

Profils du mal



Le Jeu de Bataille
de la Terre du Milieu - v7

Sommaire

Note des Traducteurs 4

LES TERRES ARIDES DU MORDOR

Le Mordor 6

LES LAQUAIS DE LA MAIN BLANCHE

L'Isengard 44

Le Pays de Dun 60

Le Pillage de la Comté 72

L'ANGMAR ET SES VESTIGES

L'Angmar 80

Carn Dûm 94

LES ABORDS DE LA FORÊT NOIRE

Dol Guldur 98

Gundabad 104

La Forêt Noire 116

La Montagne Solitaire 120

LES TRÉFONDS DES MONTS BRUMEUX

La Moria 124

Gobelinville 140

Les Fourrés des Trolls 144

LES TERRES DES HOMMES CORROMPUS

Le Rhûn 148

Le Harad 158

L'Extrême-Harad 170

L'Umbar 174

Le Khand 180

v7.060 – 31/08/2026



NOTE DES TRADUCTEURS

PRÉAMBULE

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

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

Si vous repérez des erreurs, des fautes, des problèmes de mise en page ou autres, **merci de les faire remonter** en utilisant **uniquement** le fichier suivant :

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

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

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

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

Vous pouvez retrouver l'ensemble des actualités de la FFTM sur son site internet :

<https://fftm-mesbg.fr>.

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

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

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

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

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

COMMENT NOUS REMERCIER

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

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

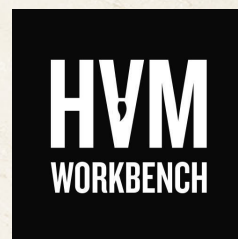
Ensuite, nous vous demandons, si cela vous est possible, d'**adhérer à la Fédération Française de la Terre du Milieu**, qui permet l'existence et la qualité de cette traduction par le travail acharné de ses bénévoles. Les infos pour ce faire sont disponibles ici : <https://fftm-mesbg.fr/la-fftm/adhesion-fftm/>.

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

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

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

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



Les Terres arides du MORDOR



« ON N'ENTRE PAS SI FACILEMENT EN MORDOR [...] C'EST UNE TERRE DÉVASTÉE ET STÉRILE, RECOUVERTE DE BRAÏSES, DE CENDRES, DE POUSSIÈRES. »

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

Le MORDOR



SAURON, LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES.....400 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	9	4+	8	10	4	5	3+	3+	3	6	0

♦ **RACE** Esprit ♦ **Faction** Mordor ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Monstre, Unique ♦ **Socle** 40mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et l'Anneau Unique.

L'Anneau Unique **PASSIF** – Sauron ne suit pas les règles habituelles concernant l'Anneau Unique. À la place, à chaque fois que Sauron devrait perdre son dernier Point de Vie et être retiré comme Perte, jetez un D6. Sur un résultat de 2+, le pouvoir de l'Anneau Unique le maintient en vie et il reste sur la table avec 1 Point de Vie au lieu d'être retiré comme Perte. Si, lors d'un Combat, Sauron encaisse plusieurs Blessures qui devraient le tuer, il fait un jet pour chacune d'elles. Sauron peut utiliser de la Puissance pour améliorer ce jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Canalisation Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (10), Émissaire du Mal (18"), Résistant à la Magie, Terreur

Sauron est le Seigneur des Anneaux et l'ennemi de tous les peuples libres de la Terre du Milieu. Son désir de conquête et de domination ne connaît pas de limites et il ne s'arrêtera qu'une fois toute la Terre du Milieu conquise et soumise à sa volonté. Empli de cruauté et de malice, Sauron possède l'Anneau Unique, une arme ultime qui le rend pratiquement invincible. C'est grâce au pouvoir de l'Anneau que Sauron est parvenu à conquérir de vastes terres lors du Deuxième Âge, et tant qu'il restera en sa possession, aucun royaume ne sera à l'abri de la fureur du Seigneur des Ténèbres.

Le Seigneur des Anneaux **ACTIF** – Disciple de Morgoth, Sauron maîtrise nombre de sombres pouvoirs magiques.

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

Inarrêtable **ATTAQUE BRUTALE** – Sauron est un puissant adversaire et un simple coup de sa masse peut envoyer voler tous ceux qui s'opposent à lui.

Au lieu de porter ses Coups, Sauron peut choisir de porter une Touche de Force 8 sur chaque figurine ennemie impliquée dans le Combat, et une Touche de Force 8 sur chaque figurine ennemie en Soutien du Combat.

Les Flammes du Mal **ATTAQUE BRUTALE** – Un simple toucher du Seigneur des Ténèbres irradie une magie sinistre, suffisamment puissante pour noyer ses ennemis dans les flammes.

Au lieu de porter ses Coups, Sauron peut choisir une figurine ennemie impliquée dans le Combat. La figurine choisie subit immédiatement une Touche de Force 10 et, si elle survit, est Incendiée et Jetée à Terre.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	18"	3+
Brume de Désarroi	Lanceur	3+
Immobilisation	18"	3+
Regard de Glace	12"	4+
Drain de Bravoure	18"	4+
Instiller la Peur	Lanceur	5+



LE ROI-SORCIER D'ANGMAR..... 80-150 POINTS

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

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor, Angmar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Épée (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Canalisation Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

*Lorsque vous recrutez le Roi-Sorcier d'Angmar dans votre Armée, vous devez sélectionner l'une des trois options suivantes qui va définir le nombre d'Attaques et la quantité de Points de Puissance, Volonté et Destin que le Roi-Sorcier possède. Cela représente le Roi-Sorcier à différents stades de puissance au cours de la Guerre de l'Anneau.

- 1 Attaque, 1 Puissance, 10 Volonté, 1 Destin 80 points
- 2 Attaques, 2 Puissance, 14 Volonté, 2 Destin 120 points
- 3 Attaques, 3 Puissance, 18 Volonté, 3 Destin 150 points

Le Roi-Sorcier peut également prendre les options suivantes :

- Ombre Ailée caparaçonnée 70 points
- Ombre Ailée 50 points
- Couronne de Morgul 25 points
- Cheval 20 points
- Lame de Morgul 10 points
- Arme à deux mains 5 points

Le plus puissant des Spectres de l'Anneau est connu sous le titre de Roi-Sorcier ; c'est le Seigneur des Nazgûl et le plus loyal de tous les serviteurs de Sauron. Drapé de noir, le Roi-Sorcier mène la traque de l'Anneau Unique et commande les légions du Seigneur des Ténèbres. C'est sous sa férule qu'est né le royaume d'Angmar dans le Nord, érigé en contrée de terreur et de malice, voué à la chute de l'Arnor. La simple présence du Roi-Sorcier sur le champ de bataille emplie ses ennemis d'un profond désespoir, de celui qui fait frémir de peur même les cœurs les plus nobles. De tous les fléaux de la Terre du Milieu, aucun à l'exception de Sauron n'est plus craint que le Roi-Sorcier – celui dont on dit qu'aucun homme ne peut le tuer.

Lame de Morgul **ACTIF** – La Lame de Morgul est une Arme de base. Une fois par partie, une figurine qui possède une Lame de Morgul peut l'utiliser lors d'un Combat au lieu de son Arme de base habituelle ; cela doit être déclaré avant de porter les Coups. Si elle choisit de le faire, elle doit porter ses Coups contre une unique figurine ennemie et si la Cible subit une Blessure qui n'est pas sauvegardée, elle perd immédiatement tous les Points de Vie qui lui restent et est retirée comme Perte. Si la figurine qui utilise la Lame de Morgul est montée, elle doit utiliser la Force et les Attaques du cavalier plutôt que celles de la Monture.

Couronne de Morgul **PASSIF** – La Couronne de Morgul est un Équipement Unique. Tant qu'il porte la Couronne de Morgul, les figurines ennemies à moins de 6" du Roi-Sorcier ou qui tentent de le Charger ne peuvent bénéficier d'aucune Règle Spéciale qui leur permettrait de réussir automatiquement un Test de Bravoure, à l'exception de la Résistance Héroïque. De plus, une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, le Roi-Sorcier peut canaliser son grand pouvoir pour enflammer son Arme de base – jusqu'à la fin du Tour, toute figurine qui subit une Blessure causée par un Coup du Roi-Sorcier est Incendiée.

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Lames Enchantées	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	5+
Votre Bâton est Rompu	12"	5+

Ombre Ailée – voir ci-contre.





NAZGÛL..... 60-120 POINTS

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

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Épée (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

Lorsque vous recrutez un Nazgûl dans votre Armée, vous devez sélectionner l'une des trois options suivantes qui va définir le nombre d'Attaques et la quantité de Points de Puissance, Volonté et Destin que le Nazgûl possède. Cela représente le Nazgûl à différents stades de puissance au cours de la Guerre de l'Anneau.

- 1 Attaque, 0 Puissance, 7 Volonté, 0 Destin.....60 points
- 2 Attaques, 1 Puissance, 10 Volonté, 1 Destin.....90 points
- 2 Attaques, 2 Puissance, 14 Volonté, 2 Destin 120 points

Un Nazgûl peut également prendre les options suivantes :

- Ombre Ailée caparaçonnée.....70 points
- Ombre Ailée.....50 points
- Cheval20 points
- Lame de Morgul.....10 points

Lame de Morgul – voir ci-contre.

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+

OMBRE AILÉE

Une Ombre Ailée est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	5	6+	6	6*	2	3	7+	8+

♦ **RACE**
Ombre Ailée

♦ **FACTION**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Monture, Monstre

♦ **Socle**
60mm

*Une Ombre Ailée caparaçonnée a une Défense de 7 au lieu de 6.

ÉQUIPEMENT

Dents et griffes (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

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

Sauvage **PASSIF** – Quand une Ombre Ailée devient une Monture Isolée, elle échoue automatiquement à son Test de Bravoure et fuit.



Khamûl est lieutenant de Dol Guldur et le second des Nazgûl. Son origine est oubliée depuis longtemps et seul un nom énigmatique laisse penser qu'il était jadis de la culture des Orientaux. Cela semble plus probable à la manière dont Khamûl se bat, utilisant les mêmes techniques de combat que les anciens seigneurs Orientaux et se nourrissant de la mort des autres pour prolonger son existence et augmenter ses sombres pouvoirs.

KHAMÛL L'ORIENTAL **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	5+	2	12	2

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor, Rhûn

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Canalisation Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Drain de Vitalité **ACTIF** – Khamûl est capable de vider ses ennemis de leur essence vitale pour accroître ses propres pouvoirs et régénérer ses forces.

Chaque fois que Khâmul tue une figurine ennemie au Combat, il récupère immédiatement un unique Point de Volonté dépensé précédemment durant la partie. De plus, au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Khâmul peut dépenser un Point de Volonté pour augmenter de 1 sa valeur de Combat, de Force ou d'Attaques jusqu'à la fin du Tour.

Notez que cela ne s'applique qu'à Khâmul et non à son éventuelle **Monture**.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Colère des Lames	12"	4+
Injonction	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Drain de Bravoure	12"	5+
Trait de Ténèbres	6"	6+
Instiller la Peur	Lanceur	6+





L'INNOMMABLE **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	4+	2	14	2

- ♦ **RACE** : Esprit, Nazgûl ♦ **FACTION** : Mordor, Angmar ♦ **TYPE D'UNITÉ** : Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** : 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Aura de Miasmes **PASSIF** – La seule présence d'un être aussi immonde suffit à provoquer une grande peur même dans les cœurs les plus audacieux.

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, l'Innommable peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, aucun **Guerrier** (allié ou ennemi) à moins de 6" de l'Innommable ne peut profiter des effets d'un « Tenez bon ! » ou être impliqué dans une Action Héroïque.

Pourriture Insidieuse **PASSIF** – Le toucher de ce spectre est un poison mortel pour les vivants.

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, lancez un D6 pour toute figurine alliée et ennemie qui n'est pas un **Esprit** au contact socle à socle avec l'Innommable.

Sur un résultat de 6 naturel, la figurine subit immédiatement une Blessure. Si la figurine est au contact socle à socle avec une figurine de **Cavalerie**, lancez un jet distinct pour le cavalier et la **Monture**. Si, après la résolution de cette Règle Spéciale, l'Innommable n'est plus au contact socle à socle avec une figurine ennemie, alors il ne compte pas comme ayant été Engagé au Combat ce Tour-ci (à moins d'être Chargé à nouveau).

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Affaiblissement	12"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+



LE DWIMMERLAIK **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	5+	0	16	2

- ♦ **Race**
Esprit, Nazgûl
- ♦ **Faction**
Mordor, Angmar
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Détermination Érodée **PASSIF** – *Le Dwimmerlaik instille un tel effroi dans les rangs de ses ennemis que même leurs meilleurs commandants doutent de leur propre autorité et de leurs capacités.*

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Dwimmerlaik peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, chaque fois qu'un **Héros** ennemi à moins de 6" du Dwimmerlaik déclare une Action Héroïque, il doit passer un Test d'Intelligence. Si le Test est échoué, alors l'Action Héroïque est immédiatement annulée et le Point de Puissance dépensé est perdu.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Malédiction	12"	4+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+





LE SÉNÉCHAL NOIR **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	4+	4	8	1	1	4+	4+	2	14	2

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Gouverner par la Peur **PASSIF** – Le Sénéchal Noir est un meneur sadique et malveillant, et ceux qui le suivent au combat le font avec une férocité accrue, de peur d'avoir à subir sa terrible colère.

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Sénéchal Noir peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, les **Guerriers** alliés considèrent le Sénéchal Noir comme une Bannière avec une Portée de 6".

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Aura de Vaillance	Lanceur	3+
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+

Le Sénéchal Noir était l'un des rois de Numenor. Contrairement à beaucoup de souverains de ce noble royaume, le Sénéchal Noir avait une réputation meurtrière, telle qu'il lui fut impossible de dissimuler qu'il avait accepté un anneau de pouvoir en cadeau de Sauron et qu'il s'était allié avec le Seigneur Noir. Depuis sa chute face à l'emprise de l'Anneau, il a développé une nouvelle personnalité sombre, et ceux qui le suivent dans la bataille le font davantage par peur que par loyauté.





M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	5+	4+	2	14	2

♦ **RACE** Esprit, Nazgûl ♦ **FACTION** Mordor ♦ **Type d'UNITÉ** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

Armure lourde et Arme de base.

- Canalisation Héroïque

- Cheval 20 points

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Seigneur des Ombres peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, les Attaques de Tir qui Ciblent le Seigneur des Ombres ou toute figurine à moins de 6" de lui ne Touchent que sur un résultat de 6.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Brume de Désarroi	Lanceur	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+





L'IMMORTEL **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	4+	2	18	0

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Drain de Magie **PASSIF** – Possédant la capacité d'absorber l'énergie magique présente dans l'air, l'Immortel est capable de régénérer son pouvoir grâce à la magie environnante.

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, l'Immortel peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, l'Immortel récupère un Point de Volonté dépensé précédemment dans la partie chaque fois qu'une autre figurine Lance avec succès un Pouvoir Magique à moins de 6" de lui.

Volonté Éternelle **PASSIF** – L'Immortel n'est pas qu'un simple titre arboré par ce spectre. Il représente son extraordinaire résistance et son refus de tomber.

L'Immortel peut dépenser ses Points de Volonté comme s'il s'agissait de Points de Destin.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Dissipation	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+





LE TRAÎTRE **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	4+	2	14	2

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor, Harad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Rois, Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Maître des Poisons **PASSIF** – *Le Traître possède la capacité d'infuser des toxines à l'aide de ses pouvoirs obscurs et de les fournir à ses alliés, ceci les rendant d'autant plus mortels.*

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Traître peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, jusqu'à la fin de la Phase Finale du Tour, les figurines alliées avec la Règle Spéciale *Attaques Empoisonnées* à moins de 6" du Traître peuvent relancer tous leurs Jets pour Blessier échoués plutôt que seulement les résultats de 1 naturels, lors de leurs *Attaques Empoisonnées*.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	4+
Drain de Bravoure	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	4+
Panique	12"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+





LE CHEVALIER D'UMBAR **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	5+	2	12	2

- ♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl
- ♦ **FACTION**
Mordor, Umbar
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

L'Armure de la Terre Brisée et Arme de base.

L'Armure de la Terre Brisée **PASSIF** – L'Armure de la Terre Brisée est une Armure lourde **Unique**. De plus, le Chevalier d'Umbar ne perd un Point de Volonté pour avoir été Engagé au Combat, dans le cadre de la Règle Spéciale *Volonté du Mal*, que si son camp perd le Combat durant la Phase de Combat.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

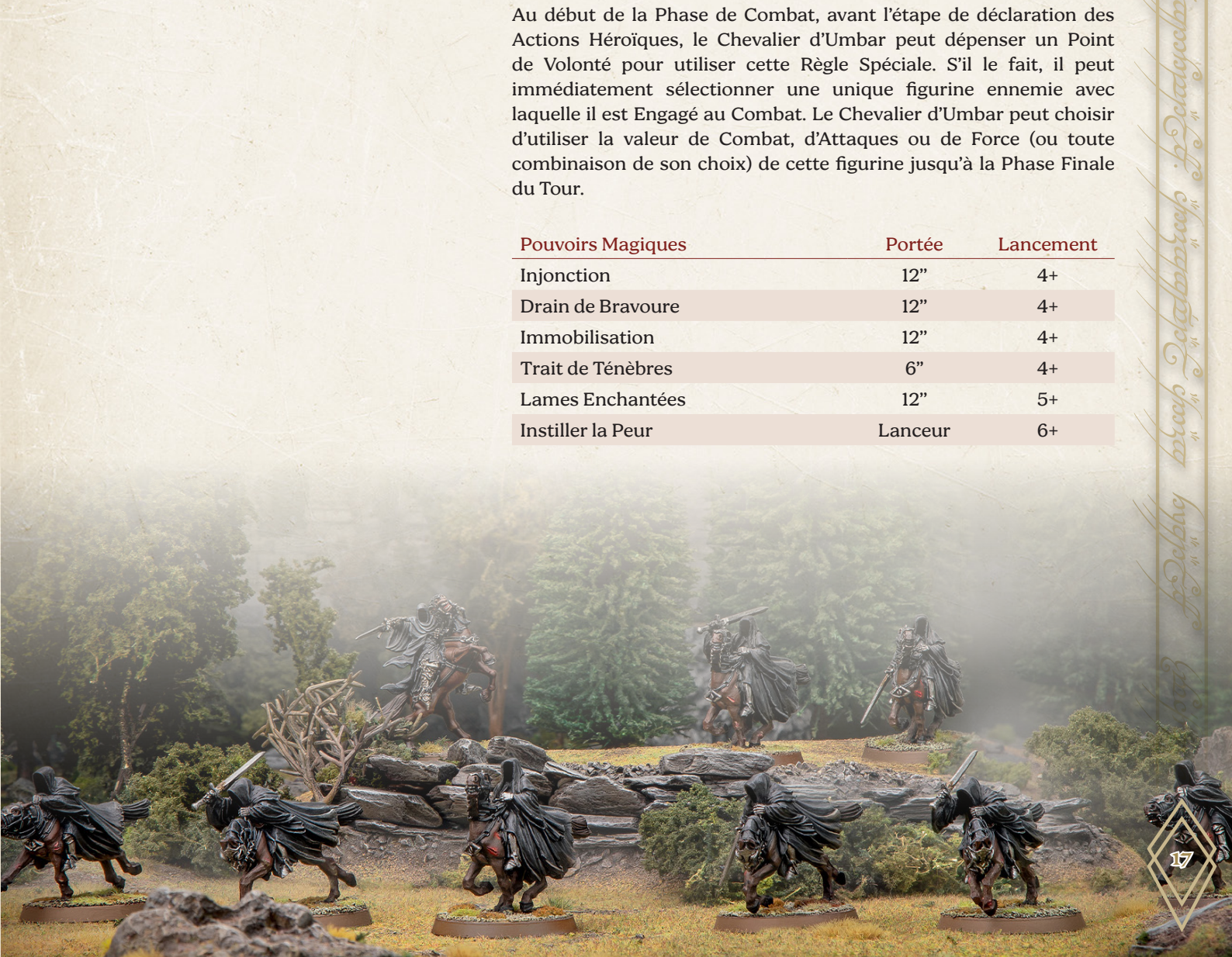
Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Mimétisme Martial **ACTIF** – *Combattant dans un tourbillon de lames, le Chevalier d'Umbar prend un grand plaisir dans l'imitation experte du style de combat de son adversaire.*

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Chevalier d'Umbar peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, il peut immédiatement sélectionner une unique figurine ennemie avec laquelle il est Engagé au Combat. Le Chevalier d'Umbar peut choisir d'utiliser la valeur de Combat, d'Attaques ou de Force (ou toute combinaison de son choix) de cette figurine jusqu'à la Phase Finale du Tour.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	4+
Drain de Bravoure	12"	4+
Immobilisation	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	4+
Lames Enchantées	12"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+

Comme tous les Nazgûl, le passé du Chevalier d'Umbar est entouré de mystère et de demi-vérités. La seule chose à laquelle il est fait allusion dans le passé du Chevalier d'Umbar est son armure, qu'il porte encore, montrant que sa lignée est issue des seigneurs Núménoréens qui ont régné dans les terres du Sud. Le Chevalier d'Umbar adopte un style de combat inhabituel, qui lui permet d'imiter celui de ses adversaires, pour son plus pernicieux plaisir.





GOTHMOG, LIEUTENANT DE SAURON.....120 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque

OPTIONS

- Warg20 points
- Bouclier..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Stratège (2+)

« **L'Âge des Hommes est terminé** » **PASSIF** – Gothmog considère qu'il est de son devoir d'éradiquer la race des Hommes pour que celle des Orques domine.

Les **Orques** du **Mordor** alliés à moins de 3" de Gothmog gagnent la Règle Spéciale **Haine (Homme)**.

« **Le Temps des Orques est arrivé** » **ACTIF** – Les Orques qui combattent sous les ordres de Gothmog font preuve d'un zèle inégalé pour vaincre leurs adversaires.

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, Gothmog peut déclarer qu'il utilise cette capacité. Jusqu'à la fin du Tour, les **Orques** du **Mordor** alliés à moins de 12" de Gothmog peuvent relancer les Jets pour Blessés ratés lorsqu'ils portent des Coups.

Gothmog est l'Orque le plus gradé des armées de Sauron, et ne répond qu'aux Nazgûl ou au Seigneur des Ténèbres lui-même. Chargé de mener l'assaut sur Osgiliath et Minas Tirith, Gothmog commande une marée d'Orques du Morannon afin d'écraser le royaume du Gondor. Bien que ses aptitudes martiales aient été diminuées par une blessure, Gothmog a pu maintenir sa position au sein des armées orques grâce à sa brutalité et à un fin sens de la stratégie – un trait fort rare pour la race des Orques.





GURITZ, MAÎTRE DES RÉSERVES..... 65 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

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

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maître des Renforts **PASSIF** – Orque doté d'une compréhension limpide des embuscades et des tactiques, Guritz est chargé de faire en sorte que les renforts de Gothmog arrivent au bon moment.

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 Guritz de +1 ou -1, même s'il n'est pas sur le champ de bataille. Si Guritz est sur le champ de bataille, vous pouvez également modifier le jet pour les autres Troupes de votre Armée de +1 ou -1.

Exterminer la Race des Hommes **ACTIF** – Les Orques du Morannon n'ont qu'un seul but : éradiquer la race des Hommes.

Tant qu'elle est Engagée au Combat contre un **Homme** ennemi, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.



L'EXÉCUTEUR DE GOTHMOG 55 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Bras droit de Gothmog **PASSIF** – L'Exécuteur de Gothmog sera souvent derrière les lignes aux côtés de son commandant, aboyant les ordres de Gothmog sur tout le champ de bataille.

Tant que l'Exécuteur de Gothmog est à moins de 3" de Gothmog, ce dernier peut dépenser les Points de Volonté de l'Exécuteur de Gothmog au lieu de ses propres Points de Puissance pour déclarer un Élan Héroïque ou une Marche Héroïque. De plus, lorsque Gothmog déclare un Élan Héroïque ou une Marche Héroïque à moins de 3" de l'Exécuteur de Gothmog, Gothmog peut mesurer la Portée de « Avec moi ! » ou « Marche forcée ! » depuis l'Exécuteur de Gothmog plutôt que depuis son propre socle s'il le souhaite.

Si la majorité des Capitaines Orques dans les armées du Mordor ont gagné leur place par la force et la sauvagerie, cela n'est pas vrai pour l'Exécuteur de Gothmog. À la place, ce sont la loyauté et l'obéissance sans faille que cet Orque voue à Gothmog qui l'ont amené à son poste actuel, d'où il relaie avec autorité les ordres de son maître sur tout le champ de bataille. On ignore si cette loyauté envers Gothmog relève de l'admiration ou plus probablement de la lâcheté, mais cela n'a en toute vraisemblance aucune importance pour celui-ci.



GOROTH, CAPITAINE DU MORANNON **LEGACY** 85 POINTS

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

♦ RACE Orque	♦ FACIION Mordor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Imposant (2)

« **Venez vous battre, couards !** » **ACTIF** – Gorothe traite ses semblables avec le plus grand dédain, et n'hésitera pas une seconde à jeter un camarade sur le chemin d'une lame ennemie si cela peut lui permettre de survivre.

Chaque fois que Gorothe subit une Blessure, avant de lancer tout Jet de Destin, il peut lancer un D6. Sur un résultat de 2+, il peut choisir un unique **Orque** du **Mordor** à moins de 1" de lui. Ce dernier subit la Blessure à sa place. Les Jets de Destin peuvent ensuite être réalisés normalement.

Une fois les portes de Minas Tirith brisées, les forces du Mordor inondèrent la Cité Blanche. Gorothe, un Orque énorme à la soif de sang insatiable, était celui qui menait la charge. Chargeant dans les rangs de Minas Tirith, Gorothe utilisa sa grande masse pour balayer les rangs des défenseurs qui se tenaient devant lui. C'est un vétéran de nombreuses guerres, dont la survie est assurée par la volonté d'envoyer ses alliés sur le chemin du danger pour sauver en priorité ceux de son espèce.



ZAGDÛSH, CAPITAINE ORQUE **LEGACY** 60 POINTS

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

♦ RACE Orque	♦ FACIION Mordor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Combattant Intrépide **ACTIF** – Zagdush combat dans une frénésie qui en fait un combattant craint ; cependant, cela le laisse vulnérable à un contre bien placé.

Au début de n'importe quel Combat incluant Zagdush, avant que tout dé ne soit jeté, Zagdush peut choisir de réduire sa Défense de 1 et d'augmenter sa Force de 1. Cet effet dure jusqu'à la fin du Combat.

L'un des meilleurs Capitaines de Gothmog lors de la bataille des Champs du Pelennor, Zagdush dirigea l'assaut sur Minas Tirith depuis les immenses Tours de Siège du Mordor. Il fut très probablement l'un des tous premiers Orques à poser le pied sur les murs de Minas Tirith. Brutal et sauvage, Zagdush n'a que peu de considération pour ceux de son espèce. Sa seule volonté est d'occire un maximum de défenseurs de la Cité Blanche, au nom du Seigneur Noir.



CAPITAINE ORQUE DU MORANNON..... 55 POINTS

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

◇ **Race**
Orque

◇ **Faction**
Mordor

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

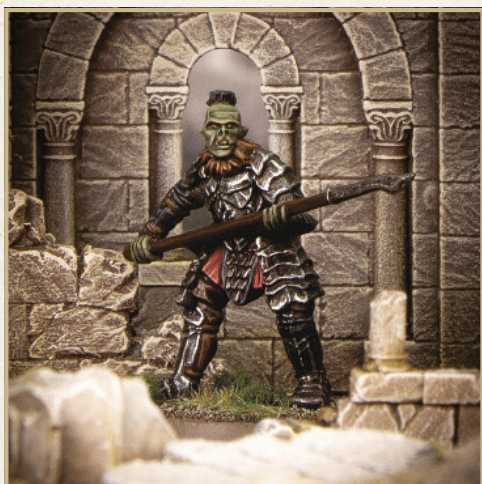
- Bouclier..... 5 points
- Arme à deux mains..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Exterminer la Race des Hommes **ACTIF** – Les Orques du Morannon n'ont qu'un seul but – éradiquer la race des Hommes.

Tant qu'elle est Engagée au Combat contre un **Homme** ennemi, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Les Capitaines des Orques du Morannon répondent directement à Gothmog, exécutent ses ordres avec une efficacité brutale et s'assurent que les Orques à leur botte en fassent de même. Les lacunes tactiques de ces capitaines sont largement compensées par leur force brute, leur férocité inégalée et leur dévotion au Seigneur des Ténèbres – et c'est pour cela qu'ils sont choisis pour mener les armées du Mordor.



GUERRIER ORQUE DU MORANNON8 POINTS

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

◇ **Race**
Orque

◇ **Faction**
Mordor

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier Orque du Morannon 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

Exterminer la Race des Hommes **ACTIF** – Les Orques du Morannon n'ont qu'un seul but – éradiquer la race des Hommes.

Tant qu'elle est Engagée au Combat contre un **Homme** ennemi, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Au fil des ans, de nouvelles espèces d'Orques ont été créées en Mordor. Taillés pour garder la Porte Noire, les Orques du Morannon sont plus forts, plus robustes et plus sauvages que les Orques en garnison dans les autres bastions de Sauron. Recouverts d'épaisses armures de plates plutôt que de guenilles et de cuir, les Orques du Morannon se battent en bien meilleur ordre que les Orques inférieurs. Ce sont ces Orques que Sauron a lâchés sur le Royaume du Gondor, car ils ne reculeront devant rien pour exterminer la race des Hommes.





ARACHNE 100 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
10"	7	4+	7	7	1	6	6+	5+	0	6	0

♦ **Race**
Araignée

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
80mm

ÉQUIPEMENT

Chélicères (Arme de base)

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (4), Charge Monstrueuse, Instinct de Survie, Mouvement Éclair, Terreur, Venin

Chasseresse Solitaire **PASSIF** – *Arachne chasse seule et peu oseraient la suivre de près lorsqu'elle traque une proie.*

Arachne ne peut jamais être incluse dans la Troupe d'une autre figurine. De plus, Arachne ne peut jamais bénéficier des Actions Héroïques d'autres figurines.

« **Elle a tout le temps faim** » **PASSIF** – *Arachne est constamment affamée et cherche à se nourrir de sang frais, peu importe la source.*

Au début de son Activation, si elle n'est pas Engagée au Combat, Arachne peut choisir de tuer une figurine alliée à moins de 1" d'elle – retirez la figurine choisie comme Perte. Si elle le fait, jusqu'à la fin du Tour, Arachne peut relancer un unique dé lors de chaque Jet de Duel auquel elle participe.

« **Elle rêve de viandes plus tendres** » **PASSIF** – *Si l'opportunité de se nourrir d'autre chose que les Orques et Gobelins habituels se présente, Arachne la saisira avec avidité.*

Arachne augmente de 1 sa caractéristique d'Attaques tant qu'elle est Engagée au Combat contre une figurine avec le mot-clef **Homme, Elfe, Nain** ou **Hobbit**.

Piégé dans la Toile **ATTAQUE BRUTALE** – *Bien qu'elle apprécie la chasse, Arachne préfère inoculer son venin à sa proie et la garder pour plus tard.*

Au lieu de porter ses Coups, Arachne peut à la place choisir une unique figurine ennemie impliquée dans le Combat. La figurine choisie subit immédiatement une Touche de Force 8 et, si elle survit, est affectée par le Pouvoir Magique **Engourdissement** – cependant, l'effet ne sera pas annulé si Arachne devait être retirée comme Perte, quitter la table ou tomber à 0 Point de Volonté.



SHAGRAT, CAPITAINE DE CIRITH UNGOL..... 110 POINTS

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

♦ **Race**
Uruk-hai

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseur de Têtes

« **Bas les pattes, cette chemise scintillante est à moi !** » **ACTIF** – Uruk avide de richesses, Shagrat n'apprécie de partager son butin avec personne.

Lors d'un Scénario qui implique de ramasser et de porter des Objectifs, Shagrat peut utiliser cette Règle Spéciale à n'importe quel moment de son Mouvement. S'il le fait, il peut choisir une figurine alliée à moins de 3" qui porte un Objectif et effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, Shagrat prend immédiatement possession de l'Objectif, même si le Scénario n'autoriserait normalement pas l'Objectif à être transmis. De plus, Shagrat peut toujours porter plusieurs Objectifs, même si le Scénario spécifie que les figurines ne peuvent en porter qu'un seul.

Fendoir **ACTIF** – Les Uruk-hai du Mordor possèdent une grande force et peuvent facilement trancher des membres, coupant à travers l'armure et fracassant les boucliers d'un coup bien placé.

Si cette figurine 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 subit deux Blessures au lieu d'une.





GORBAG, CAPITAINE ORQUE..... 60 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Bagarreur Orque **ACTIF** – Gorbag est un guerrier dangereux et astucieux, et plus dangereux encore lorsqu'il est encerclé ; il se déchaîne alors sur ses ennemis avec une précision mortelle.

Si Gorbag est en infériorité numérique dans un Combat, il augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 pour la durée du Combat.

Combattant Débrouillard **ACTIF** – Ayant été impliqué dans de nombreux combats partout au Mordor, Gorbag sait utiliser son environnement à son avantage – tout particulièrement si son adversaire peut faire une mauvaise chute...

Si Gorbag remporte un Jet de Duel, alors avant que les figurines ennemies ne Reculent, Gorbag peut choisir une unique figurine ennemie impliquée dans le Combat. La figurine choisie Recule dans la direction choisie par Gorbag. La direction peut être choisie de sorte à ce que la figurine soit forcée de Reculer dans le vide, auquel cas elle subira normalement les dégâts de Chute associés.

Une fois que ceci a été résolu, les autres figurines Reculent normalement et les Coups sont portés. Cependant, si une figurine a été Reculée dans le vide comme décrit plus haut, Gorbag ne peut pas lui porter de Coups.





CAPITAINE URUK-HAI DU MORDOR..... 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Arme à deux mains..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fendoir **ACTIF** – Les Uruk-hai du Mordor possèdent une grande force et peuvent facilement trancher des membres, coupant à travers l'armure et fracassant les boucliers d'un coup bien placé.

Si cette figurine 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 subit deux Blessures au lieu d'une.

Ceux qui commandent les Uruk-hai du Mordor sont les plus violents et barbares de leur espèce. Semblables à de gigantesques bêtes qui aboient et ont faim de chair, ces guerriers se battent avec une brutalité qui égale celle des plus grands combattants du Mordor. Sur le champ de bataille, ces Uruk-hai sont une force redoutable et leurs coups violents peuvent trancher net le bras d'un adversaire ; ils se complaisent dans la destruction qu'ils sèment avec une joie macabre.



URUK-HAI DU MORDOR8 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

- Arme à deux mains..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fendoir **ACTIF** – Les Uruk-hai du Mordor possèdent une grande force et peuvent facilement trancher des membres, coupant à travers l'armure et fracassant les boucliers d'un coup bien placé.

Si cette figurine 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 subit deux Blessures au lieu d'une.

Les armées du Mordor ne sont pas composées que d'Orques, et certaines places fortes sont tenues par de féroces Uruk-hai du Mordor. Plus forts que les Orques et moins prompts à fuir la bataille, les Uruk-hai du Mordor représentent une menace sérieuse à quiconque est contraint de les affronter. Leur seul but est de démembrer leurs ennemis, soit avec leurs fendoirs pour trancher la chair à la force de la lame, soit en déployant toute leur puissance musculaire pour arracher bras ou jambe.





RAZGÛSH, CHEF DE GUERRE

DU NORD **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	3	1

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et le Briseur d'Os.

Le Briseur d'Os **ACTIF** – Le Briseur d'Os est une Arme de base **Unique**. Les figurines ennemies avec une arme elfique Engagées ou Soutenant une figurine Engagée au Combat contre Razgûsh ne bénéficient pas du bonus sur la main neutre si le Jet de Duel de ce Combat débouche sur une égalité.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Elfes, Haine (Elfe)

Les Créatures de la Forêt Noire **PASSIF** – *Nul ne sait quels sombres pactes Razgûsh a scellés au cœur de la Forêt Noire, mais lorsqu'il s'avance en guerre, des créatures cauchemardesques — araignées venimeuses, wargs faméliques et nuées voraces — répondent à son appel, comme attirées par l'écho de sa malveillance.*

Razgûsh peut recruter des Nuées de Chauve-Souris, des Araignées Géantes de la Forêt Noire, des Araignées Chasseresses de la Forêt Noire et des Wargs des Ombres dans sa Troupe, et ce, même s'ils ne sont normalement pas recrutables dans la Liste d'Armée d'où provient Razgûsh.

Chef de Guerre du Nord **PASSIF** – *Razgûsh n'est pas un modeste capitaine ; sa voix rugit au-dessus du fracas des combats, portant loin au cœur de la bataille.*

La Portée du « Tenez bon ! » de Razgûsh est de 12" plutôt que 6".

Alors que les Orientaux assiégeaient Erebor, Sauron envoya une armée d'Orques à l'attaque des royaumes forestiers de la Forêt-Noire. C'est Razgûsh qui avait la charge de commander aux troupes du Mordor et de mettre à genoux le domaine de Thranduil. Général craint, il avait auparavant mené de nombreuses attaques contre les Elfes au cours du Troisième Âge, tuant de nombreux adversaires. Alors qu'il prépare l'assaut final, Razgûsh relâche les forces combinées du Mordor et des sombres habitants de la Forêt-Noire.



MUZGÚR, CHAMAN ORQUE **LEGACY** 70 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Transcendé par la Mort **ACTIF** – Muzgúr se repaît de la peur et de la souffrance. Chaque vie qu'il fauche en combat semble ranimer en lui une sombre énergie, comme si l'âme de ses victimes nourrissait sa soif de pouvoir.

Chaque fois que Muzgúr tue une figurine ennemie au Combat, il regagne immédiatement un Point de Volonté dépensé précédemment durant la partie.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Drain de Bravoure	12"	3+
Affaiblissement	12"	3+
Immobilisation	12"	4+

Nul ne sait à quel moment cet orque anonyme a appris ses pouvoirs sombres, et cela restera toujours un mystère ; il reste que Muzgúr est l'un des rares Orques à avoir réussi à maîtriser les terribles pouvoirs qu'il relâche sur ses ennemis. Contrairement aux Chamans Orques classiques, uniquement capables de déchaîner la furie chez leurs compagnons, Muzgúr est spécialisé dans des formes de magie plus subtiles – celles qui rendent les ennemis faibles et sans défense contre les forces du Mordor. Il est également dit que Muzgúr tire son propre pouvoir de l'affaiblissement de ses ennemis...



CHAMAN ORQUE DU MORDOR..... 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Warg 20 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Frénésie (Orque du Mordor)	Lanceur	3+
Malédiction	12"	4+
Immobilisation	12"	5+

Certains Orques vouent au Seigneur des Ténèbres un tel culte obsessionnel qu'ils s'adonnent à la magie noire dans l'espoir d'imiter le pouvoir de Sauron. Si, pour beaucoup, cela se solde par un échec cuisant – souvent fatal –, quelques-uns parviennent à maîtriser une forme rudimentaire de sorcellerie, leur permettant de canaliser quelques pouvoirs malfaisants. Ces Chamans peuvent alors diriger leur magie contre leurs ennemis ou l'utiliser pour insuffler la fureur du Seigneur des Ténèbres à leurs semblables, transformant une horde désorganisée en un raz-de-marée de guerriers enragés, insensibles à la peur.



KARDÛSH, LE PYROMANCIEN **LEGACY**..... 65 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cœur Maléfique **ACTIF** – Kardûsh est capable d'absorber l'énergie de ceux qui l'entourent, renforçant ses propres capacités.

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Kardûsh peut sélectionner un unique **Guerrier Orque** à moins de 6" de lui. S'il le fait, la figurine choisie est retirée comme Perte et Kardûsh regagne immédiatement 1D3 Points de Volonté dépensés précédemment durant la partie.

Pion de l'Ombre **PASSIF** – Le Nazgûl qui fut le mentor de Kardûsh l'a sans aucun doute destiné au sacrifice pour ses propres cruels desseins.

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le joueur de Kardûsh peut décider de le retirer comme Perte, s'il se trouve à moins de 6" d'un **Nazgûl**. S'il le fait, alors un unique **Nazgûl** allié à moins de 6" d'où était Kardûsh regagne immédiatement 1D6 Points de Volonté dépensés précédemment durant la partie.

Pouvoirs Magiques

Portée

Lancement

Boule de Feu

6"

3+

Frénésie (**Orque** du **Mordor**)

Lanceur

3+

Alors que la plupart des chamans orques manient une forme rudimentaire de magie, Kardûsh est une exception à la norme. On pense que Kardûsh a été initié à la sorcellerie sous la férule de l'un des Nazgûl – sans doute pour leurs propres plans machiavéliques. Quoi qu'il en soit, cela a donné à Kardûsh des capacités presque uniques au sein des armées du Mordor, lui permettant de drainer la force vitale de ceux qui se trouvent à proximité avant de la déchaîner sous la forme d'un souffle enflammé.





LA BOUCHE DE SAURON 75 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
2	4	1

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (6"), Terreur

Malédiction Incapacitante PASSIF – La simple présence de la Bouche de Sauron s'accompagne d'une sensation de crainte et de désarroi qui ronge la résolution des ennemis du Seigneur des Ténèbres.

Les figurines ennemies à moins de 6" de la Bouche de Sauron ne peuvent pas relancer les résultats de 1 obtenus au Jet de Duel, indépendamment des Règles Spéciales qui les autoriseraient à le faire.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Drain de Bravoure	12"	3+
Malédiction	12"	4+
Immobilisation	12"	4+





MARÉCHAL DES NÚMENÓRÉENS NOIRS 70 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**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points
- Lance de cavalerie.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur

Masque d'Épouvante PASSIF – Une telle terreur émane des Númenóreens Noirs que leur seule présence suffit à glacer le sang de leurs ennemis.

Si une figurine ennemie essaie de Charger cette figurine et rate le Test de Bravoure lié à la Règle Spéciale *Terreur*, alors en conséquence, la figurine ennemie ne pourra pas uniquement plus se Déplacer ce Tour-ci : son Activation prend aussi fin immédiatement. De plus, les figurines affectées par cette Règle Spéciale ne peuvent pas Tirer durant la Phase de Tir et ne peuvent pas se Déplacer durant la Phase de Combat à la suite d'un Combat Héroïque, mais elles peuvent autrement agir normalement durant ces Phases de jeu.

Ceux qui dirigent les Númenóreens Noirs sont les plus féroces et impitoyables de leurs semblables. Combattants d'exception, les Maréchaux Númenóreens Noirs imposent une discipline militaire de fer à leurs troupes, punissant sans la moindre pitié quiconque oserait désobéir à leurs ordres ou sortir du rang. Par leur cruauté glaciale et leur loyauté sans faille envers le Mal, ces maréchaux comptent parmi les plus redoutables généraux dont le Seigneur des Ténèbres puisse disposer — et ce sont eux qui mèneront les armées de Sauron durant la Guerre de l'Anneau.





GUERRIER NÚMENÓRÉEN NOIR 10 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur

Masque d'Épouvante PASSIF – Une telle terreur émane des Núménoréens Noirs que leur seule présence suffit à glacer le sang de leurs ennemis.

Si une figurine ennemie essaie de Charger cette figurine et rate le Test de Bravoure lié à la Règle Spéciale *Terreur*, alors en conséquence, la figurine ennemie ne pourra pas uniquement plus se Déplacer ce Tour-ci : son Activation prend aussi fin immédiatement. De plus, les figurines affectées par cette Règle Spéciale ne peuvent pas Tirer durant la Phase de Tir et ne peuvent pas se Déplacer durant la Phase de Combat à la suite d'un Combat Héroïque, mais elles peuvent autrement agir normalement durant ces Phases de jeu.

Descendants des Hommes ayant prêté allégeance au Seigneur des Ténèbres durant le Deuxième Âge, les Núménoréens Noirs jouissent d'une longévité surnaturelle. Mais ce don eut un prix : leur corps fut déformé, leur esprit corrompu, et ils devinrent un pâle reflet de ce qu'ils étaient autrefois — privés de toute pitié, consumés par la malveillance. Revêtus d'une armure épaisse et de robes noires comme la nuit, les Núménoréens Noirs évoquent souvent l'apparence même des Cavaliers Noirs — une vision d'horreur capable de glacer le sang.



CHEVALIER NÚMENÓRÉEN NOIR 20 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Arme de base, Lance de cavalerie et Cheval caparaçonné.

OPTIONS

Un Chevalier Núménoréen Noir peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger la Lance de cavalerie contre une Bannière25 points
- Échanger la Lance de cavalerie contre un Cor de guerre 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur

Masque d'Épouvante PASSIF – Une telle terreur émane des Núménoréens Noirs que leur seule présence suffit à glacer le sang de leurs ennemis.

Si une figurine ennemie essaie de Charger cette figurine et rate le Test de Bravoure lié à la Règle Spéciale *Terreur*, alors en conséquence, la figurine ennemie ne pourra pas uniquement plus se Déplacer ce Tour-ci : son Activation prend aussi fin immédiatement. De plus, les figurines affectées par cette Règle Spéciale ne peuvent pas Tirer durant la Phase de Tir et ne peuvent pas se Déplacer durant la Phase de Combat à la suite d'un Combat Héroïque, mais elles peuvent autrement agir normalement durant ces Phases de jeu.

Guerriers lourdement cuirassés chevauchant de sinistres montures bardées de plaques, les Chevaliers Núménoréens Noirs forment la terrible cavalerie des armées de Sauron. Ils fondent sur les rangs ennemis au galop, transperçant quiconque ose leur résister de leurs lances maléfiques. Leurs silhouettes avançant dans un silence pesant, drapées de longues robes d'ébène flottant dans leur sillage, incarne à elle seule la peur — seuls les plus braves oseront se dresser face à eux.



CHEF TROLL DU MORDOR150 POINTS

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

♦ Race Troll	♦ Faction Mordor	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Monstre	♦ Socle 60mm
------------------------	----------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (4), Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Bien que n'étant généralement pas des créatures intelligentes, il arrive de temps à autres qu'un Troll fasse preuve de suffisamment de ruse pour être davantage qu'une bête rustre. Ces Trolls sont promus au rang de chef et peuvent même mener des portions des armées du Seigneur des Ténèbres au combat. Si un terrifiant Troll du Mordor n'était pas un adversaire suffisamment redoutable, alors un spécimen capable de saisir des notions de tactiques et de stratégie représente un ennemi mortel – de ceux qui peuvent envoyer voler les plus grands héros du Troisième Âge avec une facilité glissante.



TROLL DU MORDOR 90 POINTS

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

♦ Race Troll	♦ Faction Mordor	♦ Type d'Unité Guerrier, Infanterie, Monstre	♦ Socle 60mm
------------------------	----------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme bâtarde.

OPTIONS

- Tambour de Guerre (**Mordor**)25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Élevés par le Seigneur des Ténèbres pour supporter la lumière du soleil, les Trolls du Mordor sont parmi les plus dangereux de leur race. Surplombant de leur hauteur les forces des Hommes et des Elfes, ces lourdes créatures balaient quiconque leur fait face et se délectent du carnage qu'elles laissent autour d'elles. Ces monstres sont très bien mis à profit dans les armées du Mordor, où ils sont envoyés charger en première ligne pour mettre l'ennemi en déroute et écraser ceux qui tentent de résister et de combattre.



CAPITAINE DE LA GARDE NOIRE **LEGACY** 70 POINTS

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

♦ **Race**
Uruk-hai

♦ **Faction**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Bouclier.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

« **Pour le Seigneur des Ténèbres !** » **PASSIF** – La résolution des capitaines de la Garde Noire s'affermite quand ils voient leurs seigneurs sur le champ de bataille.

Tant qu'il y a au moins un **Nazgûl** allié sur le champ de bataille, la valeur de Bravoure de cette figurine est de 4+.

La Garde Noire comporte les plus redoutables et les plus meurtriers de tous les guerriers à la disposition du Seigneur des Ténèbres, et leurs capitaines ne font pas exception. D'une loyauté inébranlable à Sauron et à ses suivants, ces capitaines combattent avec une force bien supérieure à celle des autres Orques ou Uruk-hai, et sont capables de pourfendre le métal et l'os avec une facilité effrayante dans leur croisade contre les ennemis du Mordor.



TAMBOUR DE LA GARDE NOIRE **LEGACY** 35 POINTS

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

♦ **Race**
Uruk-hai

♦ **Faction**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Tambour de guerre (**Uruk-hai du Mordor**).

Marchant aux côtés de la Garde Noire, les Tambours permettent une avancée plus rapide et plus meurtrière des armées de Sauron. Ceux qui sont chargés de sonner la marche sont des vétérans de nombreuses guerres et se sont habitués aux sons des tambours en plein essor. Utilisant les os rompus d'une ancienne victime comme un pilon, ces guerriers accélèrent la marche inexorable des troupes de la Garde Noire.



GARDE NOIR DE BARAD-DÛR **LEGACY** 12 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Bouclier.

OPTIONS

Un Garde Noir de Barad-dûr peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger le Bouclier pour une Bannière25 points

Les soldats de la Garde Noire de Barad-Dûr sont les guerriers d'élite de Sauron. D'une force monstrueuse, cette race d'Uruk-hai est au sommet de l'évolution vis-à-vis des autres lignées d'Orques. Ces guerriers vont à la bataille avec l'œil rouge de Sauron gravé tel un blason sur leur énorme bouclier de métal. La vue de leur armure blindée suffit pour dissuader leurs ennemis les plus audacieux, qui y réfléchissent à deux fois avant de se lancer dans la mêlée.



RÔDEUR DE MORGUL **LEGACY** 10 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	4	4	2	1	7+	7+

♦ **RACE**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Discrétion

Dans les profondeurs de la Tour de la Sorcellerie se trouvent les Rôdeurs de Morgul, des Orques qui ont été torturés et corrompus par les pouvoirs du Roi-Sorcier. Leur travail est de garder Minas Morgul à l'abri des intrus et des autres menaces. Capables de se fondre dans l'ombre et de traquer leurs proies sans faire de bruit, ces Orques rusés peuvent se faufiler furtivement jusque sur leur proie afin de l'abattre rapidement avant même que leur présence ne soit remarquée.



SPECTRE..... 15 POINTS

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

◇ **RACE**
Esprit

◇ **FACTION**
Mordor

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

Une Lumière brille à l'Intérieur **ACTIF** – L'appel éthéré d'un Spectre du Marais des Morts peut submerger l'esprit des insoucients et les égarer vers le danger.

Les spectres sont un aspect fantomatique de ceux qui sont tombés durant les guerres du Deuxième Âge, ramenés à une demi-vie creuse par une sorcellerie maligne. Ces apparitions ne servent plus ceux pour qui elles combattaient de leur vivant, mais bien le mal qui a autrefois causé leur perte. Dans les ruines d'Angmar ou dans les eaux du Marais des Morts, nombreux furent les voyageurs menés à leur perte par l'éclat surnaturel émis par ces Spectres, qui les fit s'écarter de leur chemin pour tomber entre leurs griffes et devenir à leur tour de nouvelles petites lumières...

À la fin du Mouvement de cette figurine, elle peut choisir une unique figurine ennemie à moins de 12" sur laquelle elle a une Ligne de Vue. La figurine choisie doit effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test échoue, vous pouvez Déplacer la figurine choisie de sa valeur de Mouvement ou moins directement vers cette figurine, et ce même si elle s'était déjà Déplacée ce Tour.

La figurine choisie arrête son Mouvement si elle est sur le point d'entrer dans une Zone de Contrôle ennemie (à l'exception de cette figurine), si elle entre en contact avec un Obstacle, une autre figurine (bien qu'elle ne compte jamais comme ayant Chargé dans ce cas et ne peut être impliquée dans un Combat avec la figurine qu'elle touche) ou un décor infranchissable, ou enfin si la figurine atteint le bord d'une falaise de laquelle tomber lui infligerait des dégâts de Chute.

Ce Mouvement ne peut être utilisé pour sortir une figurine d'un Combat, faire Démonter une figurine, lui faire lâcher un Objet ou se mettre à Terre. Cependant, si ce Mouvement permettrait à la figurine choisie de Charger cette figurine, alors cette figurine peut la forcer à Charger. Une figurine affectée par cette Règle Spéciale ne peut pas se Déplacer davantage ce Tour, ni utiliser de capacités Actives.





CAPITAINE ORQUE DU MORDOR 45 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

À la différence des capitaines de races plus civilisées, ceux qui commandent les hordes d'Orques du Mordor sont choisis pour leur force brute et leur nature violente plutôt que pour un quelconque sens tactique. Aux yeux des Hommes et des Elfes, un Capitaine orque n'est qu'un autre Orque qui se jette dans la mêlée avec le reste de la meute. Mais pour les Orques, ces capitaines sont très enviés car ils peuvent donner les ordres et obtiennent la meilleure part du butin pillé et de la viande fraîche.



MAÎTRE DE DISCIPLINE ORQUE..... 40 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fouets du Maître **ACTIF** – Debout derrière les lignes alliées, les Maîtres de Discipline mugissent leurs ordres et manient le fouet pour pousser leurs sbires à combattre.

Lorsqu'un **Héros** allié à moins de 6" du Maître de Discipline déclare un Élan Héroïque, une Marche Héroïque ou un Tir Héroïque, jetez 1D6. Sur un 4+, le **Héros** ne dépense pas de Point de Puissance et l'Action Héroïque est gratuite.

Les Maîtres de Discipline sont des Orques qui se sont montrés particulièrement vicieux, et prennent plaisir à mutiler leurs adversaires. De telles compétences ne passent pas inaperçues en Mordor et ces Orques ont été récompensés par le privilège de pouvoir appliquer cette barbarie tant au combat que sur leurs semblables. Le travail du Maître de Discipline consiste à tenir les troupes en rang, à l'aide de grands fouets prêts à mordre le moindre Orque qui montrerait une once d'insubordination, afin que la volonté du Grand Œil soit toujours faite.



TAMBOUR ORQUE DU MORDOR..... 30 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	5+	4	5	1	1	7+	8+	0	0	1

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Mordor

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Tambour de guerre (**Orque du Mordor**).

Quand les armées du Mordor s'en vont en guerre, elles marchent au son des Tambours orques. Plus forts et résistants que les Orques du rang, ces batteurs sont sélectionnés pour garder la cadence et faire que l'avancée des autres ne ralentisse pas. S'il était nécessaire d'augmenter le rythme, les batteurs accélèreraient pour que les légions du Mordor se hâtent vers le champ de bataille.



GUERRIER ORQUE DU MORDOR5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Orque du Mordor doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Arc orque.....1 point
- Bouclier.....1 point
- Lance.....1 point
- Arme à deux mains.....1 point

On dit que les Orques étaient autrefois des Elfes, brisés et torturés pour devenir ces formes de vie distordues qui ne ressemblent à rien de ce qu'elles étaient avant. Ce n'est pas une surprise si les Orques sont parfaits pour les armées du Seigneur des Ténèbres, car ils sont attirés par le mal et prendront volontiers les armes pour quiconque leur promet massacre et destruction. Bien que fondamentalement lâches, les Orques essaient souvent de se frayer un chemin vers les plus hauts rangs de l'armée de Sauron – cela en trahissant et poignardant leurs semblables pour leur propre profit.



CHEVAUCHEUR DE WARG DU MORDOR.....11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

◇ **Race**
Orque

◇ **Faction**
Mordor

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Warg.

OPTIONS

Un Chevaucheur de Warg du Mordor doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bouclier et Javelots 2 points
- Arc orque..... 1 point
- Bouclier..... 1 point
- Javelots..... 1 point

Les terres du Mordor sont peuplées de Wargs sauvages et agressifs : des créatures assoiffées de sang, semblables à des loups dont la faim ne serait jamais apaisée. Certains Orques rusés ont réussi à exercer une forme de contrôle sur ces bêtes sauvages et les montent au combat. Les meutes de Chevaucheurs de Warg reconnaissent le terrain avant l'arrivée des armées du Mordor, abattent les éclaireurs ennemis et s'en prennent à tous ceux qui s'éloignent trop de leurs forces avec une hargne animale.



PISTEUR ORQUE **LEGACY**6 POINTS

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

◇ **Race**
Orque

◇ **Faction**
Mordor

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Arc orque.

RÈGLES SPÉCIALES

Montagnard

Alors que la plupart des Orques se précipitent la tête la première dans les remous tourbillonnants de la guerre, d'autres préfèrent des tactiques plus surnoises. Les Pisteurs Orques ont perfectionné leur grossière habileté pour infliger la mort de manière plus efficace à distance et empruntent souvent les chemins détournés pour aller à la bataille, leur permettant de faire voler leurs nuées de flèches noires à partir de positions discrètes.



Les plaines stériles et mortifères de Gorgoroth abritent de nombreuses créatures étranges et difformes. Parmi ces monstres, il y a les grandes bêtes de Gorgoroth, d'énormes géants qui sont capturés et forcés de suivre les ordres des orques du Mordor. Leur immense masse les rend idéales pour tirer le grand bélier, Grond, ainsi que pour supporter le poids d'un Howdah pour transporter les Orques à la guerre, en brisant les lignes ennemies.

GRANDE BÊTE DE GORGOROTH **LEGACY**.....175 POINTS

COMPOSITION

Le profil d'une Grande Bête de Guerre de Gorgoroth est composé d'un Commandant Orque, d'une Grande Bête et d'un Howdah, qui utilisent les profils ci-après :

COMMANDANT ORQUE

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	5+	4	5	2	2	6+	7+	2	1	1
♦ RACE Orque		♦ FACTION Mordor		♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie		♦ SOCLE 25mm					

ÉQUIPEMENT

Armure et Lance.

RÈGLES SPÉCIALES

Orques Innombrables **PASSIF** – Dans les terres brûlées de Gorgoroth, certaines bêtes monstrueuses sont capturées et asservies par les Orques.

Si le Commandant Orque venait à perdre son dernier Point de Vie alors qu'il chevauche la Grande Bête, alors le Howdah subit la Blessure à sa place (cela représente le fait qu'un Orque du Howdah vient prendre la place du Commandant). Si la Grande Bête est tuée, alors le Commandant Orque compte également comme tué et est retiré comme Perte.

GRANDE BÊTE

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	4	6+	6	7	3	6	7+	8+
♦ RACE Grande Bête		♦ FACTION Mordor		♦ TYPE D'UNITÉ Bête de Guerre		♦ SOCLE 120mm ovale		

ÉQUIPEMENT

Sabots (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (6), Grande Cible, Terreur

Piétinement **ACTIF** – Lorsqu'une Grande Bête de Gorgoroth Piétine, elle inflige 3 Touches d'Impact de Force 6.

HOWDAH

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
-	-	5+	-	7	-	9	-	-

RÈGLES SPÉCIALES

Archers orques **PASSIF** – Dans les howdahs grossiers, cloués à même le cuir épais des Grandes Bêtes, les archers orques prennent position pour cribler l'ennemi de flèches depuis les hauteurs.

Les Orques dans le Howdah ne sont pas considérés comme des figurines à part entière et ne peuvent donc pas être Ciblés individuellement. Durant la Phase de Tir, le Howdah peut réaliser un nombre d'Attaques de Tir équivalent au nombre de Points de Vie qu'il lui reste, en utilisant sa propre valeur de Tir.

Ces Tirs comptent comme ayant été effectués par un Arc orque et peuvent être décochés même si la Grande Bête s'est Déplacée de plus de la moitié de sa valeur de Mouvement. Ils ne subissent pas de pénalité de -1 pour Toucher si la Bête s'est Déplacée. La Portée se mesure depuis le socle de la Grande Bête et la Ligne de Vue considérée est celle du Commandant.



Capables de transpercer les armures les plus épaisses et de projeter leurs cibles en arrière, ces machines de guerre simples mais redoutablement efficaces lancent d'immenses carreaux au cœur des rangs ennemis. Lorsque les forces du Mordor amènent leurs balistes de siège sur le champ de bataille, même les plus braves guerriers sentent le doute les gagner, car si un carreau trouve sa cible, ni l'armure ni l'agilité ne pourront la sauver de la mort.

BALISTE DE SIÈGE ORQUE DU MORDOR..... 50 POINTS

COMPOSITION

Une Baliste de Siège Orque du Mordor est un Petit **Engin de Siège** avec pour Équipage trois Servants de Siège Orques du Mordor, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE ORQUE DU MORDOR

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

BALISTE DE SIÈGE ORQUE DU MORDOR (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Baliste de siège	6" - 48"	8	9	3
♦ Socle 40mm				

OPTIONS

- Munitions Enflammées10 points

Munitions Enflammées – Un **Engin de Siège** amélioré avec des Munitions Enflammées peut relancer tous ses Jets pour Blessé ratés contre une Cible de Siège.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Direct

Précise **ACTIF** – Une Baliste de Siège Orque du Mordor 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 de Siège Orque du Mordor est repoussée de 1D6" 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 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.





CATAPULTE DU MORDOR150 POINTS

COMPOSITION

Une Catapulte du Mordor est un Grand **Engin de Siège** avec pour Équipage trois Servants de Siège Orques du Mordor, dont l'un d'entre eux est un Vétéran de Siège, et un Troll de Siège du Mordor. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE ORQUE DU MORDOR

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

TROLL DE SIÈGE DU MORDOR

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

♦ **Race**
Troll

♦ **Faction**
Mordor

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Terreur

Quand les armées du Mordor doivent briser les fortifications de leurs ennemis, elles utilisent leurs grandes catapultes de guerre. Ces machines peu raffinées n'ont peut-être pas l'air d'être à la pointe de l'ingénierie mais elles se sont révélées très efficaces dans de nombreuses batailles. De grands Trolls chargent les rochers dans la catapulte avant qu'ils ne soient projetés à travers le champ de bataille. Peu importe qu'ils touchent les murs ou les défenseurs d'une cité ; tout ce qui a la malchance de se trouver sur le chemin d'un rocher lancé par ces catapultes sera très vite réduit à néant.

CATAPULTE DU MORDOR (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Catapulte du Mordor	12" - 96"	10	10	4

♦ **Socle**
120mm ovale

OPTIONS

- Têtes Coupées.....20 points
- Munitions Enflammées.....10 points

Têtes Coupées – Si une Catapulte du Mordor choisit de Tirer des Têtes Coupées, déterminez la Cible normalement. Ensuite, au lieu de Jeter pour Blesser, la Cible atteinte et toutes les figurines ennemies à moins de 3" d'elle doivent passer un Test de Bravoure. Si le Test est échoué, la figurine s'enfuit et est retirée comme Perte.

Munitions Enflammées – Un **Engin de Siège** amélioré avec des Munitions Enflammées peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés contre une Cible de Siège.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir de Volée

Troll Artillonneur **ACTIF** – Si le Troll de Siège du Mordor est l'une des figurines qui font Tirer la Catapulte du Mordor ce Tour, alors la Catapulte du Mordor peut relancer son Jet pour Toucher.

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.

Brise-mur **ACTIF** – Lors du Jet pour Blesser contre une Cible de Siège, la Catapulte du Mordor effectue deux Jets pour Blesser et conserve le meilleur résultat. De plus, un Jet pour Blesser réussi contre une Cible de Siège inflige 1D3 Blessures au lieu d'une.



Les LAQUAIS de la Main Blanche



« CONTRE LA PUISSANCE DU MORDOR, IL N'Y A POINT DE VICTOIRE.
NOUS DEVONS NOUS ALLIER À LUI, GANDALF. NOUS DEVONS NOUS
ALLIER À SAURON. »

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

L'ISENGARD



Autrefois à la tête du Conseil Blanc, Saroumane le Blanc s'est laissé corrompre par le Seigneur des Ténèbres alors qu'il scrutait le Palantir en quête de sagesse et de savoir. Saroumane est devenu l'ombre de lui-même, non plus un sage et noble Istari mais un être cruel et tyrannique utilisant ses connaissances magiques pour plier les autres à sa volonté. Nul ne sait ce que Saroumane cherchait vraiment à gagner en trahissant les Peuples Libres, néanmoins il usa de ses pouvoirs magiques contre Gandalf, ordonna l'abattage de la forêt de Fangorn et condamna des milliers de Rohirrim à mourir sous les lames de ses Uruk-hai quand ils mirent à sac le Rohan.

SAROUMANE170 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	6	3

♦ **RACE**
Magicien

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Bâton de Pouvoir et Palantir.

Palantir **ACTIF** – Une fois par partie, durant la Phase d'Initiative mais avant le Jet d'Initiative, Saroumane peut utiliser le Palantir pour remporter automatiquement le jet pour choisir qui a l'Initiative. Si les deux camps ont une Règle Spéciale leur permettant de remporter automatiquement le Jet d'Initiative et souhaitent l'utiliser le même Tour, le Jet d'Initiative se déroule de façon normale, et les deux Règles Spéciales comptent comme ayant été utilisées.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Voix de Curunir **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.

La Duperie de Saroumane **PASSIF** – Par ses paroles empoisonnées, Saroumane dresse un véritable tissu de mensonges pour affaiblir l'esprit de ses ennemis.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, Saroumane peut choisir un unique **Héros** adverse. Le **Héros** choisi subit un malus de -1 à ses Tests pour Résister quand il est Ciblé par un Pouvoir Magique Lancé par Saroumane. Un résultat de 6 naturel n'est pas affecté.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	18"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Immobilisation	18"	3+
Malédiction	12"	4+
Dissipation	18"	4+
Aura de Confusion	Lanceur	5+
Boule de Feu	12"	5+
Impact Magique	12"	5+



GRÍMA LANGUE-DE-SERPENT 25 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Langue-de-Serpent **PASSIF** – *Gríma dispense par ses paroles un mélange de fausses vérités et de conseils mal avisés.*

Un **Héros** ennemi à moins de 6" de Gríma doit dépenser deux Points de Puissance au lieu d'un pour déclarer une Action Héroïque.

Un Traître Parmi Nous **PASSIF** – *Membre du Conseil d'Edoras, les véritables objectifs de Gríma ne furent découverts que lorsque Gandalf révéla sa duplicité au grand jour.*

Gríma peut être déployé de deux façons, mais vous devez choisir avant que le déploiement des deux Armées ne commence. Gríma peut être déployé dans la Troupe de Saroumane (il ne compte alors pas dans la limite de figurines de la Troupe), ou avec l'armée adverse.

Si Gríma décide d'être déployé avec l'armée adverse, il doit choisir un **Héros** ennemi. Une fois le **Héros** et sa Troupe déployés, vous pouvez déployer Gríma comme s'il faisait partie de cette Troupe, selon les règles de déploiement classiques. Gríma fait toujours partie de l'Armée du joueur qui le contrôle, et est Activé comme n'importe quelle figurine de l'Armée.

Si Gríma est déployé avec l'Armée adverse, alors les figurines ennemies le traitent comme une figurine alliée, et ne peuvent donc pas lui Tirer dessus, le Charger, porter des Coups contre lui, le Cibler avec des Règles Spéciales ou effectuer une Attaque de Tir avec Gríma sur la Trajectoire. Elles ignorent également sa Zone de Contrôle. Elles peuvent par contre le Cibler avec des Pouvoirs Magiques comme n'importe quelle autre figurine ennemie.

Tant que Gríma est considéré comme une figurine alliée, il n'a pas de Zone de Contrôle ; il peut ignorer les Zones de Contrôle des figurines ennemies et se Déplacer à travers ces dernières comme si elles n'étaient pas là. Lorsque Gríma se Déplace ainsi, il ne peut pas terminer son mouvement superposé à une figurine ennemie. De plus, tant que Gríma est considéré comme une figurine alliée, les figurines ennemies peuvent se Déplacer à travers Gríma de la façon décrite ci-dessus. Gríma peut choisir de Charger une figurine ennemie normalement s'il le souhaite.

Ces restrictions prennent fin immédiatement si Saroumane subit une Blessure non sauvegardée, si Gríma Charge une figurine ennemie, si Gríma détruit un **Engin de Siège** ennemi ou si Gríma interagit avec un Marqueur d'Objectif (comme détruire une Réserve ou ramasser un objectif). Gríma est alors traité comme une figurine ennemie normale et peut être Chargé, Ciblé par un tir ou tué comme n'importe quelle autre figurine. De plus, Gríma ne peut jamais être choisi comme Cible dans les scénarios où les joueurs doivent choisir des **Héros** alliés ou ennemis, comme Brouillard de Guerre ou Assassinat.

Laquais de Saroumane, Gríma Langue-de-Serpent était un Homme du Rohan qui offrit volontairement ses services au Magicien Blanc, attiré par les promesses de richesse et de pouvoir. Par sa position de conseiller de Théoden, Gríma put agir contre les intérêts du Rohan, susurrant des paroles pleines de désespoir à l'oreille du roi, permettant à Saroumane d'en prendre le contrôle. À travers les conseils empoisonnés de Gríma, Théoden perdit sa volonté d'agir et regarda sans réagir l'Ouestfolde brûler. Bien qu'il ne soit pas un guerrier, Gríma se bat avec ses mots, capable par de simples paroles de corrompre les esprits de ceux qui l'entourent, privant même les plus courageux de leur héroïsme.





LURTZ, CAPITAINE DES ÉCLAIREURS URUK-HAI 100 POINTS

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

♦ Race Uruk-hai	♦ Faction Isengard	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
---------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arc uruk.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Bouclier.....Gratuit
(cette option n'augmente pas la Défense de Lurtz puisqu'il porte aussi un Arc uruk)

RÈGLES SPÉCIALES

Fin Tireur

« **Trouvez les Semi-Hommes** » **ACTIF** – Lurtz est un traqueur implacable, déterminé à accomplir les volontés de Saroumane et à trouver les Hobbits et le bijou qu'ils transportent.

Dans les Scénarios utilisant la Règle Spéciale Maelström de Bataille, la Troupe de Lurtz ne jette pas de dé pour déterminer par quel bord elle arrive. À la place, Lurtz choisit le résultat du dé.

Lancer de Bouclier **PASSIF** – Lurtz est un combattant exceptionnel et est plus qu'habile pour utiliser toutes sortes d'équipements de guerre comme arme de fortune s'il en a besoin.

Si Lurtz est équipé d'un Bouclier, il peut l'utiliser comme Arme de Jet une fois par partie. Il peut alors relancer le Jet pour Toucher. Le Bouclier a une Force de 4 et toute figurine sur socle de 25mm Touchée est Jetée à Terre. Une fois que Lurtz a lancé son Bouclier, celui-ci n'est plus en sa possession, il ne peut donc plus se Protéger derrière. Notez cependant que sa Défense ne diminue pas.

Insensible à la Douleur **PASSIF** – Implacable et sauvage, Lurtz accomplit la volonté de son maître avec une ferveur telle qu'il ignore des blessures mortelles qui feraient tomber d'autres de son espèce.

À chaque fois que Lurtz subit une Blessure, jetez 1D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.



UGLÚK, CAPITAINE DES ÉCLAIREURS URUK-HAI 75 POINTS

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

♦ Race Uruk-hai	♦ Faction Isengard	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
---------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Coupeur de Têtes **ACTIF** – Uglúk est un chef impitoyable et fait un exemple de ceux qui défient son autorité.

Si l'Armée d'Uglúk est Démoralisée, au début de son Activation, au lieu d'effectuer son Test de Bravoure, Uglúk peut choisir de tuer un **Guerrier** allié à moins de 2" : retirez la figurine comme Perte. Uglúk réussit alors automatiquement son Test de Bravoure, et la Portée de son « Tenez bon ! » est étendue à 12" et affecte également les **Héros**.

« **Y a d'la viande fraîche au menu, mes amis !** » **ACTIF** – Parfois, le meilleur moyen de maintenir une horde d'Orques sous contrôle est la force, un principe qu'Uglúk applique avec joie.

Au début de son Activation, Uglúk peut tuer un **Guerrier Orque** à moins de 2" : retirez la figurine comme Perte. Jusqu'à la fin du Tour, tous les **Uruk-hai** alliés à moins de 6" d'Uglúk gagnent la Règle Spéciale **Sans Peur** et un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups. Si Uglúk utilise cette règle lors d'un Tour où son Armée est Démoralisée, alors il déclenche aussi la Règle Spéciale **Coupeur de Têtes** décrite ci-dessus.



MAUHÚR **LEGACY** 65 POINTS

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

♦ Race Uruk-hai	♦ Faction Isengard	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
---------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Charge Démentielle **ACTIF** – Lorsque Mauhúr se jette dans la mêlée, c'est avec une fureur incontrôlable et un mépris total du danger.

Au début d'un Combat dans lequel Mauhúr a Chargé, Mauhúr peut annoncer qu'il recourt à cette Règle Spéciale avant tout jet de dés. S'il le fait, alors il subit un malus de -1 à ses Jets de Duel. En revanche, si son camp remporte le Combat, il peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups lors de ce Combat.

Toujours en tête lors des chasses, les Maraudeurs de Mauhúr sont les plus rapides et les plus avides des éclaireurs de l'Isengard. Mauhúr est leur meneur, et sa réputation s'est bâtie grâce à sa vitesse et sa rage au cours des combats : la première de ses victimes n'a pas le temps de tomber qu'il en a déjà abattu une seconde, son hurlement dément sonnait comme un avertissement pour ses prochaines victimes...



VRASKÛ **LEGACY** 70 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arbalète.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque
- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Expert, Fin Tireur

Parmi les Capitaines menant les Éclaireurs Uruk-hai, Vraskû est le meilleur tireur. Équipé d'une arbalète modifiée lui permettant d'utiliser au mieux ses capacités, il peut tirer des carreaux avec une vitesse et une précision remarquable. Peut-être que le trait le plus notable de Vraskû est son caractère impitoyable. Il fera tout pour atteindre sa cible, peu importe les Uruk-hai sur la trajectoire, à l'aide de sa lame et de son arbalète.



CAPITAINE ÉCLAIREUR URUK-HAI..... 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

Chaque bande d'Éclaireurs d'Isengard est menée par un Capitaine. Puissants guerriers poursuivant sans relâche leur proie, ils ne cessent la chasse qu'après l'avoir tuée ou capturée. Quand les Éclaireurs Uruk-hai furent envoyés pour traquer la Communauté, ils furent placés sous les ordres de ces capitaines. Et quand Saroumane ordonna la mise à sac du Rohan, ce furent eux encore qui menèrent l'assaut.



TAMBOUR URUK-HAI 35 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Tambour de guerre (**Uruk-hai**).

Quand les Uruk-hai marchent vers la bataille, ils avancent au son des tambours qui les accompagnent. Les batteurs permettent aux Éclaireurs de garder leur cadence, car ceux qui traînent sont inévitablement punis à la première occasion.



ÉCLAIREUR URUK-HAI.....8 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Éclaireur Uruk-hai peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Bouclier.....1 point
- Arc uruk.....1 point

Sortis des fosses d'Isengard avec comme tâche de traquer et ramener le Porteur de l'Anneau à Orthanc, les Éclaireurs Uruk-hai comptent parmi les serviteurs les plus rapides et les plus obstinés de Saroumane. Plus forts que les Orques et capables de supporter la lumière du soleil, ces guerriers peuvent courir pendant des jours puis se battre avec une fureur bestiale. Des groupes d'éclaireurs ont aussi été aperçus parcourant les terres du Rohan, massacrant et brûlant tout sur leur passage.



CAPITAINE URUK-HAI 65 POINTS

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

♦ **Race**
Uruk-hai

♦ **Faction**
Isengard

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers

On retrouve ces capitaines à la tête des légions de combattants Uruk-hai. Stoïques et endurants, ces brutes épaisses représentent l'apogée du processus de création des Uruk-hai et sont à même de mener une guerre avec toute la férocité qu'a instillée en eux Saroumane. Ils mènent leurs pairs à la bataille dans un seul but : détruire le royaume du Rohan et répandre le sang de ceux assez fous pour s'opposer à eux.



GUERRIER URUK-HAI 9 POINTS

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

♦ **Race**
Uruk-hai

♦ **Faction**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier Uruk-hai doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Arbalète 2 points
- Pike 1 point
- Bouclier 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Mur de Boucliers

Lors de son ralliement à Sauron, Saroumane n'eut qu'un but : construire une armée digne du Mordor. Pour ce faire, les terres fertiles d'Isengard furent rasées et remplacées par des puits et fosses pour créer les soldats de son armée : les combattants Uruk-hai. Ces créatures hideuses comptent parmi les meilleurs guerriers au service du Seigneur des Ténèbres, aussi grands et larges que les plus puissants des Hommes, ne craignant pas la lumière du soleil et ne ressentant pas la fatigue. Saroumane déchaîna ses armées d'Uruk-hai sur la Terre du Milieu, revêtus de lourdes armures et maniant des armes sorties tout droit des forges d'Isengard.



BERSERKER URUK-HAI..... 15 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Épée de Berserker et Armure légère.

Épée de Berserker **ACTIF** – Une Épée de Berserker est une Arme bâtarde. De plus, si un Berserker Uruk-hai remporte un Jet de Duel en utilisant son Épée de Berserker en tant qu'Arme à deux mains, au lieu de porter ses Coups normalement, il peut porter un unique Coup à chaque figurine ennemie contre laquelle il est Engagé en Combat.

RÈGLES SPÉCIALES

Insensible à la Douleur **PASSIF** – *Fendant implacablement les rangs ennemis, les Berserkers sont plongés dans une telle frénésie qu'ils ignorent la douleur de leurs blessures.*

À chaque fois qu'un Berserker subit une Blessure, jetez 1D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.

Les Berserkers sont les plus sauvages et les plus violents des Uruk-hai, des tueurs enragés qui sont lâchés sur l'ennemi pour briser les phalanges et ouvrir un chemin sanglant dans les rangs adverses. Avant de les lancer sur le champ de bataille, on leur emplit le casque de sang avant de le placer sur leur tête. Cela provoque un tel état frénétique chez les Berserkers qu'ils ne ressentent quasiment pas la douleur, ignorant des blessures qui feraient périr même les ennemis les plus coriaces.



URUK-HAI SAUVAGE **LEGACY** 13 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	4	4	2	1	5+	8+

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Homme)

Insensible à la Douleur **PASSIF** – *Fendant les rangs ennemis implacablement, les Uruk-hai Sauvages sont inconscients de la douleur, que ce soit pendant le combat ou lorsqu'une flèche transperce leur peau.*

À chaque fois qu'un Uruk-hai Sauvage subit une Blessure, jetez 1D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.

Guidés par leur folie, due aux tortures qu'on leur a infligées, les Uruk-hai Sauvages sont une arme féroce destinée à être lâchée là où ils peuvent faire le plus de dégâts. Au combat, ils se battent avec une férocité sauvage, se jetant dans les murs de boucliers avec une joie meurtrière, et pourchassant les fuyards sans la moindre once de pitié.



CHAMAN URUK-HAI 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Uruk-hai

♦ **FACTION**
Isengard

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Armure 5 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Frénésie (Uruk-hai d'Isengard)	Lanceur	3+
Colère des Lames	6"	4+
Immobilisation	12"	5+

Les Uruk-hai élevés dans les fosses sous Orthanc ont grandi dans une dévotion fanatique envers Saroumane. Si la plupart servent comme de féroces Uruk-hai de combat, certains ont été « bénis » d'une once de magie noire accordée par le Magicien Blanc. Hurlant des incantations grossières chargées de pouvoir, ces chamans poussent les Uruk-hai au combat, les exhortant dans une fureur sanguinaire, ou pétrifiant un ennemi récalcitrant d'un regard envoûtant.



CHAMAN ORQUE D'ISENGARD 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Isengard

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Warg 20 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Frénésie (Orque d'Isengard)	Lanceur	3+
Rage Bestiale	6"	4+
Immobilisation	12"	5+

Le Magicien Blanc ne manque pas de pions en Isengard et les chamans chargés de maintenir l'ordre parmi les Orques sont parmi les plus efficaces. Bien qu'ils ne possèdent rien de la puissance de Saroumane, ces chamans peuvent malgré tout invoquer leur propre forme de magie noire rudimentaire. Leurs enseignements, cependant, diffèrent légèrement de ceux des chamans orques du Mordor ou d'Angmar, leur permettant d'utiliser une magie subtilement différente, taillée pour soutenir spécifiquement les Orques et les chevaucheurs de Wargs d'Isengard.



GRISHNÁKH, CAPITAINE ORQUE 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Assassin

« **Je vais creuser des trous d'asticot dans ton ventre** » **ACTIF** – Grishnákh est un Orque sournois et cherchera tous les moyens de prendre l'avantage sur sa proie, quitte à la jeter à terre.

Si Grishnákh gagne un Jet de Duel, et qu'il n'y a pas d'autres alliés impliqués dans le Combat (ceci inclut les Soutiens), alors Grishnákh peut choisir une unique figurine ennemie sur socle de 25mm avec laquelle il était Engagé en Combat et jeter 1D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie est Jetée à Terre avant que les Coups ne soient portés.

Grishnákh dirige les Orques envoyés depuis Minas Morgul pour surveiller Saroumane. Orque impitoyable et calculateur, Grishnákh a gravi les échelons et développé ses compétences au combat en attaquant et pillant des villages. Tout comme ses guerriers, Grishnákh mangerait bien les prisonniers Hobbits, et alors qu'Orques et Uruk-hai se font massacrer par l'Éored d'Éomer, Grishnákh poursuit Merry et Pippin dans la forêt de Fangorn : il y connaîtra un destin digne d'un intrus orque...



SNAGA, CAPITAINE ORQUE 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Esprit Retors **PASSIF** – Bien qu'il ne soit pas un combattant émérite, Snaga est un Orque malin qui a toujours un plan en tête.

À chaque fois que Snaga bénéficie d'une Action Héroïque d'un autre **Héros**, il peut jeter 1D6. Sur un résultat de 5+, Snaga peut regagner un Point de Puissance dépensé plus tôt dans la partie. De plus, Snaga peut choisir de ne pas bénéficier de l'Élan Héroïque ou de la Marche Héroïque d'un **Héros** allié, auquel cas il ne renonce pas à son Activation et pourra être Activé normalement plus tard durant la Phase de Mouvement.

Orque vindicatif et vicieux, peu enclin à suivre les ordres, Snaga faisait partie de la troupe envoyée par Sauron pour garder un œil sur sa marionnette, Saroumane. Aux côtés de Grishnákh et de ses Orques, Snaga rencontra les éclaireurs d'Uglúk qui ramenaient leurs prisonniers hobbits en Isengard. N'ayant pas eu un repas digne de ce nom depuis plusieurs jours, Snaga se mit en tête de manger les prisonniers, une idée qui mena Snaga à devenir lui-même le repas.



CAPITAINE ORQUE D'ISENGARD 45 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Isengard

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Warg 20 points

À la tête des bandes d'Orques d'Isengard se trouvent les plus forts et les plus réfléchis d'entre eux. Bien que les Orques ne soient pas la force de frappe principale de la Main Blanche, ils sont chargés de mener des raids sur les villages du Rohan et de défendre Isengard d'éventuels assaillants. Ce sont ces capitaines qui dirigent ces raids, exhortant leurs troupes à être sans pitié avec les ennemis du Magicien Blanc.



GUERRIER ORQUE D'ISENGARD 5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Guerrier Orque d'Isengard doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Arc orque..... 1 point
- Bouclier..... 1 point
- Lance..... 1 point
- Arme à deux mains..... 1 point

Pour faire fonctionner les machines dans les profondeurs d'Isengard, Saroumane se repose sur des bandes de guerriers Orques, tous marqués de la Main Blanche, et qui travaillent jour et nuit pour s'assurer que les feux de l'industrie ne s'éteignent jamais. Tout comme leurs semblables du Mordor, ce sont des créatures viles et cruelles qui ne reculeront devant rien pour abattre leurs ennemis au nom de leur maître, qu'il s'agisse du Seigneur des Ténèbres ou de quelque autre laquais qui se serait vu confier ses armées.



SHARKU, CAPITAINE DES CHEVAUCHEURS DE WARG 70 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Poignard sournois et Warg.

Poignard Sournois **ACTIF** – Le Poignard sournois est une Arme de base. De plus, quand une figurine ennemie porte un Coup sur Sharku (mais pas sur son Warg) et rate son Jet pour Blessier, Sharku peut immédiatement lui infliger une Touche de Force 4.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert

Fureur de la Meute **ACTIF** – Sur le dos de son Warg, Sharku est un guerrier redoutable. Peu d'adversaires peuvent espérer s'opposer à lui quand il déchaîne sa monture.

Tant qu'il a le mot-clef **Cavalerie**, quand Sharku Charge, il augmente sa Valeur de Combat à 5 et ses Attaques à 3 jusqu'à la Phase Finale de ce Tour.



CHEVAUCHEUR DE WARG D'ISENGARD 11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Warg.

OPTIONS

Un Chevaucheur de Warg d'Isengard doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bouclier et Armes de Jet 2 points
- Arc orque..... 1 point
- Bouclier..... 1 point
- Javelots..... 1 point

De tous les Orques au service de Saroumane, les plus dangereux sont probablement les Chevaucheurs de Wargs, des Orques étant parvenus à maîtriser tant bien que mal les bêtes terribles qu'ils chevauchent. Ces Chevaucheurs de Warg servent d'éclaireurs pour les armées de la Main Blanche, chassant en meute tous ceux qui s'approchent un peu trop près d'Isengard. Ce furent eux que Saroumane envoya massacrer les Rohirrim sur la route du Gouffre de Helm.



WARG D'ISENGARD7 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	8+

♦ **Race**
Warg

♦ **Faction**
Isengard

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Crocs et griffes (Arme de base).

Certains Wargs en Isengard refusent d'être dressés et dévorent tout Orque assez téméraire pour essayer de les chevaucher. Cela ne les empêche pas de se joindre aux meutes de Wargs d'Isengard. De nombreuses bandes sont ainsi accompagnées de Wargs sauvages, se jetant à la gorge de l'ennemi à la première occasion tandis que les Chevaucheurs attendent le meilleur moment pour frapper.



TROLL D'ISENGARD 100 POINTS

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

♦ **Race**
Troll

♦ **Faction**
Isengard

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

OPTIONS

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

- Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Isengard**).....25 points
- Lance..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Les Orques ne sont pas les seules créatures à avoir subi les sombres expériences de Saroumane dans les profondeurs d'Isengard : les Trolls aussi ont été intégrés à ses plans. Déformés et élevés pour combattre en plein jour, ces monstrueux colosses musculeux se dressent tels des bastions d'acier au milieu des légions Uruk-hai. Si jamais les murs d'Isengard venaient à céder, ce sont ces redoutables créatures que les assaillants devront affronter.



BALISTE DE SIÈGE D'ISENGARD 75 POINTS

COMPOSITION

Une Baliste de Siège d'Isengard est un Grand **Engin de Siège** avec pour Équipage trois Servants de Siège Uruk-hai, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE URUK-HAI

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

◇ Race Uruk-hai	◇ Faction Isengard	◇ Type d'Unité Guerrier, Infanterie	◇ Socle 25mm
---------------------------	------------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

Les armées d'Isengard qui assiègent le Gouffre de Helm ne sont pas un simple ramassis d'Orques, ce sont des Uruk-hai bien entraînés et disciplinés. Au milieu de leur armée, d'immenses balistes sont amenées en position, prêtes à libérer d'énormes carreaux sur les murs de la forteresse. Ces carreaux sont doublement utiles : ils peuvent transpercer tout malheureux sur leur trajectoire ou être attachés à des chaînes de métal pour aider à dresser les lourdes échelles de siège le long de la forteresse, permettant aux hordes d'Uruk-hai de prendre d'assaut les murs du Gouffre de Helm.

BALISTE DE SIÈGE D'ISENGARD (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Baliste de siège	12" - 60"	9	10	4

◇ **Socle**
105mm ovale

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Direct

Précise **ACTIF** – Une Baliste de Siège d'Isengard ne Dévie que de 3" au lieu de 6".

Levez les Échelles **ACTIF** – Lors d'une partie de siège, une Baliste de Siège d'Isengard peut être utilisée pour lever une échelle contre un mur ennemi. Pour ce faire, choisissez un point sur le mur, à Portée, dans le Cône de Visée et sur lequel la Baliste a une Ligne de Vue et effectuez un Jet pour Toucher. Si le Tir touche, choisissez une échelle de siège à moins de 6" de la base du mur sous le point visé : elle est immédiatement levée contre le mur. Une unique figurine qui transportait l'échelle peut alors être placée au sommet de celle-ci, et compte comme ayant Chargé s'il y a un défenseur au sommet du mur à l'emplacement où l'échelle a été levée. S'il n'y a personne, la figurine peut se Déplacer normalement.

Tir Perforant **ACTIF** – Une figurine de Force 5 ou moins Touchée par un tir de Baliste de Siège d'Isengard est repoussée de 1D6" 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 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.



ÉQUIPE DE DÉMOLITION

URUK-HAI..... 80 POINTS

COMPOSITION

Une Équipe de Démolition Uruk-hai est composée de deux Sapeurs Uruk-hai, un Berserker Uruk-hai avec Torche et une Charge de Démolition. Ils utilisent les profils suivants :

SAPEUR URUK-HAI

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

♦ **Race** Uruk-hai ♦ **Faction** Isengard ♦ **Type d'Unité** Guerrier, Infanterie ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

BERSERKER URUK-HAI

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

♦ **Race** Uruk-hai ♦ **Faction** Isengard ♦ **Type d'Unité** Guerrier, Infanterie ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Épée de Berserker, Armure légère et Torche.

RÈGLES SPÉCIALES

Insensible à la Douleur

Saroumane ne se contente pas de simplement déchaîner ses légions sur le Rohan, il veut les faire souffrir et voir leur royaume s'effondrer. À cette fin, Saroumane a créé des charges de démolition explosives : de grands réceptacles de métal remplis de poudre noire qui peut être mise à feu en une explosion dévastatrice. Grâce aux conseils du traître Gríma Langue-de-Serpent, le Magicien sait où placer ses charges pour causer le plus de dégâts : le caniveau taillé à même le Mur du Gouffre...

Déplacer la Charge – La Charge de Démolition est un Objet Lourd monté sur un socle de 25mm, et est Déplacée en conséquence.

Faire Détoner la Charge – Durant la Phase de Combat, après la résolution des Combats Héroïques, une figurine avec une Torche et qui n'est pas Engagée en Combat peut essayer de faire détoner la Charge de Démolition avec laquelle elle est au contact socle à socle.

Une figurine ne peut tenter de faire détoner la Charge que si une Cible de Siège ou au moins deux figurines ennemies seraient touchées par l'explosion. Une figurine qui souhaite faire détoner la Charge doit d'abord effectuer un Test de Bravoure. Si le Test est raté, la Charge n'est pas mise à feu. Si le Test est réussi, jetez un dé et consultez le Tableau de Détonation.

Une figurine sans Torche peut essayer de faire détoner la Charge de Démolition, mais elle aura plus de mal. Toute figurine de la même Armée que l'Équipe de Démolition peut essayer de la faire détoner en effectuant un Test de Bravoure comme décrit ci-dessus. Toutefois, si le Test est réussi, jetez 1D6 : la Charge n'est amorcée que sur un résultat de 6 naturel. Faites alors un Jet sur le Tableau de Détonation.

Attaquer la Charge – Il est possible d'Attaquer ou de Tirer sur une Charge de Démolition. Elle possède une Défense de 7 et 3 Points de Vie. À chaque fois que la Charge de Démolition subit une Blessure, jetez 1D6. Sur un résultat de 6, la Charge explose : faites un Jet sur le Tableau de Détonation.

Si une Charge de Démolition est Blessée par l'explosion d'une autre Charge de Démolition, elle explose sur un résultat de 4+ au lieu de 6. Si une Charge de Démolition perd son dernier Point de Vie sans exploser, elle se brise et son contenu se répand au sol : retirez-la du jeu.

Si durant la Phase Finale, une figurine ennemie est en contact avec la Charge de Démolition, et n'a rien fait durant ce Tour à part se Déplacer (donc n'a pas Tiré, Lancé de Pouvoir Magique ni été Engagée en Combat), et qu'elle n'a pas été affectée par un Pouvoir Magique ce Tour-ci, alors elle peut désamorcer la Charge de Démolition : retirez-la du jeu.

TABLEAU DE DÉTONATION

D6	Résultat
1	Long Feu – La Charge est défectueuse et n'explose pas. Retirez-la du jeu.
2-5	Réaction Instantanée – La Charge de Démolition explose. Toutes les figurines (alliées et ennemies) à moins de 2" de la Charge de Démolition subissent 1D6 Blessures. Si une figurine de Cavalerie est touchée, la Monture et le cavalier subissent chacun les Blessures. Les figurines avec des Points de Destin ou des Règles Spéciales qui peuvent annuler des Blessures doivent sauver chaque Blessure séparément : une sauvegarde réussie n'annule qu'une Blessure.
6	Explosion titanesque – La Charge de Démolition explose comme décrit ci-dessus, mais inflige 2D6 Blessures au lieu de 1D6.

Le pays de Dun



FRECA, SEIGNEUR DE LA MARCHÉ DE L'OUEST 80 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)

Descendant du Pays de Dun **PASSIF** – Bien qu'il soit un Seigneur du Rohan, Freca a encore du sang du Pays de Dun dans les veines, et le peuple de ses ancêtres se battra pour lui s'il fait appel à eux.

Les **Guerriers** du **Pays de Dun** alliés à moins de 6" de Freca bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur de Combat.

Prétention au Trône **PASSIF** – Si une opportunité pour s'emparer du trône se présente, Freca se jettera dessus, et ses partisans se battront avec une fureur redoublée.

Si le **Général** ennemi est retiré comme Perte alors qu'il se situe à moins de 6" de Freca, alors, jusqu'à la fin de la partie, les figurines du **Pays de Dun** alliées considèrent Freca comme une Bannière avec une Portée de 6".

Freca est le seigneur de la Marche de l'Ouest durant le règne d'Helm Poing de Marteau. Homme imposant et cruel descendant d'une lignée du Pays de Dun, Freca est connu à travers tout le Rohan pour son arrogance et sa fierté. L'ambition principale de Freca est de s'emparer du trône du Rohan pour son fils. Devant les autres seigneurs du Rohan, Freca exige, plein d'audace, que Wulf épouse Héra ; un acte qui ne fait qu'attiser l'ire de Helm – et qui entraîne une rixe devant le hall d'or de Meduseld, menant à la mort prématurée de Freca.



WULF, GRAND SEIGNEUR DES TRIBUS DES COLLINES..... 110 POINTS

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

♦ RACE Homme	♦ FACTION Pays de Dun	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	---------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseur de Têtes, Haine (Rohan)

Le Roi Usurpateur **ACTIF** – Wulf est déterminé à se venger et à s'emparer du trône, bien que pour y parvenir il doive tuer les héritiers et les dirigeants du Rohan.

Si Wulf est Engagé au Combat avec un **Héros** ennemi, il peut relancer un unique D6 durant le Jet de Duel. De plus, Wulf doit relancer tous les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups contre un **Héros** ennemi.

En tant que fils de Freca, tué par Helm Poing de Marteau, Wulf a juré de se venger du Roi du Rohan et est déterminé à mettre fin à la lignée de Helm. Ayant été banni du Rohan après la mort de son père, Wulf a depuis levé une armée de Peuplades des Collines, se proclamant grand Seigneur des Tribus des Collines, et est désormais prêt à les déchaîner sur Edoras. La haine brûlante de Wulf envers les Rohirrim ne fait qu'intensifier sa violence sur le champ de bataille, taillant et frappant ses ennemis avec une rancune bouillonnante.



GÉNÉRAL TARGG 80 POINTS

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

♦ RACE Homme	♦ FACTION Pays de Dun	♦ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	---------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan), Maître Stratège (4+)

Commandant du Pays de Dun **PASSIF** – Le Général Targg est bien plus posé que les Hommes des Collines qu'il commande, et lorsqu'il parvient à empêcher ses hommes de se lancer imprudemment à l'assaut, les résultats sont souvent bien plus efficaces.

Tant que le Général Targg est en vie et sur le champ de bataille, si vous remportez le jet pour déterminer qui a l'Initiative et que vous choisissez de la laisser à votre adversaire, alors jusqu'à la fin du Tour, les **Guerriers du Pays de Dun** alliés à moins de 6" du Général Targg peuvent relancer les résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.

Calme, réfléchi et habile dans l'art de la stratégie et de la guerre, Targg est un conseiller de confiance de longue date, et sait apaiser la nature impulsive du jeune Wulf, l'empêchant, lui et ses hommes, de devenir trop téméraires. Il ne faut pas prendre le sens tactique de Targg pour de la faiblesse ; le général commande implacablement ses troupes et partage le mépris de son seigneur pour les Rohirrim qui ont chassé ses ancêtres du Pays de Dun de leurs terres ancestrales.



Le Seigneur Thorne du Wold est l'un des nombreux seigneurs du Rohan, sujets de Helm. Noble à l'apparence trop extravagante et à l'air doucereux, le seigneur Thorne a longtemps servi son suzerain en temps de guerre et est devenu un conseiller de confiance. Cependant, Thorne a une grande ambition et soif de pouvoir, et ce sont ces défauts qui le poussent à trahir le Rohan et à rejoindre les forces de Wulf. Bien que lui et ses hommes soient censés protéger le flanc Est d'Edoras, Thorne permet aux armées de Wulf de passer sans encombre et se joint à elles pour piller Edoras.

SEIGNEUR THORNE DU WOLD 70 POINTS

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

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)

Traître au Rohan **PASSIF** – Lorsque le Seigneur Thorne trahit Helm et prend parti pour Wulf, il entraîne plusieurs de ses partisans avec lui pour attaquer Edoras.

Le Seigneur Thorne ne peut inclure que des Traîtres Rohirrim dans sa Troupe.

Edoras Tombera **PASSIF** – Ceux qui se sont rangés du côté du Seigneur Thorne et ont attaqué Edoras sont déterminés à voir la ville réduite en cendres.

Durant la Phase de Combat, les Traîtres Rohirrim alliés à moins de 6" du Seigneur Thorne bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur de Combat.



Tous les Rohirrim ne sont pas loyaux envers le Roi du Rohan. Lorsque le Seigneur Thorne trahit Helm Poing de Marteau et se rallia à Wulf pour attaquer Edoras, un groupe de ses partisans se joignit à lui pour mettre la ville à feu et à sang. Ces traîtres Rohirrim tournèrent le dos à leur roi avec plaisir, ayant reçu la promesse de grandes richesses pour leur trahison. Tout aussi habiles que ceux qui sont restés loyaux envers le Rohan, les traîtres ont été corrompus par les paroles empoisonnées et les contre-vérités répandues par le Seigneur Thorne, et cherchent désormais à voir Edoras réduite en cendres.

TRAÎTRE ROHIRRIM.....6 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 Traître Rohirrim doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Cor de guerre, Bouclier et Javelots.....28 points
- Bannière25 points
- Bouclier et Javelots 3 points
- Arc.....1 point
- Bouclier.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)

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 une Lance lors de la Phase de Combat, tant qu'elle n'a pas fait d'Attaque de Tir avec pendant la Phase de Mouvement ou de Tir précédente.



Les Tribus des Collines autour du Rohan sont chacune dirigées par leur propre chef, qui mène leur peuple comme bon leur semble. Implacables et sauvages, ces chefs sont les plus forts de leur tribu et obtiennent souvent leur poste en tuant leur prédécesseur de sang-froid. Lorsque Wulf s'adressa à ces hommes barbares pour qu'ils rejoignent ses armées, il leur promit la possibilité d'étendre leurs terres et de piller le Rohan pour amasser des richesses, à condition qu'ils ploient le genou et l'acceptent comme leur Grand Seigneur – une offre que ces chefs acceptèrent volontiers.

CHEF DES TRIBUS DES COLLINES..... 40 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Pays de Dun

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Bouclier léger 5 points
- Arme à deux mains..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)



Dans les collines qui entourent les terres du Rohan vivent diverses tribus de barbares. Vivant en communautés fracturées, ces hommes des collines nourrissent depuis longtemps une haine envers les Rohirrim et leurs terres, menant même des raids désorganisés et chaotiques sur les villages de Rohan, bien qu'avec peu de succès. Cependant, quand Wulf parvient à rallier les hommes des collines à sa cause, ils peuvent attaquer en plus grand nombre et avec un véritable plan de bataille, transformant la foule désorganisée de ces barbares en une véritable armée capable de menacer jusqu'à Edoras.

HOMME DES COLLINES5 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

OPTIONS

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

- Bannière 25 points
- Bannière et Bouclier léger..... 26 points
- Cor de guerre..... 25 points
- Cord de guerre et Bouclier léger..... 26 points
- Flambeau 1 point
- Bouclier léger et Flambeau..... 2 points
- Bouclier léger 1 point
- Arc..... 1 point
- Lance..... 1 point
- Arme à deux mains..... 1 point

Flambeau PASSIF – Une figurine avec un Flambeau possède les Règles Spéciales **Terreur (Cavalerie)** et **Terreur (Bête)**. De plus, une figurine avec un Flambeau compte comme deux figurines au lieu d'une au moment de déterminer combien de figurines sont à Portée d'un Marqueur d'Objectif.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)

SHANK ET WROT, PILLEURS ORQUES.....150 POINTS

Dans les tunnels et cavernes des Montagnes Blanches vivent de nombreux Orques qui sont au service du Mordor. Toujours à la recherche d'un précieux anneau d'or, ils n'ont aucune idée de ce que leur Maître pourrait faire d'un tel bijou. Émergeant de leurs cavernes la nuit, ces créatures détestables parcourent les terres environnantes à la recherche du bijou convoité par leur Maître. Deux de ces Orques sont Shank et Wrot, qui voient le siège de Fort-le-Cor non seulement comme une source de nourriture pendant l'hiver glacial, mais aussi comme une opportunité de trouver l'Anneau Unique et de gagner la faveur de leur maître. Shank est un Orque svelte, plus sournois, tandis que Wrot est trapu et simple d'esprit, bien qu'il soit particulièrement résistant au combat. Cependant, il n'y a pas que ces deux Orques qui fouillent les corps ; Shank peut utiliser un cri guttural pour appeler à lui un grand Troll des Neiges capable de déchirer quiconque menace leur mission.

Ce profil de Shank et Wrot, Pilleurs Orques inclut Shank, Wrot et un Troll des Neiges. Cela compte pour trois figurines. Shank est toujours le Capitaine de la Troupe, Wrot et le Troll des Neiges sont ses Suivants. Wrot est toujours considéré comme un Héros Indépendant au sein de la Troupe de Shank. Aucune autre figurine ne peut être adjointe à la Troupe de Shank.



SHANK

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	4+	4	5	2	2	7+	7+	2	3	1
♦ RACE Orque		♦ FACTION Mordor		♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique				♦ Socle 25mm			

ÉQUIPEMENT

Armure et Hallebarde orque.

Hallebarde Orque **ACTIF** – Une Hallebarde orque peut être utilisée soit comme une Lance, soit comme une Arme à deux mains. De plus, Shank peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups contre une figurine Bloquée.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Dépouiller les Corps **ACTIF** – Shank et Wrot ont pour mission de récupérer tous les bijoux ou breloques trouvés sur les corps des morts et de les rapporter au Mordor.

Chaque fois que Shank ou Wrot tuent une figurine au Combat, ils peuvent jeter 1D6. Sur un résultat de 6 naturel, ils trouvent une babiole de valeur... et l'empochent discrètement. Gardez le compte de combien de breloques Shank et Wrot découvrent au cours de la partie. À la fin de la partie, tant qu'au moins un des deux membres du binôme est en vie, leur joueur marque 1 Point de Victoire supplémentaire pour chaque breloque qu'ils ont découverte, jusqu'à un maximum de 5 Points de Victoire. Cela ne peut jamais porter le nombre total de Points de Victoire marqué par le joueur possédant Shank et Wrot au delà de 20.

« **Autant la donner à manger à la Bête** » **ACTIF** – Shank est capable de contrôler le Troll des Neiges à l'aide de cris gutturaux et bestiaux.

Shank peut dépenser un Point de Volonté au début de son Activation pour activer cette capacité. S'il le fait, alors si le Troll des Neiges est à moins de 6" de Shank et n'est pas Engagé au Combat, alors il doit Charger au cours de son Activation si cela lui est possible et, jusqu'à la fin du Tour, il obtient la Règle Spéciale *Sans Peur* et peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand il porte ses Coups.



WROT

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	5+	4	5	3	2	6+	9+	1	1	1

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Dépouiller les Corps **ACTIF** – Voir le profil de Shank.

Doigts savoureux **ACTIF** – *Wrot a développé un certain goût pour la chair, en particulier les doigts des cadavres. Si une occasion de grignoter se présente, Wrot ne dira pas non.*

Dès que Wrot tue une figurine ennemie au Combat, il peut jeter 1D6. Sur un résultat de 4+, Wrot récupère immédiatement soit un Point de Vie perdu soit un Point de Destin dépensé plus tôt durant la partie.



TROLL DES NEIGES

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

♦ **RACE**
Troll

♦ **FACTION**
Mordor

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

♦ **Socle**
50mm

ÉQUIPEMENT

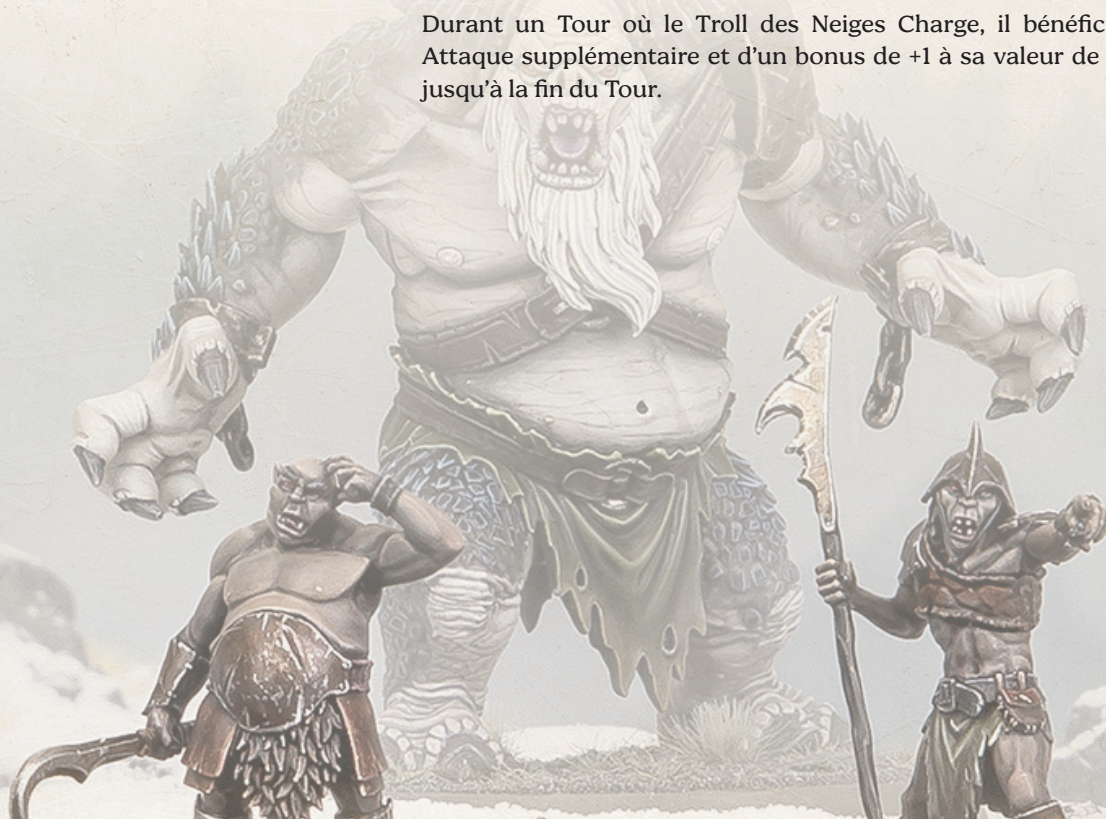
Griffes (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Montagnard, Terreur

Assaut Cornu **ACTIF** – *Les cornes acérées sur sa tête constituent une arme naturelle redoutable, surtout lorsque le Troll des Neiges baisse la tête et charge.*

Durant un Tour où le Troll des Neiges Charge, il bénéficie d'une Attaque supplémentaire et d'un bonus de +1 à sa valeur de Combat jusqu'à la fin du Tour.





THRYDAN, LE FLÉAU DES LOUPS **LEGACY**..... 90 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval.....20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Huscarl du Pays de Dun), Coup Puissant

Seigneur du Pays de Dun **ACTIF** – Bien que Thrydan n'ait pas la noblesse des rois de Númenor ou du Rohan, ses ordres sont clairs pour tous ceux qui l'écoutent.

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

Thrydan le Fléau des Loups est le chef de guerre du Pays de Dun, un paria de sang royal privé de ses terres en des temps anciens. Pendant des générations, les Hommes du Pays de Dun ont observé les Forgoil avec amertume, bien déterminés à bannir ceux qui les avaient expulsés. L'alliance entre le Pays de Dun et Isengard donne enfin l'opportunité à Thrydan et son peuple de se venger – quand les Légions de la Main Blanche auront écrasé les Rohirrim, les Hommes du Pays de Dun pourront enfin récupérer les terres qui leur reviennent de droit.



GORÛLF PEAU-DE-FER **LEGACY**..... 70 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Huscarl du Pays de Dun)

Peau-de-Fer **ACTIF** – Gorulf a bien mérité son surnom : nombreux sont ceux qui ont tenté de le défier, sans jamais réussir à le blesser sérieusement.

Si au début de la Phase de Combat Gorulf est Engagé au Combat avec un **Héros** ennemi, il peut déclarer une Défense Héroïque gratuite.

Gorulf est un capitaine qui sert loyalement le Chef de Guerre du Pays de Dun. Comme il n'a pas de sang royal dans les veines, Gorulf a eu de nombreux opposants au fil des années ; il les a tous défiés et punis pour leur insolence, et jamais Gorulf n'a reçu pire qu'une petite cicatrice en défendant ses droits et ses terres. C'est grâce à cela qu'il a gagné le surnom de Peau-de-Fer et la faveur de Thrydan lui-même.



FRÍDA LONGUELANCE **LEGACY** 70 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base, Lance et Bouclier.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandante (Huscarl du Pays de Dun)

Posture Travaillée **ACTIF** – Frída a développé son propre style de combat face aux cavaliers Rohirrim qu'elle déteste tant.

Les figurines de **Cavalerie** ne gagnent pas les bonus d'Attaque Supplémentaire et de Jeter au Sol quand elles sont Engagées au Combat contre Frída ou Engagées au Combat contre une figurine Soutenue par Frída.

« **À bas de leurs selles !** » **PASSIF** – Frída s'est fait un nom en se spécialisant contre la cavalerie du Rohan et n'hésite pas à partager ses techniques avec son peuple.

Les figurines du **Pays de Dun** alliées à moins de 3" de Frída peuvent relancer les Jets pour Blesser quand elles portent leurs Coups contre une **Monture** ennemie.



CRÉBAIN 20 POINTS

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

♦ **RACE**
Oiseau

♦ **FACIION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Bec et serres (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Vol

Vue Perçante **ACTIF** – Les Crébains possèdent une excellente vue, qui leur permet de repérer des ennemis dissimulés et de prévenir leurs alliés de leur présence.

Les figurines ennemies situées à moins de 12" de cette figurine ne peuvent bénéficier de la Règle Spéciale Discretion.

Nuée d'Oiseaux **PASSIF** – Même si les Crébains sont grands pour des oiseaux, ils sont incroyablement rapides et agiles, ce qui les rend très difficiles à toucher.

Les Attaques de Tir qui ciblent un Crébain ne Touchent que sur un résultat de 6 naturel.

Il y a toutes sortes de créatures assujetties à Saroumane, et qui jouent les espions pour lui. De toutes les créatures au service du Magicien, les Crébains sont très certainement les plus efficaces. Ces grands oiseaux, semblables à des corbeaux, sont originaires du Pays de Dun. Au cours de la Guerre de l'Anneau, ils ont été chargés de patrouiller au-dessus de la Trouée de Rohan à la recherche de la Communauté. Avant même la venue du Magicien Blanc, les Crébains servaient d'espions aux armées du Pays de Dun, car nul n'échappe à leurs yeux perçants.



CHEF DU PAYS DE DUN **LEGACY** 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Pays de Dun

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

Le Pays de Dun est une terre abandonnée où la vie est dure et où les chefs dirigent leurs villages avec une poigne de fer. Ces seigneurs de guerre sont de puissants guerriers qui conservent leur autorité avec férocité et sauvagerie. Nombreux sont les Rohirrim à être tombés sous les coups des haches dentelées de ces seigneurs, autant défaits par la brutalité et la force de volonté de ces derniers que par leur ruse.



GUERRIER DU PAYS DE DUN **LEGACY** 7 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

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

- Bannière 25 points
- Arc 1 point
- Bouclier 1 point
- Arme à deux mains 1 point

Pendant des générations, les Hommes du Pays de Dun ont détesté les Rohirrim, reprochant aux Seigneurs des Chevaux de les avoir exilés de la terre de leurs ancêtres. Quand Saroumane a proposé à ces tribus une opportunité de se venger, nombreux furent ceux qui rejoignirent les rangs des légions de la Main Blanche sans hésitation.



CAVALIER DU PAYS DE DUN **LEGACY** 12 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	4	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base, Bouclier et Cheval.

RÈGLES SPÉCIALES

« **Tuez leurs Montures !** » **ACTIF** – *Habités à affronter la cavalerie du Rohan, les cavaliers du Pays de Dun savent que rien n'est plus efficace que de cibler leurs montures en priorité.*

Tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie**, cette figurine peut relancer ses résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups contre une **Monture** ennemie.

Même s'ils ne possèdent pas le talent des Rohirrim pour monter à cheval, les cavaliers du Pays de Dun peuvent tout de même faire de puissantes charges contre leurs ennemis. Ce qu'ils perdent en équitation, ils le gagnent en force brute, et il n'est pas rare de voir une ligne de cavaliers faire éclater des murs de boucliers avant de déchaîner sur leurs ennemis une rafale de fer et d'acier.



HUSCARL DU PAYS DE DUN **LEGACY** 11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	4	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Hache de Guerre du Pays de Dun.

Hache de Guerre du Pays de Dun **ACTIF** – Une Hache de Guerre du Pays de Dun peut être utilisée comme une Lance ou comme une Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

Garde du Corps

Faveur du Chef de Guerre **PASSIF** – *Les Huscarls sont choisis personnellement par Thrydan pour défendre les lignes de guerriers et protéger les capitaines.*

Les Huscarls qui Soutiennent un Combat et se trouvent à moins de 3" d'un **Héros** du **Pays de Dun** gagnent un bonus de +1 à leur valeur de Combat pour la durée du Combat.

Les guerriers d'élite triés sur le volet par le Chef de Guerre du Pays de Dun pour le protéger ainsi que ses capitaines sont appelés les Huscarls. Ce sont les meilleurs guerriers du Pays de Dun. Chaque Huscarl porte une armure d'écailles et arbore les fourrures de ses victimes les plus imposantes, afin de montrer son talent sur le champ de bataille. Équipés d'une grande hache de guerre, ils doivent protéger leurs chefs des Têtes de paille et autres menaces.



PRÊTEUR DE SERMENT DES HOMMES SAUVAGES 55 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Pays de Dun, Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur, Haine (Rohan)

Serment de Sang PASSIF – Ayant prêté un serment de sang à Saroumane, le Prêtreur de Serment et ses Hommes Sauvages se battent sans aucune peur.

Les figurines du **Pays de Dun** alliées à moins de 6" du Prêtreur de Serment gagnent la Règle Spéciale Sans Peur.

« **Nous mourrons pour Saroumane** » PASSIF – Poussés par la promesse de récupérer les terres du Rohan, les Hommes Sauvages du Pays de Dun donneront leur vie au nom de Saroumane.

Tant que Saroumane est en vie et sur la table de jeu, le Prêtreur de Serment des Hommes Sauvages et les figurines du **Pays de Dun** alliées doivent relancer les résultats de 1 sur leurs Jets pour Blesser lorsqu'ils portent leurs Coups.

Quand Saroumane enjoignit les Hommes Sauvages à prendre les armes contre le Rohan, l'un de leurs chefs répondit à l'appel. Jurant de se battre pour Saroumane jusqu'à la mort, ce chef fut bientôt surnommé le Prêtreur de Serment par les armées du Pays de Dun. Nourrissant une haine profonde des Rohirrim et déterminé à venger son peuple, le Prêtreur de Serment des Hommes Sauvages est plongé dans une rage incontrôlable tandis qu'il mène les tribus du Pays de Dun à la guerre.





Les chefs du Pays de Dun mènent les foules d'Hommes Sauvages. De tels guerriers ne doivent pas leur position à un quelconque talent à l'épée ou à leur sens tactique, car ils n'en possèdent pas. Ce sont juste les plus forts et les plus enragés parmi les leurs, et ceux qui haïssent le plus le Rohan. Il en fallut très peu à Saroumane pour les convaincre de prendre les armes contre le royaume du Rohan et mettre ce pays à feu et à sang.

CHEF DES HOMMES SAUVAGES..... 40 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Pays de Dun

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Bouclier léger 5 points
- Arme à deux mains..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)



Les Hommes Sauvages sont des parias au sein même de leur propre peuple. Ils vivent dans les terres les plus isolées et les plus arides du Pays de Dun, regroupés dans des hameaux insalubres à flanc de colline, où ils passent leur temps à maudire les Rohirrim qui leur ont volé leurs terres et à se lamenter de leur sort. Il en résulte une haine vivace envers leurs voisins, et toute occasion est bonne pour prendre les armes contre le Rohan.

HOMME SAUVAGE DU PAYS DE DUN5 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Pays de Dun

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

OPTIONS

Un Homme Sauvage du Pays de Dun peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière 25 points
- Bannière et Bouclier léger..... 26 points
- Cor de guerre..... 25 points
- Cord de guerre et Bouclier léger..... 26 points
- Flambeau 1 point
- Bouclier léger et Flambeau..... 2 points
- Bouclier léger 1 point
- Arc..... 1 point
- Lance..... 1 point
- Arme à deux mains..... 1 point

Flambeau **PASSIF** – Une figurine avec un Flambeau possède les Règles Spéciales **Terreur (Cavalerie)** et **Terreur (Bête)**. De plus, une figurine avec un Flambeau compte comme deux figurines au lieu d'une au moment de déterminer combien de figurines sont à Portée d'un Marqueur d'Objectif.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Rohan)

Le pillage de la Comté

SHARCOUX & SERPENT.....60 POINTS LES DEUX

Suite à sa défaite face aux Ents et à sa déchéance par Gandalf le Blanc, Saroumane s'enfuit d'Orthanc pour se terrer dans la nature, privé de la majeure partie de son pouvoir d'antan. Tenant les Hobbits pour responsables de sa chute, Saroumane, désormais sous l'identité de Sharcoux, met en œuvre sa vengeance. Avec une armée de brutes et de brigands à son service, Sharcoux envahit la Comté, soumet les Hobbits et s'empare des Quatre Quartiers. Les Hobbits sont soumis à un couvre-feu, des ateliers et usines de travaux forcés sont bâtis, et Sharcoux commence à transformer la jadis paisible Comté en un territoire où seul son mot fait loi. À ses côtés rampe le misérable Serpent, un homme du Rohan déchu, dont la condition dépravée l'a mené à commettre des meurtres sur ordre de Sharcoux.

Sharcoux et Serpent sont toujours recrutés en binôme et comptent comme deux figurines. Sharcoux et Serpent comptent comme deux **Héros** distincts au regard de n'importe quelle Règle Spéciale. Sharcoux est toujours le Capitaine de sa Troupe au sein de laquelle Serpent est toujours un Suivant qui occupe un emplacement. Serpent compte toujours comme un Héros Indépendant au sein de la Troupe de Sharcoux.



SHARCOUX

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

♦ **RACE**
Magicien

♦ **FACTION**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Hobbit)

« **Quiconque me frappera sera maudit** » **PASSIF** – Bien qu'il soit déchu, Sharcoux reste suffisamment puissant pour riposter avec de sombres sorcelleries contre quiconque tenterait de l'abattre.

Après qu'une figurine a porté tous ses Coups contre Sharcoux au Combat, elle doit effectuer un Test de Bravoure. Si le Test de Bravoure est échoué, la figurine subit immédiatement une unique Touche de Force 4.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Aura de Terreur	Lanceur	3+
Immobilisation	12"	3+



SERPENT

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Isengard

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Discrétion

Allégeance Brisée **PASSIF** – *Serpent est incapable de se libérer du joug de Sharcoux, bien qu'il le haisse pour l'avoir réduit à ce qu'il est devenu. Mais si jamais Sharcoux montrait le moindre signe de faiblesse, Serpent serait prêt à frapper.*

Au début de n'importe quel Tour où Sharcoux n'a plus de Point de Destin et a été réduit à 1 Point de Vie, Serpent devient immédiatement une figurine ennemie pour le restant de la partie. De plus, si c'est le cas et si au moment de son Activation, Serpent peut Charger Sharcoux, alors il doit le faire. Si Sharcoux est tué, alors au début du Tour suivant, Serpent redevient une figurine alliée.

Quand Il Rôde **ACTIF** – *Lorsque personne ne regarde, Serpent rôde dans l'ombre, exécutant les sombres volontés de son maître.*

Avant de lancer les Jets de Duel pour Serpent, vérifiez si des figurines ennemies autres que celles avec qui il est Engagé au Combat disposent d'une Ligne de Vue sur lui. Si aucune autre figurine ennemie ne peut le voir, alors pour la durée du Combat, Serpent augmente sa valeur de Combat à 4 et sa caractéristique d'Attaques à 3.





BILL FOUGERON 40 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Brigand

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Hobbit)

Espion au service de Saroumane, Bill Fougeron est un Homme de Bree qui eut affaire aux Quatre Voyageurs à leur départ du Poney Fringant – une rencontre qui se solda par un coup de sabot bien placé de la part de Bill le Poney, et une humiliation cuisante infligée par les Hobbits. Depuis lors, la rancune de Bill envers les Hobbits a mûri en une haine brûlante envers tout le peuple de la Comté. Ainsi, lorsque Sharcoûx lui proposa de se venger en rejoignant sa bande de vauriens, Bill n'eut besoin d'aucune autre raison pour répondre à l'appel.

« **Mettez-les aux fers !** » **ACTIF** – Beaucoup de Brigands portent des menottes sur eux, au cas où un Hobbit récalcitrant devrait être jeté aux fers.

Si cette figurine remporte un Combat, alors plutôt que de porter ses Coups, elle peut choisir un unique **Hobbit** ennemi contre lequel elle était Engagée au Combat et jeter 1D6. Si le résultat est supérieur à la valeur de Force du **Hobbit** choisi, alors ce dernier est enchaîné et compte immédiatement comme subissant les effets du Pouvoir Magique Engourdissement ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si cette figurine devait être retirée comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté.

Espion de Sharcoûx **PASSIF** – Bill Fougeron a souvent agi comme informateur pour Sharcoûx, rapportant les allées et venues des Hobbits et autres faits et gestes suspects.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, Bill Fougeron peut choisir un **Héros** adverse. Tant que Bill est à moins de 12" et dispose d'une Ligne de Vue sur le **Héros** choisi, chaque fois que ce **Héros** déclare une Action Héroïque, il doit jeter 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, l'Action Héroïque déclarée est immédiatement annulée et le Point de Puissance n'est pas dépensé. Le **Héros** choisi ne peut plus tenter de déclarer la même Action Héroïque ce Tour-ci.





SID ÉPINE DE BRUYÈRE 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Brigand

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur (Hobbit)

Chef des brigands de Sharcoux, Sid Épine de Bruyère est une brute imposante dont la force dépasse largement celle des Hobbits. En réalité, Sid n'est guère plus grand que n'importe quel autre Homme du Rohan, du Gondor ou du Pays de Dun. Mais Sid possède un tempérament particulièrement vicieux, et porte plusieurs cicatrices acquises au fil de bagarres et d'échauffourées dans les tavernes de Bree. Sa mutilation la plus marquante est son œil droit, défiguré par une vieille estafilade, ce qui lui donne un regard menaçant que les Hobbits n'osent pas soutenir.

Castagneur **ACTIF** – Des années passées à provoquer les villageois de Bree ont fait de Sid un combattant peu conventionnel, mais redoutablement efficace, même à mains nues.

S'il est en infériorité numérique dans un Combat, alors Sid peut relancer tous ses résultats de 1 naturels sur ses Jets de Duel. De plus, Sid n'est jamais considéré comme étant Désarmé.

« **Sus à eux, les gars** » **PASSIF** – Ne voulant pas être sujets à ses colères, les autres Brigands se battent d'autant plus ardemment lorsque Sid les surveille.

Les autres **Brigands** alliés considèrent Sid comme une Bannière.

« **Mettez-les aux fers !** » **ACTIF** – Beaucoup de Brigands portent des menottes sur eux, au cas où un Hobbit récalcitrant devrait être jeté aux fers.

Si cette figurine remporte un Combat, alors plutôt que de porter ses Coups, elle peut choisir un unique **Hobbit** ennemi contre lequel elle était Engagée au Combat et jeter 1D6. Si le résultat est supérieur à la valeur de Force du **Hobbit** choisi, alors ce dernier est enchaîné et compte immédiatement comme subissant les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement* ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si cette figurine devait être retirée comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté.





ROWAN BOISCHARDON..... 45 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Brigand

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

« **Mettez-les aux fers !** » **ACTIF** – Beaucoup de Brigands portent des menottes sur eux, au cas où un Hobbit récalcitrant devrait être jeté aux fers.

Si cette figurine remporte un Combat, alors plutôt que de porter ses Coups, elle peut choisir un unique **Hobbit** ennemi contre lequel elle était Engagée au Combat et jeter 1D6. Si le résultat est supérieur à la valeur de Force du **Hobbit** choisi, alors ce dernier est enchaîné et compte immédiatement comme subissant les effets du Pouvoir Magique **Engourdissement** ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si cette figurine devait être retirée comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté.

« **Donnez-lui-en !** » **ACTIF** – Rowan prend un malin plaisir à s'en prendre aux Hobbits, et plus encore lorsque ceux-ci sont respectés dans leur communauté.

Lors de l'étape de déclaration des Actions Héroïques durant la Phase de Combat, Rowan peut déclarer un Combat Héroïque gratuitement. S'il le fait, et que le Combat Héroïque est réussi, Rowan doit se Déplacer pour Charger au Combat un **Héros Hobbit** ennemi. Si Rowan ne peut pas Charger un **Héros Hobbit** ennemi avec son Mouvement, il ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale.

« **Brûlez-les !** » **ACTIF** – Pour propager la peur dans la Comté, Rowan incendiera volontiers les habitations ou les forêts chéries par les Hobbits.

Une fois par partie, si Rowan termine son Mouvement à moins de 1" d'un unique bâtiment ou d'un unique décor forestier et qu'il n'est pas Engagé au Combat, alors, il peut tenter de l'embraser : jetez 1D6. Sur un résultat de 3+, le décor s'enflamme. Durant la Phase Finale de n'importe quel Tour où le décor est enflammé, toute figurine au contact socle à socle ou à l'intérieur du décor doit lancer 1D6. Sur un résultat de 4+, la figurine est immédiatement *Incendiée*.

Note des concepteurs :

L'usage de la Règle Spéciale « **Brûlez-les !** » requiert un minimum de bon sens. Elle est destinée à être utilisée pour incendier de petites structures comme des maisons ou des trous de Hobbit, et non des forteresses comme le Gouffre de Helm ! De même, elle ne doit servir qu'à mettre le feu à de petites zones boisées ; si tout le champ de bataille est couvert d'arbres, Rowan ne pourra en enflammer qu'un seul, pas toute la forêt ! Il est donc recommandé d'échanger avec votre adversaire avant le début de la partie pour définir ce que Rowan peut effectivement incendier.



TED ROUQUIN 30 POINTS

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

♦ **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)

Une Mauvaise Influence PASSIF – Ted n'est pas le seul Hobbit à s'être vendu à Sharcoux, et ceux qui l'ont rejoint étaient tout aussi méprisables que le fils du meunier.

Ted Rouquin ne peut inclure que des **Hobbits** dans sa Troupe. De plus, les **Hobbits** alliés à moins de 3" de Ted Rouquin gagnent un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.

Fils du meunier de la Comté, Ted Rouquin n'a jamais été populaire : son caractère renfrogné a toujours poussé les autres Hobbits à le tenir à distance. Contrairement à la plupart d'entre eux, Ted n'a eu aucune objection à l'invasion de la Comté par Sharcoux, et s'est même allié avec le Magicien et ses bandits. Avec l'aide de ses nouveaux compagnons, Ted a démoli l'ancien moulin de son père pour ériger à la place une version sinistre remplie de meules grinçantes, de sueur et de fumée – une horreur industrielle au cœur des paysages bucoliques de la Comté. Ted est même parvenu à rallier quelques autres Hobbits crédules à sa cause.



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)

La plupart des Hobbits sont gentils, calmes et doux – ils ne sont prêts à prendre les armes que pour défendre leurs proches et leur mode de vie. Cependant, séduits par les promesses de Ted Rouquin, certains d'entre eux ont participé, avec les bandits, à transformer leurs terres verdoyantes en bruyantes industries. Cette bêtise confondante ne fait que faciliter l'emprise du Chef et de ses Brigands sur la Comté.



BRIGAND.....5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	2	5+	3	3	1	1	8+	8+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Brigand

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

OPTIONS

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

- Arc.....1 point
- Fouet1 point

RÈGLES SPÉCIALES

« **Mettez-les aux fers !** » **ACTIF** – Beaucoup de Brigands portent des menottes sur eux, au cas où un Hobbit récalcitrant devrait être jeté aux fers.

Si cette figurine remporte un Combat, alors plutôt que de porter ses Coups, elle peut choisir un unique **Hobbit** ennemi contre lequel elle était Engagée au Combat et jeter 1D6. Si le résultat est supérieur à la valeur de Force du **Hobbit** choisi, alors ce dernier est enchaîné et compte immédiatement comme subissant les effets du Pouvoir Magique **Engourdissement** ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si cette figurine devait être retirée comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté.

« **Saisissez-les, les gars** » **ACTIF** – Les Brigands n'ont aucun scrupule à se salir les mains, surtout lorsqu'ils pensent leur adversaire plus faible qu'eux.

Lorsqu'elle est Engagée au Combat contre un **Hobbit** ennemi, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.

Les brutes et les scélérats qui ont répondu à l'appel de Sharcoux pour envahir la Comté comptent parmi les pires représentants de la race des Hommes : des cœurs remplis d'amertume, d'avidité et de mépris. Avec empressement, ces brigands se sont emparés de tout ce qu'ils pouvaient arracher aux Hobbits, ne leur laissant que le strict minimum, et traînant les récalcitrants jusqu'aux Troubliettes. Bien qu'une armée disciplinée – ou même une simple patrouille venue du Gondor ou du Rohan – les eut vite dispersés, les Hobbits pacifiques de la Comté sont mal préparés pour résister à l'invasion brutale des hommes de main de Sharcoux.



L'ANGMAR et ses Vestiges



« même les marins de CÍRDAN ne purent rien faire, et, à la nuit, la glace défonça la coque et le navire périt. Ainsi finit ARVEDUI le Dernier, et les PALANTIRÍ s'abîmèrent avec lui dans la mer. »

- Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™ (Appendices)



Seigneur des Nazgûl et fondateur du royaume d'Angmar, le Roi-Sorcier profita des batailles internes entre les trois royaumes de l'Arnor pour envahir leurs terres et tuer le roi Arveleg I^{er}. Il détruisit aussi la tour de garde d'Amon Sûl, suite à quoi il envahit l'Arthedain, dernier royaume survivant, et fit le siège de Fornost avec ses vassaux de Carn Dûm. C'est après sa rencontre avec Eärnur, roi du Gondor, que fut faite par Glorfindel la prophétie concernant sa chute, qui ne viendrait pas de la main d'un homme.

LE ROI-SORCIER D'ANGMAR150 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	18	3

♦ **RACE**
Esprit, Nazgûl

♦ **FACTION**
Mordor, Angmar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Épée (Arme de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Canalisation Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points
- Lame de Morgul.....10 points

Lame de Morgul **ACTIF** – La Lame de Morgul est une Arme de base. Une fois par partie, une figurine qui possède une Lame de Morgul peut l'utiliser lors d'un Combat au lieu de son Arme de base habituelle ; cela doit être déclaré avant de porter les Coups. Si elle choisit de le faire, elle doit porter ses Coups contre une unique figurine ennemie et si la Cible subit une Blessure qui n'est pas sauvegardée, elle perd immédiatement tous les Points de Vie qui lui restent et est retirée comme Perte. Si la figurine qui utilise la Lame de Morgul est montée, elle doit utiliser la Force et les Attaques du cavalier plutôt que celles de la **Monture**.

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Lames Enchantées	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	5+
Votre Bâton est Rompu	12"	5+



L'INNOMMABLE **LEGACY**.....130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	4+	2	14	2

- ♦ **RACE** Esprit, Nazgûl ♦ **FACTION** Mordor, Angmar ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Aura de Miasmes **PASSIF** – La seule présence d'un être aussi immonde suffit à provoquer une grande peur même dans les cœurs les plus audacieux.

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, l'Innommable peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, aucun **Guerrier** (allié ou ennemi) à moins de 6" de l'Innommable ne peut profiter des effets d'un « Tenez bon ! » ou être impliqué dans une Action Héroïque.

Pourriture Insidieuse **PASSIF** – Le toucher de ce spectre est un poison mortel pour les vivants.

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, lancez un D6 pour toute figurine alliée et ennemie qui n'est pas un **Esprit** au contact socle à socle avec l'Innommable.

Sur un résultat de 6 naturel, la figurine subit immédiatement une Blessure. Si la figurine est au contact socle à socle avec une figurine de **Cavalerie**, lancez un jet distinct pour le cavalier et la **Monture**. Si, après la résolution de cette Règle Spéciale, l'Innommable n'est plus au contact socle à socle avec une figurine ennemie, alors il ne compte pas comme ayant été Engagé au Combat ce Tour-ci (à moins d'être Chargé à nouveau).

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Affaiblissement	12"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+



LE DWIMMERLAIK **LEGACY**130 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	4	8	1	1	4+	5+	0	16	2

- ♦ **RACE** : Esprit, Nazgûl ♦ **FACTION** : Mordor, Angmar ♦ **Type d'Unité** : Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** : 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Émissaire du Mal (12"), Terreur, Volonté du Mal

Détermination Érodée **PASSIF** – *Le Dwimmerlaik instille un tel effroi dans les rangs de ses ennemis que même leurs meilleurs commandants doutent de leur propre autorité et de leurs capacités.*

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le Dwimmerlaik peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, alors jusqu'à la Phase Finale du Tour, chaque fois qu'un **Héros** ennemi à moins de 6" du Dwimmerlaik déclare une Action Héroïque, il doit passer un Test d'Intelligence. Si le Test est échoué, alors l'Action Héroïque est immédiatement annulée et le Point de Puissance dépensé est perdu.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Malédiction	12"	4+
Drain de Bravoure	12"	4+
Trait de Ténèbres	6"	5+
Instiller la Peur	Lanceur	6+

On en sait encore moins sur le Dwimmerlaik que sur n'importe quel autre Nazgûl. Personne ne sait de quel royaume il vient, ni qui il était. La seule chose que nous sachons sur lui est qu'il faisait partie du proche entourage du Roi Sorcier d'Angmar, menant ses troupes au combat avec une pure méchanceté. La vue du casque du Dwimmerlaik annonce la mort des malchanceux qui croisent son chemin.



L'OMBRE DU RHUDAUR 80 POINTS

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

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

Héraut de la Ruine **PASSIF** – La présence de l'Ombre du Rhudaur sème la peur et le désespoir dans le cœur des chefs ennemis.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, choisissez un unique **Héros** adverse. Tant que l'Ombre du Rhudaur est à moins de 6" du **Héros** choisi, ce **Héros** subit un malus de -1 sur ses Jets de Destin et un malus de -1 sur tous les Tests de Bravoure qu'il est amené à passer.

Pouvoir d'Angmar **ACTIF** – L'Ombre du Rhudaur a hérité des pouvoirs de sorcellerie du Roi-Sorcier, et sa puissance magique approche presque celle du Nazgûl.

Si l'Ombre du Rhudaur obtient un résultat de 6 naturel lors de son Jet pour Lancer, alors le figurine ciblée ne peut pas dépenser de Points de Volonté pour tenter de Résister au Pouvoir Magique.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Drain de Bravoure	6"	3+
Brume de Désarroi	Lanceur	3+
Malédiction	6"	4+
Affaiblissement	6"	5+



ÊTRE DES GALGALS..... 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	3	5+	3	7	1	2	4+	6+	0	5	0

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Angmar

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Engourdissement	6"	3+

Les Êtres des Galgals sont les spectres des anciens rois des Hommes, ramenés d'entre les morts par les sombres sortilèges du Roi-Sorcier d'Angmar. Même après la chute du royaume d'Angmar, ces êtres continuèrent à hanter les terres. Ceux qui pénètrent sur leurs terres sont condamnés : le simple contact d'un Être des Galgals peut paralyser ses victimes.



OMBRE 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	1	6+	1	8	2	3	5+	8+	0	4	1

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Angmar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Amalgame de mains spectrales (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Imposant (3), Marche Spectrale, Terreur

Catalyseur d'Angmar PASSIF – L'Ombre, liée au pouvoir d'Angmar, permet aux Nazgûl d'amplifier leurs sombres sortilèges.

Une Ombre est une entité grotesque composée d'esprits torturés, déchus et liés à la volonté du Roi-Sorcier d'Angmar. Ces âmes damnées ont perdu toute trace de leur ancienne humanité et sont devenues les incarnations du désespoir et de la peur. Nimbées de brume, elles servent de relais aux Nazgûl, permettant au Roi-Sorcier d'amplifier ses sortilèges. L'Ombre ne connaît aucune autre loyauté que celle qu'elle voue à Angmar, et elle lui restera fidèle tant que son maître hantera la Terre du Milieu.

Si un **Nazgûl** est à moins de 6" d'une Ombre alliée, il peut utiliser l'Ombre pour déterminer la Portée et la Ligne de Vue au moment de Lancer un Pouvoir Magique. De plus, après un Jet pour Lancer réalisé à moins de 6" d'une Ombre alliée, un **Nazgûl** peut choisir d'infliger une unique Blessure à l'Ombre pour améliorer de 1 son Jet pour Lancer.

Brumes Tourbillonnantes ACTIF – Par un pouvoir mystérieux, l'Ombre peut invoquer un brouillard qui dissimule les armées du Roi-Sorcier.

Au début de la Phase de Tir, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, une Ombre peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette capacité. Si elle le fait, alors pour le reste du Tour, les figurines ennemies subissent un malus de -1 pour Toucher quand elles Tirent sur une figurine alliée à moins de 6" de l'Ombre. Si la figurine ennemie qui Tire est elle-même à moins de 12" de l'Ombre, elle subit à la place un malus de -2 pour Toucher.

Résolution Fantomatique PASSIF – Les Orques d'Angmar, accoutumés à la présence d'esprits malfaisants, puisent parfois du courage dans la présence de l'Ombre.

Les **Orques d'Angmar** alliés à moins de 12" d'une ou plusieurs figurines dotées de cette Règle Spéciale gagnent un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.





GÛLAVHAR, LA TERREUR D'ARNOR.....200 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
12"	7	5+	8	5	*	4	6+	4+	3	3	0

♦ **Race** Esprit ♦ **Faction** Angmar ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Monstre, Unique ♦ **Socle** 60mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (5), Vol, Émissaire du Mal (12"), Grande Cible, Charge Monstrueuse, Résistant à la Magie, Terreur

Force du Corps, Force de l'Esprit PASSIF – Gûlavhar n'a survécu à d'innombrables siècles que par prudence, aussi sa force et sa volonté faiblissent dès lors qu'il est blessé.

Le nombre d'Attaques de Gûlavhar est toujours égal à son nombre de Points de Vie restants. De plus, pour chaque Point de Vie perdu par Gûlavhar, sa Bravoure diminue d'autant. Ainsi, si sa valeur de Bravoure est de 6+ et qu'il perd un Point de Vie, elle passe à 7+, et ainsi de suite.

En revanche, à chaque fois que Gûlavhar récupère un Point de Vie dans le cadre de sa Règle Spéciale *Faim Immortelle*, sa Bravoure se rétablit d'autant. Ainsi, si sa valeur de Bravoure est de 8+ et qu'il récupère un Point de Vie dans le cadre de cette règle, elle passe à 7+, et ainsi de suite.

Faim Immortelle ACTIF – En se repaissant du sang des autres, Gûlavhar peut regagner des forces et soigner ses blessures les plus graves.

Chaque fois que Gûlavhar tue une figurine au Combat, il regagne un unique Point de Vie perdu plus tôt durant la partie. Ces Points de Vie sont récupérés à la fin du Combat. Gûlavhar ne peut regagner des Points de Vie de cette manière qu'en portant ses Coups, en aucun cas avec une Attaque Brutale.

Au plus profond des ruines de Fornost, on dit qu'habite une terreur ancienne, une créature qui se repaît du sang de ceux qui s'aventurent dans les ombres de cette cité jadis glorieuse. Si pour beaucoup ce ne sont que des rumeurs, la réalité est bien plus sinistre : cette terreur se nomme Gûlavhar, un démon venu d'un âge oublié, attiré par la puissance maléfique émanant d'Angmar. Comment Gûlavhar a survécu aux guerres contre Morgoth demeure un mystère... mais il a bel et bien survécu. Malgré son apparence bestiale, Gûlavhar est une créature rusée et subtile, et ceux qui entrent dans son domaine ne donnent plus jamais signe de vie...



BUHRDÛR, CHEF TROLL DES COLLINES.....130 POINTS

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

♦ **Race** Troll ♦ **Faction** Angmar ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Monstre, Unique ♦ **Socle** 50mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (4), Chasseur de Têtes, Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Diriger par l'Exemple **ACTIF** – Voir Buhrdûr semer la destruction inspire ses suivants à redoubler de férocité dans leur sillage.

Si Buhrdûr tue un **Héros** ou un **Monstre** ennemi au Combat, alors pour le reste de la partie, les autres **Orques** et **Trolls** alliés considèrent Buhrdûr comme une Bannière. Si Buhrdûr a tué trois **Héros** ou **Monstres** ennemis ou plus au Combat, alors pour le reste de la partie, les autres **Orques** et **Trolls** alliés considèrent Buhrdûr comme une Bannière avec une Portée de 6".

Intelligence des Trolls des Collines **ACTIF** – voir ci-dessous.



TROLL DES COLLINES..... 75 POINTS

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

♦ **Race** Troll ♦ **Faction** Angmar ♦ **Type d'Unité** Guerrier, Infanterie, Monstre ♦ **Socle** 50mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Intelligence des Trolls des Collines **ACTIF** – Contrairement aux autres espèces de Trolls, les Trolls des Collines possèdent un esprit plus aiguë et savent exploiter les faiblesses de leurs ennemis plus frêles.

Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel lorsqu'elle se bat uniquement contre des figurines d'**Infanterie** (mais pas si elle affronte des **Monstres**).

Les collines d'Angmar, du Rhudaur et des autres terres du Nord ne sont pas peuplées que d'Orques : des Trolls des Collines y rôdent également. Contrairement aux Trolls des Cavernes de la Moria, ils n'ont aucun mal à se déplacer à l'air libre, même en plein jour, pour ravager les villages d'Eriador. Ces créatures sauvages prennent plaisir à traquer leurs proies à travers les landes du Nord, et se joignent volontiers aux forces du Roi-Sorcier pour faire la guerre au royaume d'Arnor.



CHAMAN ORQUE D'ANGMAR..... 50 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
1	3	1

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Angmar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Warg20 points

Les Chamanes d'Angmar diffèrent de leurs homologues du Mordor ou d'Isengard. Au lieu d'exalter leurs troupes, ils invoquent des maléfices qui sapent le courage et l'énergie de leurs ennemis. Leurs victimes sombrent dans la peur ou s'effondrent, affaiblies par la magie noire qu'ils canalisent.

Pouvoirs Magiques

Portée

Lancement

Instiller la Peur

Lanceur

3+

Drain de Bravoure

12"

4+

Affaiblissement

12"

4+



NAZTHÁK, CAPITAINE ORQUE..... 50 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
2	1	2

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Dépouilleur **ACTIF** – Par nature, Nazthák s'empare souvent de l'équipement des ennemis qu'il a abattus pour l'utiliser aussitôt.

Parmi tous les capitaines orques au service du Roi-Sorcier d'Angmar, rares sont ceux qui égalent Nazthák en ruse et ingéniosité. Vétéran de nombreuses campagnes contre Arnor, il a survécu bien plus longtemps que la plupart de ses semblables, utilisant tout ce qu'il peut récupérer sur les cadavres de ses ennemis pour continuer à se battre.

Chaque fois que Nazthák tue une figurine ennemie au Combat (à l'exception des **Monstres**), il peut choisir un unique Équipement porté par sa victime à dépouiller. Il ne peut s'emparer de cette façon des **Montures**, des autres types d'armures, des créatures vivantes, de l'Anneau Unique ou des pièces d'Équipement qui font partie intégrante de la figurine adverse (comme les griffes ou les crocs).

Cette Règle Spéciale s'applique avant toute règle permettant à la figurine tuée de transmettre un Équipement. Ajoutez l'élément dépouillé par Nazthák à sa liste de l'Équipement. Nazthák manie et profite alors de l'Équipement dépouillé comme s'il était la figurine d'origine. Nazthák peut décider se débarrasser de n'importe quel Équipement qu'il a dépouillé, et ce à n'importe quel moment. S'il le fait, il ne pourra alors plus le récupérer – l'Équipement est perdu.



Même s'il n'a jamais été considéré comme particulièrement puissant chez les chefs Orques, Golfimbul a marqué l'histoire de la Terre du Milieu par ses ambitions. Menant un raid composé d'Orques et de Chevaucheurs de Wargs, Golfimbul parcourut l'Eriador jusqu'à diriger ses forces dans la Comté, avec l'espoir de la conquérir et de la réclamer au nom de son seigneur. Il sous-estima la Comté et son ambition causa sa chute : il finit décapité par Bandobras Touque et participa involontairement à la naissance du jeu de golf.

GOLFIMBUL, CAPITAINE ORQUE **LEGACY**..... 45 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	4	4+	4	5	2	2	6+	8+	2	2	0

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Warg20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Corpulence Impressionnante **PASSIF** – Golfimbul a bien profité des menus avantages qui vont avec le statut de capitaine. En plus de mettre en avant son grade, sa carrure lui permet aussi de mieux résister aux coups ennemis !

À chaque fois que Golfimbul subit une Blessure, jetez 1D6. Sur un résultat de 5+, la Blessure est sauvegardée. Golfimbul peut utiliser sa Puissance pour modifier ce jet ; cependant, il ne peut pas utiliser cette Règle Spéciale pour sauvegarder les Blessures infligées par des Pouvoirs Magiques.



CAPITAINE ORQUE D'ANGMAR 45 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Angmar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

Les capitaines orques d'Angmar sont des meneurs de troupes, des Orques particulièrement cruels. Contrairement à ceux du Mordor, plus brutaux, ceux d'Angmar font preuve de ruse et exploitent les esprits malveillants des terres du Nord pour semer la terreur. Ils ancrent la ligne de bataille des Orques, la maintenant ferme face à l'ennemi.



GUERRIER ORQUE D'ANGMAR5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Orque d'Angmar doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Arc orque.....1 point
- Bouclier.....1 point
- Lance.....1 point
- Arme à deux mains.....1 point

Les armées d'Angmar sont composées d'innombrables Orques ayant prêté serment au Roi-Sorcier. Comme leurs semblables ailleurs, ils prennent un plaisir sadique à semer le chaos dans les terres du Nord. Sous les sombres bannières du Roi-Sorcier, ils marchent vers la guerre pour répandre le sang et raser les villages d'Arnor.



CHEVAUCHEUR DE WARG D'ANGMAR.....11 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **SOCLE**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Warg.

OPTIONS

Un Chevaucheur de Warg d'Angmar doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bouclier et Javelots2 points
- Arc orque.....1 point
- Bouclier.....1 point
- Javelots.....1 point

Le nombre croissant d'Orques et de Wargs sous la bannière d'Angmar a permis à ses armées de déployer de nombreux Chevaucheurs de Wargs. Flanquant leurs ennemis avant de fondre sur eux avec fureur, ces cavaliers sont des armes redoutables pour briser les lignes adverses.



CHEF DE MEUTE WARG 80 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
10"	5	5+	6	5	3	3	6+	7+	2	2	1

♦ **RACE**
Warg

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur

La Meute **ACTIF** – Ces chefs imposent leur autorité par la force, mais leur langage n'est compris que par leurs semblables.

Seules les figurines avec le mot-clef **Warg** peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques d'un Chef de Meute Warg.

Les Wargs Sauvages qui rôdent autour d'Angmar sont dirigés par des chefs féroces qui se sont imposés par la force au sommet de leur meute. Ils doivent sans cesse démontrer leur puissance pour se maintenir à la tête de la meute. Le moindre signe de faiblesse leur vaudrait un défi sanglant. Leur corps couvert de cicatrices témoigne des combats passés : plus ils en portent, plus ils sont redoutables.



WARG SAUVAGE 7 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Warg

♦ **FACTION**
Angmar

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

Des meutes de Wargs sauvages parcourent sans relâche les contrées nordiques de la Terre du Milieu, traquant ceux qui s'éloignent des sentiers battus. Leurs crocs acérés et leurs mâchoires puissantes peuvent déchiqueter chair et os d'un seul claquement. Leur hurlement dans la nuit est un présage funeste pour ceux qui l'entendent...



LOUP-GAROU..... 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	5	6+	5	5	2	2	5+	8+

◇ **RACE**
Esprit

◇ **FACTION**
Angmar

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

◇ **Socle**
50mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Vision à travers les Ombres, Terreur

Charge Bestiale **ACTIF** – Animés d'une fureur dévorante, les Loup-garous se jettent sur leurs proies avec une force telle qu'ils peuvent les projeter au sol.

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

On raconte depuis longtemps que le Seigneur des Ténèbres eut à son service des changeurs de peau, des Hommes capables de se muer en loups. Au fil des siècles, ces dons se sont estompés : les descendants des Loups-garous des âges passés ont perdu la capacité de changer de forme ; ils apparaissent désormais sous l'aspect de loups féroces et meurtriers, entièrement soumis à la volonté du Roi-Sorcier. Mais ce ne sont en rien de simples Wargs, car les Loups-garous sont animés d'une fureur et d'une soif de sang inégalées en Terre du Milieu. Et lorsque ces créatures partent en chasse, le sang coule, inévitablement.





SPECTRE..... 15 POINTS

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

◇ **RACE**
Esprit

◇ **FACTION**
Mordor

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Lames des Morts, Marche Spectrale, Terreur

Une Lumière brille à l'Intérieur **ACTIF** – *L'appel éthéré d'un Spectre du Marais des Morts peut submerger l'esprit des insoucients et les égarer vers le danger.*

À la fin du Mouvement de cette figurine, elle peut choisir une unique figurine ennemie à moins de 12" sur laquelle elle a une Ligne de Vue. La figurine choisie doit effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test échoue, vous pouvez Déplacer la figurine choisie de sa valeur de Mouvement ou moins directement vers cette figurine, et ce même si elle s'était déjà Déplacée ce Tour.

La figurine choisie arrête son Mouvement si elle est sur le point d'entrer dans une Zone de Contrôle ennemie (à l'exception de cette figurine), si elle entre en contact avec un Obstacle, une autre figurine (bien qu'elle ne compte jamais comme ayant Chargé dans ce cas et ne peut être impliquée dans un Combat avec la figurine qu'elle touche) ou un décor infranchissable, ou enfin si la figurine atteint le bord d'une falaise de laquelle tomber lui infligerait des dégâts de Chute.

Ce Mouvement ne peut être utilisé pour sortir une figurine d'un Combat, faire Démonter une figurine, lui faire lâcher un Objet ou se mettre à Terre. Cependant, si ce Mouvement permettrait à la figurine choisie de Charger cette figurine, alors cette figurine peut la forcer à Charger. Une figurine affectée par cette Règle Spéciale ne peut pas se Déplacer davantage ce Tour, ni utiliser de capacités Actives.

Les spectres sont un aspect fantomatique de ceux qui sont tombés durant les guerres du Deuxième Âge, ramenés à une demi-vie creuse par une sorcellerie maligne. Ces apparitions ne servent plus ceux pour qui elles combattaient de leur vivant, mais bien le mal qui a autrefois causé leur perte. Dans les ruines d'Angmar ou dans les eaux du Marais des Morts, nombreux furent les voyageurs menés à leur perte par l'éclat surnaturel émis par ces Spectres, qui les fit s'écarter de leur chemin pour tomber entre leurs griffes et devenir à leur tour de nouvelles petites lumières...



CARN DÛM



Les hommes de Carn Dûm ont été commandés par un certain nombre de seigneurs de guerre impitoyables depuis qu'ils ont fait vœu d'allégeance au Roi-Sorcier ; cependant, peu d'entre eux ont été suivis avec autant de ferveur qu'Aldrac. Sous son commandement, les hommes de Carn Dûm livrent une guerre sanglante contre le royaume d'Arnor, Aldrac menant lui-même la charge en première ligne, tout en forgeant son héritage dans le sang. Il démontre continuellement une force brutale et un désir insatiable de faire la guerre ; rares sont ceux qui peuvent tenir tête à un tel homme sur le champ de bataille, et en réchapper pour le raconter ensuite.

ALDRAC, CHEF DE GUERRE DE CARN DÛM.....120 POINTS

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

♦ RACE Homme	♦ FACTION Angmar, Carn Dûm	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
------------------------	--------------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

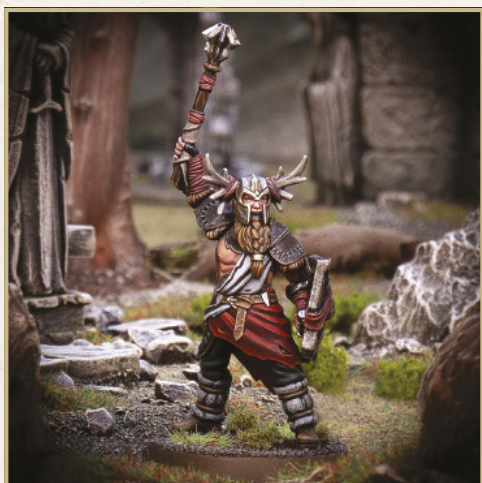
Coup Puissant

Chef de Guerre de Carn Dûm **PASSIF** – À la bataille, Aldrac exige que tous ceux qui sont sous son autorité y mettent toute leur force et leur brutalité, et ne traite pas avec égard ceux qui fuient.

Les figurines de **Carn Dûm** alliées à moins de 6" d'Aldrac doivent relancer leurs Tests de Bravoure ratés.

Rage du Combat **ACTIF** – La quête de gloire d'Aldrac nourrit son insatiable rage sur le champ de bataille, et lorsque son arme a goûté le sang de ses ennemis, il ne songe plus qu'à en verser plus encore.

Si Aldrac tue une figurine ennemie contre laquelle il était Engagé au Combat, alors il peut déclarer un Combat Héroïque gratuitement durant le Tour suivant.



CAPITAINE DE CARN DÛM.....55 POINTS

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

♦ RACE Homme	♦ FACTION Angmar, Carn Dûm	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie	♦ Socle 25mm
------------------------	--------------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Quête de Gloire **ACTIF** – Les guerriers de Carn Dûm voient dans les conflits et les guerres une manière privilégiée de gagner de la gloire et de la renommée au nom du Seigneur des Ténèbres.

Si cette figurine est Engagée au Combat contre un **Héros** ennemi, alors elle gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser ce **Héros** quand elle porte ses Coups.

Ceux qui dirigent les hommes de Carn Dûm ont gagné leur place au travers des guerres sanglantes qu'ils ont menées, chacun d'entre eux ayant prouvé sa cruauté et sa brutalité sur le champ de bataille. Il est rare que quiconque défie l'autorité de ces capitaines, car ceux qui remettent en question leur commandement se retrouvent souvent tués sur place à cause de leur insolence.



Fräecht, homme de Carn Dûm et fervent dévot du Roi-Sorcier, agit comme émissaire de son maître auprès des siens. Bien qu'il ne possède aucun don de sorcellerie, on croit parmi les Hommes de Carn Dûm que le Roi-Sorcier l'a béni et que ses incantations sont plus que de simples mots, pouvant inspirer force, courage et pure cruauté dans le cœur des hommes.

FRÆCHT, VASSAL DU ROI-SORCIER 65 POINTS

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

♦ **RACE** Homme ♦ **FACTION** Angmar, Carn Dûm ♦ **TYPE D'UNITÉ** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Arme bâtarde.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Incantations de Pouvoir **ACTIF** – Les incantations que Fräecht psalmodie sur le champ de bataille peuvent inspirer une grande sauvagerie ou une grande détermination à ses alliés.

À chaque Phase d'Initiative, après que l'Initiative a été déterminée, Fräecht peut dépenser un Point de Volonté pour psalmodier une incantation. S'il le fait, choisissez l'une des incantations suivantes – son effet durera jusqu'à la Phase Finale du Tour.

- **Incantation de Force** – Les figurines de **Carn Dûm** à moins de 6" de Fräecht doivent relancer tous les résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blesser quand ils portent leurs Coups.
- **Incantation d'Endurance** – Chaque fois qu'une figurine de **Carn Dûm** à moins de 6" de Fräecht subit 1 Blessure, lancez 1D6. Sur un résultat de 5+, la Blessure est sauvagée.
- **Incantation de Rapidité** – Les figurines de **Carn Dûm** qui commencent leur Mouvement à moins de 6" de Fräecht ne sont pas ralenties par les Terrains Difficiles (à l'exception des Zones Aquatiques).



GUERRIER DE CARN DÛM 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	4	5	1	1	7+	7+

♦ **RACE** Homme ♦ **FACTION** Angmar, Carn Dûm ♦ **TYPE D'UNITÉ** Guerrier, Infanterie ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Bouclier et Arme de base.

OPTIONS

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

- Bannière 25 points
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Quête de Gloire **ACTIF** – Les guerriers de Carn Dûm voient dans les conflits et les guerres une manière privilégiée de gagner de la gloire et de la renommée au nom du Seigneur des Ténèbres.

Si cette figurine est Engagée au Combat contre un **Héros** ennemi, alors elle gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser ce **Héros** quand elle porte ses Coups.

Depuis qu'ils ont fait vœu d'allégeance au Roi-Sorcier, les hommes de Carn Dûm sont en guerre perpétuelle avec le royaume d'Arnor. Ils compensent largement leur manque d'équipements et de compétences martiales par leur force brute, leur entêtement et leur volonté inébranlable de faire constamment la guerre à leurs ennemis. Lorsque les hommes de Carn Dûm partent au combat, une chose est sûre : la mort rôdera dans leur sillage.

Les ABORDS de LA FORÊT NOIRE



« Mais le chemin qui traverse VERTBOIS-le-GRAND est
SOMBRE, DANGEREUX et semé d'embûches. »

- Le HOBBIT™



Sauron est revenu, mais sa défaite au crépuscule du Deuxième Âge l'a rendu incapable de prendre forme physique. Il a élu domicile dans la forteresse en ruines de Dol Guldur pour reconstituer ses forces, son regard avide désormais rivé sur la Montagne Solitaire. Dans la sombre enceinte de Dol Guldur, Sauron a rassemblé une armée d'Orques, Wargs et d'autres créatures malfaisantes qu'il ambitionne de faire déferler sur la Terre du Milieu. Bien qu'il ne soit plus que l'ombre de lui-même, Sauron est toujours un adversaire redoutable, et il faudra toute la puissance du Conseil Blanc réuni pour le bannir au Mordor.

SAURON, LE NÉCROMANCIEN200 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	6	8	2	1	4+	3+	3	25	0

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Dol Guldur

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Mains éthérées (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Canalisation Héroïque
- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (5), Émissaire du Mal (18"), Marche Spectrale, Terreur, Volonté du Mal

« **Il ne peut toujours pas prendre de forme physique** » **PASSIF** – Bien qu'il soit incapable de se manifester pleinement, Sauron est capable de puiser dans sa propre force vitale pour se maintenir en vie.

Le Nécromancien peut utiliser ses Points de Volonté comme des Points de Destin s'il le désire.

Drain d'Âme **ACTIF** – La sinistre magie du Nécromancien est suffisamment puissante pour drainer l'essence même de ses victimes.

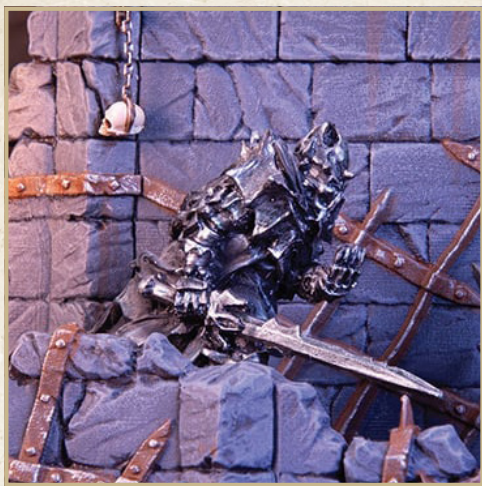
Une figurine qui subit une Blessure non sauvegardée du Nécromancien en Combat voit ses Points de Vie automatiquement réduits à 0 et est tuée et retirée comme Perte.

Maître des Nazgûl **PASSIF** – Les pouvoirs du Nécromancien n'alimentent pas que sa propre forme spectrale mais également celle de ses plus mortels servants – ce qui les rend d'autant plus dangereux qu'ils sont près de leur maître.

S'il est à Portée du Nécromancien, un Nazgûl de Dol Guldur allié de la même Armée que lui gagne un bonus de +1 aux jets pour la Règle Spéciale *Résurrection Impie*.

Si le Nécromancien a 20 Points de Volonté restants ou plus, la Portée de cette Règle Spéciale est de 18". Si le Nécromancien a entre 10 et 19 Points de Volonté restants, la Portée de cette Règle Spéciale est de 12". Si le Nécromancien a 9 Points de Volonté restants ou moins, la Portée de cette Règle Spéciale est de 6".

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Drain de Bravoure	12"	3+
Malédiction	12"	4+
Brume de Désarroi	Lanceur	4+
Instiller la Peur	Lanceur	4+
Affaiblissement	12"	4+
Regard de Glace	12"	5+
Votre Bâton est Rompu	12"	5+



Asservis à l'implacable volonté du Nécromancien, les Castellans de Dol Guldur sont des esprits dénués de libre arbitre, nés de la malice et du désir de domination du Seigneur des Ténèbres. On ne saura peut-être jamais qui ou ce qu'ils étaient avant de succomber aux pouvoirs de Sauron, car ils sont désormais unis aux ténèbres à jamais et partageront leur destin. À la guerre, ils n'ont qu'un seul dessein : briser les ennemis de Sauron.

CASTELLAN

DE DOL GULDUR **LEGACY** 50 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	5	4+	5	6	2	1	4+	7+	0	10	0

◇ **Race**
Esprit

◇ **Faction**
Dol Guldur

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Lame de Morgul.

Lame de Morgul **ACTIF** – La Lame de Morgul est une Arme de base. Une fois par partie, une figurine qui possède une Lame de Morgul peut l'utiliser lors d'un Combat au lieu de son Arme de base habituelle ; cela doit être déclaré avant de porter les Coups. Si elle choisit de le faire, elle doit porter ses Coups contre une unique figurine ennemie et si la Cible subit une Blessure qui n'est pas sauvegardée, elle perd immédiatement tous les Points de Vie qui lui restent et est retirée comme Perte. Si la figurine qui utilise la Lame de Morgul est montée, elle doit utiliser la Force et les Attaques du cavalier plutôt que celles de la Monture.

RÈGLES SPÉCIALES

Terreur, Volonté du Mal

Automates **PASSIF** – Les Castellans sont des entités animées, ils n'ont pas de conscience propre ni de compétences pour mener une armée.

Les Castellans de Dol Guldur ne font pas bénéficier de leur règle « Tenez bon ! » aux **Guerriers** à Portée.

Créatures du Nécromancien **PASSIF** – Liés à la force vitale du Nécromancien, les Castellans peuvent prolonger leur existence de manière non-naturelle.

Les Castellans de Dol Guldur peut dépenser leurs Points de Volonté comme s'il s'agissait de Points de Destin.

Liés dans les Ténèbres **PASSIF** – Tant que l'ombre de Sauron ou d'un Spectre de l'Anneau plane sur eux, ces serviteurs du Mal ne connaissent ni peur ni hésitation, tant leur esprit est entièrement assujetti à la volonté de leurs maîtres.

Les Castellans à moins de 6" de Sauron ou d'un **Nazgûl** allié réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.



NAZGÛL DE DOL GULDUR 80 POINTS

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

- ♦ **Race**
Esprit, Nazgûl
- ♦ **Faction**
Dol Guldur
- ♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique
- ♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Chaque Nazgûl de Dol Guldur possède son propre Équipement et ses propres Règles Spéciales, détaillés dans les pages suivantes.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2), Émissaire du Mal (12"), Terreur

Résurrection Impie PASSIF – Les esprits servants de l'Anneau sont difficiles à éliminer, d'autant plus lorsqu'ils se trouvent à proximité de leur maître.

Si cette figurine est tuée, au lieu de la retirer comme Perte, placez un Marqueur de 25mm là où elle est morte – il est impossible pour une figurine d'être superposée à ce Marqueur, quelle que soit la raison. Lors de la Phase d'Initiative de chaque Tour, après que l'Initiative a été déterminée, jetez un D6 pour le Marqueur de cette figurine. Sur un résultat de 3+, placez immédiatement cette figurine n'importe où à moins de 3" du Marqueur, tant qu'elle n'est pas au contact socle à socle avec celui-ci. Si cela n'est pas possible, placez la figurine à l'endroit où le Marqueur était. Dans les deux cas, retirez le Marqueur après le jet. Sur un résultat de 1-2, la figurine est tuée et retirée comme Perte – ôtez le Marqueur de la table. Tant que les Nazgûl de Dol Guldur sont à Portée de la Règle Spéciale *Maître des Nazgûl* du Nécromancien (cela dépend du nombre de Points de Volonté qu'il reste à ce dernier), le Nécromancien peut dépenser ses propres Points de Volonté pour améliorer le résultat du jet. Pour chaque Point de Volonté dépensé ainsi par le Nécromancien, améliorez le jet de la *Résurrection Impie* de 1.

Les Spectres de l'Anneau sont les serviteurs les plus létaux de Sauron et ils se présentent sous différentes formes. Bien qu'ils apparaissent en cavaliers drapés de noir plus tard au cours du Troisième Âge, lorsqu'ils sont sous les ordres du Nécromancien les Nazgûl prennent une forme bien plus agile, capable de manier l'épée avec autant de talent que les plus anciens seigneurs Elfes. Capables de revenir incessamment après avoir été bannis grâce au pouvoir malfaisant du Nécromancien, les Nazgûl dansent avec agilité un ballet sinistre de lames où leurs ennemis trouvent la mort au nom de Sauron.

Tant que le Marqueur est sur la table, cette figurine compte comme étant sur la table pour déterminer si votre Armée est Démoralisée ou réduite à 25%. Cependant, un Marqueur ne peut pas tenir d'Objectif et la figurine comptera comme étant morte pour toutes Règles Spéciales qui s'activent lorsqu'une figurine est tuée, comme le Combat Héroïque.

Si cette figurine est tuée par un Pouvoir Magique ou une Arme elfique, elle subit une pénalité de -1 pour le jet de cette Règle Spéciale.

À la fin de la partie, tout Marqueur sur la table est retiré et les figurines associées comptent comme ayant été retirées comme Pertes.

Un parmi les Neuf PASSIF – Neuf Anneaux de Pouvoir furent offerts à la race des Hommes par Sauron.

Vous ne pouvez pas inclure plus de neuf Nazgûl de Dol Guldur dans votre Armée. Quand vous choisissez un Nazgûl de Dol Guldur, vous devez choisir une des options listées ci-dessous – chacune des options ne peut être choisie qu'une fois, à moins que le contraire ne soit spécifié. De plus, une figurine qui met l'Anneau Unique n'est pas Invisible aux yeux de cette figurine.

LE ROI-SORCIER D'ANGMAR

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

L'Avènement d'Angmar – *Le Roi-Sorcier est le plus mortel de tous les Nazgûl, le plus puissant des Neuf.*

Le Roi-Sorcier a une valeur de Combat de 6 plutôt que 5 et 3 Points de Puissance plutôt qu'1.

KHAMÛL L'ORIENTAL

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

Furie de Rhûn PASSIF – *Khamûl est originaire d'une fière culture guerrière qui a maîtrisé tous les aspects du combat.*

Khamûl a 3 Attaques au lieu de 2.

LE BOURREAU NOIR

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Exécuteur ACTIF – *Le Bourreau Noir se délecte de pouvoir décapiter sans pitié ses adversaires.*

Si cette figurine obtient un 6 naturel lors du Jet de Duel, alors tous les Coups qu'elle porte durant ce Combat ont la Règle Spéciale **Coup Puissant**.

L'EFFACÉ

ÉQUIPEMENT

Armure et Lance.

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Rois

L'OMBRE PERSISTANTE

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Vitesse Irréelle ACTIF – *Quand elle virevolte autour de ses ennemis, personne ne peut rivaliser avec l'Ombre Persistante en vitesse.*

Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le joueur qui la contrôle peut retirer l'Ombre Persistante du champ de bataille et la placer n'importe où à moins de 3" de là où elle se trouvait. L'Ombre Persistante ne peut pas être placée au contact socle à socle avec une figurine ennemie quand elle utilise cette Règle Spéciale. Cela ne compte pas comme un Mouvement.

LE CHEVALIER DES ABYSSES

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme elfique bâtarde.

RÈGLES SPÉCIALES

Déplacement Immatériel ACTIF – *Ces Nazgûl peuvent sans effort échanger leur place, ce qui leur permet de parcourir de grandes distances à une vitesse formidable.*

Une Armée peut inclure jusqu'à deux Chevaliers des Abysses. Au début de la Phase de Mouvement, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, le joueur qui le contrôle peut retirer un des Chevaliers des Abysses du champ de bataille et le placer n'importe où à moins de 3" de l'autre Chevalier des Abysses. Un seul des Chevaliers des Abysses peut utiliser cette Règle Spéciale à chaque Tour. Une figurine ne peut pas être placée au contact socle à socle avec une figurine ennemie quand elle utilise cette Règle Spéciale. Cela ne compte pas comme un Mouvement.

L'ASSASSIN SPECTRAL

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

Aspect de la Mort PASSIF – *Les Assassins Spectraux manient leur armes avec une intention meurtrière et sont prêts à tuer tous ceux qui s'opposent à eux, au nom du Seigneur des Ténèbres.*

Une Armée peut inclure jusqu'à deux Assassins Spectraux. Une figurine avec cette Règle Spéciale peut relancer les Jets pour Blesser ratés lorsqu'elle porte ses Coups contre un **Héros** ennemi. Tant que cette figurine est à moins de 1" de l'autre Assassin Spectral, elle gagne la Règle Spéciale **Costaud**.



LE GARDIEN DES CACHOTS 80 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Dol Guldur

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud

Tortionnaire **ACTIF** – *Le Gardien des Cachots se plaît à contempler la souffrance de ses victimes, et plus il en inflige et plus il a soif de violence.*

Tenez le compte des figurines ennemies que le Gardien des Cachots tue en Combat.

- Une fois qu'il a tué un ennemi ou plus, le Gardien des Cachots peut relancer les résultats de 1 naturels sur ses Jets pour Blesser lorsqu'il porte ses Coups.
- Une fois qu'il a tué trois figurines ou plus, le Gardien des Cachots gagne la Règle Spéciale *Terreur*.
- Une fois qu'il a tué cinq figurines ou plus, le Gardien des Cachots peut relancer tous les Jets pour Blesser ratés lorsqu'il porte ses Coups.

« **Tu as quelque chose que mon Maître veut.** » **ACTIF** – *Le Gardien des Cachots a été chargé de récupérer les Anneaux de Pouvoir, une mission qu'il est bien résolu à accomplir.*

Le Gardien des Cachots gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand il porte ses Coups contre une figurine qui possède un Anneau de Pouvoir – Narya, Nenya, Vilya, l'Anneau de Durin ou l'Anneau Unique.





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.*

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...

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.





Peut-être le plus mortel et dangereux Orque du Troisième Âge, Azog est guidé par sa haine féroce pour la lignée de Durin qu'il souhaite éradiquer. Bien qu'ayant été défait par Thorin Écu-de-Chêne à la bataille d'Azanulbizar, l'Orque Pâle survécut. Maintenant directement sous les ordres de Sauron, Azog est en chasse une fois de plus et s'est juré d'accomplir sa terrible vengeance contre Thorin et tous les siens. Azog est un guerrier vicieux et sadique qui massacrera quiconque se dressera sur sa route. Il ne souffrira aucune contestation de son autorité.

AZOG LE PROFANATEUR.....175 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Le Warg Blanc50 points
- Fléau de Pierre15 points
- Armure lourde10 points

Fléau de Pierre **ACTIF** – Le Fléau de Pierre est une Arme à deux mains **Unique**. Si Azog utilise le Fléau de Pierre durant un Combat, il gagne la Règle Spéciale **Coup Puissant** mais réduit sa valeur de Combat à 6 pour la durée du Combat – et ce, même après une Frappe Héroïque. De plus, toute figurine qui est touchée mais pas tuée par le Fléau de Pierre est Jetée à Terre à la fin du Combat.

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud

Général du Nord **ACTIF** – Par la volonté de Sauron, Azog est le commandant incontesté des forces du Nord chargées de provoquer la chute d'Erebor.

La Portée du « Tenez bon ! » d'Azog est de 12" plutôt que 6". De plus, les **Héros Orques** alliés peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » d'Azog.

Je suis le Maître **ACTIF** – Azog est déterminé à prouver qu'il est le plus grand et le plus impitoyable de tous les commandants de la Terre du Milieu.

Lorsqu'Azog porte ses Coups contre un **Héros** ennemi, il peut choisir d'utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, un résultat de 3+ naturel comptera toujours comme un Jet pour Blesser réussi, indépendamment de la Défense du **Héros**.

LE WARG BLANC

Le Warg Blanc est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
10"	5	6+	5	5	2	2	6+	6+	2	1	1

♦ **RACE**
Warg

♦ **FACTION**
Gundabad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Monture

♦ **Socle**
50mm

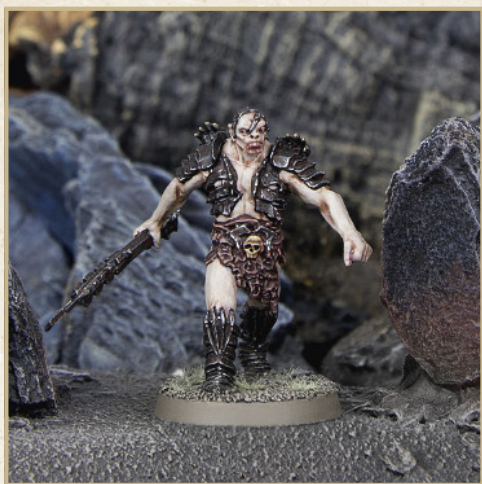
ÉQUIPEMENT

Dents et griffes (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur, Vision à travers les Ombres, Terreur

Maître de la Meute **PASSIF** – Une fois que le Warg Blanc est séparé d'Azog, seuls les Wargs peuvent bénéficier de ses Actions Héroïques ou de son « Tenez bon ! ».



BOLG, ENGEANCE D'AZOG.....175 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Warg des Ombres.....20 points
- Arc orque.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe), Costaud

Colporteur de Mort **ACTIF** – Le massacre et la torture sont la marque de fabrique de Bolg, et ceux qui l'affrontent en combat sont intimidés par sa nature meurtrière.

Tenez le compte des figurines ennemies que Bolg tue en Combat.

- Une fois qu'il a tué deux ennemis ou plus, Bolg gagne la Règle Spéciale **Terreur**.
- Une fois qu'il a tué cinq ennemis ou plus, Bolg gagne la Règle Spéciale **Émissaire du Mal (12")**.
- Une fois qu'il a tué huit ennemis ou plus, Bolg gagne la Règle Spéciale **Héros Mythique**.

Le second d'Azog n'est autre que son vicieux rejeton, Bolg. Orque sauvage et brutal, Bolg est tout aussi cruel que son seigneur et se bat avec une force et une brutalité faramineuses ; chaque coup de sa pioche de guerre vise à faire couler le sang et sectionner les membres. Bolg se consacrera à toute tâche que son père lui confiera avec une loyauté totale, qu'il s'agisse de traquer la Compagnie de Thorin Écu-de-Chêne au travers de la Forêt Noire et au-delà, ou de commander les vastes légions du Mont Gundabad pour porter la guerre à la Montagne Solitaire.





Yazneg est l'un des Capitaines des Chasseurs Orques d'Azog, et souvent celui qui prend le commandement lorsque l'Orque Pâle lance ses chasseurs après une proie. Brutal et cruel, Yazneg dirige dans un premier temps la traque de Thorin et de ses compagnons avant leur arrivée à Fondcombe, poussant ses serviteurs sans merci. La férocité avec laquelle Yazneg commande ses Orques ne vient pas seulement de sa nature barbare, mais aussi de la peur de ce que l'Orque Pâle lui ferait s'il échouait à sa mission...

YAZNEG, CAPITAINE CHASSEUR ORQUE 55 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Warg des Ombres et Lance de cavalerie 25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert

Le Prix de l'Échec **ACTIF** – Le maître de Yazneg ne prend pas l'échec à la légère et cela peut avoir des conséquences mortelles.

Au début d'un Combat auquel il participe, si il est à moins de 3" d'Azog, Yazneg peut déclarer qu'il utilise cette Règle Spéciale avant que le Jet de Duel ne soit effectué. S'il le fait, Yazneg peut relancer autant de dés qu'il le souhaite lors du Jet de Duel. Cependant, si Yazneg utilise cette Règle Spéciale et perd le Jet de Duel, il subit immédiatement une Blessure.



Le rusé lieutenant des Chasseurs d'Azog, Fimbul, a prouvé sa valeur pour la cause de son maître à maintes reprises durant les années. Orque ingénieux et guidant son Warg d'une main experte, Fimbul tire une grande fierté de ses capacités de traqueur et poursuit sans relâche sa proie avec une joie malsaine. Fimbul poursuivra obstinément ses ennemis sur le dos de sa monture, rattrapant ainsi tous ceux qui tenteraient de fuir pour les faucher sur place.

FIMBUL, CAPITAINE CHASSEUR ORQUE 50 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

OPTIONS

- Warg des Ombres..... 20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert

Maître de la Traque **ACTIF** – Fimbul est un expert du pistage, peu importe le terrain dans lequel il devra traquer sa proie.

Tant qu'il a le mot-clef **Cavalerie**, Fimbul ne subit aucune pénalité en se Déplaçant dans du Terrain Difficile, et peut donc conserver ses bonus de **Cavalerie** même en Chargeant dans du Terrain Difficile. De plus, tant qu'il a le mot-clef **Cavalerie**, Fimbul gagne un bonus de +1 à sa Valeur de Combat lors d'un Tour où il Charge.



NARZUG, CAPITAINE CHASSEUR ORQUE 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Arme de base et Arc orque.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Précision Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Tireur Expert, Attaques Empoisonnées (Arc orque)

Visée Mortelle **ACTIF** – L'adresse de Narzug à l'arc est inégalée dans les rangs des Chasseurs Orques.

Chaque Tour, Narzug gagne un Point de Puissance gratuit qui ne peut être utilisé que pour une Attaque de Tir, soit sur le Jet pour Toucher, pour Blesser ou pour un Test de Trajectoire. Si ce Point de Puissance n'est pas dépensé à la fin du Tour, il est perdu.

L'un des capitaines dans les rangs des Chasseurs Orques d'Azog, Narzug, est un peu différent de la plupart des Orques qu'il mène à la chasse. En effet, il possède un certain nombre de qualités qui sont rarement vues au sein de sa race. Patient, discret et exceptionnellement doué à l'arc, Narzug est un excellent chasseur, particulièrement mortel à distance, qui imprègne ses flèches d'une toxine virulente. Celle-ci achève les proies, lentement asphyxiées par le poison.



CAPITAINE CHASSEUR ORQUE 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**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Warg des Ombres.....20 points
- Arc orque.....5 points
- Arme à deux mains.....5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseurs Féroces **ACTIF** – Ces Orques assoiffés de sang sont d'autant plus dangereux quand ils s'élancent sur leur proie avec de l'élan.

Cette figurine gagne un bonus de +1 Attaque lors d'un Tour où elle Charge.

Les meutes de Chasseurs Orques sont menées par des capitaines durs et sournois qui sont rompus aux arts de la discrétion et du meurtre brutal. Ces capitaines accompliront sans broncher la volonté de l'Orque Pâle, se lançant dans d'exténuantes poursuites par monts et forêts pour rattraper leur proie. Ils ne ralentissent jamais l'allure, car ils connaissent tous la punition qu'Azog leur infligera s'ils venaient à échouer.





GUERRIER CHASSEUR ORQUE8 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Armes de base.

OPTIONS

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

- Arc orque.....1 point
- Arme à deux mains.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseurs Féroces **ACTIF** – Ces Orques assoiffés de sang sont d'autant plus dangereux quand ils s'élancent sur leur proie avec de l'élan.

Cette figurine gagne un bonus de +1 Attaque lors d'un Tour où elle Charge.

Là où la plupart des Orques préfèrent charger leur adversaire bille en tête, se jetant au cœur de la mêlée sans réfléchir, les Chasseurs Orques affectionnent une approche plus nuancée – une qui met en valeur leurs capacités de traqueurs. Ces chasseurs sans pitié traquent leur proie et attendent patiemment, parfois pendant plusieurs jours, avant de choisir le bon moment pour attaquer. Lorsqu'une meute de Chasseurs Orques attaque, elle le fait dans un concert de cris à glacer l'échine et un tourbillon de lames toutes avides du sang de leur proie.



CHASSEUR ORQUE SUR WARG15 POINTS

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

♦ **Race**
Orque

♦ **Faction**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Armes de base et Warg des Ombres.

OPTIONS

Un Chasseur Orque sur Warg peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc orque.....1 point
- Arme à deux mains.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseurs Féroces **ACTIF** – Ces Orques assoiffés de sang sont d'autant plus dangereux quand ils s'élancent sur leur proie avec de l'élan.

Cette figurine gagne un bonus de +1 Attaque lors d'un Tour où elle Charge.

Bien que de nombreux Chasseurs Orques poursuivent leur proie à pied, d'autres montent de vicieux Wargs des Ombres pour la traque. Sur le dos de ces bêtes sanguinaires, les Chasseurs Orques peuvent épuiser leur proie bien plus vite et en tenant la cadence sur de plus longues distances, et il devient alors pratiquement impossible de leur échapper quand ils ont trouvé une piste. Ceux qui sont rattrapés par ces cavaliers cruels finiront soit découpés par une multitudes de lames orques, soit mis en pièces par les mâchoires des Wargs.



CAPITAINE ORQUE DE GUNDABAD 60 POINTS

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

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe)

Les Capitaines Orques de Gundabad sont les plus forts et les plus sauvages de leur espèce. Protégés de lourdes armures, ils manient de larges boucliers et de grandes machettes dévastatrices. Ce sont les plus solides et les plus impitoyables Orques des Monts Brumeux. Quand les légions de Gundabad partent en guerre, ce sont ces capitaines qui mènent les guerriers au combat, se taillant un passage dans les rangs ennemis au nom de l'Orque Pâle.



GUERRIER ORQUE DE GUNDABAD 9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	5+	4	5	1	1	7+	8+

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

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

- Bannière et Bouclier 26 points
- Bannière 25 points
- Bouclier 1 point
- Lance 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe)

Les Orques du Mont Gundabad sont des guerriers puissants et bien entraînés, élevés dans le seul but de guerroyer contre les ennemis du Seigneur des Ténèbres. Exercés à la guerre à un niveau qui dépasse celui de la plupart des espèces d'Orques, ceux de Gundabad ne constituent pas une énième masse grouillante dépourvue de tactique militaire ; ils combattent en une armée cohérente guidée par un seul but, leurs aptitudes perfectionnées par des années de conflit avec les Elfes et les Nains qui se sont dressés contre Azog et son maître.





CAPITAINE MERCENAIRE GOBELIN 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Gobelin

♦ **FACIION**
Gundabad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Ayant juré fidélité à Azog en échange de la promesse de leur vengeance, les chefs de Gobelinville prennent maintenant les armes à la Bataille des Cinq Armées. Les Gobelins qui mènent les leurs au combat sont sournois et vindicatifs, préférant frapper depuis les ombres plutôt qu'affronter leur adversaire de front. Les Capitaines Mercenaires auront fréquemment recours à des embuscades astucieuses pour prendre leurs ennemis par surprise, les séparant du même coup de leurs alliés.

Hordes Grouillantes **ACTIF** – Les Gobelins sont si impatients de se jeter dans la mêlée qu'ils grimperont les uns sur les autres pour tenter d'atteindre leur ennemi.

Cette figurine peut Soutenir comme si elle était équipée d'une Lance, mais ne peut Soutenir qu'une autre figurine qui possède cette Règle Spéciale. Une figurine qui Soutient avec cette Règle Spéciale ne peut utiliser d'Arme à deux mains dans le même Combat.

Embuscade des Mercenaires **ACTIF** – Les Mercenaires Gobelins préfèrent tendre des embuscades à leurs ennemis, bondissant de leur cachette pour les prendre par surprise.

Une Troupe menée par un Capitaine Mercenaire Gobelin qui ne contient que des Mercenaires Gobelins n'est pas obligée de se déployer au début de la partie. À la place, elle peut être gardée en réserve si le joueur qui la contrôle le souhaite.

Si elle est gardée en réserve, alors à partir du Tour 2 et à chaque Phase d'Activation du joueur qui la contrôle, le Capitaine Mercenaire Gobelin doit effectuer un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, le joueur qui contrôle la Troupe décide si elle arrive ou non. Si le Test est échoué, le joueur adverse décide si elle arrive ou non.

Quand les Mercenaires Gobelins arrivent, le joueur qui les contrôle place la Troupe entièrement dans ou au contact socle à socle avec un décor éligible sur la table. Pour qu'un décor soit éligible, il doit être suffisamment grand pour que toute la Troupe se cache dedans ou derrière, comme un bois, un bâtiment, une formation rocheuse, etc. Il est important de définir avec votre adversaire quels décors sont éligibles avant le début de la partie.

Les figurines placées sur la table de cette manière ne peut pas être déployées au contact socle à socle avec une figurine ennemie ou dans sa Zone de Contrôle, et ne peuvent pas se Déplacer durant le Tour où elles arrivent, mais peuvent autrement agir normalement. Si toute la Troupe ne peut être placée comme décrit plus haut, alors la Troupe peut entrer sur la table depuis n'importe quel bord en appliquant les règles de Renforts.



MERCENAIRE GOBELIN6 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	2	5+	3	4	1	1	8+	7+

♦ **RACE**
Gobelin

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Hordes Grouillantes **ACTIF** – Les Gobelins sont si impatients de se jeter dans la mêlée qu'ils grimperont les uns sur les autres pour tenter d'atteindre leur ennemi.

Cette figurine peut Soutenir comme si elle était équipée d'une Lance, mais ne peut Soutenir qu'une autre figurine qui possède cette Règle Spéciale. Une figurine qui Soutient avec cette Règle Spéciale ne peut utiliser d'Arme à deux mains dans le même Combat.

Embuscade des Mercenaires **ACTIF** – voir ci-contre.

Suite à la fuite des Nains de la Compagnie de Thorin des tunnels de Gobelinville, les Gobelins crièrent vengeance pour la mort de leur roi. L'opportunité d'assouvir cette vengeance vint d'une alliance avec Azog, qui promit d'équiper les Gobelins si ceux-ci participaient à la Bataille des Cinq Armées. Munis de meilleures armes et armures, ces mercenaires ont pour objectif de tendre une embuscade aux Nains pour venger leur suzerain.





CHAUVE-SOURIS DE GUERRE 25 POINTS

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

♦ **RACE**
Chauve-Souris

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Dents et ergots aiguisés (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Vol

Ergots transperçants **ACTIF** – La meilleure arme des Chauve-souris de Guerre est leur paire d'ergots transperçants, capables de perforer une armure avec une facilité glaçante.

Cette figurine gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blesser quand elle porte ses Coups lors d'un Tour où elle a Chargé.

Piqué **ACTIF** – Quand une Chauve-souris de Guerre survole une proie, elle peut tenter de l'agripper avec ses griffes et de la jeter au sol.

Si cette figurine Charge au Combat, choisissez une unique figurine ennemie sur un socle de 25mm au-dessus de laquelle cette figurine s'est Déplacée et jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, la figurine choisie est immédiatement Jetée à Terre.

La grande forteresse de Gundabad abrite bien plus que des Orques en ses murs ; au plus profond de ses cavernes et de ses geôles de fer d'autres créatures sont élevées pour la guerre. Les Chauve-souris de Guerre n'en sont qu'un exemple : d'énormes, monstrueuses bêtes qui volent au-devant des Orques quand ils partent en campagne. Depuis le ciel, leurs ergots aiguisés comme des rasoirs arrachent les ennemis du sol pour les jeter plus loin, en faisant des cibles faciles pour les Orques et les autres Chauve-souris.



BERSERKER DE GUNDABAD 15 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	4	5+	4	5	2	1	4+	8+

♦ **RACE**
Orque

♦ **FACTION**
Gundabad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Berserker de Gundabad peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arme à deux mains..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe)

Insensible à la Douleur **PASSIF** – Lorsqu'ils sont aspirés dans leur folie meurtrière, les Berserkers de Gundabad peuvent ignorer des blessures qui tueraient des Orques inférieurs.

Lorsque cette figurine subit une Blessure, jetez 1D6. Sur un 6 naturel, la Blessure est sauvegardée.

Courant au-devant des Orques venus de Gundabad, les Berserkers sont des tueurs infatigables et brutaux, plus sauvages encore que le reste de leur race. Ces imposantes masses de muscles et de méchanceté bestiale ne sont dirigées que par leur besoin de répandre le sang et de massacrer ceux sur qui elles sont lâchées. Très endurants, les Berserkers de Gundabad sont les premiers guerriers à atteindre les lignes ennemies et peuvent continuer le combat malgré des blessures qui tueraient leurs semblables plus faibles.



TROLL DE GUNDABAD.....120 POINTS

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

◇ **RACE** Troll ◇ **FACTION** Gundabad ◇ **TYPE D'UNITÉ** Guerrier, Infanterie, Monstre ◇ **Socle** 80mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Gourdin.

Gourdin **ACTIF** – Quand un Troll de Gundabad porte ses Coups avec le Gourdin, il compte comme ayant la Règle Spéciale **Coup Puissant**. De plus, toute figurine touchée mais pas tuée par le Gourdin doit jeter 1D6 à la fin du Combat. Sur un résultat de 3+, la figurine est immédiatement Jetée à Terre.

OPTIONS

- Échanger le Gourdin contre des Gantelets.....10 points

Gantelets **ACTIF** – Un Troll de Gundabad équipé de Gantelets augmente sa caractéristique d'Attaques à 4.

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe), Imposant (4), Grande Cible, Terreur

Les terrifiants Trolls de Gundabad sont parmi les créatures les plus mortelles à servir Azog. Ces gigantesques monstres dominent les Trolls des autres régions de la Terre du Milieu, et leur cuir épais est recouvert d'une épaisse armure de plates. Certains Trolls de Gundabad sont armés de grands gourdins de bois pour écraser leurs ennemis, tandis que d'autres se battent avec une paire de gantelets tranchants, parfaits pour éclaircir les rangs ennemis. Quand un Troll de Gundabad se jette dans la mêlée, il sème la destruction sur son passage, pour ses alliés comme pour ses ennemis.



OGRE DE GUNDABAD.....60 POINTS

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

◇ **RACE** Troll ◇ **FACTION** Gundabad ◇ **TYPE D'UNITÉ** Guerrier, Infanterie, Monstre ◇ **Socle** 50mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe), Imposant (3), Terreur

Charge Implacable **ACTIF** – Si Azog l'ordonne, les Ogres de Gundabad chargeront directement vers l'ennemi, même s'il leur faut pour cela passer à travers leurs propres rangs.

Cette figurine peut se Déplacer à travers les **Orques, Gobelins** et **Chauve-souris** alliés quand elle Charge au Combat, mais pas quand elle est forcée de se Déplacer par les effets d'un Pouvoir Magique ou d'une Règle Spéciale ennemie. Chaque allié au travers duquel l'Ogre s'est ainsi déplacé subit immédiatement une Touche de Force 3. Cette figurine peut finir son Mouvement superposée sur d'autres figurines alliées, mais toute figurine alliée qu'elle recouvre ainsi sera automatiquement tuée.

Plus petits et moins pesants que les Trolls de Gundabad, les Ogres représentent une menace différente au sein des armées de l'Orque Pâle. Tandis que les Trolls se montrent plutôt patauds sur le champ de bataille, les Ogres sont bien plus agiles et rapides que l'infanterie quand ils chargent. Cependant, les Ogres se soucient peu des Orques aux côtés desquels ils combattent et les écraseront sans ménagement en courant vers leur adversaire.





Torturés et mutilés à Gundabad, ces Trolls ont été transformés au point de peut-être devenir les plus abominables bêtes de guerre d'Azog. Leurs membres ont été remplacés par des masses et des fléaux hérissés de pointes, tandis que des chaînes relient leurs orbites à l'Orque qui se tient au sommet du monstre pour le contrôler. En tirant sur ces chaînes, le commandant Orque peut diriger le Troll Brute sur le champ de bataille, faisant exploser les rangs ennemis et écrasant tous ceux qui se trouvent sur le chemin de ce béhémoth inarrêtable.

TROLL BRUTE120 POINTS

COMPOSITION

Un Troll Brute est composé d'un Commandant Orque et du Troll Brute lui-même, qui utilisent les profils suivants :

COMMANDANT ORQUE

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUSS.	VOL.	DESTIN
6"	5	5+	5	6	2	2	6+	7+	1	1	1
♦ RACE Orque			♦ FACTION Gundabad			♦ Type d'unité Héros, Infanterie			♦ Socle 25mm		

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe)

TROLL BRUTE

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUSS.	VOL.	DESTIN
6"	5	6+	7	6	3	4	6+	9+			
♦ RACE Troll			♦ FACTION Gundabad			♦ Type d'unité Bête de Guerre			♦ Socle 80mm		

ÉQUIPEMENT

Armes de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (5), Sans Peur, Grande Cible, Terreur

Piétinement **ACTIF** – Lorsqu'un Troll Brute Piétine, il inflige 2 Touches d'Impact de Force 10.





TROLL CATAPULTE DE GUNDABAD180 POINTS

COMPOSITION

Un Troll Catapulte de Gundabad est un **Engin de Siège** inhabituel car il utilise un profil combiné pour toute la figurine. Ainsi, la Catapulte n'a pas sa propre Défense ou ses propres Points de Vie et ne peut pas être Ciblée séparément ; à la place, si le Troll est tué, toute la figurine est retirée comme Perte. Le Troll est considéré comme étant le Vétéran de Siège, bien qu'il n'ait pas de Points de Puissance, Volonté ou Destin.

TROLL CATAPULTE DE GUNDABAD

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	4+	8	8	3	5	6+	7+	0	0	0

♦ **Race**
Troll

♦ **Faction**
Gundabad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie,
Monstre, Engin de Siège

♦ **Socle**
160mm

ÉQUIPEMENT

Gants de Métal et Catapulte.

Gants de Métal **ACTIF** – Tout Coup porté par cette figurine est résolu avec une Force de 10. De plus, cette figurine peut relancer le dé pour déterminer la Distance de Projeter quand elle utilise cette Attaque Brutale.

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Anciens Ennemis (Elfe), Imposant (5), Grande Cible, Terreur

Équipage Gobelins **ACTIF** – Les Gobelins sur le dos du Troll seront ravis de rejoindre le combat si leur moyen de transport venait à se retrouver plus près des hostilités.

Si le Troll Catapulte remporte un Combat, alors une fois qu'il a porté ses Coups, les Gobelins peuvent porter 1D6 Coups supplémentaires en suivant toutes les règles habituelles. Leurs Coups sont résolus avec une Force de 3. Notez que si le Troll Catapulte utilise une Attaque Brutale qui termine immédiatement le Combat, les Gobelins n'ont pas l'occasion de porter leurs Coups.

TROLL CATAPULTE DE GUNDABAD (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Catapulte	12" - 96"	10	-	-

RÈGLES SPÉCIALES

Tir de Volée

Catapulte **ACTIF** – La Catapulte sur le dos du Troll Catapulte peut Tirer de la même façon qu'un **Engin de Siège** classique ; elle a une Portée de 12"-96" et une Force de 10. La Catapulte peut Tirer même si le Troll s'est Déplacé et même s'il s'est Déplacé de tout son Mouvement ; cependant, dans ces deux cas de figure, elle ne Touchera que sur un 6 naturel. La Catapulte peut Tirer même si le Troll est Engagé au Combat ; cependant, si elle obtient un 1 naturel pour Toucher dans ce cas-là, elle dysfonctionne et le Troll subit une Blessure.

La Catapulte n'a pas d'Équipage conventionnel et peut donc toujours Tirer tant que le Troll est en vie. De plus, les autres figurines ne peuvent pas Tirer avec cette Catapulte en tant que Servants Inexpérimentés. De plus, à la différence des autres Engins de Siège, la Catapulte ne peut pas être détruite par une figurine ennemie qui passerait un Tour entier au contact socle à socle avec.

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.

LA FORÊT NOIRE



LA REINE DES ARAIGNÉES **LEGACY**120 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	3	0

♦ **RACE**
Araignée

♦ **Faction**
Dol Guldur

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Chélicères (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Charge Monstrueuse, Mouvement Éclair, Terreur, Venin

Engence **ACTIF** – Aussitôt appelée, l'engence de la Reine des Araignées jaillit des nids sur son abdomen et se jette vers ceux considérés comme des proies faciles.

Au début de son Activation, la Reine des Araignées peut dépenser un ou plusieurs Points de Volonté qu'il lui reste pour invoquer un Essaim. Pour chaque Point de Volonté ainsi dépensé, positionnez un unique Essaim n'importe où à moins de 3" de la Reine des Araignées. Les Essaims placés de cette manière ne peuvent jamais être au contact socle à socle avec les figurines ennemies mais peuvent être placés au sein des Zones de Contrôle des figurines ennemies. Les Essaims peuvent être Activés dès le Tour où ils ont été invoqués. En revanche, ils ne peuvent être Activés dans le cadre d'un Élan ou une Marche Héroïque annoncé par une figurine alliée ce Tour-ci, car ils n'étaient pas sur le terrain quand l'Action Héroïque a été déclarée. Les Essaims ne sont jamais pris en compte pour déterminer si une Armée est Démoralisée ou en Déroute, qu'ils soient sur la table ou retirés comme Pertes.

ESSAIM

Un Essaim utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	3	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Araignée

♦ **Faction**
Dol Guldur

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Chélicères (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées, Mouvement Éclair



ARAIGNÉE GÉANTE DE LA FORÊT NOIRE 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	5+	5	3	2	2	7+	8+

◇ Race Araignée	◇ Faction Dol Guldur	◇ Type d'Unité Guerrier, Infanterie, Bête	◇ Socle 60mm
---------------------------	--------------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Chélicères (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Chélicères), Mouvement Éclair, Terreur

Toile d'Araignée **ACTIF** – Les plus grandes araignées de la Forêt Noire peuvent utiliser leurs toiles pour immobiliser leurs victimes avant d'attaquer.

Une Araignée Géante de la Forêt Noire peut Tirer des toiles d'araignées ; celles-ci sont considérées comme des Armes de Jet avec une Portée de 8". Si une figurine est Touchée par un tir de toile d'Araignée Géante de la Forêt Noire, ne Jetez pas pour Blessé. À la place, la figurine compte immédiatement comme subissant les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement* ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si l'Araignée Géante devait être retirée comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté.

Si une figurine de **Cavalerie** est Touchée par cette Attaque de Tir, ne jetez pas pour savoir quelle partie de la figurine (cavalier ou **Monture**) est Touchée ; les deux sont atteints automatiquement. Un **Héros** Touché par une toile peut dépenser un Point de Destin pour prévenir ses effets. S'il le fait, réduisez ses Points de Destin de 1 et la toile n'a pas d'effet. Si le **Héros** est une figurine de **Cavalerie**, alors un Point de Destin dépensé ainsi préviendra les effets sur le cavalier et la **Monture**.

La Forêt Noire est le sombre repaire de nombreuses menaces rampantes et sinistres, corrompues par le pouvoir maléfique qui imprègne les lieux. Mais de toutes les immondes créatures qui habitent les branchages de la canopée, aucune ne sont devenues plus viles et déformées que les Araignées Géantes, d'énormes arachnides dotées d'une intelligence sournoise et d'un goût prononcé pour le sang. Nombre de voyageurs sont tombés dans les pièges de ces créatures, empêtrés dans les épaisses toiles collantes destinées à attraper les proies.



ARAIGNÉE CHASSERESSE DE LA FORÊT NOIRE 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	5	3	2	2	8+	8+

◇ Race Araignée	◇ Faction Dol Guldur	◇ Type d'Unité Guerrier, Infanterie, Bête	◇ Socle 40mm
---------------------------	--------------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Chélicères (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Chélicères), Discrétion, Mouvement Éclair, Terreur

Traqueuses Silencieuses **PASSIF** – Ces créatures sont des chasseuses hors-pair, capables de se fondre dans la forêt sombre qui leur sert de foyer pour mieux traquer leur proie.

Si une Araignée Chasserresse de la Forêt Noire se trouve à l'intérieur d'un décor boisé (comme une forêt) ou est partiellement cachée par un décor boisé, alors elle ne peut pas être vue par les figurines ennemies à moins qu'elles ne soient à moins de 6" de l'Araignée Chasserresse de la Forêt Noire.

Bien que plus petites que leurs cousines difformes, les Araignées Chasseresses de la Forêt Noire ne sont pas moins mortelles et se révèlent même être une variété bien plus vicieuse une fois la chasse entamée. La plus petite taille de ces créatures octopodes leur permet de se faufiler sans attirer l'attention dans les branches des arbres de la forêt, et elles ne se révèlent qu'une fois que leur proie n'est plus en mesure de leur échapper. Si les nids de ces effrayantes créatures venaient à être dérangés, elles attaqueraient sans hésiter et mettraient en pièces les intrus.



WARG DES OMBRES.....8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	7+

◇ **Race**
Warg

◇ **Faction**
Gundabad

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

◇ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Dents et griffes (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Vision à travers les Ombres

Les Wargs des Ombres utilisés par les Chasseurs Orques sont d'une race bien plus sinistre que les autres Wargs de la Terre du Milieu. Plus intelligents que les créatures enragées d'Isengard et du Mordor, les Wargs des Ombres ont des sens supérieurs qui donnent l'impression qu'ils peuvent voir derrière les angles des murs ou trouver des proies normalement invisibles au regard. De nombreux guerriers se sont crus en sécurité de ces bêtes féroces et ont finalement fini déchiquetés par leurs griffes et leurs crocs acérés.



NUÉE DE CHAUVES-SOURIS..... 35 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	1	6+	3	3	2	4	8+	9+

◇ **Race**
Chauve-souris

◇ **Faction**
Dol Guldur

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

◇ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Vol

Nuée Aveuglante **ACTIF** – Ceux pris dans une nuée peinent à voir ou se défendre, vulnérables à tout ce qui les attaque.

À Dol Guldur, comme dans beaucoup des sombres forteresses abandonnées à l'ennemi, on trouve des nuées de Chauves-souris dans la pénombre des salles obscures. Affamées et sanguinaires, elles sortent parfois à la nuit tombée en quête de nourriture sous les frondaisons de la Forêt Noire. Seules, elles sont une nuisance ; en groupe, elles deviennent un nuage noir de griffes et de crocs, aveuglant et lacérant leurs victimes. Le vol de ces créatures annonce souvent l'assaut de créatures plus terribles encore – araignées géantes, Wargs des ombres, ou pire encore.

Les figurines ennemies Engagées au Combat avec une Nuée de Chauves-souris divisent par deux leur valeur de Combat.



LA MONTAGNE SOLITAIRE





SMAUG.....700 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	9	2+	9	9	4	20	4+	4+

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	6	0

♦ **RACE**
Dragon

♦ **FACTION**
Erebor

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

♦ **Socle**
231x133mm ovale

ÉQUIPEMENT

Dents tranchantes et griffes acérées (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Anciens Ennemis (Nain), Imposant (20), Sans Peur, Vol, Émissaire du Mal (18"), Grande Cible, Charge Monstrueuse, Résistant à la Magie, Terreur

Cracheur de Feu **ACTIF** – Le souffle enflammé de Smaug a apporté la mort et la ruine à quantité d'adversaires et à des villes entières.

Cracher du Feu est considéré comme une Attaque de Tir. Cela compte comme un tir d'Arc avec une Portée de 18". Si le tir Touche une figurine, alors la figurine Touchée et toutes les figurines à moins de 2" de celle-ci subissent immédiatement une Touche de Force 10, et toute figurine qui subit une Blessure non sauvegardée par ce tir est immédiatement tuée et retirée comme Perte.

Toute figurine Touchée par cette Attaque de Tir mais pas tuée est immédiatement *Incendiée*. Il s'agit d'une Attaque Enflammée, aussi les figurines insensibles à ce type d'effet sont immunisées à cette Attaque de Tir.

Corps Inamovible **PASSIF** – Peu nombreux sont ceux qui peuvent sérieusement menacer Smaug, à cause de son immense carrure.

Smaug ne peut jamais être Jeté à Terre et ne peut pas être forcé à se Déplacer par des Pouvoirs Magiques ou des Règles Spéciales adverses. S'il perd un Jet de Duel, il n'est jamais considéré comme Bloqué et ne Recule pas – c'est son adversaire qui Recule à la place.

Écaille Manquante **PASSIF** – Même si Girion s'est montré incapable d'abattre la bête, il est parvenu à déloger une écaille de son épaisse cuirasse, juste sous l'aile gauche, ce qui provoquera un jour la chute de Smaug.

Si une figurine obtient un résultat de 6 naturel avec une Attaque de Tir lorsqu'elle Cible Smaug, puis qu'elle parvient à Blessier, alors Smaug perd un nombre de Points de Vie égal à la Force de l'Arme de Tir.

Élan Implacable **ATTAQUE BRUTALE** – Peu de créatures dans la Terre du Milieu peuvent soutenir la puissance draconienne de Smaug l'Implacable.

Au lieu de porter ses Coups, Smaug peut choisir à la place de porter une unique Touche de Force 9 sur chaque figurine adverse contre laquelle il est Engagé en Combat.

« **Je suis le Feu, je suis la Mort** » **PASSIF** – Smaug peut produire de grandes quantités de flammes et est donc naturellement résistant aux feux les plus ardents.

Smaug est immunisé aux Attaques Enflammées.

Titanesque **PASSIF** – Smaug est si immense qu'il reste toujours une cible facile pour les ennemis qui tentent de l'abattre.

Les figurines ennemies peuvent toujours Cibler Smaug avec des Attaques de Tir même si celui-ci est Engagé au Combat. Si elles le font, elles n'ont pas besoin de faire de Test de Trajectoire pour savoir si elles Touchent les figurines alliées avec lesquelles Smaug est Engagé au Combat.

Calamité du Nord **PASSIF** – La réputation redoutable de Smaug le précède, pas seulement pour la rage indicible dont il peut faire preuve, mais aussi pour sa maîtrise sournoise de l'art de la manipulation.

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

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	4+
Dissipation	12"	5+

Les Tréfonds des MONTS BRUMEUX



« Au sud de Fondcombe, elles s'élevaient toujours plus haut et s'incurvaient vers l'ouest ; et sur les contreforts de la chaîne principale s'entassait, toujours plus large, un pays de morues collines et de profondes vallées remplies d'eaux turbulentes. »

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



Les Nains de Khazad-dûm ont creusé trop profondément à la recherche de richesses, et ont réveillé l'ombre et la flamme enfouie dans les ténèbres : un Balrog de Morgoth, démon de l'ancien monde, avide de punir ceux l'ayant tiré de sa torpeur. Être de flammes enveloppé d'un nuage d'ombre, cette créature terrifiante est peut-être l'adversaire le plus mortel qui soit, capable d'invoquer de gigantesques armes enflammées. Aucun mortel qui s'est opposé au Balrog n'a vécu assez longtemps pour s'en vanter, et même les êtres dotés d'un grand pouvoir ne peuvent espérer le vaincre facilement.

LE BALROG350 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
8"	10	3+	9	9	4	10	3+	5+	0	10	0

♦ **RACE**
Esprit

♦ **FACTION**
Moria

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Énorme Arme de base enflammée et Fouet incandescent.

Fouet Incandescent **ACTIF** – Le Fouet incandescent est une Arme de Jet avec une Portée de 8" et une Force de 7. De plus, une figurine Touchée mais non tuée par cette arme est placée au contact socle à socle avec le Balrog, à un emplacement choisi par le joueur qui contrôle le Balrog. Une figurine de **Cavalerie** Touchée par cette arme est ramenée dans son ensemble au contact du Balrog.

Si, pour quelque raison que ce soit, la figurine ne peut pas être ramenée au contact socle à socle avec le Balrog, alors elle n'est pas déplacée. Si une figurine déplacée ainsi devait entrer au contact socle à socle avec des figurines ennemies autres que le Balrog, alors ces figurines ne compteraient pas comme étant Engagées au Combat avec la figurine déplacée (à moins qu'elles ne la Chargent par la suite). Il s'agit d'une Attaque Enflammée, donc une figurine immunisée aux Attaques Enflammées est immunisée contre cette attaque.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (10), Sans Peur, Émissaire du Mal (18"), Grande Cible, Résistant à la Magie, Terreur

Maître des Gobelins **PASSIF** – Le Balrog est un être de pure terreur, et les Gobelins ont bien plus peur de lui que de n'importe lequel de leurs adversaires.

Les **Gobelins** de la **Moria** alliés à moins de 6" du Balrog réussissent automatiquement tout Test de Bravoure qu'ils sont amenés à effectuer.

Flamme d'Udûn **PASSIF** – Créature de flammes, le Balrog est capable de maîtriser et de conjurer un feu mystique.

Le Balrog n'est jamais considéré comme étant Désarmé. De plus, à la fin d'un Combat impliquant le Balrog, toute figurine ayant subi une Blessure de la part du Balrog (même si la Blessure est sauvegardée) et n'a pas été tuée doit jeter 1D6. Sur un résultat de 6 naturel, la figurine subit immédiatement les effets de la Règle Spéciale *Incendie*.

Si une figurine est immunisée aux Attaques Enflammées, elle peut être Blessée normalement par les Coups du Balrog, mais ne subit pas les effets de la Règle Spéciale *Incendie*. Le Balrog est lui-même immunisé aux Attaques Enflammées.

Démon de l'Ancien Monde **PASSIF** – Démon d'un âge révolu, le Balrog est un être quasiment inarrêtable.

Le Balrog peut déclarer un Combat Héroïque gratuit chaque Tour. De plus, les Règles Spéciales et les Équipements qui devraient tuer instantanément le Balrog (comme le *Drain d'Âme* du Roi des Morts ou la *Lame de Morgul*) lui retirent à la place seulement la moitié de ses Points de Vie de départ.



LE GUETTEUR DE L'EAU200 POINTS

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
1	5	1

♦ **RACE**
Kraken

♦ **FACTION**
Moria

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

♦ **Socle**
130mm

ÉQUIPEMENT

Tentacules (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (6), Émissaire du Mal (12"), Grande Cible, Résistant à la Magie, Terreur

Nombreux Tentacules **PASSIF** – Chaque tentacule perdu par le Guetteur diminue un peu plus la menace qu'il représente.

Lorsque les Points de Vie du Guetteur sont réduits à 3 ou moins, son nombre d'Attaques est également réduit à 3.

Créature des Eaux **PASSIF** – Monstre aquatique, le Guetteur se révèle encore plus mortel dans son habitat naturel.

Le Guetteur de l'Eau n'est jamais ralenti quand il se Déplace dans une Zone Aquatique, peut Tirer même en Eaux Profondes, et compte toujours comme ayant obtenu un résultat de 6 à ses Tests de Nage. De plus, tant qu'il est dans une Zone Aquatique, le Guetteur de l'Eau augmente sa valeur de Mouvement à 8" et gagne la Règle Spéciale **Charge Monstrueuse**.

Au fond des eaux sombres et troubles s'étendant devant la Porte Ouest de la Moria se tapit une créature d'une indicible horreur : le Guetteur de l'Eau. Observant silencieusement sous la surface, il est prêt à saisir de ses tentacules quiconque perturbe les eaux du lac, l'entraînant dans les profondeurs ou le jetant dans sa gueule béante. Nul ne sait comment le Guetteur de l'Eau s'est retrouvé dans le lac de la Porte Ouest, mais est certain qu'il y a bien longtemps qu'il observe les allées et venues devant la Porte, bien avant l'arrivée de la Communauté.

Depuis les Profondeurs **ACTIF** – Le Guetteur se cache sous la surface de l'eau, attendant son heure pour frapper.

Le Guetteur ne peut jamais faire partie de la Troupe d'un autre **Héros**. Quand vous déployez votre Armée, ne déployez pas le Guetteur : gardez-le de côté. Durant la Phase d'Initiative, après avoir déterminé quel joueur avait l'Initiative, vous devez annoncer si vous souhaitez faire arriver le Guetteur en jeu. Si vous voulez le faire rentrer, jetez un D6 : sur un résultat de 3+, le Guetteur est prêt à rentrer. Si ce jet est raté, vous devrez continuer à jeter un D6 lors de chaque Phase d'Initiative jusqu'à le réussir.

Quand le Guetteur est prêt à arriver en jeu, placez-le immédiatement n'importe où sur le champ de bataille. Cependant, le Guetteur ne peut pas déplacer des figurines en rentrant de cette manière.

Le Guetteur ne peut pas Charger durant le Tour où il arrive en jeu, mais peut autrement agir normalement.

Ventouses **ACTIF** – Le Guetteur agrippe de ses tentacules ses succulentes proies et les ramène à lui.

Durant la Phase de Tir, le Guetteur de l'Eau peut effectuer 1D6 Attaques de Tir. Elles ont une Portée de 6", une Force de 3 et ne nécessitent pas de Tests de Trajectoire.

Le Guetteur peut Tirer même s'il s'est Déplacé de plus de la moitié de sa valeur de Mouvement, et ne subit pas de malus de -1 sur ses Jets pour Toucher quand il s'est Déplacé.

De plus, toute figurine Touchée par un tentacule mais non tuée est placée au contact socle à socle avec le Guetteur de l'Eau, à un emplacement choisi par le joueur qui contrôle le Guetteur de l'Eau. Une figurine de **Cavalerie** Touchée de cette façon est ramenée dans son ensemble au contact du Guetteur de l'Eau.

Si, pour quelque raison que ce soit, la figurine ne peut pas être ramenée au contact socle à socle avec le Guetteur de l'Eau, alors elle n'est pas déplacée. Si une figurine déplacée ainsi devait entrer au contact socle à socle avec des figurines ennemies autres que le Guetteur de l'Eau, alors ces figurines ne compteraient pas comme étant Engagées au Combat avec la figurine déplacée (à moins qu'elles ne la Chargent par la suite).

Le Guetteur de l'Eau peut Tirer même s'il est Engagé en Combat.

Tiré dans les Bas-fonds **ATTAQUE BRUTALE** – Quand il en a l'occasion, le Guetteur enserre de ses tentacules sa victime et l'entraîne vers sa tombe aquatique.

Au lieu de porter ses Coups, si le Guetteur est à moins de 6" d'une Zone Aquatique, il peut utiliser cette Attaque Brutale. S'il le fait, choisissez une unique figurine ennemie qui était Engagée dans le Combat et jetez un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine subit une Blessure et, si la Blessure n'est pas sauvegardée, la figurine est immédiatement tuée.

Le Guetteur est alors retiré du champ de bataille et vous devez à nouveau jeter un dé pour le faire rentrer de la façon décrite dans la Règle Spéciale *Depuis les Profondeurs*.



DURBÛRZ, ROI GOBELIN DE LA MORIA 75 POINTS

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

♦ Race Gobelin	♦ Faction Moria	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
--------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Poigne de Fer **ACTIF** – Durbûrz gouverne par la peur et la malveillance, exigeant une loyauté sans faille de ses sujets qui tremblent à l'idée de le décevoir.

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

Autorité Inflexible **ACTIF** – Durbûrz exige une cruauté absolue de la part de ses sujets et ne tolère aucun échec.

Une fois par partie, au début de n'importe quelle Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Durbûrz peut déclarer qu'il utilise cette capacité. Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, les **Gobelins** alliés à moins de 6" de Durbûrz bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs Jets pour Blessier quand ils portent leurs Coups. Cependant, tout autre **Gobelin** allié à moins de 6" de Durbûrz qui perd un Jet de Duel (à l'exception de ceux qui Soutiennent) doit lancer 1D6 après que tous les Coups ont été portés contre lui. Sur un résultat de 1, ce **Gobelin** subit une Blessure.



GRÔBLOG **LEGACY** 55 POINTS

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

♦ Race Gobelin	♦ Faction Moria	♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique	♦ Socle 25mm
--------------------------	---------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et la Couronne de Mithril.

La Couronne de Mithril **ACTIF** – La Couronne de Mithril est un Équipement **Unique**. Les **Gobelins** de la **Moria** alliés à moins de 3" de Grôblog gagnent la Règle Spéciale *Imposant* (2).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Depuis qu'il a trouvé quelques morceaux de Mithril au fond d'un vieux coffre au trésor, Grôblog a connu une ascension fulgurante. En l'espace de quelques années, il a trahi, assassiné et manipulé son monde pour atteindre le rang suprême. Ses serviteurs font preuve d'une détermination et d'un dévouement hors norme ; est-ce dû aux enchantements de sa couronne de mithril, ou à l'œuvre d'une magie plus sombre encore ?



DRÛZHAG, LE BELLUAIRE..... 80 POINTS

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

♦ **RACE**
Gobelin

♦ **FACTION**
Moria

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Maître des Étendues Sauvages **PASSIF** – *Le contrôle que Drûzhag exerce sur les bêtes sauvages est sans égal – et l'on dit même qu'elles donneraient leur vie pour le protéger dans une fureur bestiale.*

Les **Bêtes** alliées à moins de 12" de Drûzhag peuvent utiliser ses valeurs de Bravoure et d'Intelligence plutôt que les leurs lorsqu'elles passent un Test de Courage ou d'Intelligence.

De plus, chaque fois que Drûzhag subit une Blessure, avant de lancer tout Jet de Destin, il peut lancer un D6. Sur un résultat de 2+, il peut choisir une unique **Bête** à moins de 2" de lui. Cette dernière subit la Blessure à sa place. Les Jets de Destin peuvent ensuite être réalisés normalement.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Rage Bestiale	6"	3+
Frénésie (Bête)	Lanceur	3+
Ronces Enchevêtrées	Lanceur	4+



NUÉE DE CHAUVES-SOURIS..... 35 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
12"	1	6+	3	3	2	4	8+	9+

♦ **RACE**
Chauve-souris

♦ **FACTION**
Moria

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Vol

Nuée Aveuglante **ACTIF** – *Ceux pris dans une nuée peinent à voir ou se défendre, vulnérables à tout ce qui les attaque.*

Les figurines ennemies Engagées au Combat avec une Nuée de Chauves-souris divisent par deux leur valeur de Combat.

Nichées dans les cavernes des Monts Brumeux, des nuées de chauves-souris sanguinaires rôdent dans l'ombre, attendant leur proie. Seules, elles sont une nuisance ; en groupe, elles deviennent un nuage noir de griffes et de crocs, aveuglant et lacérant leurs victimes. Le vol de ces créatures annonce souvent l'assaut d'une horde goblin surgissant des ténèbres – voire quelque chose de bien pire.



Ashrâk a été mordu par une araignée venimeuse, et fut abandonné à une mort probable par ses proches. Pourtant, il ne mourut pas. À la place, le venin fusionna avec son sang, le rendant plus dangereux que jamais et le dotant d'une affinité naturelle avec les araignées. Il se murmure même qu'il peut appeler à lui sa nouvelle famille lorsqu'il le désire.

ASHRÂK **LEGACY** 60 POINTS

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

◆ **Race**
Gobelin

◆ **Faction**
Moria

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

◆ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

Les Araignées Chasseresses de la Forêt Noire dans la Troupe d'Ashrâk peuvent être améliorées en Araignées Venimeuses pour +2pts par figurine. Les Araignées Venimeuses gagnent la Règle Spéciale Venin.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Toucher Mortel **PASSIF** – Le venin qui court dans les veines d'Ashrâk est assez puissant pour paralyser ceux qui le touchent.

Toute figurine qui inflige une ou plusieurs Blessures à Ashrâk au Combat ou subit une ou plusieurs Blessures de la part d'Ashrâk au Combat doit immédiatement lancer un D6. Sur un résultat de 4+, la figurine compte immédiatement comme subissant les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement* ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si Ashrâk devait être retiré comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté.

Frère des Araignées **PASSIF** – Les araignées qui parcourent les Monts Brumeux ne voient plus Ashrâk comme un Gobelin, mais comme l'un des leurs.

Seules les figurines avec le mot-clef **Araignée** peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » et des Actions Héroïques d'Ashrâk. De plus, tant qu'il est à moins de 3" d'une **Araignée** alliée, Ashrâk gagne la Règle Spéciale *Terreur*.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Frénésie (Araignée)	Lanceur	3+
Injonction	12"	4+



ARAIGNÉE CHASSERESSE DE LA FORÊT NOIRE 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	5	3	2	2	8+	8+

◇ Race Araignée	◇ Faction Dol Guldur	◇ Type d'Unité Guerrier, Infanterie, Bête	◇ Socle 40mm
---------------------------	--------------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Chélicères (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Chélicères), Discrétion, Mouvement Éclair, Terreur

Bien que plus petites que leurs cousines difformes, les Araignées Chasseresses de la Forêt Noire ne sont pas moins mortelles et se révèlent même être une variété bien plus vicieuse une fois la chasse entamée. La plus petite taille de ces créatures octopodes leur permet de se faufiler sans attirer l'attention dans les branches des arbres de la forêt, et elles ne se révèlent qu'une fois que leur proie n'est plus en mesure de leur échapper. Si les nids de ces effrayantes créatures venaient à être dérangés, elles attaqueraient sans hésiter et mettraient en pièces les intrus.

Traqueuses Silencieuses PASSIF – Ces créatures sont des chasseuses hors-pair, capables de se fondre dans la forêt sombre qui leur sert de foyer pour mieux traquer leur proie.

Si une Araignée Chasseresse de la Forêt Noire se trouve à l'intérieur d'un décor boisé (comme une forêt) ou est partiellement cachée par un décor boisé, alors elle ne peut pas être vue par les figurines ennemies à moins qu'elles ne soient à moins de 6" de l'Araignée Chasseresse de la Forêt Noire.

Ashrâk peut améliorer cette unité aux conditions précisées dans son profil. Elle suit alors le profil suivant :

ARAIGNÉE VENIMEUSE 22 POINTS

PROFIL, ÉQUIPEMENT, RÈGLES SPÉCIALES

cf. Araignée Chasseresse de la Forêt Noire.

RÈGLES SPÉCIALES SUPPLÉMENTAIRES

Venin



TRAQUEUR GOBELIN DE LA MORIA.....7 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	3	4+	3	4	1	1	8+	7+

◇ Race Gobelin	◇ Faction Moria	◇ Type d'Unité Guerrier, Infanterie	◇ Socle 25mm
--------------------------	---------------------------	---	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme à deux mains et Armes de Jet.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Assassin, Discrétion

Certains Gobelins ne brillent au combat que par la trahison : tapis dans l'ombre, ils frappent sans prévenir dans les tunnels obscurs de la Moria. Ces traqueurs gobelins sont souvent employés par des chefs ambitieux pour éliminer un rival ou mater une rébellion. Bien que plus habiles que leurs congénères, ils excellent surtout lorsqu'ils parviennent à acculer leur proie en surnombre.



CAPITAINE GOBELIN DE LA MORIA..... 40 POINTS

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

◇ **Race**
Gobelin

◇ **Faction**
Moria

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Arc orque..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Que ce soit par la ruse, la trahison ou tout simplement la force brute, les Capitaines Gobelins savent se maintenir à la tête de leur bande. Bien qu'ils n'aient pas les compétences martiales et tactiques des autres races, ces Gobelins ne doivent pas être pris à la légère, car leurs assauts sauvages peuvent dérouter même les plus compétents des soldats, même pour un instant.



GUERRIER GOBELIN DE LA MORIA..... 4 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	2	5+	3	4	1	1	8+	8+

◇ **Race**
Gobelin

◇ **Faction**
Moria

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

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

- Arc orque..... 1 point
- Bouclier..... 1 point
- Lance..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Depuis la chute de Khazad-dûm, les couloirs de l'ancien royaume Nain ont été envahis par des hordes de viles créatures : les Gobelins. Ne quittant que rarement leur sombre repaire, si ce n'est à la faveur de la nuit, les Gobelins de la Moria haïssent les rayons du soleil et se sont habitués à se battre dans l'obscurité totale qui recouvre maintenant la Moria. Les Gobelins font preuve d'une agilité incroyable, se déplaçant avec aisance parmi les affleurements rocheux et sur les murs pour se jeter sur les intrus.



TAMBOUR GOBELIN DE LA MORIA..... 75 POINTS

Le profil du Tambour Gobelin de la Moria est composé de deux Batteurs de Tambour Gobelins de la Moria et compte comme deux figurines. Les Batteurs de Tambour Gobelins de la Moria utilisent le profil suivant :

BATTEUR DE TAMBOUR GOBELIN DE LA MORIA

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	2	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **Race**
Gobelin

♦ **Faction**
Moria

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Tambour Gobelin de la Moria **ACTIF** – *Fabrique de métal grossier, d'os et de peau tannée, le tambour des Gobelins de Moria produit un roulement sourd et répétitif.*

Un Tambour Gobelin de la Moria est toujours sur un socle de 25mm et doit être déployé au contact socle à socle avec l'un de ses Batteurs Gobelins de la Moria durant le déploiement. Un Tambour Gobelin de la Moria est un Objet Lourd sur lequel il est possible de Tirer normalement. Il a une Défense de 10 et 3 Points de Vie. Si, durant la Phase Finale d'un Tour, une figurine ennemie est au contact socle à socle avec le Tambour Gobelin de la Moria, que cette figurine n'a rien fait durant le Tour à l'exception de son Mouvement (i.e., elle n'a pas Tiré, Lancé de Pouvoir Magique, été Engagée au Combat) et qu'elle n'a pas été affectée par un Pouvoir Magique ce Tour, alors elle peut mettre hors d'état le Tambour. Retirez-le du jeu.

Tambours dans les Profondeurs **ACTIF** – *Les échos du tambour galvanisent les Gobelins, mais minent la résolution de ceux qui s'opposent à eux.*

Pour que le Tambour fasse effet, au moins un Batteur Gobelin de la Moria doit en jouer. Pour ce faire, le Batteur doit être au contact socle à socle avec le Tambour, ne pas s'être Déplacé ce Tour-ci et ne pas être Engagé au Combat. Tant qu'un Batteur tambourine, le Tambour procure les effets suivants :

- Les **Gobelins** de la **Moria** alliés gagnent un bonus de +1 sur tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.
- Les figurines ennemies subissent un malus de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.
- Les **Gobelins** de la **Moria** alliés à moins de 18" du Tambour comptent comme étant à Portée d'une Bannière.
- Tant qu'un Batteur tambourine, le Tambour Gobelin de la Moria compte comme une Bannière au regard des Points de Victoire.

Passer le Tambour **ACTIF** – *Tant que le Tambour est battu, la horde se maintient – s'il venait à se taire, d'autres accourraient pour redonner la cadence.*

Si un Batteur Gobelin de la Moria est tué, alors il peut passer son Équipement à un Guerrier Gobelin de la Moria à moins de 1" de lui. La figurine choisie devient alors un Batteur Gobelin de la Moria et échange son Équipement contre celui du Batteur tué – remplacez la figurine choisie par celle de feu le Batteur Gobelin de la Moria.



CAPITAINE DES BOUCLERS NOIRS DE LA MORIA **LEGACY** 45 POINTS

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

♦ **Race**
Gobelin

♦ **Faction**
Moria

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Haine (Nain)

Chaque bande de Boucliers Noirs est menée par un capitaine, le combattant le plus endurci de la horde. Ces chefs ont déjà massacré des dizaines d'Elfes et de Nains, démontrant ainsi leur caractère de tueur sanguinaire. Cette disposition pour la violence les rend très populaire chez leurs congénères.



GUERRIER BOUCLIER NOIR DE LA MORIA **LEGACY** 8 POINTS

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

♦ **Race**
Gobelin

♦ **Faction**
Moria

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme de base et Bouclier.

OPTIONS

Un Guerrier Bouclier Noir de la Moria peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Lance..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Haine (Nain)

Les Boucliers Noirs sont de redoutables guerriers Gobelins, des vétérans de nombreuses guerres, notamment contre les Nains. Ils n'acceptent dans leurs rangs que les plus braves et forts de leurs pairs - en fait, ceux capables de se battre avec un équipement pesant et une lourde cape en peau de Warg Blanc. Ceux qui tentent de s'infiltrer dans leurs rangs par imposture sont rapidement et brutalement refoulés.



TAMBOUR DES BOUCLERS NOIRS

DE LA MORIA **LEGACY** 75 POINTS

Le profil du Tambour des Boucliers Noirs de la Moria est composé d'un Batteur de Tambour des Boucliers Noirs de la Moria et d'un Porteur de Tambour des Boucliers Noirs de la Moria et compte comme deux figurines. Ils utilisent le profil suivant :

PORTEUR ET BATTEUR DE TAMBOUR DES BOUCLERS NOIRS DE LA MORIA

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	2	5+	3	5	1	1	7+	8+

◇ **Race**
Gobelin

◇ **Faction**
Moria

◇ **Type d'unité**
Guerrier, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base. Le Porteur de Tambour porte également le Tambour.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Haine (Nain)

Cadence Guerrière **ACTIF** – *Au contraire de ceux employés par leurs congénères d'un moindre rang, les Tambours des Boucliers Noirs sont frappés frénétiquement tout au long de la course de leur porteur.*

Tant que le Batteur et le Porteur de Tambour sont au contact socle à socle et que le Batteur n'est pas Engagé au Combat, alors le Tambour est considéré comme faisant effet. Tant que le Batteur tambourine, il procure les effets suivants :

- Les **Gobelins** de la **Moria** alliés gagnent un bonus de +1 sur tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à passer.
- Les figurines ennemies subissent un malus de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer.
- Les **Gobelins** de la **Moria** alliés à moins de 18" du Tambour comptent comme étant à Portée d'une Bannière.
- Tant que le Batteur tambourine, le Tambour des Boucliers Noirs de la Moria compte comme une Bannière au regard des Points de Victoire.

Passer le Tambour **ACTIF** – *Jouer ou porter le Tambour des Boucliers Noirs est un honneur, aussi, si l'un des « musiciens » tombe au combat, il est très vite remplacé.*

Si le Batteur ou le Porteur de Tambour des Boucliers Noirs de la Moria est tué, alors il peut passer son Équipement à un Guerrier Bouclier Noir de la Moria à moins de 1" de lui. La figurine choisie devient alors un Batteur ou Porteur de Tambour des Boucliers Noirs de la Moria et échange son Équipement contre celui de la figurine tuée – remplacez la figurine choisie par celle de feu le Batteur ou Porteur de Tambour des Boucliers Noirs de la Moria.



CHAMAN GOBELIN DE LA MORIA..... 45 POINTS

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

◇ **Race**
Gobelin

◇ **Faction**
Moria

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Lance et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

D'où certains Gobelins de la Moria tirent leur savoir en magie noire reste un secret bien gardé. Peut-être pratiquent-ils leurs arts sombres dans les recoins obscurs des tunnels, loin des regards. Ces chamans manient une magie aussi brutale que primitive, capable de plonger leurs semblables dans une frénésie meurtrière, les poussant à combattre avec une rage sanglante.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Frénésie (Gobelin de la Moria)	Lanceur	3+
Instiller la Peur	Lanceur	4+
Immobilisation	12"	5+



CHAMAN DES BOUCLERS NOIRS

DE LA MORIA **LEGACY** 50 POINTS

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

◇ **Race**
Gobelin

◇ **Faction**
Moria

◇ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Haine (Nain)

Les Chamans des Boucliers Noirs sont des créatures bossues, ridées et pleines de malice. Ils peuvent faire trembler le sol et voler en éclat les armes de leurs ennemis. Ces derniers voient avec horreur les manches de leurs haches se désagréger, leurs épées perdre leur tranchant et leurs arcs se rompre.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Éboulement	6"	4+
Secousse Sismique	Lanceur	5+



MARAUDEUR WARG **LEGACY** 35 POINTS

Un Maraudeur Warg est une figurine de **Cavalerie** atypique constituée de trois Guerriers Gobelins de la Moria chevauchant un unique Warg en guise de **Monture**. Deux des Guerriers Gobelins de la Moria sont armés d'un Arc orque, tandis que le dernier porte un Bouclier. La figurine est traitée comme une figurine de **Cavalerie** normale, avec les exceptions suivantes :

- Tant que le Guerrier Gobelins de la Moria avec Bouclier reste en vie, toutes les composantes de la figurine de **Cavalerie** bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur de Défense.
- Le Maraudeur Warg ne compte que comme une unique figurine pour le calcul de la Limite d'Arcs de l'Armée.
- Si l'un des Guerriers Gobelins de la Moria souhaite Démonter, alors ils doivent tous Démonter ensemble.

De toutes les bêtes qui chassent sur les pentes des Monts Brumeux, les Wargs Sauvages sont peut-être les plus prolifères et les plus dangereux. Les Gobelins de la Moria s'allient souvent à eux, mais rares sont ceux à posséder la force ou la ruse suffisante pour nouer une association pérenne. Les Maraudeurs Wargs comptent parmi ces exceptions. Il s'agit de petits groupes de Gobelins qui ont obtenu d'un Warg dominant et particulièrement gros qu'il consente à les transporter à la bataille ou lors de missions de reconnaissance - en échange d'un droit exclusif de sustentation sur les victimes pour le Warg.

En chasse **ACTIF** – Sur le dos de leur monture, les archers Gobelins sont capables de tirer dans l'espoir d'apporter à leur Warg un peu de chair fraîche.

Durant la Phase de Tir, un Maraudeur Warg peut réaliser une Attaque de Tir pour chaque Gobelins équipé d'un Arc orque encore en vie sur le Warg. Ces Attaques de Tir peuvent être réalisées même si le Maraudeur Warg s'est Déplacé de plus de la moitié de sa valeur de Mouvement ce Tour-ci, et même s'il est Engagé au Combat.

GUERRIER GOBELIN DE LA MORIA

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	2	5+	3	4	1	1	8+	8+

♦ **Race**
Gobelin

♦ **Faction**
Moria

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et respectivement un Bouclier ou un Arc orque. Ils chevauchent tous les trois le même Warg, tel que décrit dans les règles de **Cavalerie**.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole (uniquement les Guerriers Gobelins)

Union Mortelle **PASSIF** – Un Maraudeur Warg est bien plus dangereux que la simple somme de ses composants, comme la plupart des adversaires de la Moria le savent.

Tant que les Gobelins chevauchent le Warg, la figurine gagne la Règle Spéciale **Terreur** et un bonus de +1 à tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à effectuer. De plus, quand il est au Combat, le Maraudeur Warg gagne une Attaque supplémentaire pour chacun des Gobelins qui chevauchent encore le Warg en plus du premier, dès lors qu'ils n'ont pas Tiré durant la Phase de Tir.



WARG DES OMBRES 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	7+

♦ **Race**
Warg

♦ **Faction**
Moria

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Dents et griffes (Arme de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Vision à travers les Ombres

Lorsqu'ils quittent leurs cavernes à la nuit tombée, les Gobelins sont parfois accompagnés dans leurs chasses par de féroces Wargs des Ombres, avides de proies faciles et de chair fraîche.



Les légendes de Dragons ont marqué l'histoire de la Terre du Milieu de leur souffle de peur. De Scatha et son trésor, à la ruine semée par Smaug ou aux flammes d'Ancalagon le Noir, leur nom évoque le feu et la destruction. Leur férocité dépasse celle de presque toutes les créatures : leurs griffes transpercent l'acier, leurs mâchoires peuvent trancher un Homme en deux. Mais tous les Dragons ne sont pas égaux : certains ont des écailles si épaisses qu'aucune flèche ne peut les percer ; d'autres usent de magie pour tromper leurs adversaires ; et certains déclenchent des torrents de flammes qui réduisent villes et villages en cendres.

DRAGON.....200 POINTS

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

◇ **Race**
Dragon

◇ **Faction**
Moria

◇ **Type d'unité**
Héros, Infanterie, Monstre

◇ **Socle**
130mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque

OPTIONS

Un Dragon peut choisir jusqu'à deux options parmi les suivantes au coût en Points indiqué :

- Cracheur de Feu50 points
- Vol50 points
- Intellect Supérieur50 points
- Cuir Épais.....50 points
- Voix des Wyrms.....50 points

Cracheur de Feu **ACTIF** – Cracher du Feu est considéré comme une Attaque de Tir. Cela compte comme un tir d'Arc avec une Portée de 12". Si le tir Touche une figurine, alors la figurine Touchée et toutes les figurines à moins de 2" de celle-ci subissent immédiatement une Touche de Force 10. Toute figurine qui subit une Blessure non évitée par ce tir est immédiatement tuée et retirée comme Perte. Il s'agit d'une Attaque Enflammée, aussi les figurines insensibles à ce type d'effet sont immunisées à cette Attaque de Tir.

Vol **ACTIF** – Le Dragon gagne la Règle Spéciale **Vol** et augmente sa valeur de Mouvement à 12".

Intellect Supérieur **PASSIF** – Le Dragon réussit automatiquement tous les Tests d'Intelligence qu'il est amené à passer. De plus, chaque fois que le Dragon 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 du Dragon n'est pas réduite.

Cuir Épais **PASSIF** – Le Dragon augmente sa Défense et ses Points de Vie à 9.

Voix des Wyrms **ACTIF** – Le Dragon gagne un Point de Volonté gratuit au début de chaque Tour. Si ce Point gratuit n'a pas été dépensé avant la fin du Tour, il est perdu. Le Dragon peut aussi Lancer les Pouvoirs Magiques suivants :

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Injonction	12"	3+
Immobilisation	12"	3+
Dissipation	12"	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (5), Émissaire du Mal (12"), Grande Cible, Charge Monstrueuse, Résistant à la Magie, Instinct de Survie, Terreur





WYRM DES CAVERNES.....150 POINTS

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

♦ **RACE**
Dragon

♦ **FACTION**
Moria

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

♦ **Socle**
100mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Imposant (4), Grande Cible, Charge Monstrueuse, Montagnard, Résistant à la Magie, Terreur, Créature des Bois

Protection du Nid **ACTIF** – Une Wurm des Cavernes défend toujours féroce sa progéniture, claquant des mâchoires contre quiconque s'approche trop près du nid.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, vous pouvez placer un Marqueur de Couvée de 25mm n'importe où sur le champ de bataille. Les Wyrms des Cavernes à moins de 3" d'un Marqueur de Couvée allié gagnent la Règle Spéciale Sans Peur.

Bête Acculée **ACTIF** – Si elle se retrouve piégée, une Wurm des Cavernes se déchaînera sur ceux qui la menacent.

Si une Wurm des Cavernes perd un Jet de Duel est Bloqué, alors après que tous les Coups ont été portés contre elle, la Wurm se déchaîne. Quand une Wurm se déchaîne, toute figurine (alliée et ennemie) Engagée au Combat avec elle ou située à moins de 1" d'elle subit immédiatement une Touche de Force 4.

Gueule Béante **ATTAQUE BRUTALE** – Les Wyrms des Cavernes peuvent déboîter leurs mâchoires et avaler un guerrier tout entier, l'étouffant en quelques instants.

Au lieu de porter ses Coups, une Wurm des Cavernes peut choisir une unique figurine ennemie sur un socle de 25mm avec laquelle elle était Engagée au Combat et lancer un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine choisie subit une Blessure et si la Blessure n'est pas sauvegardée, la figurine est avalée et retirée comme Perte. Si la Wurm des Cavernes tue une figurine ennemie avec cette Attaque Brutale, elle peut récupérer un unique Point de Vie perdu précédemment durant la partie.





Dans les nombreux tunnels des Monts Brumeux se trouvent des Trolls des Cavernes, énormes créatures repoussantes qui se cachent du soleil au fond des grottes. Il n'est pas rare de voir ces grandes bêtes se battre aux côtés de Gobelins, apportant leur impressionnante force aux hordes chétives, brisant tout adversaire trop résistant pour un Gobelins, protégées par leur épais cuir.

TROLL DES CAVERNES 75 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	6	4+	6	6	3	3	6+	9+

◇ **RACE**
Troll

◇ **FACTION**
Moria

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

◇ **Socle**
50mm

ÉQUIPEMENT

Chaîne de Troll.

Chaîne de Troll **ACTIF** – Une Chaîne de Troll est une Arme de Jet avec une Portée de 3" et une Force de 5.

OPTIONS

Un Troll des Cavernes doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arme bâtarde 5 points
- Lance de Troll 5 points

Lance de Troll **ACTIF** – Une Lance de Troll est une Lance. De plus, si cette figurine ne Soutient pas, quand elle porte ses Coups, tout résultat de 6 naturel obtenu pour Blessier et non sauvegardé inflige 2 Blessures au lieu d'une.

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)



Créatures corrompues issues des légendes les plus terrifiantes, les Habitants des Ténèbres sont de véritables incarnations du Mal. Ressemblant au Balrog, en plus petits et légèrement moins redoutables, ils constituent néanmoins un défi de taille pour n'importe quel champion des mortels. S'ils subissent des blessures au cours de la bataille, la flamme de leur fureur s'amenuise, mais seulement pour être attisée de nouveau par les massacres qu'ils causent dans les rangs ennemis.

HABITANT DES TÉNÉBRES **LEGACY** 80 POINTS

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

◇ **RACE**
Esprit

◇ **FACTION**
Moria

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

◇ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Griffes et crocs (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Résistant à la Magie, Terreur

Pouvoir Meurtrier **ACTIF** – Un Habitant des Ténèbres est capable de drainer l'énergie de ses victimes, en utilisant son propre pouvoir de destruction pour restaurer sa force perdue.

Chaque fois qu'un Habitant des Ténèbres tue une figurine au Combat, il récupère un unique Point de Vie perdu précédemment durant la partie. Ces Points de Vie sont restaurés à la fin du Combat. Un Habitant des Ténèbres ne peut récupérer des Points de Vie de cette manière qu'en portant ses Coups, et jamais par le biais d'une Attaque Brutale.

Gobelinville



Les habitants de Gobelinville sont dirigés par le Roi Gobelin – une immense et grotesque créature dont la silhouette grasse domine ses sujets. Bien qu'il partage les mêmes furoncles, pustules et mutations infectes que ses sujets, il n'est pas certain que le Roi Gobelin soit réellement un Gobelin. Cela n'a pas d'importance pour les Gobelins sous ses ordres, qui le suivent malgré tout. Régnant sur Gobelinville d'une main de fer, le Roi Gobelin ne tolère pas les intrus en son royaume délabré mais se réjouit de pouvoir trouver de nouvelles techniques de torture toujours plus inventives à leur infliger.

LE ROI GOBELIN150 POINTS

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

♦ **Race**
Gobelin

♦ **Faction**
Gobelinville

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

♦ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud, Cavernicole, Résistant à la Magie, Terreur

Charge Implacable **ACTIF** – Le Roi Gobelin n'a cure de ses sujets et les piétinera si cela s'avère nécessaire.

Le Roi Gobelin peut se Déplacer à travers les **Gobelins** alliés quand il Charge au Combat, mais pas quand il est forcé de se Déplacer par les effets d'un Pouvoir Magique ou d'une Règle Spéciale ennemie. Chaque **Gobelin** au travers duquel le Roi s'est ainsi déplacé subit immédiatement une Touche de Force 3. Cette figurine peut finir son Mouvement superposée sur d'autres figurines alliées, mais toute figurine alliée qu'elle recouvre ainsi sera automatiquement tuée.

Masse Grasseuse **PASSIF** – L'ignoble masse grasseuse du Roi Gobelin peut absorber les coups facilement.

À chaque fois que le Roi Gobelin subit une Blessure, jetez un D6. Sur un résultat de 3+, la Blessure est sauvegardée. Les Blessures causées par des Pouvoirs Magiques ou des Armes elfiques en Combat ignorent cette Règle Spéciale. Les Blessures causées par des Armes de Tir elfiques infligent une pénalité de -1 au Roi Gobelin pour son jet de sauvegarde.

Gobelin Volant **ACTIF** – Le Roi Gobelin ne rechigne pas à faire de ses serviteurs des projectiles vivants destinés à ses ennemis.

Durant la Phase de Tir, si le Roi Gobelin est au contact socle à socle avec un **Gobelin** allié et qu'aucun des deux n'est Engagé au Combat, alors le Roi Gobelin peut faire une Attaque de Tir – celle-ci a une Portée de 12" et compte comme une Arme de Jet. Retirez le **Gobelin** allié comme Perte et faites les Jets pour Toucher et les Tests de Trajectoire normalement. Le Tir est résolu avec une Force de 8 et toute figurine Touchée est automatiquement Jetée à Terre.



GRINNAH, GEÔLIER GOBELIN 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Gobelin

♦ **FACTION**
Gobelinville

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Grinnah est le lieutenant du Roi Gobelin et le geôlier de Gobelinville, une position qui lui donne un pouvoir relatif sur les autres Gobelins des caves labyrinthiques qui forment leur foyer. Bien qu'il soit un combattant capable, la véritable force de Grinnah réside en sa capacité à manipuler son entourage pour accomplir sa volonté. Plus d'un Gobelin a été trompé par Grinnah pour que celui-ci puisse sauver sa peau couverte de furoncles.

Hordes Grouillantes **ACTIF** – Les Gobelins sont si impatients de se jeter dans la mêlée qu'ils grimperont les uns sur les autres pour tenter d'atteindre leur ennemi.

Cette figurine peut Soutenir comme si elle était équipée d'une Lance, mais ne peut Soutenir qu'une autre figurine qui possède cette Règle Spéciale. Une figurine qui Soutient avec cette Règle Spéciale ne peut utiliser d'Arme à deux mains dans le même Combat.

Prends ma Place **ACTIF** – Grinnah est un Gobelin sournois qui peut aisément s'assurer qu'un autre se retrouve en danger à sa place.

Au début de la Phase de Combat, avant l'étape de déclaration des Actions Héroïques, Grinnah peut choisir un **Gobelin** allié sur un socle de 25mm à moins de 3" de lui et échanger de place avec lui. Cela ne compte pas comme un Mouvement.



GOLLUM..... 40 POINTS

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

♦ **RACE**
Hobbit

♦ **FACTION**
Gobelinville

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

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

Si votre adversaire n'a pas de Porteur de l'Anneau dans son armée, alors Gollum porte l'Anneau Unique.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole, Montagnard, Discretion

Le Précieux **ACTIF** – Gollum a grand besoin de l'Anneau Unique et saisira l'opportunité de le récupérer si elle se présente à lui.

Si l'Armée de votre adversaire contient un Porteur de l'Anneau, alors quand Gollum se Déplace, il est obligé de Charger le Porteur de l'Anneau ennemi si cela est possible. De plus, si Gollum tue le Porteur de l'Anneau ennemi au Combat, alors il récupère automatiquement l'Anneau Unique, qui fera partie de son Équipement pour le reste de la partie.

Dans les profondeurs des Monts Brumeux rôde une créature connue uniquement sous le nom de Gollum. Bien plus intelligent qu'un simple Gobelin, Gollum a en sa possession l'Anneau Unique, un objet au pouvoir incommensurable. L'Anneau Unique a torturé et transformé Gollum pour en faire ce qu'il est aujourd'hui, lui accordant une longévité contre-nature. Cependant, le désir de Gollum pour l'Anneau est si grand qu'il ne peut concevoir de s'en séparer ; et ainsi, dans la morosité de sa caverne, Gollum est heureux de passer la fin de ses jours reclus avec le Précieux.



LE SCRIBE GOBELIN..... 50 POINTS

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

◇ **RACE**
Gobelin

◇ **FACTION**
Gobelinville

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

◇ **SOCLE**
60mm

ÉQUIPEMENT

Le Scribe Gobelin est Désarmé.

RÈGLES SPÉCIALES

Immobile **PASSIF** – *Rabougri et faible, le Scribe Gobelin est incapable de se déplacer seul.*

Le Scribe Gobelin ne peut pas se Déplacer et compte toujours comme étant Bloqué s'il perd un Jet de Duel. De plus, les figurines alliées peuvent transporter le Scribe Gobelin, auquel cas il compte comme un Objet Lourd et doit toujours être déposé une fois que les figurines qui le transportent ont terminé leur Mouvement. Dans les Scénarios où les figurines se Déplacent pour entrer sur la table, le Scribe Gobelin peut être porté par des figurines alliées.

Les Ordres du Roi Gobelin **ACTIF** – *Le Scribe Gobelin use d'un ensemble de treuils et poulies pour relayer les ordres de son seigneur sur tout le champ de bataille, ou récolter les informations auprès de ses capitaines.*

Si le Roi Gobelin déclare un Élan Héroïque en étant à moins de 6" du Scribe Gobelin et choisit de crier « Avec moi ! », alors l'Élan Héroïque affecte toutes les figurines alliées sur le champ de bataille plutôt que simplement celles à moins de 6" de lui, et les figurines affectées ne sont pas obligées de finir leur Activation à moins de 6" du Roi Gobelin.

De plus, n'importe quel **Héros Gobelin** qui commence son Activation à moins de 3" du Scribe Gobelin peut choisir de dépenser un Point de Puissance. S'il le fait, le Roi Gobelin regagne un Point de Puissance dépensé plus tôt dans la partie. Cette Règle Spéciale ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.





CAPITAINE GOBELIN 40 POINTS

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

♦ **RACE**
Gobelin

♦ **FACTION**
Gobelinville

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

À Gobelinville, seuls les Gobelins les plus impitoyables et dépravés peuvent accéder au rang de capitaine, cela en trahissant et poignardant leurs pairs au fil de leur ascension. Ceux qui y parviennent profitent des avantages de ce rang, tant qu'ils font respecter les ordres du Roi Gobelin à la masse grouillante qu'ils commandent. Au combat, ces combattants surnois mènent l'assaut depuis l'arrière, aboyant des ordres sans risquer leur propre peau pour conserver leur statut à la cour du Roi Gobelin.

Hordes Grouillantes **ACTIF** – Les Gobelins sont si impatients de se jeter dans la mêlée qu'ils grimperont les uns sur les autres pour tenter d'atteindre leur ennemi.

Cette figurine peut Soutenir comme si elle était équipée d'une Lance, mais ne peut Soutenir qu'une autre figurine qui possède cette Règle Spéciale. Une figurine qui Soutient avec cette Règle Spéciale ne peut utiliser d'Arme à deux mains dans le même Combat.



GUERRIER GOBELIN 5 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
5"	2	5+	3	3	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Gobelin

♦ **FACTION**
Gobelinville

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

OPTIONS

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

- Arme à deux mains..... 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Cavernicole

Hordes Grouillantes **ACTIF** – Les Gobelins sont si impatients de se jeter dans la mêlée qu'ils grimperont les uns sur les autres pour tenter d'atteindre leur ennemi.

Cette figurine peut Soutenir comme si elle était équipée d'une Lance, mais ne peut Soutenir qu'une autre figurine qui possède cette Règle Spéciale. Une figurine qui Soutient avec cette Règle Spéciale ne peut utiliser d'Arme à deux mains dans le même Combat.

Les Gobelins qui prolifèrent dans les grottes sordides de Gobelinville sont des créatures rabougries, déformées et dégénérées, qui ont passé leur vie entière à pulluler dans les entrailles des Monts Brumeux. Couverts de pustules, mutations et autres lésions infectes, leur apparence répugnante va bien à ces créatures troglodytes qui n'aiment rien tant que la torture et le démembrement de ceux qui s'aventurent dans leur domaine. Bien que faibles individuellement, lorsqu'ils combattent en masse ces Gobelins peuvent submerger leurs adversaires sous une avalanche de chair déformée.



Les Fourrés des Trolls



BILL LE TROLL **150 POINTS**

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

♦ **Race**
Troll

♦ **Faction**
Fourrés des Trolls

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (5), Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Éminces'y Bien **ATTAQUE BRUTALE** – Bill aime préparer les Nains en les éminçant avant la cuisson.

Au lieu de porter ses Coups, Bill peut choisir une unique figurine ennemie impliquée dans le Combat. Bill et la figurine choisie jettent tous les deux 1D6 et ajoutent au résultat leurs Forces respectives. Si Bill obtient le plus haut résultat après l'ajout des Forces, alors la figurine choisie subit un nombre de Blessures égal à la différence entre les deux scores.

Gardes'y pour Plus Tard **ACTIF** – Les Trolls sont ravis de stocker leurs adversaires dans un sac afin de les manger ultérieurement.

Si cette figurine remporte un Jet de Duel, au lieu de porter ses Coups ou d'utiliser une Attaque Brutale elle peut choisir une unique figurine ennemie sur un socle de 25mm. La figurine choisie est fourrée dans un sac et compte comme subissant les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement* ; cependant, l'effet ne sera pas annulé si Bill devait être retiré comme Perte ou tomber à 0 Point de Volonté. Si la figurine est toujours *Engourdie* à la fin de la partie, alors elle compte comme tuée et est retirée comme Perte.

Chef des trois futurs Trolls de Pierre qui se sont aventurés dans les montagnes du Nord, Bill (ou William comme on l'appelle parfois) est un adversaire mortel qui égale les guerriers les plus adroits. S'étant établis dans les Fourrés des Trolls, Bill et son groupe sont constamment à la recherche de leur prochain repas. Dans les jours qui ont précédé la rencontre des Trolls avec la Compagnie de Thorin Écu-de-Chêne, le tempérament irritable de Bill a été particulièrement titillé par des jours de repas à base de mouton grillé, ce qui l'a rendu d'autant plus irascible en tombant sur Bilbon Sacquet et ses compagnons nains.



Bert est le cuisinier du groupe, et plutôt doué dans son domaine – selon les standards des Trolls au moins. Très fier de ses talents uniques en cuisine, notamment son assaisonnement personnel à base de sauge et de crottes d'écureuil, Bert n'hésitera pas à défendre ses préparations contre les critiques des autres Trolls, à coup de louche s'il le faut. Ce fut Bert qui décida de cuisiner les Nains en les faisant rôtir au-dessus du feu, bien que l'indécision des Trolls concernant la recette idéale les menât à leur perte.

BERT LE TROLL130 POINTS

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

♦ **RACE**
Troll

♦ **FACTION**
Fourrés des Trolls

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Rôtis'y Lentement **ATTAQUE BRUTALE** – En tant que cuisinier attiré des Trolls, Bert aime le Nain longuement rôti avec une touche de sauge.

Au lieu de porter ses Coups, s'il est à moins de 6" d'un Feu de Camp, Bert peut choisir une unique figurine ennemie impliquée dans le Combat. La figurine choisie est alors placée au contact socle à socle avec le Feu de Camp et immédiatement *Incendiée*.

Gardes'y pour Plus Tard **ACTIF** – cf. ci-contre.



Tom a le malheur d'être le plus faible des trois Trolls, ce qui fait de lui l'objet de nombreuses moqueries et le dépositaire des pires corvées. Constamment critiqué et frappé sur la tête par Bill et Bert, Tom est en permanence de mauvais poil et le fait qu'il n'arrive pas à se débarrasser de son rhume n'arrange pas les choses. Cependant, Tom sait bien qu'il ne peut pas évacuer sa frustration sur ses congénères plus gros, il cherche donc quelque chose ou quelqu'un de plus petit pour se passer les nerfs.

TOM LE TROLL.....120 POINTS

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

♦ **RACE**
Troll

♦ **FACTION**
Fourrés des Trolls

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

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3), Grande Cible, Terreur, Jet de Pierres (Portée 12", Force 8)

Rhume Tenace **ACTIF** – Tom a un vilain rhume dont il ne parvient pas à se faire ; il peut éternuer au visage de quiconque s'approche trop près.

Au début de n'importe quel Combat qui implique Tom, il peut dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, il peut choisir une unique figurine ennemie avec laquelle il est Engagé au Combat. Cette figurine divise immédiatement sa valeur de Combat par deux jusqu'à la fin du Tour.

Réduis'y en Bouillie **ATTAQUE BRUTALE** – Tom aime la bouillie de Nains et prépare ce met en s'asseyant sur les ingrédients pour les écraser.

Au lieu de porter ses coups, Tom peut utiliser cette Attaque Brutale. Chaque figurine ennemie qui était Engagée au Combat avec Tom subit immédiatement une Touche de Force 6 et, si elle survit, est Jetée à Terre.

Gardes'y pour Plus Tard **ACTIF** – cf. ci-contre.



Les Terres des Hommes CORROMPUS



« . J'AI FRANCHI BIEN DES MONTAGNES ET DES RIVIÈRES, ET FOULÉ
DE NOMBREUSES PLAÎNES, ET CE, JUSQUE DANS LES LOINTAINES
CONTRÉES DU RHÛN ET DU HARAD, OÙ LES ÉTOILES SONT
ÉTRANGES. »

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



Il y a peu de gens – s'il en est – qui connaissent la véritable identité de l'Empereur-Dragon ; son passé est enveloppé de mystères, et ceux qui en parlent trop ouvertement disparaissent souvent sans laisser de trace. En vérité, l'Empereur-Dragon est le plus grand de tous les Orientaux, régnant d'une main de fer sur les terres et les peuples de Rhûn. Les récits de ses exploits sont légendaires parmi les Orientaux, et ce peuple guerrier lui voue une loyauté absolue. C'est sous son commandement qu'Amdûr a fondé l'ordre des Dragons Noirs : un culte guerrier entièrement dédié à leur suzerain et dont le seul but est de faire exécuter sa volonté. Lorsque Sauron a appelé les Orientaux à la guerre, c'est l'Empereur-Dragon en personne qui les a conduit au combat depuis son palanquin impérial. Du haut de cette imposante structure, il manie une lance d'une finesse exquise – et l'on dit qu'il n'a jamais été vaincu en duel.

L'EMPEREUR-DRAGON DE RHÛN.....200 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, la Vouge Impériale, le Heaume de l'Empereur-Dragon et le Palanquin Royal.

La Vouge Impériale **ACTIF** – La Vouge Impériale est une Lance elfique **Unique**. De plus, l'Empereur-Dragon peut recourir à la Règle Spéciale *se Protéger derrière son Bouclier* bien qu'il n'ait pas de Bouclier. L'Empereur-Dragon ne peut pas Soutenir lorsqu'il est monté sur son Palanquin Royal.

Le Heaume de l'Empereur-Dragon **PASSIF** – Le Heaume de l'Empereur-Dragon est un Équipement **Unique**, qui confère à l'Empereur-Dragon la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Phalange **ACTIF** – Les Orientaux sont constamment entraînés à l'art de la guerre. Ils savent se battre en formation serrée et manier les piques effilées avec aisance.

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut porter une Pique et un Bouclier en même temps sans pénalité. De plus, si une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale perd un Combat, jusqu'à deux figurines alliées elles aussi dotées de cette Règle Spéciale peuvent lui Faire de la Place au lieu d'une.

Empereur des Orientaux **ACTIF** – Régnant d'une main de fer, l'Empereur-Dragon veille à ce que ses ordres soient suivis et sa volonté accomplie.

La Portée du « Tenez bon ! » de l'Empereur-Dragon couvre l'intégralité du champ de bataille. De plus, les **Héros Orientaux** alliés peuvent bénéficier du « Tenez bon ! » de l'Empereur-Dragon.

PALANQUIN ROYAL

Le Palanquin Royal est une **Monture** utilisant le profil suivant :

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

◇ **Race**
Homme

◇ **Faction**
Oriental

◇ **Type d'Unité**
Monture

◇ **Socle**
80mm

ÉQUIPEMENT

Armures lourdes, Boucliers et Armes de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Palanquin **PASSIF** – Le Palanquin Royal est une **Monture**. Cependant, il ne fait pas de l'Empereur une figurine de **Cavalerie** et ne lui confère pas le mot-clef **Cavalerie**. L'ensemble de la figurine est traité comme de l'**Infanterie**.

Les Règles Spéciales ou les Pouvoirs Magiques qui, lorsqu'ils affectent une figurine de **Cavalerie**, affectent à la fois le Cavalier et la **Monture**, affecteront à la fois l'Empereur-Dragon et le Palanquin. Les Règles Spéciales ou les Pouvoirs Magiques qui, lorsqu'ils affectent une figurine de **Cavalerie**, affectent ou le Cavalier ou la **Monture**, n'affecteront que l'Empereur-Dragon ou que le Palanquin, selon le choix du joueur qui les utilise.

Tant que le Palanquin Royal a au moins 3 Points de Vie restants, il se Déplace normalement. S'il est réduit à 2 Points de Vie, sa valeur de Mouvement diminue à 3". S'il lui reste seulement 1 Point de Vie, alors il ne peut plus du tout se Déplacer.

Quand la figurine est Touchée par un Tir, un Test de Trajectoire doit être effectué pour déterminer qui de l'Empereur ou du Palanquin est touché. Cependant, pour ce Test de Trajectoire, un résultat de 1-4 Touche le Palanquin et un résultat de 5+ Touche l'Empereur-Dragon. Une figurine avec la Règle Spéciale *Fin Tireur* peut toujours décider normalement de qui il Cible entre Cavalier et **Monture**.

Le Palanquin est toujours considéré comme une unique **Monture**, plutôt que comme de multiples figurines individuelles. Si l'Empereur-Dragon Démonte du Palanquin ou est tué alors qu'il était encore monté dessus, alors remplacez le Palanquin par un nombre de Guerriers Dragons Noirs avec Bouclier égal au nombre de Points de Vie restants du Palanquin à ce moment. Ils n'ont alors pas besoin de réaliser de Tests de Bravoure dans le cadre des règles de Montures Isolées.

Les Guerriers Dragons Noirs doivent être placés entièrement à l'intérieur de la zone précédemment occupée par le Palanquin.

Le Palanquin Royal ne peut jamais être Jeté à Terre, sauf s'il est Touché par le Tir Direct d'un **Engin de Siège**.

Le Palanquin Royal et les figurines qui le composent ne peuvent jamais être affectés par les Attaques Brutales Projeter et Refouler. Ils ne peuvent pas être repoussés par les Pouvoirs Magiques (comme l'*Appel aux Vents*) ou propulsés en arrière par les effets d'un **Engin de Siège**.

Le Palanquin Royal a la Règle Spéciale *Imposant* (X), où X correspond au nombre de Points de Vie qu'il lui reste.

Combattre depuis le Palanquin **ACTIF** – À l'inverse des règles habituelles des **Montures**, l'Empereur-Dragon ne peut pas utiliser les caractéristiques du Palanquin. Il utilise toujours les siennes, même si celles du Palanquin sont meilleures. Si l'Empereur-Dragon remporte un Jet de Duel et qu'il ne s'est pas *Protégé*, alors après que tous ses propres Coups ont été complètement résolus, le Palanquin peut porter un nombre de Coups égal à son nombre de Points de Vie restants. Ces Coups ne sont pas doublés même si la Cible est Bloquée, et l'Empereur-Dragon ne peut pas utiliser sa Puissance pour en améliorer le résultat.

Étendards Impériaux **PASSIF** – Le Palanquin Royal est orné des bannières de l'Empereur-Dragon, inspirant les Orientaux à combattre avec encore plus d'ardeur lorsque ses couleurs flottent au vent.

Le Palanquin Royal est une Bannière avec une Portée de 6". Comme ces Bannières sont attachées sur le Palanquin Royal, l'Empereur-Dragon ne souffre pas du malus de -1 à ses Jets de Duel pour porter une Bannière.

Au nom de l'Empereur Dragon **PASSIF** – La seule présence de l'Empereur-Dragon insufflé aux Orientaux une vigueur nouvelle, les poussant à combattre avec ferveur en son glorieux nom.

Les **Orientaux** alliés à moins de 6" du Palanquin Royal et qui disposent d'une Ligne de Vue dessus peuvent relancer les résultats de 1 naturels sur leurs Jets pour Blessier quand ils portent leurs Coups.





AMDÛR, SEIGNEUR DES LAMES135 POINTS

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

♦ **RACE** Homme ♦ **Faction** Oriental, Dragon Noir ♦ **Type d'Unité** Héros, Infanterie, Unique ♦ **Socle** 25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Durtûz, le Fauchon d'Argent.

Durtûz, le Fauchon d'Argent **ACTIF** – Durtûz, le Fauchon d'Argent est une Arme bâtarde elfique **Unique**. De plus, lorsque Amdûr porte des Coups avec Durtûz contre un **Héros** ennemi, un résultat de 5+ naturel sur ses Jets pour Blessier Blessera toujours sa Cible, indépendamment de la Défense du **Héros**.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseur de Têtes, Agilité Surnaturelle

Phalange **ACTIF** – Les Orientaux sont constamment entraînés à l'art de la guerre. Ils savent se battre en formation serrée et manier les piques effilées avec aisance.

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut porter une Pique et un Bouclier en même temps sans pénalité. De plus, si une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale perd un Combat, jusqu'à deux figurines alliées elles aussi dotées de cette Règle Spéciale peuvent lui Faire de la Place au lieu d'une.

La Horde Étincelante **ACTIF** – Lorsque les cataphractaires chargent, ils forment un burin d'or et d'acier qui écrase tout sur son passage.

Cette figurine gagne la Règle Spéciale **Mur de Boucliers** tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** et elle bénéficie des effets de cette Règle Spéciale bien qu'elle soit montée. Le bonus de +1 en Défense s'applique au cavalier et à la **Monture**. Les **Héros** avec cette Règle Spéciale n'ont pas à avoir de Bouclier pour bénéficier de ses effets.

Héraut de la Victoire **PASSIF** – Combattre aux côtés d'Amdûr et être témoin de sa virtuosité l'arme à la main est un immense honneur pour les Orientaux.

Les **Orientaux** alliés considèrent Amdûr, Seigneur des Lames comme une Bannière. Si Amdûr tue le Général ennemi, alors les **Orientaux** alliés considèrent Amdûr comme une Bannière avec une Portée de 6".

Seigneur des Lames **ACTIF** – Plus ses adversaires redoublent d'effort, plus l'escrime d'Amdûr semble fluide et imparable.

Chaque fois qu'un **Héros** ennemi Engagé au Combat avec Amdûr déclare une Frappe Héroïque, Amdûr peut en déclarer une gratuitement. Si Amdûr a déjà déclaré une Action Héroïque au cours de cette Phase de Combat, alors il peut la changer pour déclarer sa Frappe Héroïque gratuite, cependant le Point de Puissance reste dépensé.



RUTABI, GÉNÉRAL DE LA LÉGION DU DRAGON.....120 POINTS

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

◇ RACE Homme	◇ FACTION Oriental	◇ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	◇ SOCLE 25mm
------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Maître Stratège (3+), Agilité Surnaturelle

Phalange **ACTIF** – cf ci-contre.

Pas de Quartier **ACTIF** – Rutabi ne fera aucun quartier à ses ennemis, les abattant sans pitié s'ils ne peuvent fuir sa lame.

Rutabi peut relancer tous ses Jets pour Blesser ratés quand elle porte ses Coups contre une figurine Bloquée.

Guerrière hors pair même selon les standards des Orientaux, Rutabi a été entraînée personnellement par Amdûr et même l'Empereur-Dragon lui-même. Elle a rapidement gravi les échelons jusqu'à devenir l'un des commandants les plus fiables de l'Empereur. Froide et impitoyable, Rutabi n'hésite jamais à enfoncer sa lame dans ses ennemis, prenant un certain plaisir à voir leur vie les quitter. Peu ont croisé le fer avec Rutabi et survécu, car elle est totalement dénuée de pitié.



BRÓRGÎR LE CONJUREUR.....80 POINTS

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

◇ RACE Homme	◇ FACTION Oriental	◇ TYPE D'UNITÉ Héros, Infanterie, Unique	◇ SOCLE 25mm
------------------------	------------------------------	--	------------------------

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Hallebarde orientale.

Hallebarde Orientale **ACTIF** – Une Hallebarde orientale peut être utilisée comme une Pike ou comme une Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Adeptes de la Sorcellerie **ACTIF** – Brórgîr a pratiqué son art pendant de nombreuses années, devenant un maître accompli des arcanes obscures.

Chaque fois que Brórgîr obtient un ou plusieurs 6 naturels lors de ses Tests pour Lancer, il regagne un unique Point de Volonté après la résolution des effets du Pouvoir Magique.

Brórgîr est le chef des Prêtres de Guerre orientaux, des individus ayant voué leur existence au culte du Seigneur des Ténèbres avec une ferveur fanatique. Alors que la plupart d'entre eux pratiquent une forme rudimentaire de magie noire, Brórgîr a exploré plus profondément les anciens textes orientaux pour affiner ses pouvoirs au service de Sauron. Sur le champ de bataille, il est capable d'imprégner les armes de ses alliés d'une force mystique, ou même de faire éclater le sol sous les pieds de ses ennemis.

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Colère des Lames	12"	3+
Frénésie (Oriental)	Lanceur	3+
Lames Enchantées	12"	4+
Secousse Sismique	Lanceur	5+



Il y a longtemps, les Orientaux ont juré fidélité à Sauron, l'adorant avec une ferveur indicible et s'offrant volontiers à son service. Mais parmi eux, nul n'est aussi dévot que les Prêtres de Guerre, guerriers zélés qui cherchent à imiter les maléfices du Seigneur des Ténèbres. Par leurs pouvoirs, ils insufflent une frénésie de bataille à leurs alliés, les poussant à ignorer leurs blessures et à frapper avec une force surnaturelle.

PRÊTRE DE GUERRE ORIENTAL..... 60 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Oriental

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Hallebarde orientale.

Hallebarde Orientale **ACTIF** – Une Hallebarde orientale peut être utilisée comme une Pique ou comme une Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

Pouvoirs Magiques	Portée	Lancement
Colère des Lames	6"	3+
Frénésie (Oriental)	Lanceur	3+
Lames Enchantées	6"	4+



Seuls quelques aspirants triés sur le volet atteignent un jour le rang de Chevalier Dragon au sein du Culte. Ces guerriers d'élite consacrent leur vie à perfectionner leur art martial, à l'image d'Amdûr, et s'entraînent durant des années pour affûter leur agilité et leur rapidité au combat. Lorsqu'ils partent en guerre, ils mènent les initiés du Culte, maniant deux épées et rejetant les boucliers, convaincus que la meilleure défense est une attaque implacable.

CHEVALIER DRAGON ORIENTAL..... 70 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Oriental, Dragon Noir

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Armes de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Chasseur de Têtes, Agilité Surnaturelle

Phalange **ACTIF** – cf. ci-contre.

La Horde Étincelante **ACTIF** – Lorsque les cataphractaires chargent, ils forment un burin d'or et d'acier qui écrase tout sur son passage.

Cette figurine gagne la Règle Spéciale Mur de Boucliers tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** et elle bénéficie des effets de cette Règle Spéciale bien qu'elle soit montée. Le bonus de +1 en Défense s'applique au cavalier et à la **Monture**. Les **Héros** avec cette Règle Spéciale n'ont pas à avoir de Bouclier pour bénéficier de ses effets.

Bouclier de Lames **ACTIF** – En faisant tourner leurs épées avec fluidité, les Chevaliers Dragon peuvent parer les coups adverses avec une aisance remarquable.

Un Chevalier Dragon peut recourir à la Règle Spéciale se Protéger derrière son Bouclier bien qu'il n'ait pas de Bouclier.

Commandant du Culte du Dragon **PASSIF** – Les Chevaliers du Dragon choisissent rigoureusement ceux qu'ils mènent au combat, n'acceptant que les initiés du Culte à leurs côtés.

Un Chevalier Dragon ne peut inclure que des **Guerriers Dragons Noirs** dans sa Troupe.



GUERRIER DRAGON NOIR..... 10 POINTS

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

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Oriental, Dragon Noir

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier et Arme de base.

OPTIONS

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

- Échanger le Bouclier pour une Bannière25 points
- Hallebarde orientale.....1 point

Hallebarde Orientale **ACTIF** – Une Hallebarde orientale peut être utilisée comme une Pique ou comme une Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

Phalange **ACTIF** – Les Orientaux sont constamment entraînés à l'art de la guerre. Ils savent se battre en formation serrée et manier les piques effilées avec aisance.

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut porter une Pique et un Bouclier en même temps sans pénalité. De plus, si une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale perd un Combat, jusqu'à deux figurines alliées elles aussi dotées de cette Règle Spéciale peuvent lui Faire de la Place au lieu d'une.

Guerrier du Culte du Dragon **PASSIF** – Les initiés du Culte ne combattent que sous les ordres de leurs chefs, mais décuplent leur ardeur lorsque ceux-ci sont à leurs côtés.

Cette figurine ne peut être recrutée que dans la Troupe d'un **Héros Dragon Noir**. De plus, quand elle est à moins de 3" d'un **Héros Dragon Noir**, cette figurine gagne un bonus de +1 à sa valeur de Combat.



ADEPTE DU CULTE DU DRAGON 11 POINTS

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

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Oriental, Dragon Noir

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Armes de Jet.

RÈGLES SPÉCIALES

Agilité Surnaturelle

L'Agilité du Dragon **ACTIF** – Les Adeptes du Culte du Dragon se déplacent avec agilité et souplesse, escaladant murs et barrières avec une facilité déconcertante.

Un Adepte du Culte gagne un bonus de +2 pour tous les Tests d'Escalade, de Franchissement et de Saut qu'il est amené à passer. De plus, un Adepte réussit automatiquement tous les Tests de Trajectoire quand il porte ses Coups contre une figurine défendant une Barrière ou une Porte.

Guerrier du Culte du Dragon **PASSIF** – cf. ci-dessus.

Au sein du Culte, seuls les plus prometteurs deviennent Adeptes du Culte du Dragon. C'est à ce stade qu'ils développent l'agilité et la dextérité nécessaires pour devenir Chevaliers. Les épreuves sont rudes, et l'erreur n'a pas sa place : ils portent des armures légères et s'entraînent des heures durant à esquiver les lames et les flèches de leurs partenaires.



Les Capitaines Cataphractaires sont des maîtres de la guerre à cheval, menant leurs troupes au combat avec un talent remarquable. Lourdemment armurés et redoutables à l'épée, ils chargent avec une telle violence que leurs ennemis sont balayés dans un fracas de sabots et d'or scintillant.

CAPITAINE CATAPHRACTAIRE

ORIENTAL 90 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Oriental

♦ **Type d'Unité**
Héros, Cavalerie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Arme de base et Cheval caparaçonné

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Phalange **ACTIF** – Les Orientaux sont constamment entraînés à l'art de la guerre. Ils savent se battre en formation serrée et manier les piques effilées avec aisance.

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut porter une Pique et un Bouclier en même temps sans pénalité. De plus, si une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale perd un Combat, jusqu'à deux figurines alliées elles aussi dotées de cette Règle Spéciale peuvent lui Faire de la Place au lieu d'une.

La Horde Étincelante **ACTIF** – Lorsque les cataphractaires chargent, ils forment un burin d'or et d'acier qui écrase tout sur son passage.

Cette figurine gagne la Règle Spéciale Mur de Boucliers tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** et elle bénéficie des effets de cette Règle Spéciale bien qu'elle soit montée. Le bonus de +1 en Défense s'applique au cavalier et à la **Monture**. Les **Héros** avec cette Règle Spéciale n'ont pas à avoir de Bouclier pour bénéficier de ses effets.



CATAPHRACTAIRE ORIENTAL 15 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Oriental

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Bouclier, Arme de base et Cheval caparaçonné.

OPTIONS

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

- Bannière25 points
- Échanger le Bouclier contre un Tambour de guerre (**Oriental**)25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Phalange **ACTIF** – cf. ci-dessus.

La Horde Étincelante **ACTIF** – cf. ci-dessus.

Les cataphractaires orientaux sont l'avant-garde de Rhûn : une cavalerie lourde blindée qui fonce en formation serrée vers l'ennemi. Adeptes de l'impact, leur tactique repose sur la surprise et la vitesse. Leurs armures dorées reflètent la lumière du soleil tout en déviant flèches et carreaux : formant un mur étincelant, ils sèment la panique chez ceux qui osent se dresser sur leur chemin.



CAPITAINE ORIENTAL 60 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**
Oriental

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Hallebarde orientale.

Hallebarde Orientale **ACTIF** – Une Hallebarde orientale peut être utilisée comme une Pique ou comme une Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Phalange **ACTIF** – Les Orientaux sont constamment entraînés à l'art de la guerre. Ils savent se battre en formation serrée et manier les piques effilées avec aisance.

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut porter une Pique et un Bouclier en même temps sans pénalité. De plus, si une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale perd un Combat, jusqu'à deux figurines alliées elles aussi dotées de cette Règle Spéciale peuvent lui Faire de la Place au lieu d'une.

Dans la culture des Orientaux de Rhûn, rien n'est plus important que l'habileté à la lame. Un fort code martial coule dans les veines de tous les Orientaux et ceux qui accèdent au rang de capitaine sont respectés dans toutes les armées de l'Est. Sans pitié, infatigables et experts avec une lame, ces capitaines sont exemplaires en tout ce qui est demandé aux guerriers Orientaux. Bien qu'ils soient des chefs cruels et durs, leurs soldats se battront pour leurs capitaines peu importe la situation, car aucun d'entre eux ne souhaite subir leur colère en cas d'échec.



GUERRIER ORIENTAL 8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	5	1	1	7+	6+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Oriental

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde et Arme de base.

OPTIONS

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

- Bannière 25 points
- Hallebarde orientale et Bouclier 2 points
- Arc 1 point
- Bouclier 1 point

Hallebarde Orientale **ACTIF** – Une Hallebarde orientale peut être utilisée comme une Pique ou comme une Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

Phalange **ACTIF** – Les Orientaux sont constamment entraînés à l'art de la guerre. Ils savent se battre en formation serrée et manier les piques effilées avec aisance.

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut porter une Pique et un Bouclier en même temps sans pénalité. De plus, si une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale perd un Combat, jusqu'à deux figurines alliées elles aussi dotées de cette Règle Spéciale peuvent lui Faire de la Place au lieu d'une.

Les Orientaux sont un peuple de fiers guerriers des terres de Rhûn, terres dont les Hommes de l'Ouest savent très peu. Fanatiques dévoués du Seigneur des Ténèbres et de sa cause, ces guerriers zélés sont entraînés à l'art de la guerre dès qu'ils sont en âge de tenir une lame. Chaque Guerrier Oriental est un combattant aguerri et est entraîné pour ne faire preuve d'aucune pitié sur le champ de bataille, massacrant sans remords quiconque chercherait à se rendre. Là où les Orques tremblent et fuient si la bataille tourne en leur défaveur, les Orientaux tiennent leurs positions et se battent jusqu'à la mort, stoïques dans leurs armures dorées.

BASILIC DE GUERRE DE RHÛN 20 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	6+	4	5	2	2	6+	9+

◇ **Race**
Dragon

◇ **Faction**
Oriental

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

◇ **Socle**
40mm

ÉQUIPEMENT

Armure, griffes et crocs (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2), Terreur, Venin

Venin Latent PASSIF – Les Basilics de Guerre de Rhûn ne tuent pas d'un coup, mais injectent un venin qui affaiblit peu à peu leurs victimes jusqu'à les rendre impuissantes.

Les Basilics de Guerre de Rhûn sont des créatures rares, même dans les terres de l'Est. Territoriaux et sauvages, ils possèdent des mâchoires capables de broyer un bras humain, et leur venin affaiblit lentement mais sûrement leurs proies. Les chefs orientaux les tiennent en haute estime – en posséder un est un symbole de prestige. Plus trapus que les créatures draconiques élancées du nord, ils sont plus lents mais redoutables. Il n'est pas rare qu'une armée orientale emmène quelques-unes de ces créatures à la guerre ; non seulement elles sont redoutables, mais elles représentent aussi la fierté du Culte du Dragon.

Toute figurine qui subit une Blessure non sauvegardée de la part d'un Basilic de Guerre de Rhûn, et qui n'est pas tuée, réduit sa valeur de Combat et sa caractéristique d'Attaques de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour le reste de la partie. Une figurine ne peut être affectée par cette Règle Spéciale qu'une fois par partie, même si elle est Blessée plusieurs fois ou par différentes figurines dotées de cette Règle Spéciale.







Parmi tous les rois, chefs et maîtres de tribus qui règnent sur le Harad, nul n'est aussi craint et respecté que le Chef de Guerre des Mûmakil. Au milieu des guerres tribales incessantes du Sud, le Chef de Guerre des Mûmakil n'a jamais connu la défaite, remportant d'innombrables victoires sur ceux qui tentaient de soumettre sa tribu. Même les rois des grandes cités n'osent le défier, tant sa réputation inspire la crainte. Lorsque le Seigneur des Ténèbres appela les Haradrim à marcher sur Minas Tirith, ce fut le Chef de Guerre des Mûmakil qui mena son peuple à la guerre, juché sur son Mûmak royal pour veiller à la destruction du Gondor.

CHEF DE GUERRE DES MÛMAKIL400 POINTS

COMPOSITION

Le profil du Chef de Guerre des Mûmakil est composé du Chef de Guerre des Mûmakil, du Mûmak de Guerre Royal et d'un Howdah. Leurs profils sont disponibles ci-après :

CHEF DE GUERRE DES MÛMAKIL

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	6	3+	5	5	3	3	4+	5+	3	2	2
♦ RACE Homme		♦ Faction Harad		♦ Type d'Unité Héros, Infanterie, Unique				♦ Socle 25mm			

ÉQUIPEMENT

Armure et Guisarme.

Guisarme **ACTIF** – Cette arme peut être utilisée soit comme une Lance, soit comme une Arme à deux mains.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Présence Imposante **PASSIF** – La vue du Chef de Guerre des Mûmakil juché sur son Mûmak Royal suffit à semer le doute chez même les plus habiles généraux – et une seconde d'hésitation suffit à sceller leur sort.

Tant qu'il est juché en haut de son Mûmak de Guerre Royal, à chaque Tour, la première fois qu'une figurine ennemie à moins de 12" du Mûmak Royal déclare un Élan Héroïque, jetez un D6. Sur un résultat de 4+, l'Élan Héroïque est annulé et le Point de Puissance dépensé est perdu. Mesurez la Portée de cette règle depuis le socle du Mûmak de Guerre Royal.

Grand Roi du Sud **PASSIF** – La réputation du Chef de Guerre des Mûmakil est notoire dans toutes les terres du Sud, et depuis le sommet de son Mûmak, il peut commander d'immenses légions de Haradrim.

La Portée du « Tenez bon ! » du Chef de Guerre des Mûmakil est de 12" au lieu de 6". De plus, les figurines dans la Troupe du Chef de Guerre des Mûmakil peuvent être déployées à moins de 12" de lui au lieu d'à moins de 6" et même en dehors du Howdah si elles le souhaitent. Mesurez cette Portée à partir du socle du Mûmak de Guerre Royal.

MÛMAK DE GUERRE ROYAL

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	5	6+	10	8	4	10	7+	9+

◇ **RACE**
Mûmak

◇ **FACTION**
Harad

◇ **TYPE D'UNITÉ**
Bête de Guerre

◇ **Socle**
180x140mm ovale

ÉQUIPEMENT

Défenses et énormes pattes (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (10), Grande Cible, Terreur

Piétinement **ACTIF** – Lorsque le Mûmak de Guerre Royal Piétine, il inflige 4 Touches d'Impact de Force 9.

Peintures de Guerre **PASSIF** – Le Mûmak de Guerre Royal ainsi que toutes les figurines se trouvant dans le Howdah obtiennent la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*, et chaque fois qu'ils subissent une Blessure, ils peuvent jeter un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est évitée.

Présence Impressionnante **PASSIF** – Les figurines alliées considèrent cette figurine comme une Bannière ayant une Portée de 6".

HOWDAH

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
-	-	-	-	9	-	6	-	-

Le Howdah peut contenir jusqu'à 12 figurines en plus du Chef de Guerre des Mûmakil. Celui-ci est placé sur la plate-forme en bois fourchue à l'avant du Howdah et est toujours considéré comme étant à l'intérieur du Howdah. Les seules autres figurines qui peuvent être incluses dans le Howdah sont les Guerriers Haradrim.





Les colossaux Mûmakil sont les armes les plus redoutables à la disposition des Haradrim, souvent offerts à leurs chefs et seigneurs comme symbole de leur pouvoir. Ces énormes créatures transportent les Haradrim au combat dans les Howdahs sur leur dos, permettant aux Haradrim de surplomber les batailles qui font rage en dessous et de décocher des flèches sur leurs ennemis depuis les hauteurs. Un Mûmak en charge est presque imparable, écrasant tout sur son passage avec ses énormes défenses et piétinant ceux qui se retrouvent sur le chemin de sa silhouette massive.

MÛMAK DE GUERRE DU HARAD250 POINTS

COMPOSITION

Le profil d'un Mûmak de Guerre du Harad est composé du Commandant Haradrim, du Mûmak et du Howdah. Leurs profils sont disponibles ci-après :

COMMANDANT HARADRIM

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 Harad		♦ Type d'Unité Héros, Infanterie		♦ Socle 25mm					

ÉQUIPEMENT

Armure et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

MÛMAK

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	4	6+	10	7	3	10	8+	9+
♦ Race Mûmak	♦ Faction Harad	♦ Type d'Unité Bête de Guerre		♦ Socle 180x140mm ovale				

ÉQUIPEMENT

Défenses et énormes pattes (Armes de base).

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (10), Grande Cible, Terreur

Piétinement **ACTIF** – Lorsqu'un Mûmak Piétine, il inflige 3 Touches d'Impact de Force 9.

Présence Impressionnante **PASSIF** – Les figurines alliées considèrent cette figurine comme une Bannière ayant une Portée de 6".

HOWDAH

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
-	-	-	-	9	-	5	-	-

Le Howdah a une capacité de 12 figurines en plus du Commandant Haradrim, qui est placé au sommet du Howdah. Les seules autres figurines qui peuvent être incluses dans le Howdah sont les Guerriers Haradrim.

OPTIONS

- Cuir Épais 25 points
- Rochers 20 points
- Peintures de Guerre 20 points
- Armes de Défenses 20 points

Cuir Épais **PASSIF** – Le Mûmak a une Défense de 8 au lieu de 7.

Rochers **ACTIF** – Si elles ne se sont pas Déplacées durant leur Activation, les figurines dans le Howdah peuvent effectuer une Attaque de Tir d'une Portée de 8" et d'une Force de 6 au lieu de leur éventuelle Attaque de Tir habituelle.

Peintures de Guerre **PASSIF** – Le Mûmak et toute autre figurine dans le Howdah obtiennent la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*, et à chaque Blessure subie, ils peuvent jeter un D6. Sur un résultat de 6 naturel, la Blessure est sauvagée.

Armes de Défenses **ACTIF** – Lorsque le Mûmak Piétine, il inflige 4 Touches d'Impact de Force 9 au lieu de 3.

- Mauvais Caractère 15 points
- Cordes de Descente 10 points
- Chef Cornac Mahûd 25 points

Mauvais Caractère **PASSIF** – Le Mûmak dispose de 4 Attaques au lieu de 3 ; cependant, il subit un malus de -1 aux Tests de Bravoure qu'il passe lorsqu'il vérifie s'il va Paniquer.

Cordes de Descente **PASSIF** – Les figurines dans le Howdah peuvent tenter de descendre durant leur Activation en jetant un D6. Sur un résultat de 2+, la figurine parvient à descendre et est placée au contact socle à socle avec le Mûmak. Cependant, sur un résultat de 1, la figurine tombe et subit des dégâts de Chute. Si elle survit, placez-la au contact socle à socle avec le Mûmak. Une figurine qui a réussi à descendre (donc qui n'a pas obtenu de 1 sur son jet) peut poursuivre son Activation normalement et même Charger si elle le souhaite. Elle ne peut cependant pas Tirer ce Tour-ci.

Chef Cornac Mahûd **PASSIF** – Le Commandant Haradrim est remplacé par un Chef Cornac Mahûd, qui est placé sur la plate-forme en bois fourchue à l'avant du Howdah et utilise le profil ci-dessous.

CHEF CORNAC MAHÛD

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

PUISS.	VOL.	DESTIN
2	2	1

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Harad

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Cor de guerre.

♦ **TYPE D'UNITÉ**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque





SULADÂN, LE SEIGNEUR SERPENT120 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et la Bannière Serpent.

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

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Cheval caparaçonné.....25 points

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant (Garde Serpent), Commandant (Cavalier Serpent), Attaques Empoisonnées

Majesté **ACTIF** – Le respect que suscite Suladân a suffi à unir les tribus Haradrim sous sa bannière, et chaque victoire ne fait que renforcer sa détermination.

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

Le général de la Horde Serpent, et sans doute le plus grand chef de guerre de l'histoire du Harad, Suladân était déjà un redoutable seigneur de guerre avant la Bataille des Champs du Pelennor. La réputation de Suladân parmi les tribus Haradrim est celle d'un chef impitoyable, ne montrant aucune merci à ceux qui échouent. Lorsque Sauron appela ses sujets à la guerre, c'est Suladân qui parvint à unifier les diverses tribus du Harad sous une seule bannière, les rassemblant pour marcher vers les Champs du Pelennor et faire la guerre au royaume du Gondor, pour lequel Suladân nourrit une haine profonde.



RÂZA, LE CROCHET DU SERPENT 75 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Armure et Lance.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défi Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Rois, Commandant (Garde Serpent), Protecteur Attitré (Suladân, le Seigneur Serpent)

L'Exécuteur du Serpent **ACTIF** – Sur l'ordre de Suladân, Râza traque et élimine ceux qui ont provoqué la colère de son maître.

Au début de la partie, après que les deux camps ont été déployés, choisissez secrètement un unique **Héros** adverse. Il sera la cible de Râza. Au début d'un Combat au cours duquel Râza est Engagé au Combat avec sa cible, après que les Actions Héroïques ont été résolues, révélez la cible de Râza. Râza gagne un bonus de +2 à sa valeur de Combat tant qu'il est Engagé au Combat contre sa cible.

Lorsque l'ascension de Suladân débuta, de nombreux autres chefs ambitieux cherchèrent à le renverser pour prendre le commandement à sa place. À chaque soulèvement ou tentative d'assassinat, Suladân devint une cible. Pour écraser ces menaces, Suladân employa de nombreux gardes du corps, mais aucun ne fut aussi efficace que Râza. Impitoyable et d'une loyauté indéfectible, Râza reçut pour mission de traquer les ennemis de son maître et de les éliminer de manière à montrer l'exemple. Avec Râza à ses côtés, Suladân ne tarda pas à asseoir définitivement sa domination sur les tribus du Harad.



GARDE SERPENT8 POINTS

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

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Harad

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Lance.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées

Les guerriers les plus talentueux dans les rangs de Suladân sont sélectionnés pour rejoindre la Garde Serpent, l'élite personnelle du Seigneur Serpent. Ces combattants ne manient ni épées ni arcs, mais des lances parfaitement équilibrées, qu'ils utilisent avec une précision experte. À l'image de leur maître, la Garde Serpent enduit ses armes d'un poison à action rapide : une fois dans le sang de l'ennemi, celui-ci succombe rapidement à sa puissance.



CAVALIER SERPENT14 POINTS

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

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Harad

◇ **Type d'Unité**
Guerrier, Cavalerie, Élite

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Lance de Guerre et Cheval.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées

Les membres de la Garde Serpent les plus habiles à cheval accompagnent le Seigneur Serpent sur le champ de bataille. Aussi redoutables que leurs homologues à pied, ces cavaliers chargent leurs ennemis avec une force meurtrière. Armés de lances de guerre acérées et recouvertes du même poison que celui de leur seigneur, les Cavaliers Serpent transpercent leurs ennemis ou les entaillent légèrement pour que le poison fasse son œuvre. En échange de leur loyauté, Suladân récompense ses gardes personnels en leur accordant le premier choix parmi les butins de guerre.





La ville marchande d'Abrahân ne ressemble à aucune autre ville que l'on peut trouver dans les terres perdues du Harad. Abrahân est une ville prospère, mais dangereuse, qui fait du commerce en tout genre, et qui est gouvernée par le Roi Doré. Ce dirigeant marchand a gagné sa position grâce à sa vaste richesse, car le Roi Doré est un homme qui a une vision incroyable pour s'accaparer les profits et exploiter le maximum de personnes pour augmenter sa fortune. Bien qu'il ne partage pas forcément la même haine du Gondor que beaucoup d'autres Haradrim, le Roi Doré marchera aux côtés de l'Armée Dorée d'Abrahân sur le Pelennor, car il est clair que la victoire serait hautement profitable pour ses affaires.

LE ROI DORÉ D'ABRAKHÂN **LEGACY**.....130 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad

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

♦ **Socle**
50mm

ÉQUIPEMENT

Arme à deux mains et le Trône Doré.

Le Trône Doré **PASSIF** – Le Trône Doré est une Bannière **Unique**. Le Roi Doré ne souffre pas du malus de -1 à ses Jets de Duel pour porter une Bannière.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Résistance Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud

Riche au-delà de toute mesure **ACTIF** – Le Roi Doré a souvent pu vérifier que la tentation d'une grande richesse à un moment clef peut modifier de manière significative l'allégeance d'un guerrier...

Le Roi Doré peut dépenser un ou plusieurs Points de Volonté à chaque fois qu'un **Héros** ennemi à moins de 12" de lui et sur lequel il a une Ligne de Vue passe un Test de Bravoure. S'il le fait, pour chaque Point de Volonté dépensé ainsi, le résultat du Test de Bravoure du **Héros** est réduit de 1. Le Roi Doré peut recourir à cette Règle Spéciale après que le jet du Test de Bravoure a été réalisé. Les **Héros** affectés peuvent toujours utiliser leurs Points de Puissance et Volonté pour améliorer le résultat de leur Test de Bravoure, après que le Roi Doré a utilisé cette Règle Spéciale.

L'Appât du Gain **ACTIF** – Même en mauvaise posture, le Roi Doré sait détourner l'attention de ses ennemis par une pépite d'or ou une promesse de richesse – nombreux sont ceux qui, happés par la convoitise, relâchent leur garde.

Si le Roi Doré perd un Jet de Duel, il peut immédiatement dépenser un Point de Volonté pour utiliser cette Règle Spéciale. S'il le fait, les figurines ennemies ne peuvent pas porter de Coups contre le Roi Doré pour la durée du Combat.



GARDE MARCHAND D'ABRAKHÂN **LEGACY**9 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme à deux mains.

RÈGLES SPÉCIALES

Costaud

Les gardes marchands sont avant tout des mercenaires ; et dans la ville d'Abrahân, personne ne peut payer autant que le Roi Doré. C'est donc à lui que revient la loyauté des gardes marchands.



ROI HARADRIM **LEGACY** 70 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Force Héroïque

OPTIONS

- Cheval20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Rois

Chef Tribal **PASSIF** – Chef incontesté de sa tribu, ce guerrier impose sa domination par la force brute et l'instinct du chasseur.

Si un Roi Haradrim est votre **Général**, il augmente sa caractéristique d'Attaques à 3 et gagne la Règle Spéciale Chasseur de Têtes.

Bon nombre des rois qui gouvernent les villes et les colonies du Harad sont issus de dynasties qui ont duré un certain temps, tandis que d'autres ont simplement tué l'ancien roi et se sont déclarés membres de leur famille royale. Dans les deux cas, les rois en place sont à la fois des guerriers rusés et des généraux compétents, qui luttent pour faire progresser leur réputation et assurer la pérennité de leur héritage.



HÂSHARIN 80 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad, Umbar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armes de base, Armes de Jet et Sarbacane.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

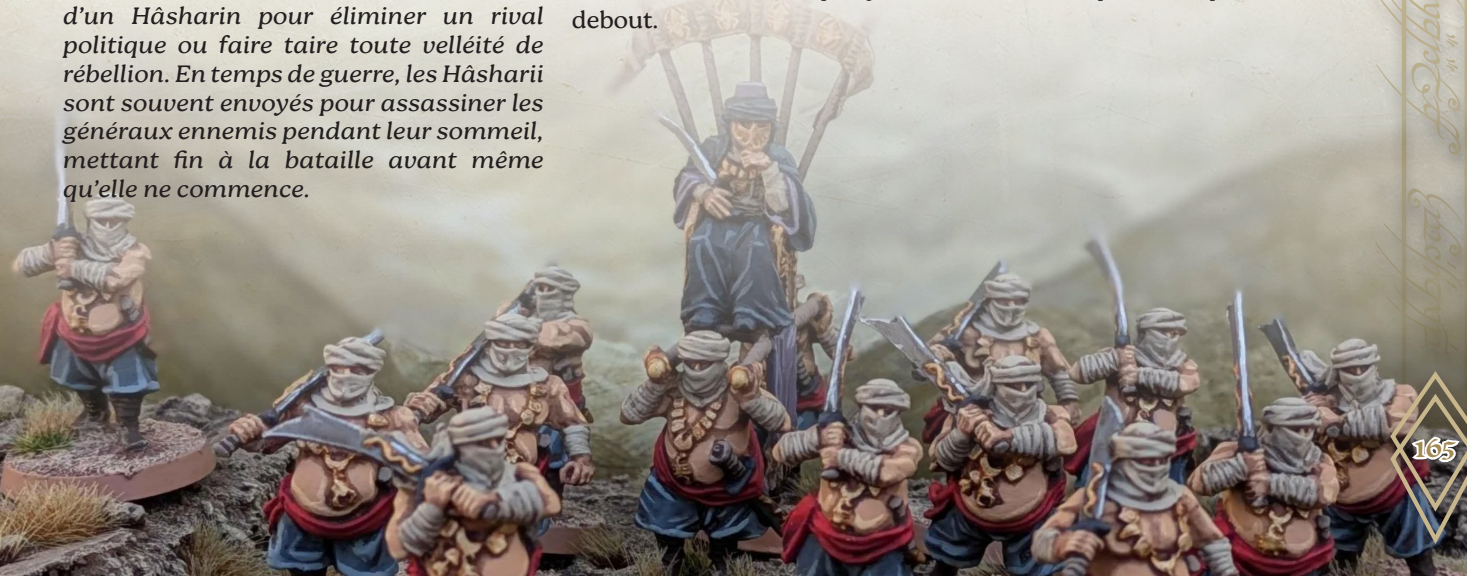
RÈGLES SPÉCIALES

Assassin, Fléau des Rois, Chasseur de Têtes, Discretion

Agilité Prodigieuse **ACTIF** – Piéger un Hâsharin est presque impossible : même acculé, il parviendra à s'échapper dans un tourbillon de lames d'acier.

Un Hâsharin ne compte jamais comme Bloqué tant qu'il se tient debout.

Les Hâsharii sont un ordre d'assassins fondé au nom du Seigneur des Ténèbres pour faire respecter sa volonté dans les terres du sud de la Terre du Milieu. Bien qu'ils ne répondent à aucun seigneur Haradrim, de nombreux chefs de guerre et rois ont fait appel aux talents uniques d'un Hâsharin pour éliminer un rival politique ou faire taire toute velléité de rébellion. En temps de guerre, les Hâsharii sont souvent envoyés pour assassiner les généraux ennemis pendant leur sommeil, mettant fin à la bataille avant même qu'elle ne commence.





CHEF HARADRIM..... 50 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**
Harad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Lance et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Arc..... 5 points

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Arc)

Chaque tribu Haradrim est dirigée par son propre chef, des Hommes qui ont utilisé leur ruse pour arriver au pouvoir au sein de leur tribu. Le pouvoir de ces chefs se mesure à la quantité de terres qu'ils contrôlent et au nombre d'individus dans leur tribu. Et pourtant, chaque chef cherche constamment à étendre son territoire et attaquera volontiers d'autres campements pour tuer un chef rival et s'emparer de ses terres.



MAÎTRE DE DISCIPLINE HARADRIM 45 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Fouets du Maître **ACTIF** – Debout derrière les lignes alliées, les Maîtres de Discipline mugissent leurs ordres et manient le fouet pour pousser leurs sbires à combattre.

Les Maîtres de Discipline Haradrim sont des hommes cruels et violents chargés de mener les tribus du Harad à la guerre, utilisant des fouets de cuir pour frapper ceux qui trébuchent ou traînent. Beaucoup de ces contremaîtres prennent d'ailleurs un plaisir malsain dans ce rôle, n'hésitant pas à fouetter leurs compatriotes pour un oui ou pour un non, afin d'en faire un exemple devant le reste de l'armée et maintenir la discipline.

Lorsqu'un **Héros** allié à moins de 6" du Maître de Discipline déclare un Élan Héroïque, une Marche Héroïque ou un Tir Héroïque, jetez un D6. Sur un résultat de 4+, le **Héros** ne dépense pas de Point de Puissance et l'Action Héroïque est gratuite.



Les Haradrim sont devenus des experts en matière de guerre grâce aux affrontements constants entre tribus rivales. Indifférents et impitoyables, ces guerriers ne feront preuve d'aucune clémence envers leurs ennemis, en particulier envers ceux du royaume de Gondor. Revêtus de tissus et d'armures faits de rotin et de métal, les vêtements des Haradrim sont conçus pour offrir une plus grande liberté de mouvement, au prix d'une protection réduite. Les flèches décochées par ces guerriers sont enduites d'un poison abominable, et même une simple éraflure peut s'avérer fatale.

GUERRIER HARADRIM.....6 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Harad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

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

- Bannière25 points
- Cor de guerre.....25 points
- Arc.....1 point
- Lance.....1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Arc)



De nombreuses tribus Haradrim élèvent des chevaux robustes et rapides pour traverser les déserts du sud. Contrairement à ceux du Rohan, les chevaux du Harad sont des montures endurantes, mais suffisamment rapides pour transporter leurs cavaliers à la guerre. Du dos de leurs montures, les Haradrim lancent des raids sur les colonies voisines ou agissent en tant qu'éclaireurs contre les armées du Gondor.

PILLARD HARADRIM.....11 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Harad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Cheval.

OPTIONS

Un Pillard Haradrim doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Bannière25 points
- Arc et Lance de guerre.....2 points
- Arc.....1 point
- Lance de guerre1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Arc)





GARDIEN DE KÂRNA **LEGACY**.....9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	3+	3	3	1	1	7+	5+

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Harad

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme de base.

OPTIONS

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

- Arc.....1 point
- Lames jumelles.....1 point

Lames jumelles **ACTIF** – Un Gardien de Kârna armé de Lames jumelles augmente son nombre d'Attaques à 2.

RÈGLES SPÉCIALES

Haine (Esprit), Attaques Empoisonnées (Arc), Résistant à la Magie

Nerfs d'Acier **ACTIF** – Seuls les plus courageux des guerriers sont admis dans l'ordre des Gardiens de Kârna, et c'est cette bravoure qu'ils doivent montrer si quelque chose venait à se réveiller dans la ville hantée.

Les Gardiens de Kârna gagnent un bonus de +2 à tous leurs Tests de Bravoure quand ils tentent de Charger un ennemi Terrifiant. De plus, lorsqu'une figurine avec la Règle Spéciale *Lames des Morts* porte ses Coups contre un Gardien de Kârna, elle considère sa valeur de Bravoure comme étant de 5+ au lieu de 7+ (avant toute application de modificateurs).

On sait peu de choses sur le mystérieux Ordre connu sous le nom des Gardiens de Kârna, si ce n'est qu'ils ont été mis en place pour protéger les murs de la ville hantée - non pour protéger la ville des intrus, mais pour protéger les tribus et les colonies environnantes de ce qui se trouve à l'intérieur. Il est dit que dans la ville hantée de Kârna, il existe une variété d'êtres surnaturels, et ces guerriers stoïques ont le devoir de réprimer ces apparitions, si elles existent. Pourtant, même avec leur tâche importante, les rois et les chefs du Harad appellent souvent les Gardiens à la guerre, car leurs compétences en matière de conflit sont un atout précieux.





L'EXTRÊME-HARAD



La plupart des chefs de tribu Mahûd contrôlent une seule tribu et un petit nombre d'adeptes. À l'occasion, un chef de tribu peut finir par dominer de nombreuses tribus et de vastes étendues de terres en raison de sa force et de sa domination sur son peuple. Ces guerriers redoutables se déclareront comme roi et défendront avec agressivité leur droit de gouverner contre tous ceux qui les défieront, en s'entourant de puissants chefs de tribus, car un roi qui montre de la faiblesse au sein des tribus Mahûd risque fort de vite perdre son trône.

ROI MAHÛD **LEGACY** 70 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad, Mahûd

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Bouclier.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Chameau de Guerre25 points

Chameau de Guerre – cf. ci-contre.



GUERRIER MAHÛD **LEGACY**8 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	3+	4	5	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad, Mahûd

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base et Bouclier.

OPTIONS

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

- Sarbacane1 point
- Lance1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Sarbacane)

Les Mahûd habitent dans l'extrême sud de la Terre du Milieu depuis d'innombrables années. Ces tribus sauvages forment une race primitive et superstitieuse, mais cela les rend encore plus déterminés et vicieux en combat. Les tribus Mahûd se préoccupent rarement de la tactique et des plans de bataille, mais chargent directement contre leurs ennemis en brandissant des armes rudimentaires fabriquées à partir de pierre et d'os. Leur plus grand atout, cependant, se présente sous la forme de leurs sarbacanes, des armes qu'ils peuvent utiliser avec une grande précision, et de leurs sinistres fléchettes enduites d'une toxine mortelle.



CHEF DE TRIBU MAHÛD **LEGACY** 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad, Mahûd

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Force Héroïque

OPTIONS

- Chameau de Guerre 25 points
- Sarbacane 5 points
- Bouclier 5 points
- Lance de guerre 5 points

Chameau de Guerre – cf. ci-dessous.

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Sarbacane)

Au sein des tribus Mahûd, le pouvoir revient au guerrier qui est le plus fort et qui peut le mieux se défendre contre les usurpateurs. Une fois qu'ils ont réussi à prendre le pouvoir, les chefs de tribu doivent constamment faire preuve de force et de ruse, car leur place au sommet de l'ordre hiérarchique est soumise à l'obligation de rester inattaquable. Il arrive régulièrement que les Mahûd fassent appel à un concurrent perçu comme étant plus fort au détriment de leur propre chef de tribu.



PILLARD MAHÛD **LEGACY** 17 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	3+	4	5	1	1	8+	8+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad, Mahûd

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base, Bouclier et Chameau de Guerre.

OPTIONS

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

- Sarbacane 1 point
- Lance de guerre 1 point

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées (Sarbacane)

La chaleur torride des déserts de l'Extrême Harad fait que les chevaux qu'aiment monter les Haradrim ne sont pas des montures appropriées pour les Mahûd. Au lieu de cela, ils préfèrent monter sur des chameaux de guerre, des créatures têtues pouvant facilement faire face aux terres arides de l'extrême sud. Les Mahûd ont attaché sur les flancs de leurs chameaux de guerre des éclats de défenses de Mûmakil qu'ils ont taillé, ce qui rend la charge de ces créatures encore plus dévastatrice.

CHAMEAU DE GUERRE

Un Chameau de Guerre est une **Monture** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	4	4	0	1	8+	8+

♦ **RACE**
Chameau

♦ **FACTION**
Mahûd

♦ **Type d'Unité**
Monture

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Empalement **ACTIF** – 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, le Roi Mahûd 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.



DEMI-TROLL **LEGACY**..... 25 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	5	6+	5	6	2	2	8+	9+

◇ **RACE**
Homme

◇ **FACTION**
Harad, Mahûd

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

◇ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure et Arme de base.

OPTIONS

Un Demi-Troll peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger l'Arme de base
contre une Arme à deux mains gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (2), Terreur

Les Demi-Trolls sont une espèce étrange et inhabituelle, et beaucoup de Mahûd pensent qu'il y a du sang de troll qui coule dans leurs veines. Bien que rien ne le prouve véritablement, leur apparence hideuse, leur incapacité à parler, et leur force monstrueuse permettent aisément de comprendre comment les tribus Mahûd en sont arrivées à cette conclusion. La force exceptionnelle de ces créatures peut faire éclater les boucliers et briser les épées, rendant impossible toute possibilité de parer leurs coups. Les Demi-Trolls occupent une place privilégiée dans la culture Mahûd, car en plus de posséder une force physique qui impose naturellement le respect au sein des tribus Mahûd, leur manque d'esprit ou de malice les rend utiles et pratiques pour les rois Mahûd et les chefs de tribus.





Autrefois membre de l'ordre des Hâsharii, Dalamyr a émergé de l'ombre pour prendre le commandement des flottes d'Umbur – sans doute dans l'intérêt de l'ordre qu'il servait autrefois. En tant qu'Amiral d'Umbur, Dalamyr détient un pouvoir et une influence considérables dans la cité, qu'il utilise à l'aide des arts de la « persuasion » qu'il a appris parmi les Hâsharii pour manipuler les durs lois politiques d'Umbur à son avantage. À la tête des Corsaires d'Umbur, Dalamyr participe lui-même aux raids pour piller les villages côtiers du Gondor et s'assurer que la volonté de son seigneur caché soit accomplie.

DALAMYR, AMIRAL D'UMBAR..... 100 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Arme de base, Armes de Jet et Bombes fumigènes.

Bombes Fumigènes **ACTIF** – Les Bombes Fumigènes sont des Armes de Jet de Force 1. Toute figurine Touchée mais pas tuée par ces Armes de Jet doit immédiatement dépenser un Point de Volonté, sans quoi elle est affectée par les effets du Pouvoir Magique *Immobilisation* et divise par deux sa valeur de Combat jusqu'à la Phase Finale du Tour.

Si Dalamyr obtient un résultat de 1 sur son Jet pour Toucher avec ses Bombes Fumigènes, ses réserves sont épuisées et il ne peut plus recourir à cette arme pour le reste de la partie.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Assassin, Fléau des Rois, Discretion

Agilité Prodigieuse **ACTIF** – Piéger un Hâsharin est presque impossible : même acculé, il parviendra à s'échapper dans un tourbillon de lames d'acier.

Dalamyr ne compte jamais comme Bloqué tant qu'il se tient debout.



DELGAMAR, MAÎTRE DE LA PASSE D'UMBAR..... 75 POINTS

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

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

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme de base, Armes de Jet et Fouet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Force Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Commandant Impitoyable **ACTIF** – Delgamar ne tolère aucun échec, et n'hésite pas à faire un exemple de ceux qui le déçoivent.

Les **Guerriers Corsaires** alliés à moins de 3" de Delgamar peuvent choisir de relancer un unique D6 lors de leur Jet de Duel après que toutes les autres relances provenant d'autres règles ont été utilisées.

Cependant, si un **Guerrier Corsaire** utilise cette relance et perd malgré tout le Jet de Duel, il subit immédiatement une Touche de Force 2. Pour chaque Combat, seul un **Guerrier Corsaire** peut utiliser cette Règle Spéciale.

Capitaine Corsaire de plus haut rang sous les ordres de Dalamyr, Delgamar a été nommé Maître de la Passe d'Umbur. Bien que son rôle principal soit de garder les ports et les entrées maritimes de la cité, Delgamar commande toujours son navire lors de raids le long des côtes du Gondor. Chef impitoyable, dénué de toute pitié, Delgamar exige une loyauté absolue de ses hommes – ceux qui échouent subissent la morsure de son fouet.



HÂSHARIN.....80 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Harad, Umbar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armes de base, Armes de Jet et Sarbacane.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Défense Héroïque
- Frappe Héroïque

RÈGLES SPÉCIALES

Assassin, Fléau des Rois, Chasseur de Têtes, Discretion

Agilité Prodigieuse **ACTIF** – Piéger un Hâsharin est presque impossible : même acculé, il parviendra à s'échapper dans un tourbillon de lames d'acier.

Un Hâsharin ne compte jamais comme Bloqué tant qu'il se tient debout.

Les Hâsharii sont un ordre d'assassins fondé au nom du Seigneur des Ténèbres pour faire respecter sa volonté dans les terres du sud de la Terre du Milieu. Bien qu'ils ne répondent à aucun seigneur Haradrim, de nombreux chefs de guerre et rois ont fait appel aux talents uniques d'un Hâsharin pour éliminer un rival politique ou faire taire toute velléité de rébellion. En temps de guerre, les Hâsharii sont souvent envoyés pour assassiner les généraux ennemis pendant leur sommeil, mettant fin à la bataille avant même qu'elle ne commence.



CAPITAINE CORSAIRE.....55 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Corsaire, Umbar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

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

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Échanger l'Arme à deux mains contre une Arbalète..... gratuit

Seuls les Corsaires les plus impitoyables parviennent à saisir l'honneur de devenir capitaine de leur propre navire au sein des flottes corsaires. Être capitaine signifie non seulement commander ses hommes, mais aussi obtenir la plus grande part du butin. En conséquence, la force est primordiale pour tout Capitaine Corsaire, car il y a toujours d'autres membres d'équipage cherchant à fomenter une mutinerie pour prendre le commandement. La clémence est perçue comme une faiblesse à bord des navires, et tout mutin doit être traité de manière barbare par son capitaine pour dissuader d'autres de tenter de le renverser.





BOSCO CORSAIRE 50 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Corsaire, Umbar

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère, Arme de base, Lance et Armes de Jet.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Échanger la Lance contre une Arbalète gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Rugissement Autoritaire **ACTIF** – La voix tonitruante du bosco stimule la horde autour de lui, car peu osent affronter sa colère.

Les **Corsaires** alliés considèrent les Boscos Corsaires comme une Bannière.

Tout bon capitaine corsaire a besoin d'un bosco fort et loyal pour rétablir l'ordre et garder son équipage sous contrôle. Ces hommes sont bien rémunérés et bien traités à bord des navires, occupant une position de pouvoir juste après celle de leur capitaine. Un tel favoritisme est une nécessité, car les capitaines savent pertinemment que bien que leur bosco maintienne l'équipage dans les rangs, ce dernier lorgnera sur le commandement du navire en cas de signes de faiblesse du capitaine. Les ordres tonitruants de ces boscos suffisent souvent à faire taire toute pensée de mutinerie, car peu sont assez courageux pour s'opposer à ces guerriers brutaux.



CORSAIRE D'UMBAR.....8 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Corsaire, Umbar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme de base.

OPTIONS

Un Corsaire d'Umbar doit avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Arc..... 1 point
- Bouclier léger et Armes de Jet..... 1 point
- Lance..... 1 point

Ceux qui composent les équipages des flottes d'Umbar ne sont rien de plus que des assassins et des charognards, cherchant à récolter leur butin lors des diverses expéditions de pillage auxquelles ils participent. Ils combattent avec une cruauté et une férocité rarement vues chez les Hommes, pillant les côtes du Gondor avec une joie sadique. Malgré leur violence, les raids des Corsaires sont brefs, car ils préfèrent rapidement retourner à leurs navires pour profiter des trésors qu'ils ont pris.





ARBALÉTRIER D'UMBAR..... 10 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Corsaire, Umbra

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Arme de base, Arbalète et Pavois.

Pavois **PASSIF** – Un Pavois est un Bouclier qui confère à son utilisateur un bonus de +3 en Défense au lieu de +1. Cependant, une figurine équipée d'un Pavois ne bénéficie pas de son bonus de Défense tant qu'elle est Engagée au Combat.

Alors que les navires aux voiles noires accostent les coques de leurs proies, ce sont les Arbalétriers Corsaires qui tirent les premières salves. Derrière leurs pavois de bois, ils décochent une volée de carreaux sur l'équipage adverse, permettant au reste des corsaires de monter à bord sans opposition pour prendre possession du navire. Il est courant que les Corsaires lancent entre eux des paris juteux pour savoir qui fera le plus de victimes.



RAVAGEUR CORSAIRE **LEGACY**.....9 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	4	4+	3	3	2	1	6+	8+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACIION**
Corsaire

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armes de base.

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur

Tueurs Compulsifs **ACTIF** – Sans les cris autoritaires de leurs boscos pour les tenir dans le rang, la soif de sang des Ravageurs les poussera à s'en prendre au premier être vivant à portée, ami ou ennemi.

Si un Ravageur Corsaire commence son Activation à plus de 6" d'un Bosco Corsaire allié, il doit immédiatement passer un Test d'Intelligence. Si le Test est réussi, la figurine peut agir normalement.

Si le Test est raté, alors vous devez choisir une autre figurine allié à moins de 1" de cette figurine. La figurine sélectionnée subit immédiatement une Touche de Force 3. Après que la Touche a été résolue, le Ravageur Corsaire doit Charger une figurine ennemie si possible.

S'il n'y a pas de figurine allié à moins de 1" de cette figurine lorsqu'elle échoue son Test d'Intelligence, alors l'Activation de cette figurine s'achève immédiatement. Au cours d'un Tour où un Ravageur Corsaire rate son Test d'Intelligence dans le cadre de cette Règle Spéciale, il doit relancer tous les Jets pour Blessé ratés quand il porte ses Coups et il gagne un bonus de +1 sur ses Jets pour Blessé quand il porte ses Coups.

Les années passées en mer à saccager et piller les côtes de la Terre du Milieu ont fait sombrer certains corsaires dans une folie meurtrière, les changeant en tueurs assoiffés de sang. Ces ravageurs ne se soucient plus de qui goûtera à l'acier de leurs lames, tant qu'ils peuvent s'en servir pour tailler la chair à tout-va. Les ravageurs sont en général enchaînés à fond de cale pour éviter qu'il n'arrive d'« accidents » à l'équipage.



Le pont de chaque navire Corsaire est équipé de redoutables balistes. Ces machines de guerre sont utilisées par les groupes de pillards corsaires pour semer la terreur dans les villages du Gondor à distance, lançant de gigantesques flèches effilées qui détruisent les barricades et embrochent quiconque a le malheur d'être sur leur chemin mortel. Telle est la force avec laquelle ces projectiles sont tirés qu'ils peuvent facilement percer une armure épaisse comme si de rien n'était.

BALISTE CORSAIRE..... 70 POINTS

COMPOSITION

Une Baliste Corsaire est un Petit **Engin de Siège** avec pour Équipage trois Servants de Siège Corsaires, dont l'un est un Vétéran de Siège. Leurs profils sont disponibles ci-après :

SERVANT DE SIÈGE CORSAIRE

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Corsaire, Umbar

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure légère et Arme de base.

BALISTE CORSAIRE (ENGIN DE SIÈGE)

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Baliste Corsaire	0" - 48"	8	10	3

♦ **Socle**
40mm

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Direct

Tir Perforant **ACTIF** – Une figurine de Force 5 ou moins Touchée par un tir de Baliste Corsaire 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 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.

Projectiles à Lames **ACTIF** – Une Baliste Corsaire doit relancer les résultats de 1 sur ses Jets pour Blessier, y compris contre toute figurine qui subit une Touche de Force 6 causée par la figurine qui est projetée en arrière, si applicable.



Le Khand



Les terres orientales de Khand sont divisées en plusieurs petites provinces. À leur tête se trouvent les Rois de Khand, chacun étant un dirigeant féroce soucieux de maintenir à tout prix son trône et massacrant tous ceux représentant une menace. Ils livrent bataille pour revendiquer richesses et pouvoir et ainsi sauvegarder leur honneur de roi-guerrier. Le règne d'un Roi de Khand est souvent de courte durée car les familles royales comptent de nombreux parents ambitieux et sornois.

ROI DE KHAND **LEGACY**..... 100 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Khand

♦ **Type d'unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure lourde, Arme bâtarde et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

OPTIONS

- Chariot de Khand.....35 points
(Si le Roi de Khand Démonte, retirez le Chariot de Khand de la table)

RÈGLES SPÉCIALES

Majesté **PASSIF** – Ceux qui deviennent rois acquièrent beaucoup de pouvoir et de charisme, inspirant leurs guerriers depuis la ligne de front.

Les figurines de **Khand** alliées considèrent un Roi de Khand comme une Bannière avec une Portée de 6".

CHARIOT DE KHAND

Un Chariot de Khand est un **Chariot** qui utilise le profil suivant :

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	7	1	3	7+	7+

♦ **Race**
Cheval

♦ **Faction**
Khand

♦ **Type d'unité**
Chariot

♦ **Socle**
60mm

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3)

Charge de Chariot **ACTIF** – Quand un Chariot de Khand se Déplace en effectuant une Charge de Chariot, il inflige 2 Touches d'Impact de Force 4.



CHEF DE KHAND **LEGACY** 55 POINTS

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

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Khand

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme bâtarde et Arc.

ACTIONS HÉROÏQUES

- Marche Héroïque

OPTIONS

- Cheval 20 points

Les chefs qui commandent les guerriers de Khand ne sont guère plus que des capitaines mercenaires, combattant pour celui qui offre le plus d'or et de trésors. Plus d'un roi est mort prématurément de la main d'un Chef de Khand recruté par un parent envieux. Ces chefs et leurs suivants ne portent presque jamais d'héraldique et n'ont pas plus d'honneur, la richesse promise étant le seul garant de fidélité.



AURIGE DE KHAND **LEGACY** 40 POINTS

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	4	4+	3	7	1	3	7+	7+

♦ **RACE**
Homme

♦ **FACTION**
Khand

♦ **Type d'Unité**
Guerrier, Chariot

♦ **Socle**
60mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme bâtarde et Arme de base.

OPTIONS

Un Aurige de Khand peut avoir l'une des options suivantes au coût en Points indiqué :

- Échanger l'Arme bâtarde contre un Arc Gratuit

RÈGLES SPÉCIALES

Imposant (3)

Charge de Chariot **ACTIF** – Quand un Chariot de Khand se Déplace en effectuant une Charge de Chariot, il inflige 2 Touches d'Impact de Force 4.

Ceux qui excellent dans la bataille au sein de l'armée d'un roi peuvent se voir accorder le grand honneur de devenir un Aurige de Khand. Ce privilège est généralement réservé aux parents royaux et aux rares guerriers pour qui la loyauté a plus de valeur que l'or. Les puissants chars qu'ils conduisent font la fierté des armées de Khand ; de nombreuses batailles ont été remportées grâce à ces redoutables engins qui s'abattent de toutes leurs forces sur les troupes ennemies.



GUERRIER DE KHAND **LEGACY**8 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Khand

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme bâtarde et Arme de base.

OPTIONS

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

- Échanger l'Arme bâtarde contre un Arc.....Gratuit

Ceux qui combattent pour les Chefs et Rois de Khand sont aussi sournois et impitoyables qu'eux. La loyauté a peu d'importance car leur allégeance est achetée par le plus offrant et maintenue tant que leurs poches restent pleines. Avec de grandes haches en bandoulière et des arcs dans le dos, il n'y a pas de doute sur la raison pour laquelle ces guerriers sont si recherchés ; ils se révèlent être des tueurs habiles et féroces qui se battent avec acharnement pour quiconque les paye généreusement.



CAVALIER DE KHAND **LEGACY**14 POINTS

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

♦ **Race**
Homme

♦ **Faction**
Khand

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

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Armure, Arme bâtarde et Arme de base, Arc et Cheval.

Certains Guerriers de Khand préfèrent se battre à dos de cheval, galopant devant le gros de l'armée comme cavaliers légers. Souvent utilisés pour flanquer l'ennemi ou neutraliser ses éclaireurs, ces cavaliers ont perfectionné la technique de cibler les guerriers les plus faibles pour éclaircir les rangs adverses. Ce sont de telles tactiques qui font de ces cavaliers qualifiés un atout précieux pour celui qui pourra déboursier les sommes considérables nécessaires à leur recrutement.



<https://fftm-mesbg.fr>

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

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