA COUR DES GALADHRIM 12 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	6	3+	3	5	1	1	4+	5+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Pique elfique.

OPTIONS

Un Garde de la Cour des Galadhrim peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger la Pique elfique contre une Bannière et une Arme de base elfique 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Style Martial de Caras Galadhon **ACTIF** – Les gardes de la Cour manient leurs piques avec une dextérité exemplaire.

Un Garde de la Cour des Galadhrim peut recourir à la Règle Spéciale *se Protéger derrière son Bouclier* à l'aide de sa Pique elfique. Toutes les règles habituelles lorsque que l'on se Protège continuent de s'appliquer. Ainsi la figurine qui se Protège via cette règle ne peut être Soutenue par une autre figurine, même un autre Garde de la Cour des Galadhrim.

Les plus nobles des Galadhrim reçoivent l'honneur d'entrer dans la Garde de la Cour des Galadhrim. Chargés de défendre Caras Galadhon, ces redoutables guerriers sont issus de lignées qui remontent souvent à l'aube de l'histoire de la Terre du Milieu. Maîtres de la pique, ils manient leur arme avec une polyvalence remarquable : capables de former une muraille impénétrable aussi bien que de porter des offensives foudroyantes. Revêtus d'armures lourdes et de longues capes aux couleurs de leurs souverains, ils incarnent la fierté de l'armée de Lothlórien.



CAPITAINE DE LA LOTHLÓRIEN 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	4	2	2	4+	5+	2	1	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde elfique, Arc elfique et Cape elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Dirigeant les Elfes Sylvestres de la Lórien, ces capitaines excellent l'arc à la main. Ce sont des maîtres dans l'art de l'embuscade, protégeant leurs frontières depuis les frondaisons du Bois Doré. Un nombre incalculable d'Orques ont ainsi disparu, tombés dans les pièges de ces capitaines, sans qu'on n'entende plus jamais parler d'eux.



GUERRIER DE LA LOTHLÓRIEN 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	3	1	1	5+	6+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme bâtarde elfique et Cape elfique.

OPTIONS

Un Guerrier de la Lothlórien peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Arc elfique 2 points
- Armes de Jet elfiques 2 points
- Lance d'Elfe sylvestre 1 point

Lance d'Elfe Sylvestre **ACTIF** – Une Lance d'Elfe sylvestre est une Lance elfique. De plus, une figurine équipée d'une Lance d'Elfe sylvestre peut se Protéger derrière son Bouclier, même si elle n'en a pas.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

A l'inverse des guerriers Galadhrim engoncés dans leurs armures dorées, les Elfes Sylvestres sont plutôt adeptes du camouflage pour rester cachés de leurs ennemis. Ces Elfes patrouillent le long des frontières de la Lothlórien, éliminant silencieusement tout intrus. Avec leurs capes elfiques, les Elfes Sylvestres se fondent dans leur environnement, ce qui leur permet de tendre des embuscades mortelles. Des groupes entiers d'Orques sont ainsi tombés percés de flèches sans même savoir qu'ils étaient suivis.



SENTINELLE ELFE SYLVESTRE 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	3	2	1	5+	6+

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Lothlórien, Forêt Noire

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique, Arc elfique et Cape elfique.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Mélopée Envoûtante **ACTIF** – Les mélodies magiques des Sentinelles peuvent produire divers effets bénéfiques ou déstabilisants.

Certains Elfes sont capables de canaliser une forme de magie à travers leur musique, composant de magnifiques mélodies aux effets variés. Qu'il s'agisse de renforcer le moral des alliés, d'inspirer la peur chez les ennemis, ou même de les égarer, les chants de ces sentinelles peuvent se révéler d'une aide précieuse sur le champ de bataille.

Au cours de son Activation, une Sentinelle Elfe Sylvestre peut psalmodier une des mélodies suivantes pour activer l'effet associé :

- **Hymne d'Elbereth** – Choisissez une figurine alliée à moins de 12". Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, la figurine choisie réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à passer.
- **Lai de Gondolin** – Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, la Sentinelle et toutes les figurines alliées à moins de 3" d'elle gagnent la Règle Spéciale **Terreur**.
- **Eldamar Madrigal** – Choisissez une figurine ennemie à moins de 12" qui n'est pas Engagée au Combat. La figurine choisie doit effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test échoue, vous pouvez Déplacer la figurine choisie comme si elle était Activée. Toutefois, elle ne peut que se Déplacer. Une figurine contrainte de se Déplacer de cette façon ne peut pas entrer dans une Zone de Contrôle ennemie, Démonter, être contrainte de réaliser un Test d'Escalade, de Franchissement, de Saut ou de Nage. Elle ne peut être Déplacée d'une façon qui pourrait lui causer du tort (comme sauter d'une falaise depuis laquelle tomber lui infligerait des dégâts de Chute). Une figurine affectée par cette mélopée ne peut plus être Activée ultérieurement durant ce Tour.



LA FORÊT NOIRE



Le monarque de la Forêt Noire, Thranduil, est un roi avisé, mais fier, indifférent à ce qui se passe au-delà de ses frontières. Alors même que les ombres s'étendent sur la forêt, Thranduil laisse le mal proliférer, n'intervenant que quand ses frontières se retrouvent menacées. Quand la Compagnie de Thorin Écu-de-Chêne croise le chemin des Elfes, Thranduil les fait enfermer dans ses donjons et tente de négocier avec Thorin. À l'annonce de la mort de Smaug, Thranduil marche avec une armée d'Elfes de la Forêt Noire vers les portes d'Erebor avec l'intention d'échanger l'Arkenstone contre les gemmes blanches de Lasgalen, promises au Roi des Elfes par le grand-père de Thorin, Thrór. Toutefois, l'arrivée des forces d'Azog pousse Thranduil à se joindre aux Nains, libérant la fureur de la Forêt Noire sur le champ de bataille.

ÉLAN

Un Élan est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	4	6+	4	5	0	2	6+	7+

♦ **RACE** Élan ♦ **FACIION** Forêt Noire ♦ **Type d'Unité** Monture ♦ **Socle** 50mm

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Destrier Majestueux **ACTIF** – Lors d'un Tour où Thranduil a Chargé au Combat, ses Coups sont portés avec une Force de 5.

De plus, chaque fois que cette figurine Charge, elle inflige une unique Touche de Force 4 à une figurine qu'elle a Chargée (la Touche est infligée au cavalier et à la **Monture** si elle Cible une figurine de **Cavalerie**). Si, suite à cette Touche, Thranduil n'est plus Engagé en Combat, il peut continuer à se Déplacer, au choix du joueur qui le contrôle; cela peut inclure une autre Charge.

THRANDUIL, ROI DU ROYAUME SYLVESTRE130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	4	3	3	4+	4+	3	3	3

♦ **RACE** Elfe ♦ **FACIION** Forêt Noire ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armes bâtardes elfiques.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Élan.....30 points
- Armure lourde10 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Commandant (Garde du Palais), Créature des Bois

Fine lame **ACTIF** – Le roi du Royaume Sylvestre est un bretteur exceptionnel, d'une habileté sans pareille.

S'il est en infériorité numérique dans un Combat, Thranduil peut relancer les résultats de 1 sur ses Jets pour Blesser lorsqu'il porte ses Coups. S'il possède le mot-clef **Infanterie** et est en infériorité numérique dans un Combat, Thranduil peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.

Fureur du Roi des Elfes **ACTIF** – Bien qu'il puisse paraître calme et raisonné, Thranduil se laisse facilement entraîner par sa colère sur le champ de bataille.

Si Thranduil est en infériorité numérique dans un Combat, et tue toutes les figurines ennemies avec qui il était Engagé en Combat, il pourra alors déclarer gratuitement un Combat Héroïque lors du prochain Tour.

« **Ne me parlez pas du feu du Dragon!** » **ACTIF** – Thranduil a été marqué à jamais par ses affrontements avec les grands serpents du Nord, des cicatrices qu'il dévoile uniquement pour terroriser ses adversaires et les voir s'enfuir.

Au début de son Activation, Thranduil peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. Il cause alors la **Terreur** jusqu'à la fin du Tour. De plus, si Thranduil possède le mot-clef **Infanterie** quand il utilise cette Règle Spéciale, toutes les figurines ennemies à moins de 3" de Thranduil et qui ne sont pas Engagées au Combat doivent passer un Test de Bravoure, dans un ordre choisi par le joueur qui contrôle Thranduil. Une figurine qui rate son Test doit se Déplacer directement à l'opposé de Thranduil aussi loin que possible, dans la limite de son Mouvement. Les figurines qui se sont Déplacées à cause de cette Règle Spéciale ne peuvent plus se Déplacer ce Tour-ci, mais peuvent autrement agir normalement.



LEGOLAS VERTEFEUILLE, PRINCE DE LA FORÊT NOIRE105 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	2+	4	5	2	2	4+	4+	3	2	3

◆ Race Elfe	◆ Faction Forêt Noire	◆ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◆ Socle 25mm
-----------------------	---------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Armes de base elfiques et Arc elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- Orcrist10 points
- Cape elfique5 points

Orcrist **ACTIF** – Orcrist est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Orcrist possède les Règles Spéciales **Fléau des Orques**, **Fléau des Gobelins** et **Fléau des Uruk-hai**. De plus, le porteur d'Orcrist possède les Règles Spéciales **Terreur (Orque)**, **Terreur (Gobelin)** et **Terreur (Uruk-hai)**.

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde du Palais), Fin Tireur, Créature des Bois

Tir Mortel **ACTIF** – *Tireur d'exception, Legolas touche ses cibles avec une aisance remarquable.*

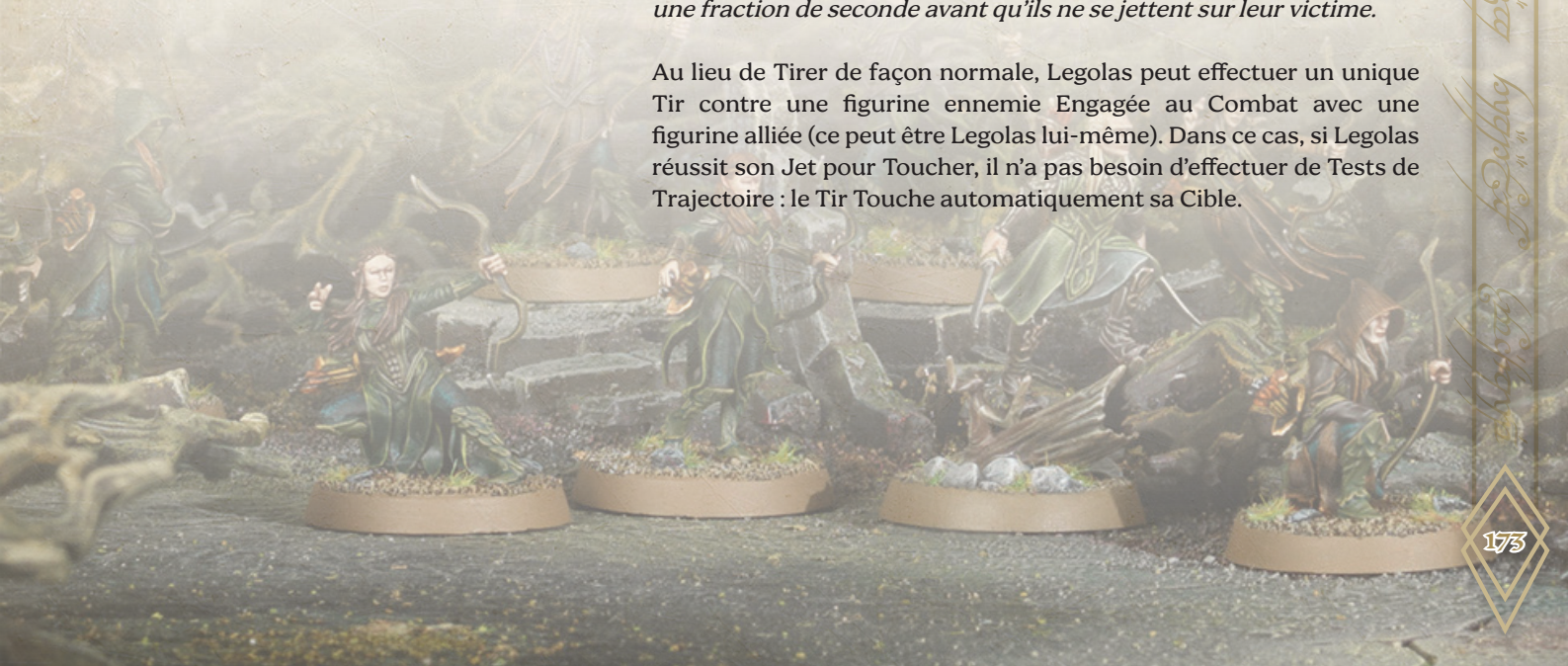
Legolas peut Tirer trois fois durant la Phase de Tir au lieu d'une seule, en utilisant les règles normales de Tir. De plus, Legolas peut effectuer des Attaques de Tir même lorsqu'il est Engagé au Combat, s'il n'y a pas d'autres figurines alliées Engagées dans le même Combat.

Quand il Tire, Legolas ne subit pas le malus de -1 pour Toucher pour s'être Déplacé tant qu'il possède le mot-clef **Infanterie**. Si Legolas Tire alors qu'il est Engagé au Combat, il peut cibler les figurines ennemies avec lesquelles il est Engagé, et n'a pas besoin d'effectuer de Tests de Trajectoire pour tirer sur les figurines avec lesquelles il est Engagé (bien qu'elles puissent toujours bloquer sa Ligne de Vue normalement).

Tir Précis **ACTIF** – *Même dans le tumulte du combat, Legolas fait preuve d'une précision sans pareille, capable d'abattre des ennemis une fraction de seconde avant qu'ils ne se jettent sur leur victime.*

Au lieu de Tirer de façon normale, Legolas peut effectuer un unique Tir contre une figurine ennemie Engagée au Combat avec une figurine alliée (ce peut être Legolas lui-même). Dans ce cas, si Legolas réussit son Jet pour Toucher, il n'a pas besoin d'effectuer de Tests de Trajectoire : le Tir Touche automatiquement sa Cible.

Legolas est le capitaine des Gardes du Palais et est chargé de traquer les intrus Orques qui pénètrent au sein du Royaume de son père. Guerrier remarquable même selon les standards elfiques, Legolas manie ses lames avec une rapidité déconcertante. Mais c'est à l'arc que le Prince excelle, car il n'existe probablement personne en Terre du Milieu qui puisse égaler son talent d'archer. Legolas est capable de prouesses que beaucoup ne peuvent que rêver de réaliser. À la Bataille des Cinq Armées, Legolas se taille un chemin jusqu'au sommet de Ravenhill et y rencontre Bolg. De cette confrontation, seul le Prince Elfe ressortira vivant.





TAURIEL, RANGER DE LA FORÊT NOIRE 90 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	5	3	2	4+	4+	3	2	3

◇ Race Elfe	◇ Faction Forêt Noire	◇ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◇ Socle 25mm
-----------------------	---------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Armes de base elfiques et Cape elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Arc elfique 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Tireuse Experte, Fine Tireuse, Créature des Bois

Maîtresse des Lames **ACTIF** – Tauriel manie ses dagues avec une adresse exceptionnelle, taillant ses ennemis à la vitesse de l'éclair.

Si Tauriel est en infériorité numérique dans un Combat, avant le Jet de Duel, elle gagne une Attaque additionnelle pour chaque ennemi contre lequel elle est Engagée en plus du premier. Ce bonus dure jusqu'à la fin du Combat.

Fureur Vengeresse **PASSIF** – S'étant éprise de Kili, Tauriel entrera dans une rage terrible si celui-ci venait à tomber.

Si votre armée inclut également Kili, et qu'il est retiré comme Perte, la Force de Tauriel passe alors à 5 et sa Défense est réduite à 4 pour le reste de la partie. De plus, une fois que Kili a été tué, quand elle est Activée, Tauriel doit si possible Charger une figurine ennemie.





CAPITAINE DES GARDES DU PALAIS 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	4+

PUISS.	VOL.	DESTIN
2	1	1

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Forêt Noire

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps, Commandant (Garde du Palais), Créature des Bois

La Garde du Roi **PASSIF** – Choisis par le Roi des Elfes en personne, les Gardes du Palais ont juré de défendre Thranduil quel qu'en soit le prix.

Tant qu'elle est à moins de 3" de Thranduil, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Seuls les meilleurs guerriers de la Forêt Noire peuvent espérer devenir capitaines des gardes du Palais. Ces derniers jouissent d'un rang d'honneur au sein de la Cour de la Forêt Noire. Il est de leur ressort de conseiller le Roi et d'assurer sa protection. Bretteurs experts, ces capitaines abattent sans sourciller quiconque se dresse face à eux.



GARDE DU PALAIS 12 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	5+

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Forêt Noire

♦ **Type d'unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

OPTIONS

Un Garde du Palais doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bouclier et Lance elfique 2 points
- Lance elfique 1 point
- Bouclier..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps, Créature des Bois

La Garde du Roi **PASSIF** – Choisis par le Roi des Elfes en personne, les Gardes du Palais ont juré de défendre Thranduil quel qu'en soit le prix.

Tant qu'elle est à moins de 3" de Thranduil, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Choisis par le Roi des Elfes en personne, et chargés de la protection du domaine du roi elfique, les Gardes du Palais sont les Elfes les plus compétents des armées de la Forêt Noire. Équipés d'armures ornées de dorures et de cottes de mailles élégantes, les Gardes du Palais font la fierté des armées de la Forêt Noire. Dirigés par le prince du Royaume Sylvestre, ils ont voué leur vie à la protection de leur patrie.





CAPITAINE DES ELFES DE LA FORÊT NOIRE 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	6	2	2	4+	5+	2	1	1

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Forêt Noire

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Vouge elfique.

Vouge Elfique **ACTIF** – Une Vouge est une Lance elfique. De plus, une figurine équipée d'une Vouge, qui est Engagée en Combat et qui n'est pas Soutenue, peut gagner une Attaque – soit pour le Jet de Duel, soit lorsqu'elle porte ses Coups. Ce choix doit être fait avant le Jet de Duel.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Les plus habiles combattants de la Forêt Noire sont promus capitaines. Exemplaires, ces guerriers courageux mènent leurs subordonnés avec une assurance absolue. Armés de vouges, ils fendirent les rangs de l'armée d'Azog au cours de la Bataille des Cinq Armées.



GUERRIER ELFE DE LA FORÊT NOIRE 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	6+

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Forêt Noire

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde elfique.

OPTIONS

Un Guerrier Elfe de la Forêt Noire doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc elfique 2 points
- Vouge elfique 2 points
- Bouclier 1 point

Vouge Elfique **ACTIF** – Une Vouge est une Lance elfique. De plus, une figurine équipée d'une Vouge, qui est Engagée en Combat et qui n'est pas Soutenue, peut gagner une Attaque – soit pour le Jet de Duel, soit lorsqu'elle porte ses Coups. Ce choix doit être fait avant le Jet de Duel.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Les Elfes de la Forêt Noire sont des guerriers très talentueux, qui ont affûté leurs compétences des siècles durant. Surclassant les Hommes et les Nains, leur vitesse, leur grâce et leur agilité sur le champ de bataille ont causé la chute mortelle d'innombrables ennemis. Lorsqu'ils se jettent sur les armées d'Azog, ces guerriers forment un mur d'acier étincelant, repoussant les légions sauvages de Gundabad.



CHEVALIER ELFE DE LA FORÊT NOIRE 16 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	5	1	1	5+	6+

◇ **Race**
Elfe

◇ **Faction**
Forêt Noire

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme bâtarde elfique et Cheval.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Créature des Bois

Quand le Roi des Elfes part en guerre, il est accompagné d'une cohorte de Chevaliers de la Forêt Noire. Les chevaliers elfiques sont craints pour leur exceptionnelle rapidité et dangerosité au combat, et la cavalerie de la Forêt Noire ne fait pas exception. Lorsque ces cavaliers chargent dans la mêlée, ils déchainent leur fureur, brisant les murs de boucliers et dispersant leurs ennemis. Les fuyards sont alors poursuivis et achevés dans un déluge de sabots et d'acier elfique.

Chevaliers du Roi PASSIF – Quand ils chevauchent aux côtés de leur roi, les Chevaliers de la Forêt Noire redoublent d'ardeur.

Tant qu'elle possède le mot-clef **Cavalerie** et qu'elle se situe à moins de 6" de Thranduil, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat et de +1 à sa valeur de Défense.





Les Capitaines des Rangers de la Forêt Noire jouent un rôle essentiel en contenant les immondices maléfiques qui pullulent dans la forêt. Dotés d'une vision affûtée, d'un pied agile et redoutablement mortels, ils mènent les patrouilles de guerriers elfes au plus profond de l'obscurité de la Forêt Noire pour affronter les créatures malfaisantes qui y rôdent. Ce sont des archers redoutables, capables d'abattre leurs ennemis avec une précision mortelle.

CAPITAINE DES RANGERS DE LA FORÊT NOIRE 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	4	4	2	2	4+	5+	2	1	1

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Forêt Noire

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique, Arc elfique et Cape elfique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur, Créature des Bois

Combattant aux Couteaux **ACTIF** – Combattre sous les taillis de la Forêt Noire a appris aux Rangers à manier leurs couteaux avec une efficacité hors pair.

Si cette figurine est en infériorité numérique dans un Combat, elle gagne avant le Jet de Duel une Attaque additionnelle pour chaque ennemi contre lequel elle est Engagée en plus du premier, jusqu'à un maximum de 3 Attaques supplémentaires. Ce bonus dure jusqu'à la fin du Combat.



La décrépitude qui a souillé Vertbois et l'a transformé en cette sinistre étendue nommée Forêt Noire a rendu périlleuse la traversée de ses sombres futaies. Les Rangers de la Forêt Noire sont chargés de rendre la traversée de la forêt aussi sûre que possible, une tâche difficile tant le mal s'est insinué sous les frondaisons. Ces Elfes sont devenus maîtres dans l'art de la dissimulation, se mouvant dans un silence presque total dans les sous-bois, traquant tout intrus.

RANGER DE LA FORÊT NOIRE 14 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	3	1	1	5+	6+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Forêt Noire

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique, Arc elfique et Cape elfique.

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur, Créature des Bois

Combattant aux Couteaux **ACTIF** – Combattre sous les taillis de la Forêt Noire a appris aux Rangers à manier leurs couteaux avec une efficacité hors pair.

Si cette figurine est en infériorité numérique dans un Combat, elle gagne avant le Jet de Duel une Attaque additionnelle pour chaque ennemi contre lequel elle est Engagée en plus du premier, jusqu'à un maximum de 3 Attaques supplémentaires. Ce bonus dure jusqu'à la fin du Combat.



SENTINELLE ELFE SYLVESTRE 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	3+	3	3	2	1	5+	6+

♦ **RACE**
Elfe

♦ **FACTION**
Lothlórien, Forêt Noire

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base elfique, Arc elfique et Cape elfique.

RÈGLES SPÉCIALES

Créature des Bois

Mélopée Envoûtante **ACTIF** – Les mélodies magiques des Sentinelles peuvent produire divers effets bénéfiques ou déstabilisants.

Certains Elfes sont capables de canaliser une forme de magie à travers leur musique, composant de magnifiques mélodies aux effets variés. Qu'il s'agisse de renforcer le moral des alliés, d'inspirer la peur chez les ennemis, ou même de les égarer, les chants de ces sentinelles peuvent se révéler d'une aide précieuse sur le champ de bataille.

Au cours de son Activation, une Sentinelle Elfe Sylvestre peut psalmodier une des mélodies suivantes pour activer l'effet associé :

- **Hymne d'Elbereth** – Choisissez une figurine alliée à moins de 12". Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, la figurine choisie réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à passer.
- **Lai de Gondolin** – Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, la Sentinelle et toutes les figurines alliées à moins de 3" d'elle gagnent la Règle Spéciale **Terreur**.
- **Eldamar Madrigal** – Choisissez une figurine ennemie à moins de 12" qui n'est pas Engagée au Combat. La figurine choisie doit effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test échoue, vous pouvez Déplacer la figurine choisie comme si elle était Activée. Toutefois, elle ne peut que se Déplacer. Une figurine contrainte de se Déplacer de cette façon ne peut pas entrer dans une Zone de Contrôle ennemie, Démonter, être contrainte de réaliser un Test d'Escalade, de Franchissement, de Saut ou de Nage. Elle ne peut être Déplacée d'une façon qui pourrait lui causer du tort (comme sauter d'une falaise depuis laquelle tomber lui infligerait des dégâts de Chute). Une figurine affectée par cette mélopée ne peut plus être Activée ultérieurement durant ce Tour.





Les Forteresses des Nains



« Les portes de Durin, Seigneur de la Moria. Parlez, ami, et entrez. Moi, Narvi, les ai faites. Celebrimbor d'Eregion a dessiné ces signes. »

- Gandalf,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

Khazad-dûm



Grand souverain de Khazad-dûm à l'apogée de sa puissance, Durin était un roi austère, mais juste, incarnant le stoïcisme et la détermination farouche de son peuple. Guerrier sans égal parmi les Nains de son temps, les légendes racontent ses prouesses martiales exceptionnelles et les grandes victoires qu'il remporta sur les champs de bataille. Sous son règne, Khazad-dûm prospéra, devenant une véritable puissance en Terre du Milieu. Mais de telles splendeurs n'étaient pas destinées à durer : l'éveil du Balrog dans les profondeurs de la montagne allait abattre même ce redoutable guerrier, et à jamais, la créature serait connue sous le nom de Fléau de Durin.

DURIN, ROI DE KHAZAD-DÛM.....170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	7	4+	4	9	3	3	4+	4+	3	3	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

L'Armure de Mithril Ouvragée, l'Anneau de Durin, la Couronne des Rois, la Hache de Durin et le Cor de Zirakzigil.

L'Armure de Mithril Ouvragée **PASSIF** – L'Armure de Mithril Ouvragée est une Armure de Mithril **Unique** qui ajoute 4 à la caractéristique de Défense de Durin au lieu de 3. Cela est déjà pris en compte sur son profil.

La Hache de Durin **ACTIF** – La Hache de Durin est une Arme à deux mains de maître **Unique**. De plus, Durin peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel.

L'Anneau de Durin **PASSIF** – L'Anneau de Durin est un Équipement **Unique**. Une fois par partie, pendant la Phase d'Initiative, après que le jet d'Initiative a été résolu, le porteur de l'Anneau de Durin peut relancer le jet d'Initiative de son camp.

La Couronne des Rois **PASSIF** – La Couronne des Rois est un Équipement **Unique**. Chaque fois que Durin subit une Blessure, jetez un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.

Le Cor de Zirakzigil **ACTIF** – Le Cor de Zirakzigil est un Cor de guerre **Unique**. Il confère également à Durin la Règle Spéciale *Terreur*.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

Les Gardes Khazâd dans la Troupe de Durin peuvent être améliorés en Gardes de Cavenain pour +2pts par figurine. Les Gardes de Cavenain gagnent la Règle Spéciale *Costaud*.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur, Commandant (Garde Khazâd)



MARDIN, LE GARDIEN DU ROI 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	2	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Torozûl.

Torozûl **ACTIF** – Torozûl est une Lance de Garde (voir ci-dessous) avec la Règle Spéciale *Fléau des Trolls*. De plus, Mardin gagne un bonus supplémentaire de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups contre les **Monstres**.

Lance de Garde **ACTIF** – Une Lance de Garde est une Lance. De plus, si une figurine avec une Lance de Garde Soutient une figurine dotée d'un Bouclier de Fer, elle gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups contre un **Monstre**.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Durin)

Protecteur de Durin **ACTIF** – Si son seigneur est en danger, Mardin fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'assurer qu'aucun mal ne lui soit fait.

Durant l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si Durin est Engagé en Combat et se trouve à moins de 6" de Mardin, Mardin peut alors déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, Mardin devra alors rejoindre le Combat de Durin. Si ce n'est pas possible, Mardin doit alors se Déplacer aussi près que possible de Durin. Mardin ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale s'il se trouve dans le même Combat que Durin.





Peu après la Bataille des Cinq Armées et le couronnement de Dain en tant que Roi sous la Montagne, Balin entreprit de reconquérir l'ancien Royaume Nain de la Moria. Rajeuni par ses aventures avec la Compagnie de Thorin, Balin dirigea les Nains d'Erebor contre la horde de Gobelins qui avait pris le contrôle des tunnels et des cités de la Moria. Même si au premier abord cette action fut un succès, la reformation du Royaume de la Moria ne pouvait durer, et la guerre comme la mauvaise fortune s'abattirent sur les Nains qui demeuraient là.

BALIN LE NAIN, ROI DE LA MORIA **LEGACY** 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	4+	3	3	1

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et la Hache de Durin.

La Hache de Durin **ACTIF** – La Hache de Durin est une Arme à deux mains de maître **Unique**. De plus, Balin peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde Khâzad)

Longue Barbe **ACTIF** – Même quand il était jeune, Balin était déjà plus sage que beaucoup et ses conseils étaient tenus en haute estime.

Lors de la Phase d'Initiative, après le Jet d'Initiative, Balin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre au joueur qui le contrôle de relancer son Jet d'Initiative.



Flói s'est joint à Balin en tant que son Maître des Traditions quand il envisagea de reprendre la Moria. La position de Maître des Traditions est uniquement accordée aux plus sages Nains et est considérée comme un grand honneur. C'est la tâche d'un Maître des Traditions de tenir un compte exact des batailles des Nains, prendre des notes sur leurs ennemis ainsi que la manière de les surpasser, préservant cette connaissance pour les années à venir.

FLÓI MAIN-DE-PIERRE **LEGACY** 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	6	2	2	5+	4+	1	3	1

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maître des Traditions **ACTIF** – Avec ses livres sacrés, Flói détient les clefs de la défaite de pratiquement tous les ennemis des Nains, et il partage volontiers cette connaissance.

À n'importe quel moment durant son Activation, Flói peut dépenser un Point de Volonté pour sélectionner une unique figurine ennemie à moins de 12" et sur laquelle il a une Ligne de Vue. S'il le fait, alors pour le restant du Tour, les figurines alliées à moins de 6" de Flói gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser contre la figurine choisie quand elles portent leurs Coups ou qu'elles font des Attaques de Tir.

Le Savoir Incarné **PASSIF** – Après chaque victoire, les connaissances de Flói sur ses ennemis s'étoffent.

À chaque fois qu'une figurine alliée tue un **Héros** ou un **Monstre** adverse sur lequel Flói dispose d'une Ligne de Vue, Flói peut récupérer un Point de Volonté dépensé précédemment dans la partie.



ORI LE NAIN, CHAMPION DE LA MORIA **LEGACY** 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	3+	3	7	2	2	6+	6+	2	2	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor, Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Chroniqueur **ACTIF** – Ori continue à documenter les aventures de l'expédition et compile un recueil de ses exploits.

À chaque fois qu'un **Héros** allié de **Khazad-dûm** à moins de 6" d'Ori et sur laquelle ce dernier a une Ligne de Vue tue un **Héros** ou un **Monstre** ennemi, alors ce **Héros** de **Khazad-dûm** regagne un unique Point de Puissance, de Volonté ou de Destin dépensé plus tôt dans la partie.

Si ses réserves de Puissance, Volonté et Destin sont déjà pleines, vous pouvez choisir un autre **Héros** allié de **Khazad-dûm** à moins de 6" d'Ori et sur laquelle ce dernier a une Ligne de Vue. Cette figurine regagne le Point.

Protégez le Plus Jeune **PASSIF** – Même s'il n'est plus aussi jeune qu'autrefois, les autres Nains ont pris l'habitude de protéger Ori.

Les autres **Héros** alliés de **Khazad-dûm** à moins de 6" d'Ori ne subissent pas la pénalité de -1 au Jet de Duel lorsqu'ils utilisent une Arme à deux mains.

Suite à la Bataille des Cinq Armées, Ori fit partie de l'expédition des Nains qui accompagnèrent Balin dans son projet de reconquête de la Moria, aux côtés d'Oin, son ancien compagnon. Ori fut le vaillant chroniqueur de cette épopée couronnée de succès et il consigna dans de larges grimoires les faits d'armes qui permirent à Balin de devenir Seigneur de la Moria. Mais la suite de ses écrits narre malheureusement la chute de Balin tombé sous une flèche d'Orque en contemplant le Lac Miroir, la mort d'Oin dévoré par le Gnetteur de l'Eau, et comment les derniers Nains de l'expédition se barricadèrent dans la Chambre de Mazarbul à mesure que les tambours grondaient dans les profondeurs et que l'Ombre s'avancait.





ÓIN LE NAIN, CHAMPION DE LA MORIA **LEGACY** 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	8	2	2	4+	6+	1	5	1

♦ **Race** Nain ♦ **Faction** Erebor, Khazad-dûm ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Bouclier, Arme de base et Cornet Acoustique.

Cornet Acoustique **ACTIF** – À chaque fois qu'un **Héros** ennemi déclare une Action Héroïque à moins de 6" d'Óin, vous pouvez jeter un D6.

Sur un résultat de 5+, Óin peut immédiatement déclarer la même Action Héroïque gratuitement. Cependant, sur un résultat de 1 naturel, Óin perd immédiatement un Point de Volonté. S'il ne peut pas perdre de Point de Volonté de cette façon, alors Óin ne peut pas se Déplacer lors de ce Tour, car il est occupé à réparer son Cornet Acoustique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Herbes Médicinales **ACTIF** – Óin est expert dans la médecine par les plantes et peut les utiliser pour guérir des blessures à une vitesse surprenante.

À n'importe quel moment durant son Activation, Óin peut choisir une figurine de **Khazad-dûm** alliée au contact socle à socle et jeter un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie regagne immédiatement un Point de Vie perdu plus tôt dans la partie. Óin ne peut utiliser cette Règle Spéciale qu'une seule fois par Tour.

Déchiffrer les Présages **ACTIF** – Óin prétend savoir lire les présages, prédisant l'avenir et aidant ses alliés, bien que cela coûte au vieux Nain.

Lors de la Phase de Combat, Óin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre à une figurine de **Khazad-dûm** alliée à moins de 6" de relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Óin peut utiliser cette Règle Spéciale plusieurs fois lors de la même Phase de Combat, tant qu'il a des Points de Volonté.

Suite à la Bataille des Cinq Armées, Óin fit partie de l'expédition des Nains qui accompagnèrent Balin dans son projet de reconquête de la Moria, aux côtés d'Ori, son ancien compagnon. L'expédition fut dans un premier temps un succès et malgré son âge avancé, Óin servit fidèlement le nouveau Seigneur de la Moria. Hélas, lorsque Balin fut tué d'une flèche en contemplant le Lac Miroir et que la Moria fut de nouveau assaillie par les serviteurs du Mal, Óin sut que l'expédition était condamnée. Sa sagesse le poussa à faire une percée pour gagner avec les siens la Porte de Durin à l'Ouest ; mais elle ne lui permit pas d'imaginer le sort funeste qui l'y attendait, tapi dans les eaux sombres.





ROI NAIN DE KHAZAD-DÛM..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	4+	2	2	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme bâtarde et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque

À travers les âges, de nombreux Rois Nains ont gouverné les différents royaumes nains de la Terre du Milieu, immortalisés par les récits de leur règne. Parmi eux, les Rois de Khazad-dûm étaient descendants directs de Durin Ier, le légendaire Père des Nains. Ils menèrent les armées des Nains sur de nombreux champs de bataille, équipés de toute une panoplie d'armes finement ouvragées. Maintes guerres ont été remportées grâce à l'opiniâtreté et au courage à toute épreuve de ces dirigeants fiers et résolus, jusqu'à ce que, au plus profond des Ténèbres de Khazad-dûm, ils ne réveillent un adversaire trop puissant, même pour eux...



PORTEUR DE BOUCLIER

NAIN **LEGACY** 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	6+	6+	1	0	0

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine, Bouclier et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Pour la Défense du Roi **ACTIF** – Combattant sans relâche même dans un océan d'ennemis, le Porteur de Bouclier protégera son seigneur à tout prix.

Chargés d'assurer que les lignes naines tiennent, les Porteurs de Boucliers ont pour tâche d'inspirer les leurs de leur vaillant exemple. Les autres Nains, en admiration du courage et de la détermination de ces guerriers, se battent ainsi dans les pires circonstances. Les Porteurs de Boucliers sont aussi en charge de la protection du Roi, et redoublent de courage pour défendre leur suzerain et interposer leur immense bouclier pour contrer toute menace.

Durant l'étape de déclaration des Actions Héroïques de la Phase de Combat, si un **Général Nain** allié est Engagé en Combat et se trouve à moins de 6" de lui, ce Porteur de Bouclier Nain peut alors déclarer un Combat Héroïque gratuit. Si le Combat Héroïque est réussi, ce Porteur de Bouclier devra alors rejoindre le Combat du **Général Nain** allié. Si ce n'est pas possible, il doit alors se Déplacer aussi près que possible du **Général Nain**. Le Porteur de Bouclier Nain ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale s'il se trouve dans le même Combat que le **Général Nain** allié.



CHAMPION DU ROI **LEGACY**..... 140 POINTS

Le profil du Champion du Roi est composé d'un Champion du Roi et de deux Hérauts, et compte comme trois figurines. Le Champion du Roi est toujours le Capitaine de sa Troupe, au sein de laquelle les deux Hérauts sont toujours des Suivants, qui occupent automatiquement deux emplacements.

CHAMPION DU ROI

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	6	4+	5	7	3	2	5+	6+

PUISS.	VOL.	DESTIN
2	1	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Le Devoir du Héraut **ACTIF** – L'unique rôle des Hérauts est de protéger le Champion assez longtemps pour qu'il puisse exécuter la volonté de son seigneur.

Cette figurine reçoit un bonus de +1 à sa valeur de Défense pour chacune des autres figurines alliées qui possèdent également cette Règle Spéciale et avec qui elle est au contact socle à socle. Si vous avez plusieurs Champions du Roi dans votre Armée, ils ne gagnent ce bonus que lorsqu'ils sont au contact socle à socle avec les figurines de leur propre Troupe (i.e., le Héraut d'un Champion du Roi ne peut pas conférer le bonus à une figurine d'un autre Champion du Roi).

HÉRAUT

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	7	1	1	6+	6+

PUISS.	VOL.	DESTIN
0	1	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine, Bouclier, Arme de base et Bannière.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Devoir du Héraut **ACTIF** – cf. ci-dessus.

La Garde d'Honneur **ACTIF** – Les Hérauts sont assignés à la garde du Champion jusqu'à ce que son devoir soit accompli, même si cela doit leur coûter la vie.

Si le Champion du Roi auquel ce Héraut est rattaché subit une Blessure, alors cette figurine peut dépenser ses Points de Destin pour le compte du Champion du Roi, à condition d'être au contact socle à socle avec lui. Notez qu'il ne peut recevoir la Blessure à la place du Champion du Roi – il ne peut que dépenser ses Points de Destin pour lui.

MÚRIN & DRÁR LEGACY140 POINTS

Contrairement à la vaste majorité des Nains de la Terre du Milieu, Múrin et Drár ont développé le goût peu commun du vagabondage dans les terres et royaumes étrangers, en quête d'aventure. Bien qu'ils passent la majeure partie de leur temps à se chamailler, comme le font la plupart des Nains, ces proches compagnons ont voyagé bien loin de leur montagne-mère et se sont retrouvés plus d'une fois impliqués dans des conflits et escarmouches, au secours d'alliés de circonstance face aux forces des ténèbres.

Si vous recrutez Múrin et Drár dans votre Armée, alors chacun d'entre eux mène sa propre Troupe. Múrin et Drár comptent comme deux **Héros** distincts au regard de n'importe quelle Règle Spéciale.



MÚRIN

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	6+	2	2	2

- ♦ **Race**
Nain
- ♦ **Faction**
Monts de Fer
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine, Bouclier et Kalazâl.

Kalazâl ACTIF – Kalazâl est une Arme de base **Unique**. Múrin gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups contre des **Orques**, des **Gobelins** ou des **Uruk-hai**.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard



DRÁR

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	7	2	2	5+	5+	2	2	2

- ♦ **Race**
Nain
- ♦ **Faction**
Monts de Fer
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine, Arme de base et Arc nain.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Expert, Montagnard, Fin Tireur





CAPITAINE NAIN..... 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	1	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

Les capitaines des armées du peuple de Durin sont des vétérans de nombreuses batailles, chacun ayant maintes fois prouvé sa valeur en tant que vaillant guerrier sur le champ de bataille. En temps de guerre, ces capitaines dirigent généralement leurs frères d'armes, car ils jouissent d'un grand respect de la part de leurs suivants. Cependant, si la situation l'exige, ils seront sans doute appelés à prendre le commandement de forces bien plus vastes au sein des armées de Khazad-dûm.



GUERRIER NAIN..... 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	3	6	1	1	6+	6+

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier Nain doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Cor de guerre..... 25 points
- Arc nain 1 point
- Bouclier..... 1 point
- Arme à deux mains..... 1 point

Les Nains du peuple de Durin sont des guerriers endurcis, entraînés au combat dès leur plus jeune âge. Sous l'œil vigilant de leurs frères d'armes, les guerriers nains s'entraînent sans relâche afin de se préparer aux rigueurs de la guerre. Cet entraînement intensif a fait des Nains une race de combattants d'élite aussi résistants que les armures qui les protègent et apprêtés à nettoyer les tunnels infestés de Gobelins de Khazad-dûm.



GARDE KHAZÂD..... 12 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	5	4+	4	7	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains, Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps

Durin, Roi de Khazad-dûm peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

GARDE DE CAVENAIN..... 14 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	5	4+	4	7	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie, Élite

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains, Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps, Costaud



GARDE DE FER..... 15 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	2	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Armes de Jet.

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

La Garde de Fer est un groupe de guerriers d'élite chargés de protéger les routes commerciales traversant les Monts Brumeux ainsi que les différentes colonies naines, assurant la sécurité des marchands et des voyageurs empruntant les sombres tunnels de montagne. En raison de cette mission, la Garde de Fer a adopté un style de combat plus agressif pour repousser les raids de Gobelins, utilisant des armes de jet et tout type de lames pour abattre ses ennemis.



RANGER NAIN8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	3+	3	5	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Ranger Nain doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc long nain1 point
- Armes de Jet1 point
- Arme à deux mains.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Guerriers des Montagnes **ACTIF** – Les Rangers nains ont passé de nombreuses années à se battre sur des terrains rocailloux et sont devenus experts pour garder l'équilibre là où d'autres trébucheraient et chuteraient.

Les Rangers Nains gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups contre une figurine à l'intérieur d'un élément de Terrain Difficile de type zone rocailleuse ou ruine.

Les Nains chargés de surveiller les cols de montagne sont connus sous le nom de rangers nains. Contrairement à nombre de leurs congénères, ces rôdeurs ne portent pas d'épaisses armures de plates, mais des vêtements de cuir, leur offrant une plus grande liberté de mouvement et la capacité de se déplacer silencieusement en traquant les intrus sur leurs terres. Après des années à parcourir les versants rocailloux et les sentiers escarpés, ces Nains sont devenus des experts de ces terrains difficiles, ne laissant aucun répit à leur proie, ni le moindre endroit où se cacher.





ÉQUIPE DE GARDIENS DES PORTES 25 POINTS

Une équipe de Gardiens des Portes est toujours recrutée en tant que paire de deux figurines : un Bouclier de Fer et un Porte-Lance, chacun utilisant le profil correspondant ci-dessous.

BOUCLIER DE FER

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	9	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Bouclier de Fer.

Bouclier de Fer **ACTIF** – Un Bouclier de Fer est un Bouclier qui confère à son utilisateur un bonus de +3 en Défense au lieu de +1. De plus, une figurine qui porte un Bouclier de Fer subit un malus de -1 à ses Jets de Duel, à moins d'être Soutenue par une figurine avec une Lance de Garde.

PORTE-LANCE

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Khazad-dûm

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Lance de Garde.

Lance de Garde **ACTIF** – Une Lance de Garde est une Lance. De plus, si une figurine avec une Lance de Garde Soutient une figurine dotée d'un Bouclier de Fer, elle gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups contre un **Monstre**.





BALISTE NAIN..... 70 POINTS

COMPOSITION

Une Baliste Naine est un Petit **Engin de Siège** avec pour Équipage deux Servants de Siège Nains, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE NAIN

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

◇ **Race**
Nain

◇ **Faction**
Khazad-dûm

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

Contrairement aux lourdes machines de siège utilisées par les autres peuples, les balistes des Nains de Khazad-dûm sont petites, compactes et d'une précision redoutable. Leur format réduit ne les rend pas moins mortelles pour autant : les traits tirés par une baliste naine peuvent fracasser le crâne d'un Troll des cavernes ou projeter un Gobelain malchanceux telle une poupée de chiffon, ouvrant ainsi des brèches dans les rangs ennemis que les armées naines s'empressent d'exploiter.

BALISTE NAIN (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Baliste Naine	6" - 48"	9	10	3

◇ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Direct

Précise **ACTIF** – Une Baliste Naine ne Dévie que de 3" au lieu de 6".

Tir Perforant **ACTIF** – Une figurine de Force 5 ou moins Touchée par un tir de Baliste Naine est repoussée d'un D6" directement à l'opposé de la Baliste. Toute figurine traversée par la figurine repoussée subit une Touche de Force 5 et est Jetée à Terre. Si la figurine repoussée arrive au contact d'un décor infranchissable ou d'une figurine de Force 6 ou plus, elle s'arrête immédiatement. La figurine repoussée, ainsi que le décor ou la figurine contre laquelle elle s'est arrêtée, subissent une Touche de Force 6.

Si elle survit, après avoir été repoussée, la figurine est Jetée à Terre. Si, après avoir été repoussée, la figurine survit et devait occuper un espace déjà occupé par une ou plusieurs figurines, déplacez les autres figurines de la distance minimale pour pouvoir placer la figurine repoussée.



Les Monts de Fer



Seigneur des Monts de Fer et cousin de Thorin Écu-de-Chêne, Dáin Pied-d'Acier est un seigneur nain sans égal en cette fin de Troisième Âge. Aussi obstiné que redoutable, Dáin est connu à travers la Terre du Milieu pour son caractère bien trempé et ses capacités martiales impressionnantes. Lorsqu'il reçoit l'appel à l'aide de Thorin, Dáin n'hésite pas une seconde et se met en marche vers Erebor. Confronté aux légions sans fin de l'Orque Pâle, Dáin ne montre aucune peur alors qu'il mène ses Nains au cœur de la bataille, écrasant de nombreux Orques de Gundabad alors qu'il tente de protéger Thorin et le royaume d'Erebor reconquis.

DÁIN PIED-D'ACIER, SEIGNEUR DES MONTS DE FER.....160 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	7	4+	5	8	3	3	3+	5+	3	3	3

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Monts de Fer ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Sanglier de Guerre25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Sans Peur

Seigneur des Monts de Fer **PASSIF** – Les Nains des Monts de Fer suivront Dáin sans hésiter dans la bataille.

Les figurines des **Monts de Fer** alliées à moins de 12" de Dáin réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Caractère Impétueux **ACTIF** – Dáin est si téméraire qu'il voudra toujours charger l'ennemi.

Dès lors que Dáin a tué une figurine ennemie, pour le reste de la partie, dès que Dáin se Déplace, il doit Charger une figurine ennemie s'il le peut.

Charge Terrifiante **PASSIF** – La vue de Dáin chargeant au cœur de la mêlée emplit ses ennemis d'effroi, et bien peu ont le courage de le défier.

Si Dáin Charge dans un Combat, alors il compte comme causant la Terreur jusqu'à la fin du Tour.

Coup de Tête **ACTIF** – Le crâne épais de Dáin peut mettre à terre ses ennemis tout autant que son arme.

Si Dáin remporte un Jet de Duel, mais échoue à tuer toutes les figurines ennemies Engagées dans le Combat, il peut choisir une unique figurine ennemie sur socle de 25mm Engagée dans le Combat et jeter un D6. Sur résultat de 5+, la figurine choisie est immédiatement Jetée à Terre.

SANGLIER DE GUERRE

Un Sanglier de Guerre est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	RACE	FACTION	Type d'Unité	Socle
8"	4	6+	4	6	0	2	7+	9+	Sanglier	cf. Cavalier	Monture	40mm

MÚRIN & DRÁR LEGACY140 POINTS

Contrairement à la vaste majorité des Nains de la Terre du Milieu, Múrin et Drár ont développé le goût peu commun du vagabondage dans les terres et royaumes étrangers, en quête d'aventure. Bien qu'ils passent la majeure partie de leur temps à se chamailler, comme le font la plupart des Nains, ces proches compagnons ont voyagé bien loin de leur montagne-mère et se sont retrouvés plus d'une fois impliqués dans des conflits et escarmouches, au secours d'alliés de circonstance face aux forces des ténèbres.

Si vous recrutez Múrin et Drár dans votre Armée, alors chacun d'entre eux mène sa propre Troupe. Múrin et Drár comptent comme deux **Héros** distincts au regard de n'importe quelle Règle Spéciale.



MÚRIN

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	6+	2	2	2

- ♦ **Race**
Nain
- ♦ **Faction**
Monts de Fer
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine, Bouclier et Kalazâl.

Kalazâl ACTIF – Kalazâl est une Arme de base **Unique**. Múrin gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups contre des **Orques**, des **Gobelins** ou des **Uruk-hai**.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard



DRÁR

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	7	2	2	5+	5+	2	2	2

- ♦ **Race**
Nain
- ♦ **Faction**
Monts de Fer
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure naine, Arme de base et Arc nain.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Expert, Montagnard, Fin Tireur





À travers les âges, de nombreux Rois Nains ont gouverné les différents royaumes nains de la Terre du Milieu, immortalisés par les récits de leur règne. Parmi eux, les Rois des Monts de Fer étaient des combattants résolus, issus d'une lignée connue pour sa soif de combat et son intrépidité. Ces guerriers vaillants et déterminés ont mené les armées des Nains sur de nombreux champs de bataille, ne reculant devant aucun ennemi, et maintes guerres ont été remportées grâce à l'opiniâtreté et au courage à toute épreuve de ces dirigeants fiers et résolus.

ROI NAIN DES MONTS DE FER 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	4+	2	2	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur



Les Capitaines des Monts de Fer sont triés sur le volet par Dáin lui-même, et choisis non seulement pour leurs prouesses martiales exceptionnelles, mais également pour leur sens tactique aiguisé. Leur maîtrise de la tactique martiale, qui les distingue des autres capitaines de leur race, leur vient des enseignements de Dáin, et les a rendus experts dans la lecture du champ de bataille, leur permettant de savoir quand réagir aux mouvements ennemis.

CAPITAINE DES MONTS DE FER..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	1	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Lance et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Chariot des Monts de Fer 170 points (si le Capitaine Démonte depuis le Chariot des Monts de Fer, ne retirez pas le Chariot de la table. Le Chariot reste en jeu comme Chariot des Monts de Fer avec un nombre de Points de Vie restants égal au montant de Points de Vie qu'il lui restait quand le Capitaine a Démonté).
- Échanger le Bouclier et la Lance pour un Piolet Gratuit

Piolet **ACTIF** — Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Stratège (5+), Mur de Boucliers



Ces guerriers, équipés d'armures épaisses et formés à l'art de la guerre, forment le cœur des armées des Monts de Fer. Ils suivront leur seigneur sans une ombre d'hésitation, leur courage sans faille les poussant à combattre même lorsque tout semble perdu. Certains sont équipés d'énormes piolets ou d'arbalètes. D'autres s'arment de longues lances et de larges boucliers, formant un mur d'acier presque impénétrable, enclume sur laquelle les assauts ennemis viennent se briser. Tout comme pour la confection d'une armure naine, aucune faiblesse n'est tolérée au sein d'une phalange des Monts de Fer, faisant des armées de Dáin Pied-d'Acier les plus redoutables de leur race.

GUERRIER DES MONTS DE FER..... 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier des Monts de Fer doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière et Bouclier 26 points
- Bannière 25 points
- Bouclier et Lance 2 points
- Arbalète 2 points
- Piolet 1 point

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers



Là où les Nains de la plupart des autres royaumes préfèrent garder leurs pieds fermement ancrés sur le sol, les Nains des Monts de Fer utilisent souvent les bouquetins de leur terre natale pour parcourir les chemins rocaillieux. En temps de guerre, ces bouquetins remplissent à merveille le rôle de montures, percutant les lignes adverses dans une avalanche d'acier et de cornes dures comme la pierre. Les boucliers volent en éclats et les ennemis sont jetés à terre avant d'être transpercés par des lances coupantes comme des rasoirs.

CHEVAUCHEUR DE BOUQUETIN DES MONTS DE FER 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance de guerre, Arme de base et Bouquetin de Guerre.

OPTIONS

Un Chevaucheur de Bouquetin des Monts de Fer peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger la Lance de guerre pour un Piolet Gratuit

BOUQUETIN DE GUERRE

Un Bouquetin de Guerre est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	2	6+	4	5	0	1	7+	7+

♦ **Race**
Bouquetin

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Charge Dévastatrice **ACTIF** – Quand cette figurine Charge une ou plusieurs figurines sur un socle de 25mm, jetez un D6 pour chacune d'entre elles. Sur un résultat de 5+, la figurine est immédiatement Jetée à Terre.



Alors que les armées de Dáin Pied-d'Acier chargent l'ennemi à l'extérieur des murs d'Erebor, elles avancent protégées par les balistes géantes naines. Ces engins projettent d'immenses traits auxquels sont attachées des chaînes tourbillonnantes, déchiquetant les flèches en vol. Lorsqu'ils touchent leur cible, les lignes ennemies volent en éclats, projetées en l'air par la violence de l'impact.

BALISTE DES MONTS DE FER130 POINTS

COMPOSITION

Une Baliste des Monts de Fer est un **Grand Engin** de Siège avec pour Équipage quatre Servants de Siège des Monts de Fer, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE DES MONTS DE FER

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

◇ **Race**
Nain

◇ **Faction**
Monts de Fer

◇ **Type d'unité**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

BALISTE DES MONTS DE FER (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Baliste des Monts de Fer	12" - 60"	8	10	4

◇ **Socle**
100mm

RÈGLES SPÉCIALES

Tir de Volée

Zone d'Impact **ACTIF** – Après avoir Jeté pour Toucher la Cible atteinte, si la Cible atteinte est une Cible de Champ de Bataille, alors toutes les autres figurines à moins de 2" de la Cible atteinte subissent une Touche de Force 5 et, si elles survivent, sont Jetées à Terre.

Précise **ACTIF** – Une Baliste des Monts de Fer ne Dévie que de 3" au lieu de 6".

Les Bonnes Vieilles Moulinettes **ACTIF** – Une Baliste des Monts de Fer compte toujours comme ayant déclaré un Tir Héroïque gratuit, et ce à chaque Phase de Tir. Quand la Baliste Touche une Cible, placez un marqueur de 25mm directement sous la Cible, puis tracez une ligne de 1mm d'épaisseur depuis le centre de la Baliste des Monts de Fer jusqu'au centre du marqueur.

Aucune Attaque de Tir (alliée ou adverse) avec une Force de 6 ou moins ne peut être effectuée si elle traverse cette ligne, ou si elle Cible une figurine à moins de 3" de cette ligne. Si une Attaque de Tir avec une Force de 7 ou plus traverse la ligne ou Cible une figurine à moins de 3" de la ligne, jetez un D6. Sur résultat de 5+, l'Attaque est immédiatement annulée et ne Touche pas sa Cible. Sinon, résolvez l'Attaque normalement.

À la fin du Tour, retirez tous les marqueurs placés avec cette Règle Spéciale.



CHARIOT DES MONTS DE FER.....170 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	4	4+	4	8	2	4	6+	6+

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Chariot

♦ **Socle**
170mm ovale

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Baliste à répétition.

Baliste à Répétition **ACTIF** – La Baliste à Répétition est une Arbalète qui Tire 1D6 fois par Tour au lieu d'une seule. Une Baliste à Répétition a un champ de vision de 45° à droite et à gauche. Ce champ de vision peut être mesuré en plaçant le gabarit de Pivot de Chariot avec le X au-dessus de la Baliste et la ligne pointillée alignée avec la planche de bois attachant les bouquetins : c'est le Cône de Visée du Chariot.

Un Chariot des Monts de Fer peut Tirer même s'il s'est Déplacé durant ce Tour, et ne subit jamais la pénalité de -1 pour Toucher pour s'être Déplacé.

Un Chariot des Monts de Fer peut Tirer même s'il est Engagé au Combat, et n'a pas besoin de faire de Tests de Trajectoire pour les figurines Engagées en Combat contre lui.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (4)

Charge de Chariot **ACTIF** – Quand un Chariot des Monts de Fer se Déplace en effectuant une Charge de Chariot, il inflige 3 Touches d'Impact de Force 6.

Équipage Nain **ACTIF** – N'importe quel **Guerrier** des **Monts de Fer** qui termine son Activation au contact socle à socle avec un Chariot des Monts de Fer peut rejoindre son équipage. Dans ce cas, retirez le **Guerrier** des **Monts de Fer** comme Perte. Le Chariot des Monts de Fer regagne alors immédiatement un Point de Vie perdu plus tôt dans la partie.





THRÓR, ROI SOUS LA MONTAGNE130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	9	3	3	4+	5+	3	3	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure de Mithril, Bouclier, Arme de base, l'Arkenstone et l'Anneau de Durin.

L'Arkenstone PASSIF – L'Arkenstone est un Équipement **Unique**. Le porteur de l'Arkenstone réussit ses Jets de Destin sur 3+. De plus, si le résultat du Jet de Destin est de 4 ou plus, alors le Point de Destin n'est pas dépensé.

L'Anneau de Durin PASSIF – L'Anneau de Durin est un Équipement **Unique**. Une fois par partie, durant la Phase d'Initiative, après avoir effectué le Jet d'Initiative, le porteur de l'Anneau de Durin peut relancer le Jet d'Initiative de son camp.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

Les Mornes-Martels dans la Troupe de Thrór peuvent être améliorés en Gardiens du Roi pour +1pt par figurine. Les Gardiens du Roi ont une Force de 4.

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Orques)

Peut-être le plus puissant roi nain de cet Âge, Thrór était un seigneur nain d'une richesse et d'une majesté incomparables. Depuis sa forteresse sous la montagne, Thrór gouvernait sans crainte, assuré que sa lignée perdurerait, et ses armées patrouillaient d'est en ouest, assurant paix et prospérité pour tous. Malheureusement, l'immense trésor de Thrór réveilla en lui la maladie du Dragon, fléau de la lignée de Durin, et finit par attirer l'attention de Smaug, qui apporta la ruine à Erebor. Même dans ses années d'exil de la Montagne Solitaire, Thrór demeura un puissant seigneur, et mena ses armées dans une tentative de reconquérir l'ancien royaume nain de Khazad-dûm.





Le fils de Thrór, Thráin, est un guerrier exceptionnel qui porte les cicatrices de nombreuses batailles. Loyal jusqu'à la mort envers son père, Thráin dirigeait les armées d'Erebor durant son apogée, menant ses troupes à la bataille avec une implacable détermination. Quand Thrór fut tué par Azog lors de la Bataille d'Azanulbizar, Thráin se jura de venger son père, se jetant sur l'Orque Pâle dans un mélange de fureur et de désespoir. Ce fut la dernière fois qu'on le vit avant de longues années.

THRÁIN, FILS DE THRÓR.....130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	3	3	4+	5+	3	3	3

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains de maître.

Si votre armée n'inclut pas Thrór, alors Thráin porte l'Anneau de Durin.

L'Anneau de Durin **PASSIF** – L'Anneau de Durin est un Équipement **Unique**. Une fois par partie, durant la Phase d'Initiative, après avoir effectué le Jet d'Initiative, le porteur de l'Anneau de Durin peut relancer le Jet d'Initiative de son camp.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Gundabad)

Héritier de Durin **PASSIF** – Même du vivant de son père, Thráin suscitait l'admiration parmi les guerriers d'Erebor, prêts à se battre jusqu'au bout à ses côtés.

La portée du « Tenez bon ! » de Thráin est de 12". De plus, les **Héros Nains** alliés peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » de Thráin.



En tant que fils de Thráin, Thorin est un prince nain et son destin est de monter sur le trône d'Erebor. Doté d'une exceptionnelle habileté au combat et d'un courage tout aussi grand, Thorin est tenu en haute estime par ses pairs. Ce sont ces qualités qui permirent à Thorin de se distinguer quand Smaug attaqua Erebor, de même que de nombreuses années plus tard lors de la Bataille d'Azanulbizar, lorsqu'il exhorta les Nains à rester et se battre. Ce fut durant cette bataille, alors que tout espoir semblait perdu et que la lignée de Durin était au bord de l'extinction, que Thorin réalisa l'impossible quand, protégé par une branche de chêne, il vainquit l'Orque Pâle, un acte qui lui valut son surnom.

JEUNE THORIN ÉCU-DE-CHÊNE..... 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	3	3	4+	5+	3	3	3

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et l'Écu-de-Chêne.

L'Écu-de-Chêne **ACTIF** – L'Écu-de-Chêne est un Bouclier **Unique**. De plus, si Thorin choisit de se Protéger derrière son Bouclier avec l'Écu-de-Chêne et gagne le Combat, il peut alors infliger une unique Touche de Force 4 sur une figurine ennemie Engagée dans le Combat.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Aux Armes! **ACTIF** – D'un cri puissant, Thorin rallia les Nains d'Erebor et les mena au combat avec une fureur renouvelée.

Une fois par partie, au début de son Activation, Thorin peut déclarer qu'il utilise cette Règle Spéciale. S'il le fait, jusqu'à la fin du Tour, toutes les figurines d'**Erebor** alliées à moins de 3" de Thorin augmentent leur Force de 1.



Bien qu'il n'ait jamais été aussi doué que son frère l'arme à la main, Balin était tout de même un guerrier compétent dans sa jeunesse. Balin était présent lorsque Smaug s'empara de la Montagne Solitaire. Il suivit également Thorin à Azanulbizar, où la loyauté de Balin pour son prince fut définitivement acquise : elle perdure encore aujourd'hui.

BALIN LE JEUNE NAIN..... 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	6	2	2	4+	4+	2	3	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Longue Barbe **ACTIF** – Même quand il était jeune, Balin était déjà plus sage que beaucoup et ses conseils étaient tenus en haute estime.

Lors de la Phase d'Initiative, après le Jet d'Initiative, Balin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre au joueur qui le contrôle de relancer son Jet d'Initiative.



Comptant parmi les guerriers nains les plus forts et les plus redoutables, Dwalin est une véritable force de la nature au sein des armées d'Erebor. Présent aux côtés de Thorin lors de la chute d'Erebor, ainsi qu'à la Bataille d'Azanulbizar, Dwalin prouva sa loyauté au jeune prince d'Erebor, faisant serment d'allégeance à Thorin. À l'heure du combat, nul ne peut rivaliser avec la violence de Dwalin, dont les deux haches, Ukhlát et Umraz, prélèvent un tribut sanglant aux forces ennemies.

DWALIN LE JEUNE NAIN..... 90 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	5	6	2	2	4+	5+	2	2	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Ukhlát et Umraz.

Ukhlát et Umraz **ACTIF** – Ukhlát et Umraz sont des Armes de base **Uniques**. De plus, une figurine gagne un bonus de +1 à sa caractéristique d'Attaques quand elle utilise Ukhlát et Umraz, et les Jets pour Blesser qui donnent un résultat de 6 naturel, et ne sont pas sauvegardés, font perdre 2 Points de Vie au lieu d'un seul.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur

Maître d'Armes **ACTIF** – Dwalin est un guerrier redoutable en toutes circonstances, que ce soit l'arme à la main ou seulement avec ses poings.

Dwalin n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

Furie Naine **ACTIF** – Jeune et fougueux, Dwalin prend souvent de gros risques dans le simple but de tuer ses adversaires plus vite.

Au début d'un Combat impliquant Dwalin, jetez un D6. Sur résultat de 5+, Dwalin peut relancer ses Jets pour Blesser ratés durant ce Combat. Sur 2-4, rien ne se passe. Le Combat se déroule normalement. Sur un résultat de 1, Dwalin réduit sa valeur de Combat de 1D3 avant le Jet de Duel.



ROI NAIN D'EREBOR..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	4+	2	2	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Orques)

À travers les âges, de nombreux Rois Nains ont gouverné les différents royaumes nains de la Terre du Milieu, immortalisés par les récits de leur règne. Parmi eux, les Rois d'Erebor ont mené les armées des Nains sur de nombreux champs de bataille et maintes guerres ont été remportées grâce à l'opiniâtreté et au courage à toute épreuve de ces dirigeants fiers et résolus. Ces monarques de la Montagne Solitaire se montraient particulièrement féroces au combat envers les Orques, responsables du massacre de nombre de leurs pairs au cours de l'Histoire de la Terre du Milieu.





CAPITAINE NAIN D'EREBOR 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	7	3	2	5+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Commandant les armées d'Erebor, les capitaines sont des vétérans endurcis, avec des décennies d'expérience à combattre les ennemis des Nains. Pour arriver à cette position, un Nain doit avoir fait preuve d'une obstination et d'une solidité sans faille lors de maintes batailles. Menant leurs troupes depuis la première ligne, les capitaines iront là où le combat est le plus intense, maniant leurs haches avec toute la fureur d'un Nain.



GUERRIER NAIN D'EREBOR 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	3	6	1	1	6+	7+

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier Nain d'Erebor doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bouclier et Lance..... 2 points
- Bouclier..... 1 point
- Lance..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Erebor s'est toujours vantée de disposer des meilleurs guerriers nains de la Terre du Milieu. Ses soldats sont bien entraînés, équipés des meilleures armes et armures, et motivés par une dévotion sans faille envers leur seigneur. Vétérans de nombreux conflits, c'est à ces guerriers qu'est confiée la protection des terres autour d'Erebor et la défense de la Montagne Solitaire contre tout ennemi assez fou pour l'attaquer.





Les Nains à la tête des Mornes-Martels sont des guerriers vigoureux, choisis pour leur force et leur endurance sur le champ de bataille. Ces capitaines comptent parmi les meilleurs guerriers des armées d'Erebor, endurcis par d'innombrables guerres. Sur le champ de bataille, ces guerriers obstinés se battent avec une ardeur exceptionnelle, usant de leur piolet pour briser les boucliers et percer les armures.

CAPITAINE DES MORNES-MARTELS..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	1	1

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Piolet et Armes de Jet.

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Orques)



Les guerriers des armées d'Erebor faisant preuve d'une adresse exceptionnelle et d'un stoïcisme à toute épreuve rejoignent les rangs des Mornes-Martels, l'élite d'Erebor. Ces guerriers inébranlables sont engoncés de la tête aux pieds dans une armure de plates et sont équipés de marteaux-piolets dont ils tirent leur nom. Les Mornes-Martels forment souvent l'avant-garde des armées d'Erebor, brisant tant les armures que les os lorsqu'ils abattent leurs piolets sur l'ennemi.

GUERRIER MORNE-MARTEL..... 11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	3	7	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Piolet et Armes de Jet.

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Orques)

Thrór peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

GARDIEN DU ROI..... 12 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	7	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENTS & RÈGLES SPÉCIALES

cf. Guerrier Morne-Martel.

EREBOR Reconquis



La Montagne Solitaire a été reconquise, et Thorin Écu-de-Chêne siège désormais sur le trône d'Erebor. Mais malgré cette grande victoire, Thorin n'est pas satisfait. Le mal du Dragon qui hante l'immense trésor d'Erebor, et dont Thrór fut victime il y a de nombreuses années, a commencé à s'insinuer dans l'esprit de Thorin, le poussant à garder son or à tout prix. Cependant, alors que la Bataille des Cinq Armées fait rage devant les portes d'Erebor, Thorin se rappela finalement que la véritable richesse ne vient pas de l'or, mais de l'honneur. À présent libéré du mal du Dragon, Thorin mène sa compagnie hors des portes d'Erebor afin d'accomplir son devoir de Roi sous la Montagne et de se battre pour son nouveau royaume. Défiant Azog en combat, Thorin connut sa plus grande heure de gloire, même si cela lui coûta la vie.

THORIN ÉCU-DE-CHÊNE,
ROI SOUS LA MONTAGNE130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	7	4+	4	8	3	3	4+	5+	3	3	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Orcrist.....10 points

Orcrist **ACTIF** – Orcrist est une Arme bâtarde elfique **Unique**. Orcrist possède les Règles Spéciales **Fléau des Orques**, **Fléau des Gobelins** et **Fléau des Uruk-hai**. De plus, le porteur d'Orcrist possède les Règles Spéciales **Terreur (Orque)**, **Terreur (Gobelin)** et **Terreur (Uruk-hai)**.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur, Haine (Gundabad)

Du Bekâr **PASSIF** – Thorin mène personnellement les siens dans la bataille, les inspirant tous à se battre pour Erebor et son roi.

Les figurines **Naines** alliées considèrent Thorin comme une Bannière.

Fureur Ancestrale **ACTIF** – Déterminé à venger son peuple, jamais Thorin ne s'est battu avec tant d'ardeur.

Si Thorin Charge dans un Combat et qu'il possède le mot-clef **Infanterie**, alors il peut gratuitement déclarer un Combat Héroïque durant la Phase de Combat.



FILI LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	3+	4	8	2	2	5+	6+	3	2	1

♦ RACE Nain	♦ FACTION Erebor	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Synergie de Combat **ACTIF** – Kili et Fili se battent en totale synchronisation, coordonnant sans mal leurs assauts.

Au début de n'importe quelle Phase, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, si Kili et Fili sont à moins de 1" l'un de l'autre, ils peuvent alors échanger leurs places. Ceci ne compte pas comme un Déplacement. Lors de la Phase de Combat d'un Tour durant lequel ils ont utilisé cette Règle Spéciale, ils peuvent chacun relancer un D6 lors de leur Jet de Duel.

Ayant finalement atteint les halls d'Erebor avec son frère, Fili trouve son oncle tourmenté par le mal du Dragon. Quand Thorin se ressaisit enfin et sonne la charge, Fili n'hésite pas un instant à prendre les armes et se battre. Alors même que Thorin chevauche vers Ravenhill pour défier Azog, Fili, poussé par sa loyauté, se joint à son oncle. Fili sait que la victoire ne peut être obtenue qu'en tuant Azog, et il s'est préparé à donner sa vie pour accomplir son but.



KILI LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 70 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	3+	4	8	2	2	5+	6+	3	2	1

♦ RACE Nain	♦ FACTION Erebor	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Synergie de Combat **ACTIF** – Kili et Fili se battent en totale synchronisation, coordonnant sans mal leurs assauts.

Au début de n'importe quelle Phase, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, si Kili et Fili sont à moins de 1" l'un de l'autre, ils peuvent alors échanger leurs places. Ceci ne compte pas comme un Déplacement. Lors de la Phase de Combat d'un Tour durant lequel ils ont utilisé cette Règle Spéciale, ils peuvent chacun relancer un D6 lors de leur Jet de Duel.

Après s'être rétabli de la blessure causée par la flèche de Morgul, Kili rejoint la compagnie à Erebor. Alors que Thorin prévoit de continuer à se terrer au sein de la montagne, c'est Kili qui parvient à le convaincre de voler au secours des Nains à l'extérieur des murs. Chargeant dans la mêlée aux côtés de son frère, Kili est prêt à se battre jusqu'à la mort pour défendre Erebor et ceux qui lui sont chers.



BALIN LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	8	2	2	4+	4+	1	3	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Longue Barbe **ACTIF** – Par son grand âge, Balin a acquis une grande sagesse qui lui permet de lire le cours de la bataille.

Lors de la Phase d'Initiative, après le Jet d'Initiative, Balin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre au joueur qui le contrôle de relancer son Jet d'Initiative.

Balin s'est tenu aux côtés de Thorin depuis la chute d'Erebor, et a vu le jeune prince nain fougueux mûrir jusqu'à devenir le Roi sous la Montagne. Il n'hésite donc pas une seconde à suivre son suzerain lors de la Bataille des Cinq Armées. Toujours aussi sage dans ses paroles, Balin se bat avec une vigueur renouvelée, jouant de sa masse comme s'il avait rajeuni de trente ans. Malgré son âge, Balin est encore plus que capable de se battre, d'autant plus pour voir la gloire d'Erebor restaurée.





DWALIN LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	5	8	2	2	4+	5+	3	2	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Ukhlat et Umraz et Arme à deux mains.

Ukhlat et Umraz **ACTIF** – Ukhlat et Umraz sont des Armes de base **Uniques**. De plus, une figurine gagne un bonus de +1 à sa caractéristique d'Attaques quand elle utilise Ukhlat et Umraz, et les Jets pour Blesser qui donnent un résultat de 6 naturel et ne sont pas sauvegardés, font perdre 2 Points de Vie au lieu d'un seul.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Sans Peur, Protecteur Attitré (Thorin)

Maître d'Armes **ACTIF** – Dwalin est un guerrier redoutable en toutes circonstances, que ce soit l'arme à la main ou seulement avec ses poings.

Dwalin n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

Le Bourreau du Roi **ACTIF** – Peu sont ceux à pouvoir se targuer de rivaliser avec Dwalin la hache à la main, d'autant plus lorsqu'il défend son roi.

Au début de la Phase de Combat, s'il est à moins de 3" de Thorin, Dwalin peut utiliser cette Règle Spéciale. Dans ce cas, Dwalin augmente sa Force de 1 quand il porte des Coups après avoir gagné un Jet de Duel.

Cependant, s'il perd le Jet de Duel, avant que les figurines ennemies ne portent leurs Coups, Dwalin réduit sa Défense d'1D3 jusqu'à la fin du Combat.





BIFUR LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	3+	4	8	2	2	5+	7+	1	2	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin), Jet de Pierres (Portée 8", Force 2)

Fer Incrusté **ACTIF** – À cause de la hache plantée dans son crâne, Bifur ne peut parler qu'en Khuzdul. Si elle était retirée, il pourrait à nouveau s'exprimer en langue commune.

Si Bifur gagne un Jet de Duel, il peut choisir de donner un coup de tête à une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. S'il le fait, sélectionnez une unique figurine ennemie Engagée dans le Combat.

La figurine choisie subit un unique Coup de Force 4 de la part de Bifur, qui ne peut être doublé si la figurine est Bloquée. Si Bifur Blesse la figurine choisie avec ce Coup, alors la tête de hache s'est délogée de son crâne. Désormais, au début de chaque Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Bifur peut effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, Bifur peut déclarer un Élan Héroïque gratuit ce Tour-ci.

Après avoir survécu à la colère de Smaug et repris Erebor, Bifur se prépare pour l'inévitable combat, s'équipant d'une armure épaisse et s'armant d'une grande hache à deux mains. Le fer de hache brisé est toujours logé dans le crâne de Bifur, le rendant incapable de s'exprimer dans la langue commune. Personne ne sait ce qu'il se passerait s'il était retiré. Bifur pourrait se retrouver paralysé ou pire, ou peut-être, qui sait, pourrait-il à nouveau communiquer avec les autres races.



BOFUR LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	6+	2	1	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

OPTIONS

- Troll Brute 100 points
(voir section Gundabad, Bofur remplace le Commandant Orque)

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Résistant **PASSIF** – L'optimisme sans limites et contagieux de Bofur lui permet, ainsi qu'à ses alliés, d'affronter des situations apparemment désespérées avec une détermination sans cesse renouvelée.

À chaque fois qu'une figurine d'Erebor alliée à moins de 3" de Bofur est affectée par une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique adverse, elle peut jeter un D6. Sur un résultat de 3+, la figurine en ignore les effets. Dans le cas d'un Pouvoir Magique, les Tests pour Résister doivent être effectués avant d'utiliser cette Règle Spéciale.

Bofur a un peu trop savouré la fête du Maître de Lacville et s'est retrouvé le lendemain laissé en arrière par la compagnie. Il assista alors à l'arrivée de Smaug et à la ruine d'Esgaroth. Enfin réuni avec les siens à Erebor, Bofur s'équipe pour le combat qui se prépare devant leur porte. C'est sur les plaines d'Erebor que Bofur fait montre de son esprit vivace, prenant même le contrôle d'un Troll Brute et le retournant contre les armées d'Azog.



BOMBUR LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	7	2	3	6+	6+	1	3	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Fléau.

Fléau **ACTIF** – Un Fléau est une Arme bâtarde. De plus, si le porteur remporte un Jet de Duel, il peut porter ses Coups normalement ou porter un unique Coup contre chaque figurine ennemie Engagée dans le Combat.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2), Protecteur Attitré (Thorin)

Pataud **PASSIF** – L'amour de Bombur pour la nourriture l'a rendu pour le moins gros, et il manque d'agilité sur le champ de bataille.

Bombur ne peut pas déclarer d'Élan Héroïque. De plus, si Bombur obtient un résultat naturel de 6 à un Test de Franchissement, d'Escalade, de Saut ou de Nage, il doit relancer le dé.

Haut les Cœurs **ACTIF** – Bombur peut remonter le moral de ses compagnons avec des mots aimables ou une friandise.

Une fois par Tour, pendant son Activation, Bombur peut choisir un **Héros** allié d'**Erebor** à moins de 3" et jeter un D6. Sur un résultat de 4+, le **Héros** choisi regagne un unique Point de Volonté dépensé plus tôt dans la partie.

De loin le plus corpulent de la Compagnie de Thorin, Bombur trouve bien plus de plaisir dans la nourriture et la boisson que dans le combat. Cela ne le rend pas moins enclin à faire son devoir, et Bombur aide avec enthousiasme ses camarades durant la Bataille des Cinq Armées. Se joignant à la compagnie alors qu'ils chargent hors d'Erebor, Bombur s'arme d'un grand fléau et revêt une armure de plates pour aller affronter les hordes de Gundabad qui viennent s'en prendre à Erebor.





ORI LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	3+	3	7	2	2	6+	6+	2	2	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Chroniqueur **ACTIF** – Ori prévoit de documenter les aventures de la compagnie et de compiler un recueil de ses exploits.

À chaque fois qu'un **Héros** allié d'**Erebor** à moins de 6" d'Ori et sur laquelle ce dernier a une Ligne de Vue tue un **Héros** ou un **Monstre** ennemi, alors ce **Héros** d'**Erebor** regagne un unique Point de Puissance, de Volonté ou de Destin dépensé plus tôt dans la partie.

Si ses réserves de Puissance, Volonté et Destin sont déjà pleines, vous pouvez choisir un autre **Héros** allié d'**Erebor** à moins de 6" d'Ori et sur laquelle ce dernier a une Ligne de Vue. Cette figurine regagne le Point.

Protégez le Plus Jeune **PASSIF** – La compagnie se bat avec vigueur pour protéger Ori, le plus jeune de ses membres.

Les autres **Héros** alliés d'**Erebor** à moins de 6" d'Ori ne subissent pas la pénalité de -1 au Jet de Duel lorsqu'ils utilisent une Arme à deux mains.

La quête pour la Montagne Solitaire eut un grand impact sur Ori. Les dangers affrontés et les épreuves endurées par la compagnie ont transformé le jeune et innocent Nain en un guerrier accompli. Autrefois vu comme le plus faible membre de la compagnie, Ori a prouvé qu'il possédait un cœur vaillant et plus de bravoure que ses compagnons ne soupçonnaient. Alors que la Bataille des Cinq Armées fait rage, Ori se bat fièrement aux côtés de ses frères et de ses camarades, comme le grand guerrier qu'il rêvait d'être.





NORI LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	9	3	2	5+	5+	2	2	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Erebor ♦ **TYPE D'UNITÉ** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Bouclier, Arme de base et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Maître d'Armes **ACTIF** – Grâce à ses nombreux voyages à travers le monde, Nori a appris à se battre avec tous types d'armes « empruntées ».

Nori n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

« **C'est juste quelques souvenirs** » **ACTIF** – Nori aime beaucoup ramener des souvenirs de valeur de ses voyages, et ne les cédera qu'avec difficulté.

Tant que Nori transporte un Objectif dans les Scénarios où c'est possible, il peut relancer ses Jets pour Blessé ratés quand il porte des Coups. Toutefois, Nori ne peut jamais transmettre un Marqueur d'Objectif à une figurine alliée.



DORI LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	2	2

♦ **RACE** Nain ♦ **FACTION** Erebor ♦ **TYPE D'UNITÉ** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Bon Camarade **ACTIF** – Dori considère qu'il est de son devoir de veiller sur ses frères et de les protéger du danger.

Tant qu'il est à moins de 3" d'Ori ou Nori, Dori augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 et peut relancer les 1 lors de ses Jets de Duel.

La quête d'Erebor ayant permis à ses frères de mûrir et de devenir des combattants respectables, Dori n'est plus obligé de veiller sur eux comme il le faisait. Il peut donc libérer la fureur qui l'habite lors de la Bataille des Cinq Armées. D'apparence calme et gentille, Dori est en fait un guerrier talentueux, vétéran de nombreuses batailles, et il peut enfin faire montre de son potentiel contre les hordes d'Azog.



Ayant été témoin des capacités de guérison des Elfes à Lacville, Óin a depuis rejoint le reste de la compagnie, prêt à les aider avec ses herbes médicinales et sa lecture des présages. Bien que sa barbe soit depuis longtemps devenue grise, Óin prend quand même les armes contre les armées de Gundabad qui marchent sur Erebor, prêt à défendre la Montagne Solitaire de toutes ses forces.

ÓIN LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 60 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	4	4+	4	8	2	2	4+	6+	1	5	1

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Bouclier, Arme de base et Cornet Acoustique.

Cornet Acoustique **ACTIF** – À chaque fois qu'un **Héros** ennemi déclare une Action Héroïque à moins de 6" d'Óin, vous pouvez jeter un D6.

Sur un résultat de 5+, Óin peut immédiatement déclarer la même Action Héroïque gratuitement. Cependant, sur un résultat de 1 naturel, Óin perd immédiatement un Point de Volonté. S'il ne peut pas perdre de Point de Volonté de cette façon, alors Óin ne peut pas se Déplacer lors de ce Tour, car il est occupé à réparer son Cornet Acoustique.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Herbes Médicinales **ACTIF** – Óin est expert dans la médecine par les plantes et peut les utiliser pour guérir des blessures à une vitesse surprenante.

À n'importe quel moment durant son Activation, Óin peut choisir une figurine d'**Erebor** alliée au contact socle à socle et jeter un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie regagne immédiatement un Point de Vie perdu plus tôt dans la partie. Óin ne peut utiliser cette Règle Spéciale qu'une seule fois par Tour.

Déchiffrer les Présages **ACTIF** – Óin prétend savoir lire les présages, prédisant l'avenir et aidant ses alliés, bien que cela coûte au vieux Nain.

Lors de la Phase de Combat, Óin peut dépenser un Point de Volonté pour permettre à une figurine d'**Erebor** alliée à moins de 6" de relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Óin peut utiliser cette Règle Spéciale plusieurs fois lors de la même Phase de Combat, tant qu'il a des Points de Volonté.



GLÓIN LE NAIN, CHAMPION D'EREBOR 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	3	2	4+	5+	3	2	3

◆ RACE Nain	◆ FACIION Erebor	◆ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◆ Socle 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Protecteur Attitré (Thorin)

Maîtrise de la Hache **ACTIF** – Quand il manie ses haches, Glóin est un combattant mortel, et même des hordes d'ennemis ne peuvent triompher de la fureur du Nain.

Si Glóin est en infériorité numérique dans un Combat, il augmente sa caractéristique d'Attaques à 4 pour la durée du Combat.

Guerrier renommé parmi les Nains, Glóin se sent dans son élément au cœur de la mêlée de la Bataille des Cinq Armées. Maniant sa hache avec une habileté exceptionnelle, Glóin découpe sans effort les Orques les uns après les autres. Vétéran de nombreuses guerres, Glóin s'est révélé être un allié précieux, et ses compagnons sont contents de le savoir à leurs côtés pour affronter les vagues d'Orques, de Gobelins, d'Ogres et de Trolls.



BILBON SACQUET, MAÎTRE CAMBRIOLEUR 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
4"	3	3+	2	6	2	2	4+	4+	3	3	3

◆ RACE Hobbit	◆ FACIION Compagnie de Thorin	◆ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	◆ Socle 25mm
-------------------------	---	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

L'Anneau Unique, la Cotte de Mithril et Dard.

Cotte de Mithril **PASSIF** – La Cotte de Mithril est une Armure de Mithril **Unique**. De plus, la figurine qui la porte peut relancer les résultats de 1 aux Jets de Destin.

Dard **ACTIF** – Dard est une Arme de base elfique **Unique**. Une figurine bénéficie d'un bonus de +1 à sa valeur de Force quand elle porte ses Coups avec Dard.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant à la Magie, Jet de Pierres (Portée 8", Force 1)

Il N'est Pas Encore Éveillé **PASSIF** – L'Anneau est actuellement latent et ne manifeste pas encore toute sa malice.

Bilbon ignore le paragraphe Volonté de Sauron dans les règles de l'Anneau Unique. De plus, si Bilbon est la dernière figurine restante de son camp et qu'il a enfilé l'Anneau Unique et est *Invisible*, il n'est alors pas retiré comme Perte comme cela devrait être le cas.

Son voyage avec la Compagnie de Thorin a permis à Bilbon Sacquet de prouver son véritable courage, aidé en cela par l'acquisition de l'Anneau Unique dans les tunnels des Gobelins. En effet, grâce au pouvoir de l'Anneau, Bilbon a pu récupérer l'Arkenstone sous le nez de Smaug. Cependant, après avoir constaté à quel point la soif de pouvoir de Thorin s'emparait de son ami, Bilbon décida de remettre l'Arkenstone à Bard pour contraindre Thorin à honorer sa promesse : un acte qui conduisit à l'expulsion de Bilbon de la compagnie au sein d'Erebor. Sachant que Thorin n'était pas dans son état normal, Bilbon est déterminé à retrouver son ami avant la fin.



Seigneur des Monts de Fer et cousin de Thorin Écu-de-Chêne, Dáin Pied-d'Acier est un seigneur nain sans égal en cette fin de Troisième Âge. Aussi obstiné que redoutable, Dáin est connu à travers la Terre du Milieu pour son caractère bien trempé et ses capacités martiales impressionnantes. Lorsqu'il reçoit l'appel à l'aide de Thorin, Dáin n'hésite pas une seconde et se met en marche vers Erebor. Confronté aux légions sans fin de l'Orque Pâle, Dáin ne montre aucune peur alors qu'il mène ses Nains au cœur de la bataille, écrasant de nombreux Orques de Gundabad alors qu'il tente de protéger Thorin et le royaume d'Erebor reconquis.

DÁIN PIED-D'ACIER, SEIGNEUR DES MONTS DE FER.....160 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	7	4+	5	8	3	3	3+	5+	3	3	3

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Sanglier de Guerre25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Sans Peur

Seigneur des Monts de Fer **PASSIF** – Les Nains des Monts de Fer suivront Dáin sans hésiter dans la bataille.

Les figurines des **Monts de Fer** alliées à moins de 12" de Dáin réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.

Caractère Impétueux **ACTIF** – Dáin est si téméraire qu'il voudra toujours charger l'ennemi.

Dès lors que Dáin a tué une figurine ennemie, pour le reste de la partie, dès que Dáin se Déplace, il doit Charger une figurine ennemie s'il le peut.

Charge Terrifiante **PASSIF** – La vue de Dáin chargeant au cœur de la mêlée emplit ses ennemis d'effroi, et bien peu ont le courage de le défier.

Si Dáin Charge dans un Combat, alors il compte comme causant la Terreur jusqu'à la fin du Tour.

Coup de Tête **ACTIF** – Le crâne épais de Dáin peut mettre à terre ses ennemis tout autant que son arme.

Si Dáin remporte un Jet de Duel, mais échoue à tuer toutes les figurines ennemies Engagées dans le Combat, il peut choisir une unique figurine ennemie sur socle de 25mm Engagée dans le Combat et jeter un D6. Sur résultat de 5+, la figurine choisie est immédiatement Jetée à Terre.

SANGLIER DE GUERRE

Un Sanglier de Guerre est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	4	6+	4	6	0	2	7+	9+

♦ **Race**
Sanglier

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm



CAPITAINE DES MONTS DE FER..... 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	1	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Lance et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Chariot des Monts de Fer..... 170 points
(si le Capitaine Démonte depuis le Chariot des Monts de Fer, ne retirez pas le Chariot de la table. Le Chariot reste en jeu comme Chariot des Monts de Fer avec un nombre de Points de Vie restants égal au montant de Points de Vie qu'il lui restait quand le Capitaine a Démonté).
- Échanger le Bouclier et la Lance pour un PioletGratuit

Les Capitaines des Monts de Fer sont triés sur le volet par Dáin lui-même, et choisis non seulement pour leurs prouesses martiales exceptionnelles, mais également pour leur sens tactique aiguisé. Leur maîtrise de la tactique martiale, qui les distingue des autres capitaines de leur race, leur vient des enseignements de Dáin, et les a rendus experts dans la lecture du champ de bataille, leur permettant de savoir quand réagir aux mouvements ennemis.

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Stratège (5+), Mur de Boucliers





Ces guerriers, équipés d'armures épaisses et formés à l'art de la guerre, forment le cœur des armées des Monts de Fer. Ils suivront leur seigneur sans une ombre d'hésitation, leur courage sans faille les poussant à combattre même lorsque tout semble perdu. Certains sont équipés d'énormes piolets ou d'arbalètes. D'autres s'arment de longues lances et de larges boucliers, formant un mur d'acier presque impénétrable, enclume sur laquelle les assauts ennemis viennent se briser. Tout comme pour la confection d'une armure naine, aucune faiblesse n'est tolérée au sein d'une phalange des Monts de Fer, faisant des armées de Dáin Pied-d'Acier les plus redoutables de leur race.

GUERRIER DES MONTS DE FER..... 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier des Monts de Fer doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière et Bouclier 26 points
- Bannière 25 points
- Bouclier et Lance 2 points
- Arbalète 2 points
- Piolet 1 point

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers



Là où les Nains de la plupart des autres royaumes préfèrent garder leurs pieds fermement ancrés sur le sol, les Nains des Monts de Fer utilisent souvent les bouquetins de leur terre natale pour parcourir les chemins rocaillieux. En temps de guerre, ces bouquetins remplissent à merveille le rôle de montures, percutant les lignes adverses dans une avalanche d'acier et de cornes dures comme la pierre. Les boucliers volent en éclats et les ennemis sont jetés à terre avant d'être transpercés par des lances coupantes comme des rasoirs.

CHEVAUCHEUR DE BOUQUETIN DES MONTS DE FER 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Monts de Fer

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance de guerre, Arme de base et Bouquetin de Guerre.

OPTIONS

Un Chevaucheur de Bouquetin des Monts de Fer peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger la Lance de guerre pour un Piolet Gratuit

BOUQUETIN DE GUERRE

Un Bouquetin de Guerre est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	2	6+	4	5	0	1	7+	7+

♦ **Race**
Bouquetin

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Charge Dévastatrice **ACTIF** – Quand cette figurine Charge une ou plusieurs figurines sur un socle de 25mm, jetez un D6 pour chacune d'entre elles. Sur un résultat de 5+, la figurine est immédiatement Jetée à Terre.



EREBOR RESTAURÉ



**DÁIN PIED-D'ACIER,
ROI SOUS LA MONTAGNE130 POINTS**

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	3	3	3+	4+	3	3	1

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACON**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Barazantathûl.

Barazantathûl **ACTIF** – Barazantathûl est une Arme à deux mains de maître **Unique**.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur

Vénérable **PASSIF** – Dáin est désormais d'un âge avancé et n'est plus aussi vif ni aussi agile qu'autrefois.

À chaque fois que Dáin doit réaliser un Test de Franchissement, d'Escalade ou de Saut, il lance deux D6 au lieu d'un et conserve le résultat le plus bas.

Roi sous la Montagne **ACTIF** – L'autorité de Dáin est incontestée dans les royaumes des Nains, et il commande à ses semblables avec une autorité absolue.

La Portée du « Tenez bon ! » de Dáin couvre l'intégralité du champ de bataille. De plus, les **Héros Nains d'Erebor** alliés peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » de Dáin.

Ayant succédé à son cousin Thorin Écu-de-Chêne en tant que Roi sous la Montagne, Dáin règne sur Erebor depuis la Bataille des Cinq Armées. Bien que désormais accablé par le poids des années, Dáin reste un redoutable guerrier et un descendant direct de Durin, capable de se battre vaillamment sur le champ de bataille. Même si l'âge commence à avoir raison de lui, et qu'il n'est plus tout à fait le combattant qu'il fut, la seule vue de Dáin Pied-d'Acier suffit encore à inspirer ceux qui l'entourent à continuer le combat tant qu'il tient debout.





THORIN III HEAUME-DE-PIERRE 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	9	3	2	4+	5+	3	3	3

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Froid et Réfléchi **ACTIF** – Les nombreux conflits contre les ennemis d'Erebor ont rendu Thorin expert dans l'art de lire le champ de bataille et d'adapter ses tactiques au rythme du combat.

Chaque fois que Thorin déclare une Action Héroïque, jetez un D6. Sur un résultat de 5+, l'Action Héroïque est gratuite et le Point de Puissance n'est pas dépensé. De plus, si Thorin déclare une Action Héroïque et que, par la suite, une figurine ennemie déclare une Action Héroïque, Thorin peut choisir de changer l'Action Héroïque qu'il a déclaré s'il le souhaite.

Thorin III est le fils de Dáin Pied-d'Acier et a hérité de nombreux traits de son père, notamment la même prouesse martiale pour laquelle Dáin était célèbre. Bien qu'il ait beaucoup appris de son père et lui ressemble à bien des égards, Thorin possède une nature plus calme et posée, ce qui lui confère une grande lucidité tactique sur le champ de bataille. Cela ne signifie cependant pas qu'il est moins redoutable lorsqu'il part en guerre, et ceux qui le sous-estiment sont rapidement taillés en pièces. C'est lors de la Bataille de Dale que Thorin s'est véritablement révélé, repoussant les forces orientales hors d'Erebor et vengeant la mort de son père.



ROI NAIN D'EREBOR..... 85 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	4+	2	2	2

♦ **RACE**
Nain

♦ **FACTION**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Orques)

À travers les âges, de nombreux Rois Nains ont gouverné les différents royaumes nains de la Terre du Milieu, immortalisés par les récits de leur règne. Parmi eux, les Rois d'Erebor ont mené les armées des Nains sur de nombreux champs de bataille et maintes guerres ont été remportées grâce à l'opiniâtreté et au courage à toute épreuve de ces dirigeants fiers et résolus. Ces monarques de la Montagne Solitaire se montraient particulièrement féroces au combat envers les Orques, responsables du massacre de nombre de leurs pairs au cours de l'Histoire de la Terre du Milieu.



DWALIN LE NAIN, DÉFENSEUR D'EREBOR..... 110 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	5	8	2	2	4+	5+	3	2	2

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Ukhlat et Umraz et Arme à deux mains.

Ukhlat et Umraz **ACTIF** – Ukhlat et Umraz sont des Armes de base **Uniques**. De plus, une figurine gagne un bonus de +1 à sa caractéristique d'Attaques quand elle utilise Ukhlat et Umraz, et les Jets pour Blesser qui donnent un résultat de 6 naturel et ne sont pas sauvegardés, font perdre 2 Points de Vie au lieu d'un seul.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Sans Peur

Maître d'Armes **ACTIF** – Dwalin est un guerrier redoutable en toutes circonstances, que ce soit l'arme à la main ou seulement avec ses poings.

Dwalin n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

Devenu une légende au sein de son propre peuple après l'expédition couronnée de succès pour reconquérir la Montagne Solitaire, Dwalin connut une vie plus calme durant la longue paix que connut le Royaume restauré d'Erebor. Il profita des larges richesses qui lui revinrent. Portant le deuil de son Roi et ami Thorin, il jura néanmoins fidélité au nouveau Roi sous la Montagne, Dáin. Lorsque des années après, la guerre arrive de nouveau aux portes de la Montagne Solitaire, Dwalin n'hésita pas un instant et reprit les armes, prêt à prouver aux Orientaux qu'il n'avait rien perdu de ses capacités.





BIFUR LE NAIN, DÉFENSEUR D'EREBOR..... 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	3+	4	8	2	2	5+	7+	1	2	2

♦ Race Nain	♦ Faction Erebor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Jet de Pierres (Portée 8", Force 2)

Fer Incrusté **ACTIF** – La vieille blessure à la tête de Bifur n'a pas bien vieilli avec l'âge, au contraire, et il lui faut parfois donner un bon coup de tête pour retrouver totalement ses esprits.

Si Bifur gagne un Jet de Duel, il peut choisir de donner un coup de tête à une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. S'il le fait, sélectionnez une unique figurine ennemie Engagée dans le Combat.

La figurine choisie subit un unique Coup de Force 4 de la part de Bifur, qui ne peut être doublé si la figurine est Bloquée. Si Bifur Blesse la figurine choisie avec ce Coup, alors sa vieille blessure ne le gêne plus. Désormais, au début de chaque Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Bifur peut effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, Bifur peut déclarer un Élan Héroïque gratuit ce Tour-ci.

Devenu une légende au sein de son propre peuple après l'expédition couronnée de succès pour reconquérir la Montagne Solitaire, Bifur connut une vie plus calme durant la longue paix que connut le Royaume restauré d'Erebor. Malgré les larges richesses qui lui revinrent, Bifur se reconsacra à son métier et fut reconnu comme fabricant de jouets nains. Libéré du fer de hache et capable de communiquer dans la langue commune, il commença ses créations par temps de paix. Mais quand les Orientaux portèrent la guerre sur Erebor, il reprit les armes pour défendre sa demeure durement reconquise.



BOFUR LE NAIN, DÉFENSEUR D'EREBOR..... 65 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	6+	2	1	2

♦ Race Nain	♦ Faction Erebor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Résistant **PASSIF** – L'optimisme sans limites et contagieux de Bofur lui permet, ainsi qu'à ses alliés, d'affronter des situations apparemment désespérées avec une détermination sans cesse renouvelée.

À chaque fois qu'une figurine d'Erebor alliée à moins de 3" de Bofur est affectée par une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique adverse, elle peut jeter un D6. Sur un résultat de 3+, la figurine ignore les effets. Dans le cas d'un Pouvoir Magique, les Tests pour Résister doivent être effectués avant d'utiliser cette Règle Spéciale.

Devenu une légende au sein de son propre peuple après l'expédition couronnée de succès pour reconquérir la Montagne Solitaire, Bofur connut une vie plus calme durant la longue paix que connut le Royaume restauré d'Erebor. Plus qu'aucun de ses anciens camarades de la Compagnie de Thorin, Bofur fit grande jouissance des richesses qui lui revinrent et prospéra en Erebor comme peu d'autres Nains, s'adonnant à ses loisirs comme la musique et la chanson. Pourtant, tout cette opulence ne l'empêcha pas de reprendre les armes lorsque la menace venue de l'Est fit irruption pour compromettre cette vie de paix si difficilement acquise.



NORI LE NAIN, DÉFENSEUR D'EREBOR..... 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	9	3	2	5+	5+	2	2	2

♦ RACE Nain	♦ FACTION Erebor	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Bouclier, Arme de base et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maître d'Armes **ACTIF** – Grâce à ses nombreux voyages à travers le monde, Nori a appris à se battre avec tous types d'armes « empruntées ».

Nori n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

« **C'est juste quelques souvenirs** » **ACTIF** – Nori aime beaucoup ramener des souvenirs de valeur de ses voyages, et ne les cédera qu'avec difficulté.

Tant que Nori transporte un Objectif dans les Scénarios où c'est possible, il peut relancer ses Jets pour Blesser ratés quand il porte des Coups. Toutefois, Nori ne peut jamais transmettre un Marqueur d'Objectif à une figurine alliée.

Devenu une légende au sein de son propre peuple après l'expédition couronnée de succès pour reconquérir la Montagne Solitaire, Nori connut une vie plus calme durant la longue période de paix qui s'ensuivit. Il s'entoura de ses frères et profita des immenses richesses qui lui revinrent et qui satisfirent son appétit pour les choses précieuses, pourtant particulièrement grand, même pour un Nain. Les rumeurs disent pourtant qu'il resta à l'affût de toute expédition pour aller chercher un hypothétique trésor perdu. Quand les Orientaux se dressèrent aux portes de Dale et d'Erebor, Nori eut l'occasion de prouver que même une vie d'opulence n'avait en rien diminué sa grande habileté au combat.



DORI LE NAIN, DÉFENSEUR D'EREBOR..... 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	2	2

♦ RACE Nain	♦ FACTION Erebor	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ SOCLE 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Bon Camarade **ACTIF** – Avec Ori parti pour la Moria avec Balin, Dori considère qu'il est de son devoir de veiller sur son frère restant et de le protéger du danger.

Tant qu'il est à moins de 3" de Nori, Dori augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 et peut relancer les 1 lors de ses Jets de Duel.

Devenu une légende au sein de son propre peuple après l'expédition couronnée de succès pour reconquérir la Montagne Solitaire, Dori connut une vie plus calme durant la longue paix qui s'ensuivit en Erebor. Désormais loin de la vie d'errance autour des Montagnes Bleues, il vécut paisiblement en Erebor, riche et renommé. Il ne dut reprendre les armes qu'à l'occasion de la Guerre de l'Anneau pour affronter l'ost de l'Empereur Dragon dans une bataille qui s'annonçait plus épique et plus violente encore que la Bataille des Cinq Armées.



GLÓIN LE NAIN, DÉFENSEUR D'EREBOR..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	3	2	4+	5+	3	2	3

♦ Race Nain	♦ Faction Erebor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maîtrise de la Hache **ACTIF** – Quand il manie ses haches, Glóin est un combattant mortel, et même des hordes d'ennemis ne peuvent triompher de la fureur du Nain.

Si Glóin est en infériorité numérique dans un Combat, il augmente sa caractéristique d'Attaques à 4 pour la durée du Combat.

Après être devenu une légende au sein de son propre peuple pour la reconquête de la Montagne Solitaire, Glóin resta toutefois très actif dans la vie d'Erebor et avait l'oreille attentive du Roi Dáin qui le tenait en haute estime. Ainsi, lorsque Sauron offrit une alliance aux Nains d'Erebor et que Dáin la rejeta, Glóin fut choisi comme émissaire royal et se rendit au Conseil d'Elrond pour porter la nouvelle de la menace qui se mettait en mouvement à l'Est. Laissant son fils Gimli rejoindre la Communauté de l'Anneau et revenant en Erebor, il reprit les armes pour accompagner son suzerain une nouvelle fois au combat, non pas contre les Orques de Gundabad cette fois, mais contre les Mauvais Hommes que Sauron envoya depuis l'Est.



GIMLI, FILS DE GLÓIN..... 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	6	4+	4	8	2	2	4+	6+	3	2	3

♦ Race Nain	♦ Faction Erebor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
-----------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde naine, Arme à deux mains de maître, deux Armes de base et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Les Haches des Nains ! **ACTIF** – Armé d'une multitude de haches, Gimli peut libérer toute sa fureur sur ses adversaires.

Au début de chaque Combat dans lequel il est impliqué, Gimli peut choisir de se battre avec ses deux Haches à une main (Armes de base), auquel cas il passe à 3 Attaques, ou avec sa Hache à deux mains.

Enfant à l'époque de l'expédition de la Compagnie de Thorin, Gimli ne put accompagner son père Glóin au cours de cette épopée légendaire pour le peuple de Durin. Après la restauration du Royaume d'Erebor, Gimli grandit dans le mythe de cette aventure et fut élevé et entraîné aux armes par les plus grands guerriers de ce groupe légendaire. Lorsqu'il combat au côté de son père dans les armées du Roi sous la Montagne, Gimli se dépasse pour égaler son patriarche. Le goût pour l'héroïsme est ancré en lui depuis son plus jeune âge et l'Histoire du IIIème Âge de la Terre du Milieu lui donnera bientôt l'occasion de s'illustrer à son tour.



CAPITAINE DES DÉFENSEURS D'EREBOR 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
5"	5	4+	4	8	2	2	5+	5+	2	1	1

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Lance et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Échanger le Bouclier et la Lance pour un Piolet Gratuit

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Stratège (5+), Mur de Boucliers

Souvent d'anciens Capitaines des armées des Monts de Fer, sélectionnés en son temps par Dáin lui-même, les capitaines des défenseurs d'Erebor n'ont rien perdu de leurs prouesses martiales exceptionnelles et de leur sens tactique aiguisé. Bien que désormais, leur activité militaire consiste davantage en la défense de la Montagne Solitaire qu'en des expéditions armées, leur maîtrise tacticienne les distingue toujours des autres capitaines de leur race. Cette compétence héritée de leur souverain désormais vieux leur sera plus qu'utile dans leur combat à venir contre l'une des armées les plus disciplinées de la Terre du Milieu.





Les vaillants défenseurs d'Erebor restent éternellement mobilisés, vivant dans le souvenir du jour où la Calamité du Nord s'abattit sur leurs pairs. Composés en majorité d'anciens vétérans des armées des Monts de Fer, ces guerriers portent d'épaisses armures et de larges boucliers. Les défenseurs d'Erebor sont prêts à donner leur vie pour protéger leur leurs alliés de la cité de Dale, et évidemment leur foyer si durement reconquis. Cette pugnacité caractéristique de la race des Nains sera mise à rude épreuve lors de l'invasion de l'Ost de l'Empereur-Dragon, une des rares armées dont la discipline et le savoir-faire militaire n'a rien à envier à celui des défenseurs d'Erebor.

DÉFENSEUR D'EREBOR..... 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Défenseur d'Erebor doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière et Bouclier 26 points
- Bannière 25 points
- Bouclier et Lance 2 points
- Arbalète 2 points
- Piolet 1 point

Piolet **ACTIF** – Un Piolet est une Arme à deux mains. De plus, si une figurine portant un Piolet gagne un Jet de Duel, elle peut choisir d'essayer de renverser une figurine ennemie au lieu de porter ses Coups. Dans ce cas, choisissez une unique figurine ennemie Engagée dans ce Combat. La figurine portant le Piolet et la figurine choisie jettent chacune un D6 et y ajoutent leur Force. Si le Jet de la figurine avec le Piolet est supérieur ou égal à celui de la figurine choisie, alors celle-ci est immédiatement Jetée à Terre. Cette action peut être faite avant que les autres figurines alliées portent leurs Coups.

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers



Ayant perpétué leur art du dressage de bouquetin, les Nains des Monts de Fer qui se sont installés au cœur du Royaume restauré d'Erebor ont maintenu une unité de chevaliers de ces caprins des montagnes. Servant à la patrouille dans les terrains escarpés qui encerclent Erebor et idéaux pour escorter les nombreuses caravanes marchandes qui commercent entre la Montagne Solitaire et la cité de Dale, les chevaliers de bouquetins d'Erebor n'en restent pas moins efficaces sur le champ de bataille, où ils brisent les lignes d'une charge violente et laissent les adversaires à la merci des lances des Nains.

CHEVAUCHEUR DE BOUQUETIN D'EREBOR..... 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	4	4+	4	6	1	1	6+	6+

♦ **Race**
Nain

♦ **Faction**
Erebor

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Lance de guerre, Arme de base et Bouquetin de Guerre.

OPTIONS

Un Chevalier de Bouquetin d'Erebor peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger la Lance de guerre pour un Piolet Gratuit

BOUQUETIN DE GUERRE

Un Bouquetin de Guerre est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	2	6+	4	5	0	1	7+	7+

♦ **Race**
Bouquetin

♦ **Faction**
cf. Cavalier

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Charge Dévastatrice **ACTIF** – Quand cette figurine Charge une ou plusieurs figurines sur un socle de 25mm, jetez un D6 pour chacune d'entre elles. Sur un résultat de 5+, la figurine est immédiatement Jetée à Terre.





<https://fftm-mesbg.fr>

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

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