

# la Bataille de notre temps



une campagne créée  
par Nico Le Blond  
<http://nicoleblond.free.fr>

## La bataille de notre temps

Cette campagne retrace l'histoire de la communauté de l'anneau, qui tente de détruire l'anneau unique. Face à elle, les forces du seigneur des ténèbres, l'infame Sauron. L'objectif est simple pour les forces du bien : amener l'anneau unique à la **montagne du destin**. L'anneau est également convoité par les forces du mal, qui veulent le restituer à Sauron.



Cette campagne est sur le même principe que la campagne de l'Ultime Alliance qui se trouve dans le White Dwarf n°134. On joue au préalable sur une carte générale avec des pions, figurines qui simulent les différentes armées que vous aurez constitué. Et ensuite, lorsque deux armées se touchent sur la carte générale, ce sont les batailles "grandeur nature de figurines" que nous connaissons tous. Le principe en détail sera expliqué plus loin.

Avant toute chose, je vous conseille de télécharger la carte générale des terres du milieu qui sera la vue d'ensemble de la campagne. Téléchargement de la carte sur le site internet <http://nicoleblond.free.fr>



## La carte générale

Elle est découpée en un quadrillage de case. Certaines cases sont des montagnes, des forêts, de l'eau et plus généralement des plaines. Vous remarquerez que les zones sont délimitées par un contour de couleur, **marron pour les montagnes, vert pour les bois et bleu pour l'eau**. Il y a aussi des cases sur lesquelles sont les forteresses.

Une armée peut se déplacer d'une case à une autre par tour de jeu, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Si une armée tente de se déplacer vers une case forêt, montagne ou eau, il faut jeter un dé pour voir si l'armée réussit à traverser la case. En cas d'échec, l'armée pourra tenter de nouveau au tour suivant mais en baissant le chiffre nécessaire de 1 point.

**Exemple :** une armée veut aller sur une **case montagne**, elle doit faire "5+" pour réussir. Elle rate. Au tour suivant, il suffit d'un "4+" pour réussir. Elle rate. Au tour suivant, il suffit d'un "3+" pour réussir. Et ainsi de suite. Sachant que "1" sur le jet de dé est toujours considéré comme un échec.

- Plaine : aucune contrainte
- Forêt : "3+" pour traverser
- Montagne : "5+" pour traverser
- Eau : jet de dé.

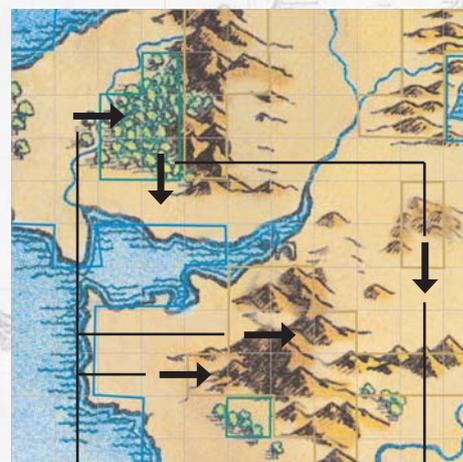
1-2 : vent contraire, l'adversaire peut bouger l'armée de 2 cases dans la direction qu'il lui plaît.

3-4 : mer d'huile, déplacement normal d'une case

5-6 : vent de bonne augure, vous pouvez bouger votre armée de 2 cases dans la direction que vous voulez.

**Attention :** si une armée doit traverser plusieurs cases forêt, montagne ou eau, il faut lancer le dé pour chaque case. Ainsi, la traversée d'une montagne ou forêt est plus ardue que le déplacement en plaine.

**Rappel :** le jet de dé est nécessaire pour rentrer dans une case, pas pour en sortir.



On entre dans une case, test.

On sort d'une case, pas de test.

## Les armées

Il y a 15 armées au départ pour les forces du bien et 15 pour les forces du mal. Les armées font 750, 500 ou 250 points.

750 points est le maximum autorisé à une armée. Nous verrons plus loin la possibilité de "renforcer" une armée, de "faire des échanges", de "grouper" plusieurs armées, à chaque fois dans la contrainte des 750 points maximum.

Les règles de tournoi sont également appliquées aux listes d'armée, c'est-à-dire :

- un héros ou capitaine obligatoire par armée,
- pas plus de 50 figurines par armée,
- armées limitées à 33% de figurines équipées d'arcs, arbalètes ou d'armes de jet,
- 2 trolls maximum par armée,
- les héros tués au cours de la campagne ne reviennent pas en jeu, sauf exception expliqué plus loin.

Les personnages avec la • sont obligatoires dans la liste d'armée.

### Minas Tirih (3 armées)

**Armée de 750 points, sur la case de Minas Tirith :**

- Denethor
- Beregonde de Gondor
- Gardes de la citadelle
- Gardes de la cour de la fontaine
- Capitaines du Gondor
- Chevaliers de Minas Tirith
- Guerriers de Minas Tirith
- Guerriers du Gondor
- Trébuchets
- Balistes à répétition

### Armée de Boromir

**250 points, case adjacente à la forteresse de Minas Tirith :**

- Boromir, capitaine de la tour blanche
- Gardes de la citadelle
- Gardes de la cour de la fontaine
- Capitaines du Gondor
- Chevaliers de Minas Tirith
- Guerriers de Minas Tirith
- Guerriers du Gondor

### Armée de Faramir

**250 points, case adjacente à la forteresse de Minas Tirith :**

- Faramir

- Damrod
- Rangers du Gondor
- Capitaines du Gondor
- Guerriers de Minas Tirith
- Guerriers du Gondor
- Balistes à répétition

### Fiefs du Gondor (3 armées)

**Armée de 250 points, sur la case de Dol Amroth :**

- Prince Imrahil de Dol Amroth
- Chevaliers de Dol Amroth
- Hommes d'armes de Dol Amroth
- Guerriers de Lamedon
- Chasseurs d'Anfalas
- Archers du Morthond
- Guerriers de Pinnath Gelin
- Guerriers de Lossarnach
- Guerriers de Ringló
- Capitaines du Gondor
- Guerriers du Gondor

**Armée de 250 points, sur la case de Pelargir :**

- Corinir de Pelargir
- Gardiens de Pelargir
- Guerriers de Lamedon
- Chasseurs d'Anfalas
- Archers du Morthond
- Guerriers de Pinnath Gelin
- Guerriers de Lossarnach
- Guerriers de Ringló
- Capitaines du Gondor
- Guerriers du Gondor

**Armée de 250 points, sur une case de la région du Gondor :**

- Angbor de Lamedon
- Guerriers de Lamedon
- Chasseurs d'Anfalas
- Archers du Morthond
- Guerriers de Pinnath Gelin
- Guerriers de Lossarnach
- Guerriers de Ringló
- Capitaines du Gondor
- Guerriers du Gondor

### Le Rohan (2 armées)

**Armée de 500 points, sur la case d'Edoras :**

- Théoden
- Grima
- Háma
- Eomer\*
- Eowyn\*
- Gamelin\*
- Capitaines du Rohan
- Cavaliers du Rohan
- Gardes royaux du Rohan
- Guerriers du Rohan

**Armée de 500 points, sur une case adjacente d'Edoras :**

- Théodred
- Eomer\*
- Eowyn\*
- Gamelin\*
- Capitaines du Rohan
- Cavaliers du Rohan
- Gardes royaux du Rohan
- Guerriers du Rohan

*\* A n'utiliser que dans une seule armée du Rohan*

### Lothlorien (1 armée)

**Armée de 500 points, sur une case de la forêt :**

- Galadriel
- Celeborn
- Haldir
- Capitaines Elfe Sylvestre
- Guerriers Elfe Sylvestre

### Erebor (2 armées)

**Armée de 250 points, sur une case de la montagne :**

- Gimli
- Gardes du khazad
- Guerriers nain

**Armée de 250 points, sur une case de la montagne :**

- Daïn
- Gardes du khazad
- Guerriers nain

### Fondcombe (1 armée)

**Armée de 750 points, sur la case de Fondcombe :**

- Elrond
- Glorfindel
- Arwen
- Elladan + Elrohir
- Halbarad Dunadan
- Rangers du nord
- Bilbo
- Capitaines Elfe Sylvestre
- Guerriers Elfe Sylvestre

### Forêt noire (2 armées)

**Armée de 750 points, dans la partie nord de la forêt :**

- Thranduil
- Radagast Le Brun
- Capitaines de la forêt noire
- Guerriers de la forêt noire
- Sentinelles de la forêt noire
- Taurdirim

**Armée de 250 points, dans la partie nord de la forêt :**

- Legolas
- Capitaines Elfe Sylvestre
- Guerriers Elfe Sylvestre

### Comté (1 armée)

Armée d'environ 500 points,  
départ de Bree :

- Frodon
- Merry
- Pippin
- Sam
- Gandalf Le Gris
- Aragorn

Ci-après la liste d'armée des forces du mal auxquelles il est possible de mettre le Roi Sorcier\*\* et les 8 esprits servants :

### Rhun (1 armée)

Armée de 250 points,  
départ de la région de Rhun :

- Capitaines orientaux\*
- Guerriers orientaux
- Balistes orientales

### Dol-Guldur (1 armée)

Armée de 250 points,  
sur la case de Dol-Guldur :

- Capitaines orques\*
- Chamane Uruk de Dol-Guldur
- Grand Uruk de Dol-Guldur
- Guerriers orques
- Etre de galgal

### Barad-Dur (1 armée)

Armée de 250 points,  
sur la case de Barad-Dur :

- La bouche de Sauron
- Dûrghaz-Nar
- Chamanes Uruk-Hai du Mordor
- Capitaines Uruk-Hai du Mordor
- Guerriers Uruk-Hai du Mordor
- Capitaines orques
- Guerriers orques
- Chamanes orques
- Capitaines gobelins
- Chamanes gobelins
- Guerriers gobelins

### Minas Morgul (2 armées)

1 armée de 750 points et  
1 armée de 500 points, 1 sur la  
case de Minas Morgul et 1 sur  
une case adjacente :

- Gothmog\*\*
- Orques de Morgul
- Troll du Mordor
- Chef Troll
- Capitaines orques\*
- Guerriers orques
- Chamanes orques
- Chevaucheurs de Warg
- Pisteurs orques
- Catapultes orques
- Balistes orques

### La Porte Noire (2 armées)

1 armée de 500 points et  
1 armée de 250 points, 1 sur la  
case de la Porte Noire et 1 sur  
une case adjacente :

- Grishnak\*\*
- Orques du Morannon
- Troll du Mordor
- Chef Troll
- Capitaines orques\*
- Chamanes orques
- Guerriers orques
- Catapultes orques
- Balistes orques
- Chamanes Uruk-Hai du Mordor
- Uruk-Hai du Mordor

### Nurn (1 armée)

Armée de 250 points,  
dans la région de Nurn :

- Capitaines orques\*
- Guerriers orques
- Chevaucheurs de Warg
- Contremaître de Nurn

### Gorgoroth (1 armée)

Armée de 250 points,  
dans la région de Gorgoroth :

- Capitaines orques\*
- Guerriers orques
- Chamanes orques
- Chevaucheurs de Warg
- Catapultes orques
- Balistes orques
- Orques de Gorgoroth
- Troll du Mordor
- Chef Troll

### Moria (1 armée)

Armée de 250 points,  
sur la case de la Moria :

- Capitaines gobelins\*
- Chamanes gobelins
- Guerriers gobelins
- Tambour des gobelins
- Troll des cavernes

### Isengard (2 armées)

1 armée de 750 points et  
1 armée de 500 points, 1 sur la  
case d'Isengard et 1 sur une case  
adjacente :

- Saruman\*\*
- Sharku\*\*\* & \*\* et/ou
- Lurtz\*\*\* & \*\*
- Capitaines Uruk-Hai de la main blanche
- Bersekers Uruk-Hai de la main blanche
- Chamanes Uruk-Hai de la main blanche
- Guerriers Uruk-Hai de la main blanche

- Artificiers Uruk-Hai de la main blanche
- Balistes de siège Uruk-Hai
- Capitaines orques
- Guerriers orques
- Chamanes orques
- Chevaucheurs de Warg
- Chefs hommes sauvages
- Hommes sauvages

### Cirith Ungol (1 armée)

Armée de 250 points,  
sur la case de Cirith Ungol :

- Shagrat\* & \*\* et/ou
- Gorbag\* & \*\*
- Chamanes Uruk-Hai du Mordor
- Capitaines Uruk-Hai du Mordor
- Guerriers Uruk-Hai du Mordor
- Capitaines orques
- Guerriers orques
- Chamanes orques

### Harad (2 armées)

1 armée de 750 points et  
1 armée de 500 points, 1 sur la  
case de Umbar et 1 sur une des  
2 villes :

- Suladan\*\*
- Hasharii\*
- Chef Haradrim
- Mumak
- Pillard Haradrim
- Guerriers Haradrim

\* Héros commandant l'armée, possible d'être remplacé par un esprit servant ou le Roi Sorcier\*\*

\*\* A n'utiliser que dans une seule armée

\*\*\* Héros commandant l'armée



## Le système de jeu

Vos armées sont constituées et placées sur la carte générale. Nous pouvons parler désormais du système de jeu de la campagne "La Bataille de Notre Temps". Utilisez des pions, figurines pour repérer vos armées, de manière à pouvoir différencier les armées du mal et du bien et de savoir si c'est l'armée de Minas Tirith (Faramir par exemple) ou bien l'armée du Rohan (Théoden par exemple) que vous déplacez.

Les tours de campagne sur la carte générale sont découpés en phase de jeu :

- Phase d'initiative
- Phase de mouvement
- Phase de combat
- Phase de renfort
- Fin du tour

### • Phase d'initiative

Comme lors d'un scénario, chaque camp jete un dé pour déterminer qui a l'initiative dans le tour de campagne.

### • Phase de mouvement

Le joueur ayant l'initiative déplace une de ses armées. C'est ensuite au tour de l'adversaire de déplacer une de ses armées. A tour de rôle, chaque adversaire déplace une de ses armées, sans pouvoir déplacer deux fois la même armée dans un tour de campagne. Il n'est pas obligatoire de déplacer chaque armée, il est même possible de ne déplacer aucune armée durant un tour de campagne alors que l'adversaire pourrait déplacer toutes ses armées. Il faut jeter le dé quand c'est nécessaire pour passer les montagnes, forêts ou mers et notez quelle armée a raté son test afin de "baisser" le chiffre du test pour le tour suivant de campagne.

Quand une armée va dans une case occupée par une armée adverse, il y aura un combat "grandeur nature" dans la phase de combat. Notez qui est l'attaquant et qui est le défenseur dans la confrontation. Si il y a plusieurs combats dans le même tour de campagne, l'ordre des combats revient au joueur possédant l'initiative.

### • Phase de combat

Suivant l'endroit où se trouve le combat, les scénarios sont différents. Le joueur attaquant jete un dé pour savoir quel scénario jouer parmi plusieurs scénarios possibles. Chaque scénario possède son propre objectif de victoire et sa durée de tour de jeu.

### Phase de récupération

Une fois le combat fini, il faut procéder à la phase de récupération. L'équipe victorieuse tire le dé pour chaque figurine tuée, sur "4+", la figurine n'a pas succombé à ses blessures et revient en jeu. Tirez le dé également pour chaque point perdu de vie, puissance, volonté, destin pour chaque héros. Si un héros a perdu 2 points de vie sur 3, jetez 2 dés pour savoir s'il récupère 0, 1 ou 2 points de vie. Bien évidemment, il est impossible qu'un héros ne dépasse ses points de départ. L'équipe perdante jete les dés à son tour également mais doit faire "5+" au lieu de "4+".

### Victoires majeure et mineure

Suivant l'objectif du scénario joué, l'armée gagnante remportera une victoire majeure ou mineure. Pour une victoire majeure, vous gagnez 100 points de figurines et pour une victoire mineure, vous gagnez 50 points de figurines, appelés "points de renforts", dont je vais vous expliquer le principe plus loin. En plus des points de renforts, l'armée victorieuse fait reculer l'armée adverse, à l'endroit qu'elle veut en cas de victoire majeure et au choix du perdant en cas de victoire mineure. Il est impossible toutefois de faire reculer une armée vers une autre armée, amie ou ennemie, il faut toujours que ce soit sur une case inoccupée.

### • Phase de renfort

Comme je l'expliquais, lorsqu'une armée gagne un combat, elle gagne également des points de figurines. Il est possible de les conserver, et ainsi cumuler un gros capital ou bien les "dépenser" tout de suite, en pouvant les attribuer à n'importe laquelle des armées. Il est possible d'utiliser les points de renforts pour renforcer une armée.

### Utiliser les points de renfort

Le mieux est de tenir un tableau avec d'un côté les forces du bien et de l'autre les forces du mal et d'attribuer dans chaque colonne les points de renforts gagnés et dépensés. Lorsque vous souhaitez utiliser des points de renfort, il faut simplement en avertir l'adversaire, sans pour autant lui indiquer à quelle armée vous attribuez ces points (maximum 750 points pour une armée). Il est impératif de prendre des figurines appartenant à la liste d'armée que vous renforcez. Par exemple, si vous avez une armée constituée que de figurines du gondor, impossible de mettre des elfes sylvestres dedans. Par contre, il est possible d'attribuer à cette armée du gondor une baliste, des cavaliers, ... même si elle n'en possédait pas au départ.

### Des moyens détournés

Il est possible de gagner des points de renforts par d'autres façons : quand vous tuez un héros unique (Aragorn ou Gothmog par exemple), vous gagnez le nombre de points que coûte la figurine, équipement compris. Ne sont pas pris en compte les capitaines, sauf les capitaines "nommés", Grishnak, Lurtz, Gorbag, Haldir, Eomer, Gamelin par exemple. Egalement, il est possible de tuer certains monstres, le Balrog par exemple (500 points) ou bien Arachnée en allant les combattre sur leur case (points rouges Moria pour le Balrog et Gorgoroth pour Arachnée).

## Les forteresses

Troisième façon de gagner des points de renfort, réussir à prendre possession d'une forteresse, c'est-à-dire réussir à aller sur la case d'une forteresse ennemie. Vous pouvez prendre directement une forteresse en allant sur la case alors qu'il n'y a pas d'armée adverse dessus ou bien en allant combattre l'armée qui se trouve sur la case de la forteresse. Il y a 9 forteresses pour les forces du bien et 9 pour les forces du mal. Vous trouverez l'explication détaillée plus loin dans le chapitre "sièges de forteresse".

## Equiper les figurines

Les points de renfort peuvent servir également à équiper une figurine, par exemple Aragorn, en l'équipant de l'épée Anduril, mais il faut qu'Aragorn et son armée soient sur la case de Fondcombe pour l'équiper de l'épée. Un autre exemple, les hobbits peuvent être équipés des capes elfiques, qui ne peut se faire que dans la forêt de la Lothlorien.

## D'autres armées

Autre possibilité, vous avez remarqué l'absence de l'armée des morts ou des ents dans les listes d'armée. Il est possible pour Aragorn de se rendre en Erech et de renforcer son armée avec l'armée des morts et leur roi, tout comme Pippin et Merry peuvent renforcer leurs armées avec des Ents ou Sylverbarbe, en se rendant sur Fangorn.

## Grouper les armées

Il est possible de "grouper" des armées. Par exemple une armée de 250 points et une armée de 500 points ou bien 3 armées de 250 points (ce qui fait 750 points), sans dépasser un maximum de 750 points. Pourquoi pas 4 armées de 100 points ou bien 5 ou 6, mais toujours dans la limitation de 750 points pour la totalité du groupe d'armées. Il faut pour cela qu'elles se "touchent", c'est-à-dire qu'elles soient sur des cases adjacentes. Deux possibilités :

réellement les grouper et ne faire plus qu'une seule armée ou bien les laisser côte à côte et jouer sur la carte générale ainsi.

## Comme une seule armée

Au niveau des déplacements sur la carte générale, les armées "groupées" comptent comme une seule armée. Dans le cas où les armées groupées sont côte à côte, et qu'elles traversent une forêt ou une montagne, un seul jet est requis pour l'ensemble des armées. Au cas où les armées sont sur des cases différentes et qu'une armée traverse une montagne et l'autre une forêt, on considère que le groupe d'armée est ralenti par les montagnes, donc on applique le plus fort malus.

## Echanger des figurines

Egalement, deux armées côte à côte peuvent procéder à des échanges de figurine, avec comme contrainte les 750 points maximum. Et si l'on met dans une armée 10 elfes sylvestres dans une armée constituée que d'hommes du gondor, il faut mettre à la tête des elfes un capitaine ou un héros elfe.

Grouper des armées ou échanger des figurines entre plusieurs armées (cases adjacentes) peut se faire durant la phase de renfort.

## Contraintes de la campagne

Il y a plusieurs contraintes dans la campagne, liées à l'histoire de la communauté de l'anneau.

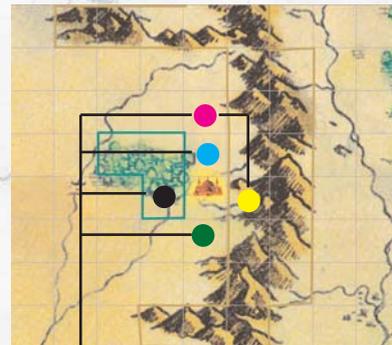
## La formation de la communauté

Il faut bien évidemment former la communauté à Fondcombe. Pour cela, chacun des membres de la communauté doit rejoindre Fondcombe depuis son point de départ. Il suffit simplement que chaque membre de la communauté et son armée touchent la case de Fondcombe ou bien une case adjacente si une armée est déjà sur Fondcombe ou bien une autre armée avec un membre de la communauté qui touche Fondcombe. Il est possible qu'un ou plusieurs membres de la communauté meurent avant

d'avoir pu aller à Fondcombe, tant pis. Il faut de toute façon former la communauté avec les membres qu'il reste.

Sam et Frodon doivent rester au sein de la même armée.

Merry et Pippin également, ils doivent rester dans la même armée. Il est possible de mettre les 4 hobbits au sein de la même armée.



Armées avec membres de la communauté autour de Fondcombe

## L'anneau

Frodon est évidemment le porteur. S'il meurt, un membre de la communauté de la même armée peut le récupérer durant la phase de combat "grandeur nature", à moins que l'anneau ne soit pris par les forces du mal durant la confrontation.

Si tous les membres de la communauté meurent, il revient ensuite à un héros du bien (et les capitaines nommés : Faramir, Eomer...), au choix du joueur, de prendre l'anneau et de le conduire à la montagne du destin.

Si un héros autre qu'un membre de la communauté possède l'anneau, il doit l'amener à un membre de la communauté au plus vite. Impossible pour son armée d'attaquer une armée ennemie. En revanche, il peut être attaqué par l'ennemi.

Dans le cas où l'anneau est en possession d'une armée des forces du bien sans héros, l'armée ne peut se déplacer. Il faut pour cela qu'une armée avec un membre de la communauté ou qu'un héros du bien vienne au contact de l'armée possédant l'anneau et le récupère.

Idem pour les forces du mal, seul les esprits servants, le roi sorcier, ou les héros nommés (Gothmog, Shagrat...) peuvent rapporter l'anneau à Sauron.

Impossible également pour l'armée du mal de se déplacer avec l'anneau si elle ne possède pas un héros ou capitaine nommé. Si un capitaine nommé possède l'anneau, il doit le rapporter à un esprit servant. Impossible également pour son armée d'attaquer une armée adverse. Par contre, son armée peut être attaquée.

Si l'anneau est passé au doigt lors d'un combat, le joueur du mal peut faire venir sur le terrain immédiatement un esprit servant ou le roi sorcier, même si l'armée possède déjà un ou plusieurs esprits servants. Prenez l'esprit servant d'une armée (retirez-le de cette armée), et mettez le définitivement dans l'armée au combat. C'est la seule exception à la limite des 750 points de figurine maximum. Toutefois, il sera impossible de renforcer cette armée si les 750 points sont dépassés.

### **Boromir et l'anneau**

Boromir commence avec le profil "capitaine de la tour blanche". Mais dès lors que la communauté est formée, l'esprit de Boromir est affaibli par la force de l'anneau et son profil devient "Boromir du Gondor".

### **La communauté et les armées**

Gandalf, Aragorn et les hobbits démarrent dans la Comté, dans la même armée. Legolas, Boromir et Gimli démarrent seuls avec leurs propres armées.

Il est possible de générer trois armées supplémentaires avec l'armée d'Aragorn, Gandalf et les hobbits. Ce qui peut donner :

- Sam et Frodon (même armée)
- Merry et Pippin (même armée)
- Gandalf (une armée)
- Aragorn (une armée)
- Boromir (une armée)
- Legolas (une armée)
- Gimli (une armée)

Il est également possible de faire une équipe qu'avec les membres de la Communauté ou qu'avec certains membres. C'est au choix du joueur du bien (750 points maximum).

Certains membres de la communauté peuvent s'adjoindre les services de certaines unités, dans certaines conditions, en utilisant les points de renfort :

- Merry et Pippin peuvent inclure Sylverbarbe ou des ents dans leur armée en allant sur le point rouge de la forêt de Fangorn.
- Aragorn peut inclure le roi des morts et des guerriers des morts en allant sur le point rouge de la case Erech. Il faut pour cela qu'il soit équipé d'Anduril (voir dessous pour l'équipement).
- Gandalf Le Gris peut mourir. En utilisant des points de renfort nécessaires, il devient Gandalf Le Blanc, placé sur le point rouge dans la forêt de Fangorn. Il commence seul sur cette case en ayant perdu son armée d'origine. Il peut en constituer une nouvelle en rejoignant une armée ou en faisant des échanges avec d'autres armées.

### **Equipement des membres de la communauté**

Les membres de la communauté ne peuvent démarrer avec l'ensemble de leur équipement. Pour certains objets, ils doivent passer par certains endroits. Il faut pour cela que l'armée dans laquelle est le héros soit arrêtée sur la case ou sur une case adjacente si il y a déjà une armée alliée dessus. Pour équiper un héros, il faut dépenser des points de renforts.

Frodo peut s'équiper de Dard et de la Cotte de Mithril à Fondcombe. Pour la cape elfique, il doit être sur la forêt de la Lothlorien.

Sam doit être sur la forêt de la Lothlorien pour avoir la cape elfique.

Pippin et Merry doivent être sur la forêt de la Lothlorien pour avoir la cape elfique et pour les boucliers et armures, ils doivent être sur Minas Tirith.

Gimli doit être sur la forêt de la Lothlorien pour avoir la cape elfique.

Aragorn doit être sur la case de Fondcombe pour avoir l'épée Anduril et sur la case de Minas Tirith pour l'armure lourde.

### **Le Rohan**

Les armées du Rohan ne peuvent pas attaquer une armée adverse, à cause de l'emprise de Grima sur Théoden. Elles peuvent combattre, mais simplement en se défendant, pas en attaquant. Egalement, enlevez 1 point sur la bravoure quand les tests sont nécessaires lors des combats "grandeur nature". Les armées du Rohan seront débarrassées de ces contraintes quand Gandalf viendra au contact de l'armée dans laquelle est Théoden. A ce moment, Grima sera directement placé dans l'armée de Saruman et les armées du Rohan pourront attaquer et n'auront plus de malus de bravoure.

### **Gollum**

Bien évidemment, on n'oublie pas Gollum. Il démarre sur la case de la Moria. Gollum est seul, c'est-à-dire sans armée. Il est contrôlé par le joueur du mal. Il se déplace néanmoins comme toutes les autres armées lors de la phase de mouvement. Gollum veut évidemment récupérer son "précieux". Lorsqu'il est sur une case adjacente d'une armée du bien, il sait si l'armée possède ou pas le "précieux", ce qui fait savoir au joueur du mal où se trouve l'anneau.

Si l'armée dans laquelle se trouve le porteur de l'anneau est attaquée ou attaque une armée adverse et que Gollum est sur une case adjacente, Gollum participe au combat "grandeur nature" en respectant les règles de la figurine. Sur la carte générale, Gollum ne peut jamais être attaqué par une armée, sauf s'il possède l'anneau. Dans ce cas, respectez les conditions de scénario en plaçant Gollum au centre du terrain. S'il parvient à sortir par un bord de table, il réussit à s'échapper. Le pion de

l'attaquant est repoussé sur la carte générale, là où le veut les forces du mal.

Si Gollum attaque lors d'un combat "grandeur nature", tue le porteur et récupère l'anneau, les deux camps souhaitent ensuite reprendre l'anneau, en prenant soin de respecter les règles de Gollum sur la carte générale. Si Gollum parvient à retourner sur la case de la Moria avec l'anneau, la campagne est gagnée par les forces du mal.

Gollum ne peut commencer son déplacement sur la carte générale que lorsque la communauté est formée.

### **Saruman**

Saruman veut récupérer l'anneau unique pour sa propre utilisation. L'armée de Saruman ou l'autre armée d'Isengard menée par Sharku ou/et Lurtz peut récupérer l'anneau également pour le ramener à Saruman. Si l'anneau est amené sur la case de la forteresse d'Isengard et que l'armée de Saruman se trouve sur la case, l'anneau est en possession de Saruman et la campagne est gagnée par les forces du mal. Si une armée de Sauron a récupéré l'anneau et commence à le ramener vers la montagne du destin, Saruman ne tentera pas de prendre l'anneau à cette armée, de peur que ses intentions soient dévoilées.

Rien n'empêche à une armée de Saruman d'être à l'affût de reprendre le "précieux", en suivant de prêt l'armée du mal qui possède l'anneau, qui peut à tout moment être repris par les forces du bien, et à ce moment, l'armée de Saruman peut attaquer l'armée du bien et prendre l'anneau.

### **Les esprits servants**

Le roi sorcier et les esprits servants démarrent dans les armées du mal, sauf celles de l'Isengard. Ils peuvent, tout comme les membres de la communauté, générer des armées supplémentaires. C'est donc

9 armées supplémentaires qui peuvent être "créées".

Dans le cas où un esprit servant "quitte" une armée, il peut en partir en prenant des unités avec lui. Si un ou plusieurs esprits servants quittent une armée, et que par la suite, le joueur du mal veut renforcer cette armée, il faudra qu'il puisse faire, au préalable, des échanges avec une autre armée, en étant sur une case adjacente.

Il est également possible de constituer une armée avec seulement des esprits servants et le roi sorcier (750 points maximum). Il est possible aussi de mettre plusieurs esprits servants dans une même armée de départ.

## **Siège des forteresses**

Pendant les 20 premiers tours de campagne, il est interdit d'attaquer une forteresse avec une armée dessus. Toutefois, il est possible de prendre une forteresse s'il n'y a pas d'armée adverse dessus.

### **Attaquer une forteresse**

Quand une forteresse est attaquée, l'armée qui a détruit le plus de point de figurine remporte la victoire. La victoire est majeure si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieures. Sinon la victoire est mineure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Si l'armée qui attaque la forteresse gagne par victoire majeure, elle remporte 200 points de renfort, sinon c'est une victoire mineure et elle remporte 100 points de renfort. Si l'armée qui défend la forteresse gagne par victoire majeure, elle remporte 100 points de renfort et elle remporte 50 points de renfort pour une victoire mineure.

En cas de victoire majeure par l'attaquant, le défenseur qui est sur la case de la forteresse est repoussé sur une case adjacente,

au choix de l'attaquant.

En cas de victoire mineure par l'attaquant, le défenseur reste sur la case de la forteresse.

Si le défenseur remporte une victoire majeure ou mineure, il reçoit ses points de renfort et l'armée de l'attaquant reste sur la case où il se trouve.

### **Prendre une forteresse**

Si une forteresse du bien est prise par les armées du mal sans phase de combat, c'est 200 points de renfort directement. Pareil si une forteresse du mal est prise directement par les armées du bien. On ne peut gagner qu'une seule fois les 200 points de prise directe d'une forteresse.

Retrouvez page 79 les noms des différentes forteresses pour savoir si elles ont été prises ou pas. Si une forteresse a déjà été attaquée une fois ou plus, il n'est plus possible d'avoir les 200 points de prise direct.

### **Des échelles et des hommes**

Une armée qui attaque une forteresse a le droit à des échelles, 1 échelle gratuite pour 5 figurines. Si vous avez 30 figurines par exemple, vous pouvez avoir 6 échelles. Elle possède gratuitement un bélier aussi. Egalement, vous pouvez utiliser des catapultes, trébuchet, balistes, barils de poudre en possédant ces unités dans les listes d'armées de départ. Il est toujours possible de renforcer votre armée avec ces unités en utilisant des points de renfort, tout en respectant la liste d'armée. Impossible de donner un trébuchet du gondor à une armée d'elfes sylvestre.

### **Cailloux et javelots**

L'armée qui défend n'est pas attaquée par surprise, elle a préparé sa défense, elle peut avoir des piles de cailloux ou des réserves de javelot gratuitement, à raison d'une pile pour 5 figurines ou bien d'une réserve de javelot pour 10 figurines. Si vous avez 30 figurines par exemple, vous pouvez avoir 6 piles de cailloux, ou bien

3 réserves de javelots ou pourquoi pas 1 réserve de javelot et 4 piles de cailloux.

### Tours de siège

Il y a aussi la possibilité d'utiliser des tours de siège pour l'attaquant, pour un coût par tour de siège de 70 points. Elles peuvent être utilisées autant par les armées du bien ou du mal. Une fois dans votre armée, rien ne vous empêche de les utiliser sur des scénarios hors forteresse. Après tout, on peut mettre dedans des archers qui seront en hauteur et à l'abri de charge de cavaliers par exemple.

### Trébuchets du gondor

Bien évidemment, certaines armées avec des unités gondoriennes vont utiliser des trébuchets du gondor. Quand ils seront employés sur des scénarios, ils pourront être déplacés. Les gondoriens ont fabriqué un système permettant de transporter ces machines très lourdes.

### Points de structure

Les forteresses possèdent des points de structure. Les remparts, tours, palissades, portes d'entrée pourront être détruits par les catapultes, trébuchets, ... ou les ents par exemple. Dans les plans des forteresses présentés à partir de la page 80, il y a une notation des points de structure par tranche de 14 cm pour les remparts. Lorsqu'une armée viendra attaquer une forteresse et aura enlevé 1 ou plusieurs points de structure d'une tranche de rempart, tout sera noté au fur et à mesure du combat "grandeur nature". Si la forteresse est attaquée à plusieurs reprises, les points de structure enlevés seront laissés tel quel.

### Réparation de forteresse

Il y a possibilité de réparer les dégâts commis à une forteresse. Une armée qui veut réparer des tranches d'un rempart, tours ou portes, entièrement ou partiellement (seulement 1 point

de structure par exemple), doit rester sur la case pendant un tour entier de campagne, c'est-à-dire pendant la phase de mouvement et de combat. Impossible de réparer si l'armée sur la case de la forteresse est attaquée pendant le tour de campagne.

Pour réparer une ou plusieurs tranches de rempart, les tours, les tours, il faut un minimum de 5 figurines par point de structure, en dépensant 25 points de renfort par point de structure. Par exemple, si votre armée compte 30 figurines, vous pouvez réparer 6 points de structure d'un rempart en dépensant 150 points de renfort.

Vous pouvez aider une armée qui tente de reconstruire la forteresse. Une armée sur une case adjacente de la case forteresse peut aider l'armée qui est sur la case, pour l'aider à reconstruire.

Additionnez le nombre de figurines et dépensez autant que vous le voulez de points de renfort pour reconstruire les remparts, tours, portes. Prenez soin de bien noter sur le plan de la forteresse (qui seront donnés plus loin) les points de structure réparés, sur chaque tranche et de tenir à jour pendant les phases de combat et de réparation les points retirés.

### Endommager directement

De façon identique, une armée adverse qui est sur la case d'une forteresse ennemie peut endommager les remparts, tours, portes si elle reste sur la case de la forteresse pendant un tour entier de campagne et qu'elle n'est pas en combat pendant ce tour.

Comptabilisez le total de points de force de votre armée. Enlevez 1 point de structure pour 3 points de force (c'est plus facile de détruire que de construire).

Multipliez par trois la force des figurines ou unités avec une force de 6 ou + dans le total des comptes. Un troll avec une force de 6 donnera une force de 18 par exemple. Si une ou plusieurs armées alliées sont en contact avec l'armée sur la case de la forteresse, vous pouvez cumuler

le nombre de figurines, d'engins de siège, ... Pour les constructions avec une défense de 100, il faut 10 points de force pour enlever 1 point de structure.

### Détruire une forteresse

Au fur et à mesure des dégâts causés par les différents assauts, une forteresse peut être entièrement détruite. Pour chaque forteresse entièrement détruite (jusqu'au dernier point de structure), vous gagnez 400 points de renfort. Une fois qu'une forteresse est totalement détruite, il est impossible de la réparer, elle est détruite à tout jamais. Dans le fichier pdf qui sera à télécharger, il y aura une case "destruction".

## Les bateaux

Les armées peuvent emprunter des bateaux pour traverser les mers. Il est possible de placer 10 figurines (socle 2cm) dans un bateau. Notez sur votre feuille d'armée les points de structure de chaque bateau. Si vous n'avez pas suffisamment de bateau pour embarquer toutes les figurines, l'armée ne peut prendre la mer. Un bateau coûte 100 points de renfort. Lorsqu'un bateau est endommagé, il est possible de le réparer durant la phase de renfort. Suivez les mêmes règles que pour réparer les forteresses.

Si au cours d'un combat, des bateaux sont détruits, l'armée ne pourra plus se déplacer avant que d'autres bateaux ne soient "achetés" durant la phase de renfort.

## Les scénarios

Les scénarios sont choisis selon l'endroit où a lieu la bataille, sur une table de jeu de 112cm x 112cm. Chaque scénario décrit une situation, un terrain avec les décors à disposer sur la table, un objectif à réaliser et quelquefois une ou plusieurs règles spéciales à utiliser. Les scénarios se passant dans les plaines disposent de leur propre règle spéciale suivant le scénario joué. Pour les autres scénarios se passant dans des cases hors des plaines, il faut appliquer une règle spéciale tirée au sort en plus du tirage de dé du scénario. Il peut arriver parfois que les deux armées adverses fassent une égalité pour réaliser l'objectif. Dans ce cas, aucun point de renfort n'est attribué.

### Les plaines

#### Jetez 3d6

- 3 - L'avant-poste *p. 11*
- 4 - La traversée *p. 12*
- 5 - Le barrage *p. 13*
- 6 - La défense du fort *p. 14*
- 7 - Le messager *p. 15*
- 8 - Le campement est attaqué *p. 16*
- 9 - L'embuscade montagnarde *p. 17*
- 10 - Encerclés sur la colline *p. 18*
- 11 - Des feux dans la nuit *p. 19*
- 12 - Sauver les prisonniers *p. 20*
- 13 - Les tentes en feu *p. 21*
- 14 - La tour sur la colline *p. 22*
- 15 - La nuit et la rivière *p. 23*
- 16 - Le général *p. 24*
- 17 - Les barils de poudre *p. 25*
- 18 - Le passage du pont *p. 26*

### Les forêts

#### Jetez 1d6

- 1 - Traquée et piégée *p. 28*
  - 2 - L'affrontement *p. 29*
  - 3 - Les vivres *p. 30*
  - 4 - A vos ordres mon général *p. 31*
  - 5 - La barrière *p. 32*
  - 6 - L'allée *p. 33*
- Avec chaque scénario de forêt, une règle spéciale s'applique (page 27)

### Les montagnes

#### Jetez 1d6

- 1 - Le pont *p. 35*
  - 2 - Les piliers *p. 36*
  - 3 - Les cinq rochers *p. 37*
  - 4 - En route vers la sortie *p. 38*
  - 5 - Le passage escarpé *p. 39*
  - 6 - L'assaut *p. 40*
- Avec chaque scénario de montagne, une règle spéciale s'applique (page 34)

### Le Harad

#### Jetez 1d6

- 1 - L'étendard *p. 42*
  - 2 - Les ruines *p. 43*
  - 3 - Les cinq tours *p. 44*
  - 4 - La percée *p. 45*
  - 5 - Le pont naturel *p. 46*
  - 6 - Le général *p. 47*
- Avec chaque scénario se passant dans la région du Harad, une règle spéciale s'applique (page 41)

### Le Mordor

#### Jetez 1d6

- 1 - Le repaire *p. 49*
  - 2 - La coulée de lave *p. 50*
  - 3 - L'eau *p. 51*
  - 4 - Les collines successives *p. 52*
  - 5 - Le volcan *p. 53*
  - 6 - Le général *p. 54*
- Avec chaque scénario se passant dans la région du Mordor, une règle spéciale s'applique (page 48)

### La mer

#### Jetez 1d6

- 1/2 - En pleine mer *p. 56*
  - 3/4 - Belle île en mer *p. 57*
  - 5/6 - Accostage *p. 58*
- Avec chaque scénario se passant dans les mers, une condition météo s'applique (page 55)

## Les forteresses

Il y a un scénario en fonction de la forteresse attaquée. Conservez une copie du plan pour noter les points de structure de chaque bâtiment.

- Barad dur *p. 59*
- Cair Andros *p. 60*
- Cirith Ungol *p. 61*
- Dol Amroth *p. 62*
- Dol Guldur *p. 63*
- Edoras *p. 64*
- Fondcombe *p. 65*
- Gouffre de Helm *p. 66*
- Hidar *p. 67*
- Isengard *p. 68*
- La porte noire *p. 69*
- Minas Morgul *p. 70*
- Minas Tirith *p. 71*
- Mur de Rammas *p. 72*
- Osgiliath *p. 73*
- Pelargir *p. 74*
- Umbar *p. 75*
- Varnakh *p. 76*

## Le Balrog

Il y a un scénario si les forces du bien souhaitent attaquer le Balrog sur le point rouge de la Moria, sur une table de 112cm x 112cm.

- Le Balrog *p. 77*

## Arachnée

Il y a un scénario si les forces du bien souhaitent attaquer Arachnée sur le point rouge à côté de Minas Morgul et Cirith Ungol, sur une table de 112cm x 112cm.

- Arachnée *p. 78*



Rangers du Nord et Aragorn  
Fyndhorn Elder 2005

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaingue

## 3 - L'avant-poste

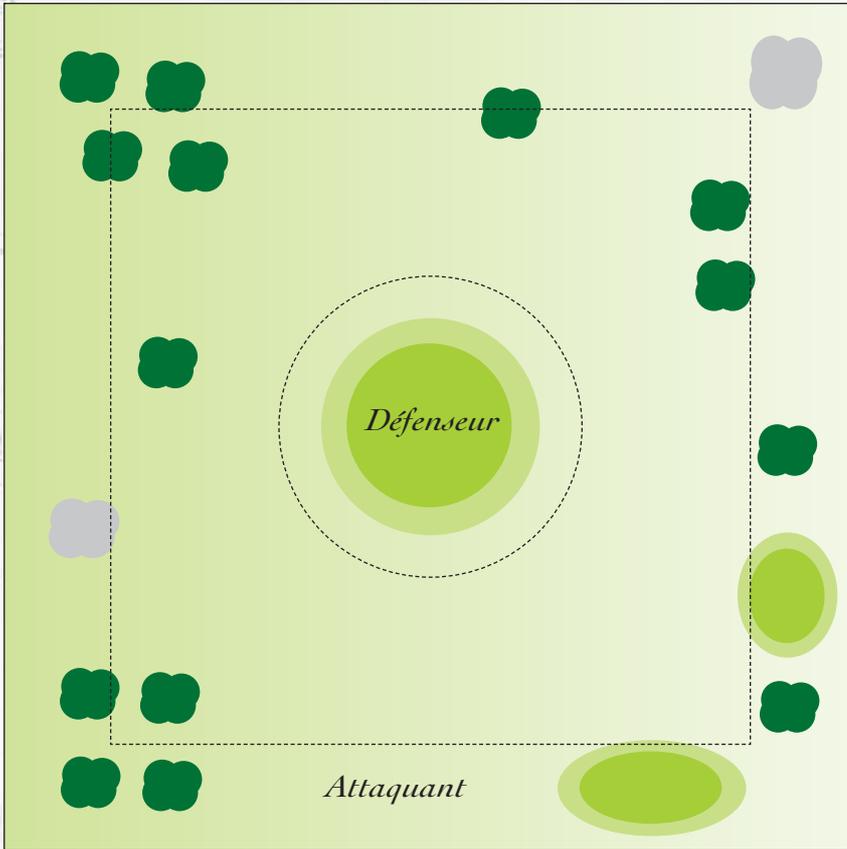


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaïque

### Situation

Certaines collines sont des vrais lieux d'avant-poste. On peut voir depuis ces collines les armées alliées ou ennemies. On peut également être vu cependant. Les combattants sont pris en tenaille. Ils occupent une colline, qui leur permettent d'être visible aux yeux des armées alliées qui viendront peut-être leur prêter main forte. L'attaquant doit prendre position sur cette colline pour empêcher aux armées alliées du défenseur de venir.

### Décor

Une colline est en plein milieu de la table. Quelques arbres longent les bords de table ainsi que deux collines. Deux imposants rochers sont en bord de table aussi.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier autour ou sur la colline dans la zone de 40 cm. L'attaquant se déploie ensuite tout autour dans la zone de 14 cm du bord de table.

### Objectif

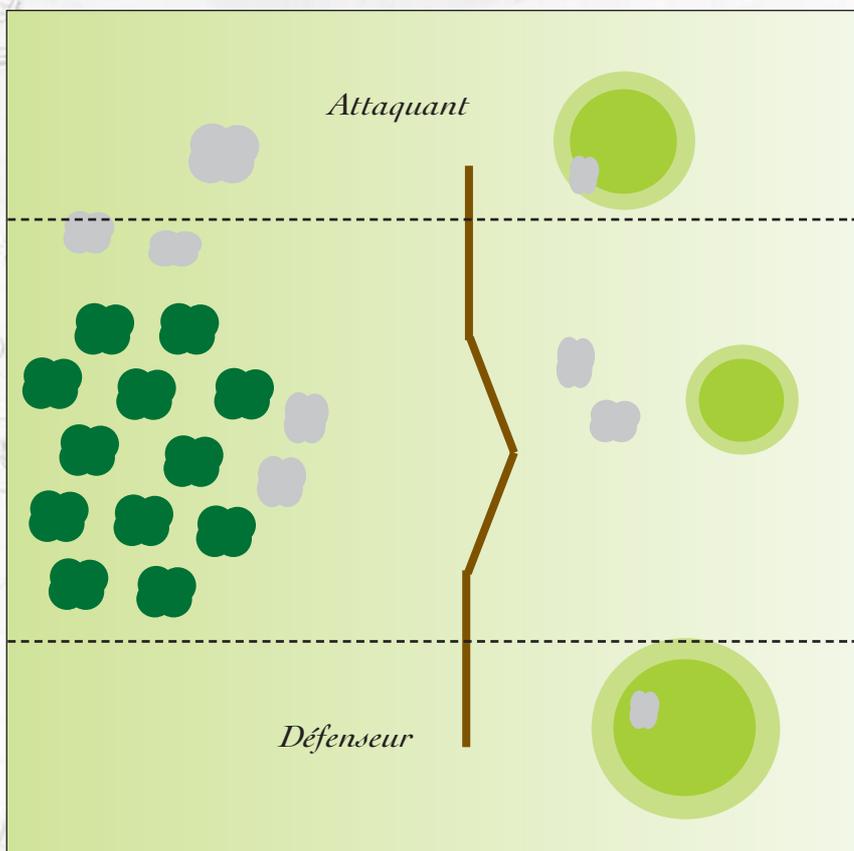
10 tours de jeu.  
A la fin du dixième tour de jeu, l'armée qui aura le plus de figurines sur la colline gagne la partie. Si il y a une différence du double de figurines, c'est une victoire majeure pour le vainqueur.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaïque

## 4 - La traversée

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque



### Situation

Des éclaireurs ont repéré l'ennemi et leurs ont tendu une embuscade. Des rumeurs courent que l'ennemi veut apporter un message sur les prochaines stratégies de mouvement des armées. Pour essayer de s'échapper de ce traquenard, l'armée embusquée n'a pas le choix de tenter de fuir pour délivrer son message.

### Décor

Quelques arbres sur la partie gauche qui comptent comme une zone de terrain difficile. Quelques collines, quelques rochers et également une haie au centre de la table.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone des 28 cm. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone des 28 cm.

### Objectif

12 tours de jeu.  
Le défenseur doit faire sortir le maximum de figurine par le bord de table haut. L'attaquant doit détruire le maximum de figurine du défenseur.

Si l'attaquant tue plus de figurines que de figurines sorties, c'est une victoire mineure.

Si le défenseur fait sortir plus de figurines que de figurine tuées, c'est une victoire mineure.

La victoire est majeure s'il y a une différence du double de figurines entre les figurines tuées et les figurines sorties.

### Spécial

La zone où sont les arbres compte comme une zone de terrain difficile. Il est possible toutefois de tirer à l'arc, javelot, arbalète ou autre depuis, dans ou à travers cette zone.

La haie au milieu de la table compte comme une barrière et nécessite un test de saut pour être franchie.

## 5 - Le barrage

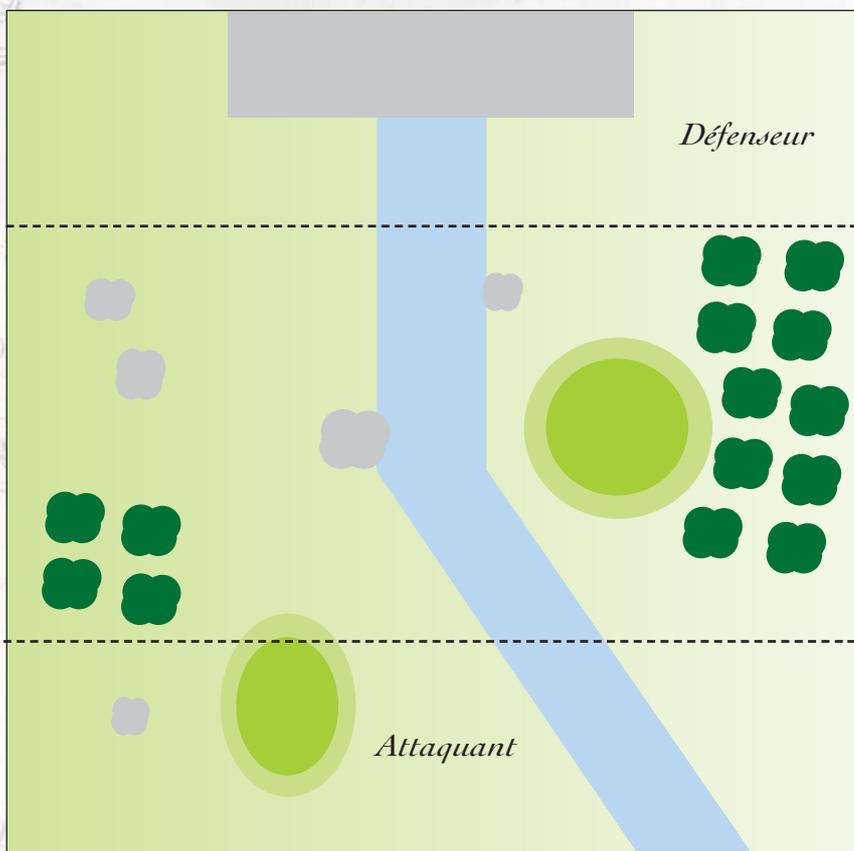


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Les cours d'eau sont une source vitale pour toute armée qui peut se ravitailler, remplir les tonneaux, gourdes et partir avec assez d'eau au combat. Parfois des barrages bien placés empêchent aux ennemis de s'approvisionner en eau. Pour une question de survie, l'adversaire n'a pas le choix de déloger les combattants afin de profiter de nouveau de l'eau.

### Décor

En haut de la table est disposé le barrage et au milieu la table est coupée par l'eau. 2 collines longent le cours d'eau, également quelques arbres et rochers.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone des 28 cm. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone des 28 cm.

### Objectif

12 tours de jeu. L'attaquant doit faire céder le barrage et le défenseur doit l'en empêcher. A la fin du douzième tour de jeu, il faut que les figurines soient en contact avec le barrage pour le faire céder. L'armée qui possède le plus de figurines au contact du barrage remporte une victoire mineure.

S'il y a une différence de deux fois plus de figurines au contact avec le barrage, c'est une victoire majeure.

### Spécial

Il est impossible de monter sur le barrage. Le cours d'eau compte comme un terrain difficile.



Colline à trois étages  
Fyndhorn Elder 2005

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 6 - La défense du fort

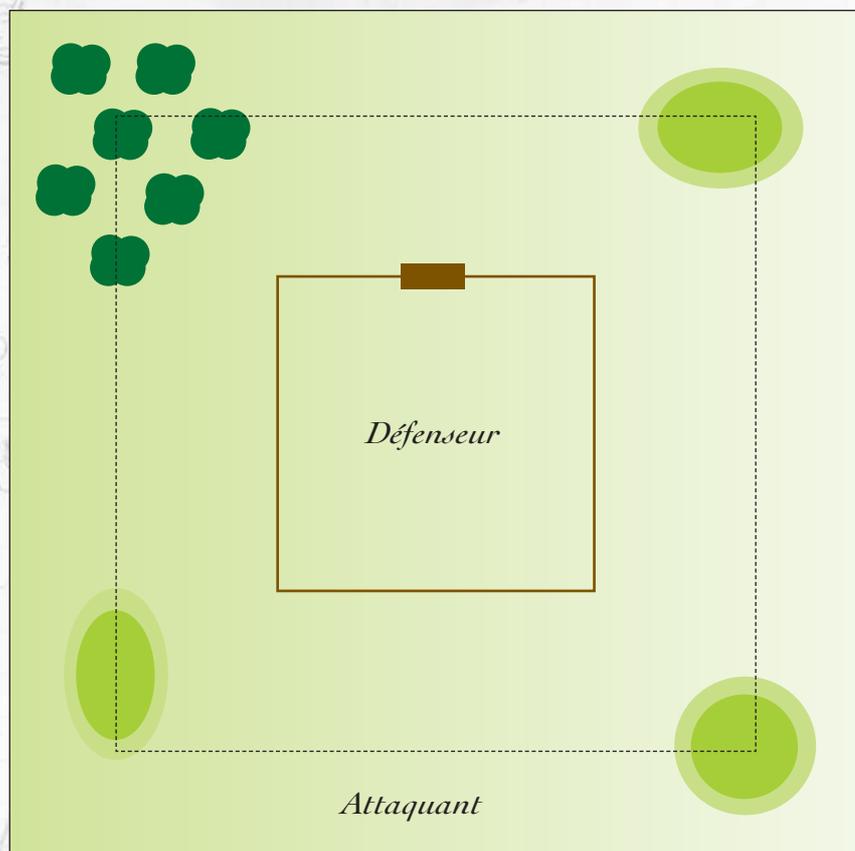


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaïque

### Situation

Dans certaines plaines, il y a des forts qui sont abandonnés. Ils ont été et seront encore les témoins de nombreuses batailles. Ils permettent aux armées qui ont besoin de camper, de bénéficier d'un rempart contre l'adversaire.

### Décor

Quelques arbres en haut de la surface de jeu, 3 collines, et au centre un fort avec une palissade. Dans la partie nord du fort, il y a une porte d'entrée qui est fermée.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier à l'intérieur du fort et l'attaquant peut se déployer ensuite tout autour à moins de 14cm des bords de table.

### Objectif

10 tours de jeu.

L'armée qui tue le plus de point de figurine gagne le scénario, et remporte une victoire mineure. Si la différence de points entre les deux armées est double, l'armée gagnante remporte une victoire majeure.

### Spécial

Le fort compte une barrière. Il est possible de franchir la barrière en faisant un test de saut. Il est également possible de détruire la palissade, par tranche de 14 cm. La porte est fermée et verrouillée de l'intérieur. Si un défenseur sort par la porte, il faut qu'un autre défenseur à l'intérieur du fort verrouille la porte, sinon, la porte n'est plus verrouillée et elle peut être ouverte depuis l'extérieur du fort.

Points de structure de la palissade par tranche de 14cm :  
défense 8 - points de structure 2

Points de structure de la porte :  
défense 8 - points de structure 2



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaïque

## 7 - Le messager

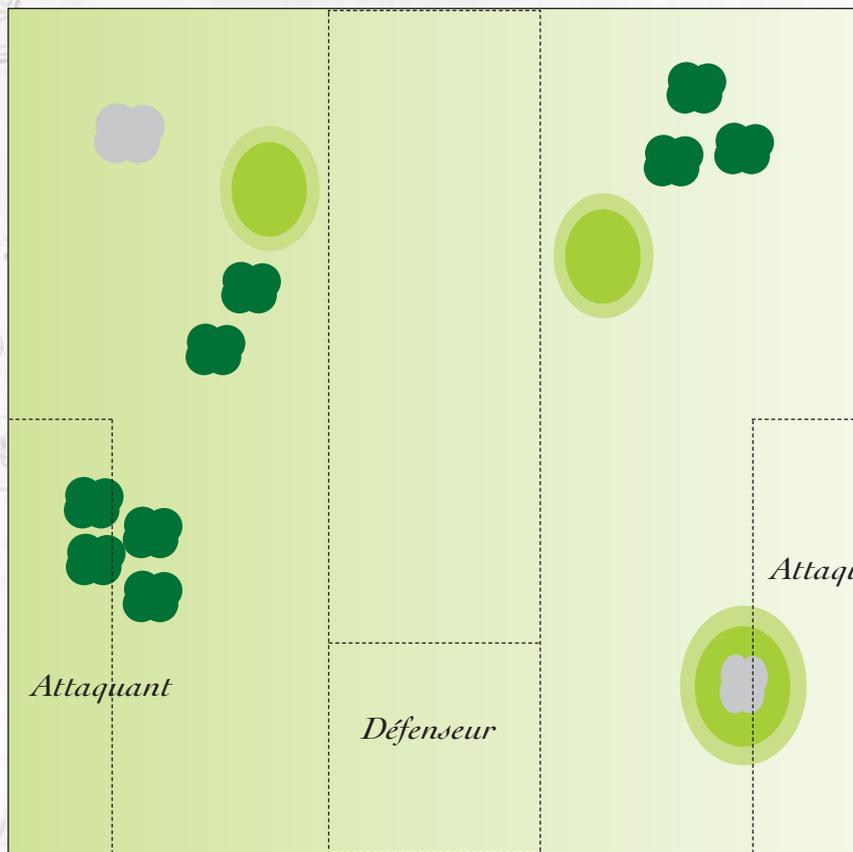


Photo Fabrice "Fyrdhorn Elder" Lemainque

### Situation

Certaines armées sont parfois destinées à délivrer des messages sur les positions ennemies. Elles transmettent leurs sources aux seigneurs alliés, elles doivent pouvoir leur donner le message le plus rapidement possible. L'attaquant doit l'empêcher à tout prix.

### Décor

Quelques arbres, deux collines longent le chemin emprunté par l'armée qui veut délivrer le message.

### Déploiement

Le défenseur se déploie le premier en bas dans une zone de 28 cm. L'attaquant peut ensuite se déployer sur les deux bords de table dans les 14 cm, jusqu'au milieu inférieur du terrain.

### Objectif

12 tours de jeu. L'attaquant doit empêcher que le maximum de figurines adverses sorte du terrain de jeu. S'il parvient à retenir ou à tuer plus de figurines que de figurines sorties, il remporte une victoire

mineure. Si le nombre de figurines restantes sur le terrain ou tuées est deux fois supérieur au nombre de figurines sorties, c'est une victoire majeure.

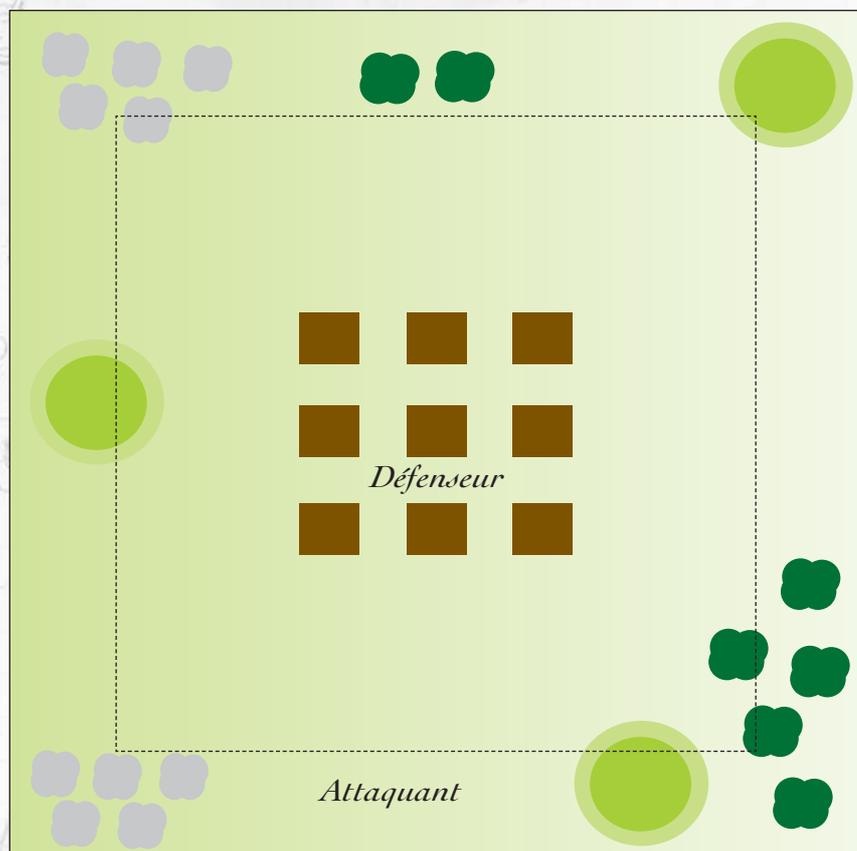
### Spécial

Le défenseur ne peut pas sortir de la zone des 28 cm. Pour sortir par le bord de table haut, il doit traverser tout droit et le plus vite possible la plaine.



Photo Fabrice "Fyrdhorn Elder" Lemainque

## 8 - Le campement est attaqué



### Situation

Le défenseur a monté un camp pour passer la nuit. Toujours méfiant, il a prit soin de poster des sentinelles qui veilleront la nuit entière, prêtes à alerter le reste des troupes à la moindre suspicion.

### Décor

Des tentes sont disposées au milieu de la table. Trois collines longent les bords de table, quelques arbres et quelques rochers.

### Déploiement

Le défenseur déploie ses figurines à l'intérieur des tentes (sans que l'attaquant ne voit où sont placées les figurines), quatre unités par tentes maximum. Rajoutez autant de tentes que nécessaire. Les figurines telles que les trolls, catapultes, chevaux dorment à la belle étoile, mais à l'intérieur du campement. Il est possible de poster 20% (1/5<sup>ème</sup>) de sentinelle (toujours arrondir au chiffre inférieur), pour un maximum de 8 sentinelles. L'attaquant se déploie ensuite tout autour des bords de table (14 cm).

### Objectif

10 tours de jeu. L'attaquant doit tuer le maximum de point de figurines et le défenseur aussi. Le vainqueur est celui qui tue le plus de points de figurines. Victoire majeure si la différence de point est double.

### Spécial

Scénario de nuit, possibilité de ne voir, charger et tirer qu'à 14cm.

### Sentinelles :

Les sentinelles doivent lancer un dé à chaque tour.

**1 :** Rien à signaler. La figurine ne bouge pas.

**2-5 :** Qui va là ? le joueur possédant l'initiative peut déplacer la sentinelle du résultat du dé x 2 cm dans la direction qu'il souhaite. Si la sentinelle voit un ennemi, elle peut donner l'alarme (voir après).

**6 :** Le joueur défenseur peut bouger sa sentinelle normalement.

### Donner l'alarme :

Quand une sentinelle voit un ennemi (14 cm), elle peut donner l'alarme lors de sa phase de mouvement (début ou fin).

L'alarme est donnée sur un 4+.

Si elle rate, elle pourra retenter de donner l'alarme les tours suivants sans voir les ennemis à nouveau.

Dès que l'alarme est donnée, tous les défenseurs sont réveillés et peuvent bouger normalement le tour suivant.

Si une sentinelle est tuée à proximité d'une autre sentinelle (14 cm), la sentinelle vivante peut donner l'alarme.

Lorsqu'une figurine est tuée, elle crie et donne l'alarme sur 5+.

### Les tentes :

Les défenseurs dorment dans les tentes. Il est possible pour l'attaquant de tuer directement les défenseurs plongés dans leur sommeil. Si un attaquant est au contact avec une tente, il peut tuer une unité ou enlever 1 point de vie à un capitaine ou héros, en respectant la position des figurines attaquantes sur la tente et défensives dans la tente. Si plusieurs attaquants sont au contact avec une tente, c'est autant de point de vie retirés. Il est possible également pour l'attaquant de voir à l'intérieur de la tente quand il se place sur la porte, et d'avertir ses alliés pour savoir qui tuer.

Il n'y a qu'une seule entrée ou sortie dans la tente. Essayez de les faire repérer sur les tentes pour que les figurines sortent ou entrent par un seul endroit.

## 9 - L'embuscade montagnarde

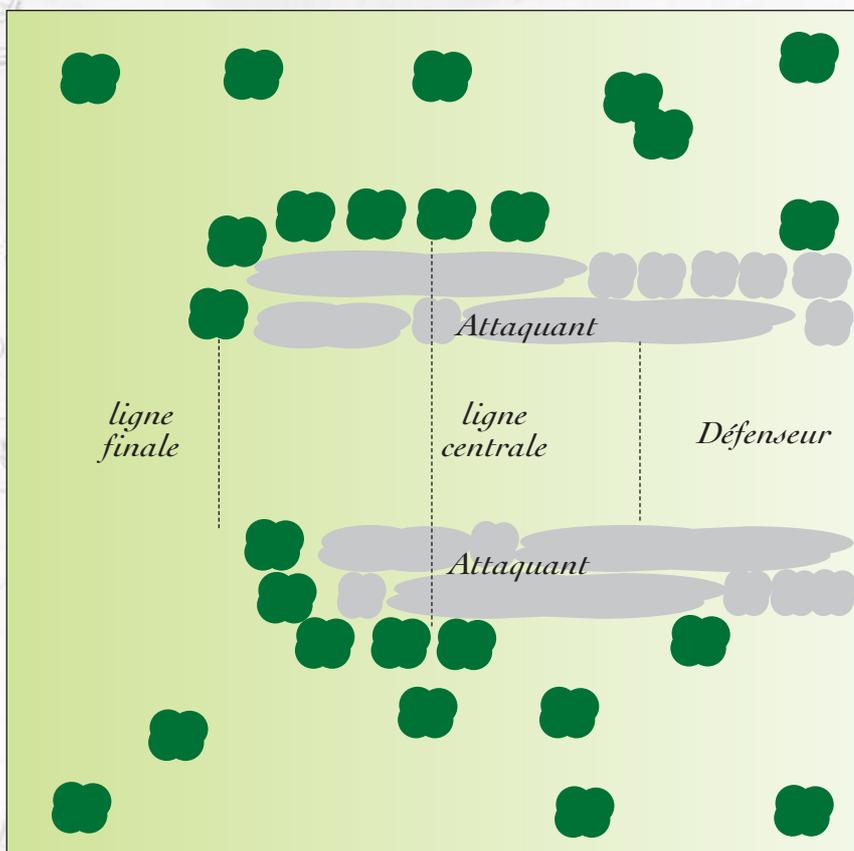


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaître

### Situation

Certains passages sont de véritables embûches pour les grosses armées. Elles n'ont pas le choix d'avancer divisées, mettant en danger plusieurs combattants. Une embuscade est tendue sur une armée qui arrive au loin. Ceux-ci traversent une plaine entourée d'imposants rochers. Les attaquants sont prêts à frapper.

### Décor

D'imposants rochers d'un côté et de l'autre du milieu de la table, laissant un chemin large de 24 cm. Ces rochers sont fait de manière que les attaquants puissent descendre sur les défenseurs. Quelques arbres complètent la plaine.

### Déploiement

Le défenseur doit former 3 groupes égal avec ses figurines (nombre de points de vies ou structures des figurines). Il déploie ensuite son premier groupe dans les 28 cm du bord de table. L'attaquant peut se déployer de part et d'autre des rochers à plus de 28 cm du bord de table droit.

### Objectif

15 tours de jeu.  
L'attaquant doit empêcher que le maximum de figurines adverses passent la ligne finale.  
S'il l'attaquant parvient à tuer plus de figurines que de figurines sorties par la ligne finale, il remporte une victoire mineure.  
Si le défenseur parvient à faire sortir par la ligne finale plus de figurines que de figurines tuées, c'est une victoire mineure.  
Si la différence de figurines tuées/sorties est deux fois supérieures, c'est une victoire majeure.

### Spécial

Lorsqu'une figurine du premier groupe passe la ligne centrale, les figurines du deuxième groupe peuvent rentrer en jeu par le bord de table.  
Elles peuvent bouger, charger, tirer dès leurs entrées.  
Lorsqu'une figurine du deuxième groupe passe la ligne centrale, les figurines du troisième groupe peuvent rentrer en jeu par le bord de table.  
Elles peuvent également bouger, tirer et charger dès leurs entrées.

## 10 - Encerclés sur la colline

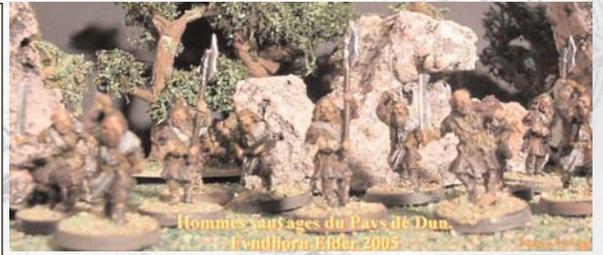
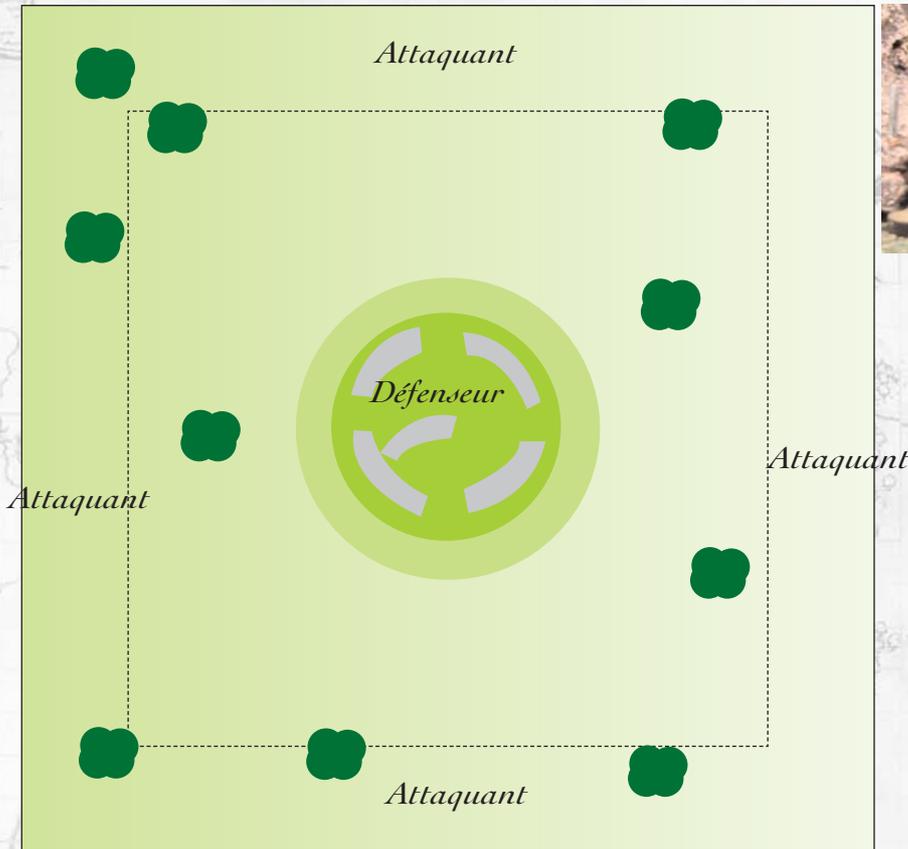


Photo Fabrice "Fyrdhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Des tours de guet ont souvent été montées sur des collines, créant des avant-postes, une bonne vue avec une solide protection. Ces tours ont souvent été détruites aussi, pour éviter à l'armée adverse d'être repérée dans un proche futur.

Les combattants ont vu approché des adversaires. Ils se sont réfugiés sur une colline, derrière quelques ruines d'une ancienne tour de guet qui feront des remparts de fortune.

### Décor

Une colline d'environ 40 cm de rond au centre du terrain, avec dessus quelques bouts de mur, à demi-hauteur d'homme, qui font une barrière aux défenseurs. Quelques arbres sont parsemés sur la plaine.

### Déploiement

Le défenseur se déploie sur la colline, là où il le souhaite. L'attaquant peut se déployer tout autour du terrain, à 14 cm du bord de table.

### Objectif

10 tours de jeu.  
L'objectif est simple, tuer le maximum de figurines ennemies. Le camp qui tuera plus de figurines que l'autre remportera une victoire mineure. Si il y a double de différence entre les deux camps, c'est une victoire majeure pour le vainqueur.

### Spécial

Le défenseur n'a pas le droit de quitter la colline. Il doit simplement et purement se protéger et réussir à repousser l'attaquant.

Les bouts de mur comptent comme une barrière.



Photo Fabrice "Fyrdhorn Elder" Lemaïque

# 11 - Des feux dans la nuit

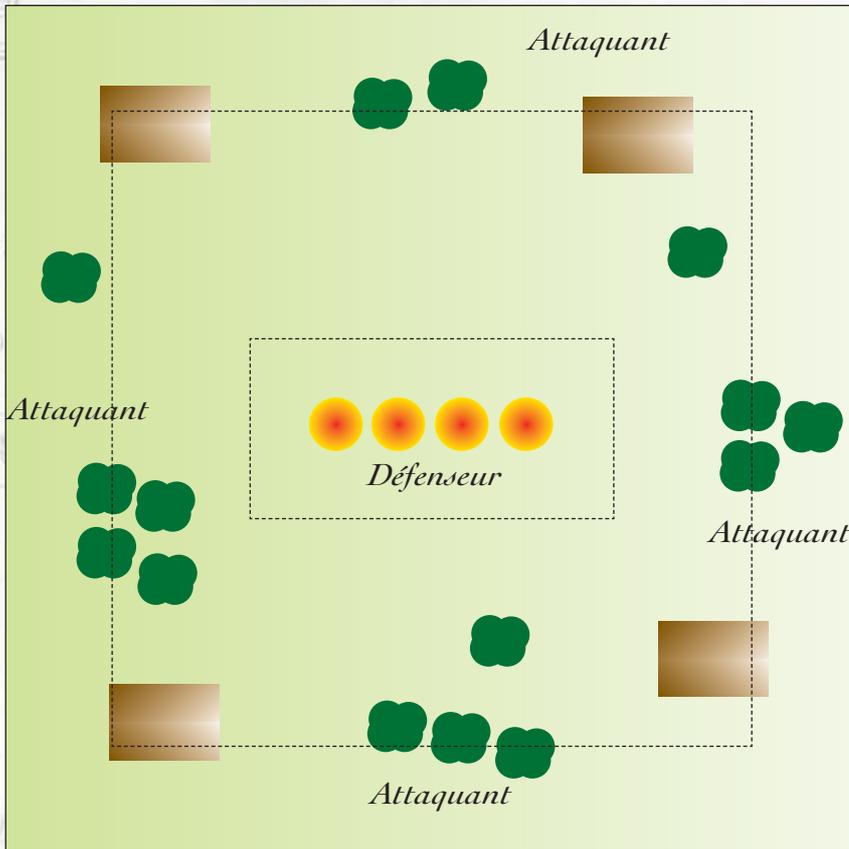


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## Situation

Dans les plaines rôdent parfois des loups, wargs, ours ou bien d'autres créatures affamées. A la tombée de la nuit, si on ne veut pas être attaqué, le meilleur moyen est d'allumer un feu pour repousser ces maudites bêtes. Les combattants ont allumé des feux dans la nuit, à côté d'un ancien village avec quelques maisons. Ils sont repérés en premier par l'adversaire, qui va tenter d'éteindre les feux, afin d'empêcher une armée alliée de venir prêter main forte au défenseur.

## Décor

Au centre 4 feux, quelques arbres et 4 maisons à disposer sur le terrain de jeu.

## Déploiement

Le défenseur se déploie dans une zone de 48 cm de large sur 24 cm de haut, autour des feux. L'attaquant peut se déployer tout autour à 14 cm maximum du bord du terrain.

## Objectif

10 tours de jeu.

L'attaquant doit éteindre le maximum de feux.

Pour l'attaquant :

- si 3 feux sont éteints, c'est une victoire mineure
- si 4 feux sont éteints, c'est une victoire majeure

Pour le défenseur :

- si aucun feu n'est éteint, c'est une victoire majeure
- si 1 ou 2 feux sont éteints, c'est une victoire mineure.

## Spécial

Le combat se passe dans la nuit. La vision dans la nuit est de 14 cm. Impossible de charger, tirer à plus de cette distance. Les figurines équipées de cape elfique ne peuvent être vues à plus de 8 cm. Chaque feu fait de la lumière dans un rayon de 14 cm. Toute figurine dans un rayon de 14 cm autour du feu peut être vue comme en plein jour.

Pour éteindre un feu, il faut qu'une figurine passe un tour entier en contact socle à socle avec le feu (phase de combat). S'il est chargé alors qu'il est au socle à socle avec un feu, il ne peut l'éteindre et doit combattre. Impossible pour une même figurine de pouvoir éteindre deux feux dans le même tour (avec un combat héroïque par exemple).

## 12 - Sauver les prisonniers

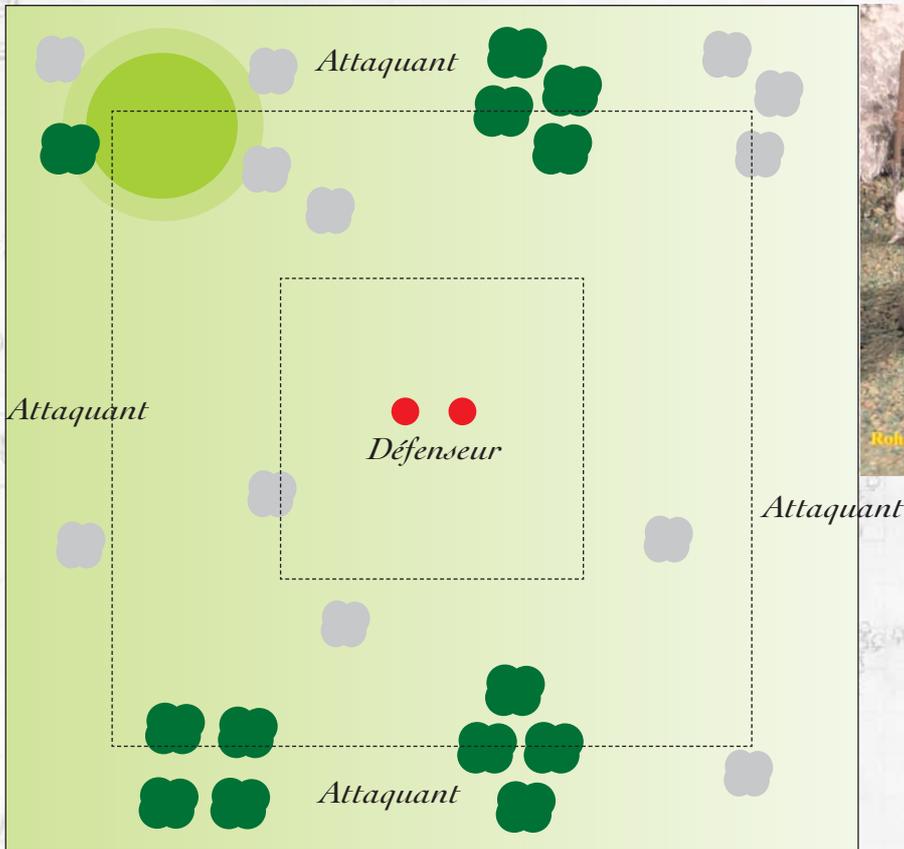


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Les batailles font des morts, de part et d'autre, mais aussi parfois des prisonniers, et chaque armée essaie de récupérer les hommes de ses troupes capturés. C'est une question d'honneur avant tout. Les combattants ont fait deux prisonniers. Il faut à tout prix pour l'adversaire les libérer des chaînes de leur géoliers.

### Décor

Une colline en haut, quelques rochers, quelques arbres.

### Déploiement

Le défenseur se déploie dans une zone de 40 cm de large au milieu du terrain, avec les deux prisonniers. L'attaquant peut

ensuite se déployer tout autour à 14 cm du bord de table.

### Objectif

12 tours de jeu.

L'attaquant doit libérer les prisonniers et les faire partir par les bords de table.

Si, à la fin du douzième tour, il réussit à retirer les prisonniers des griffes du défenseur, c'est une victoire mineure. S'il réussit à faire quitter les deux prisonniers par un bord de table, c'est une victoire majeure.

Si le défenseur a toujours les deux prisonniers en socle à socle avec ses figurines, c'est une victoire majeure. S'il n'en possède qu'une seule, c'est une victoire mineure.

### Spécial

Les prisonniers sont ligotés. Ils ne peuvent attaquer, charger, tirer, se déplacer, monter à cheval sauf si ils sont montés par quelqu'un dessus.

Pour les déplacer, il faut être au socle à socle avec la figurine, valeur de déplacement de la figurine qui escorte. Si une figurine (humaine) fait 7 cm, vient au contact du prisonnier, il peut finir ses 7 cm de déplacement avec le prisonnier.

Un prisonnier ne peut être déplacé plusieurs fois lors d'un même tour.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 13 - Les tentes en feu

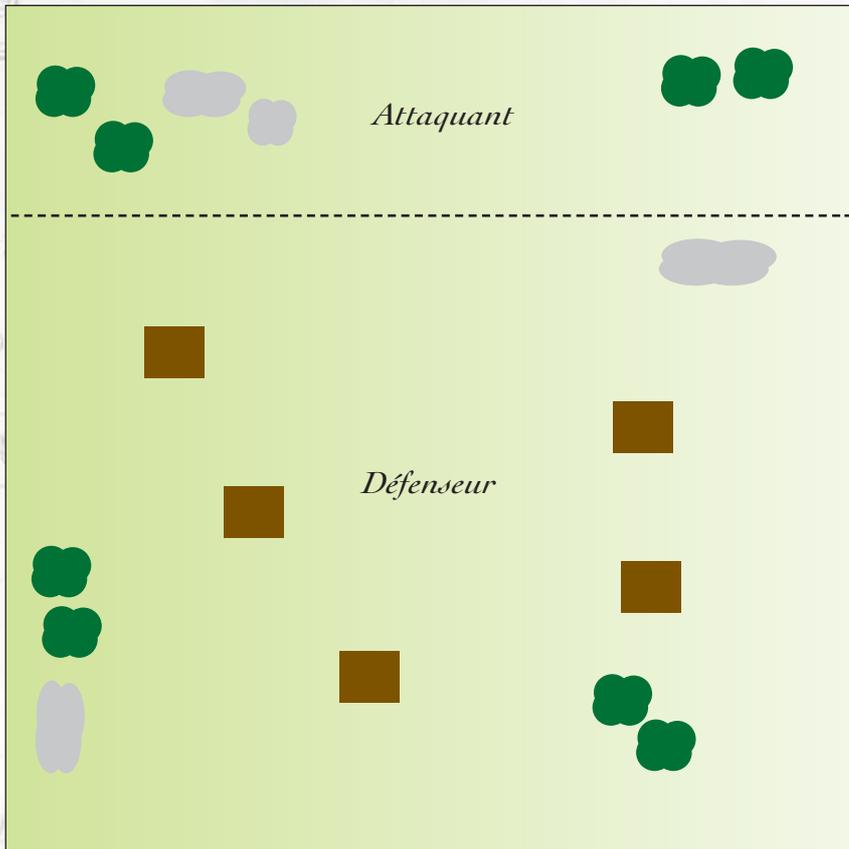


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Situation

Parfois, certaines plaines donnent lieu à des campements improvisés ou les guerriers peuvent se reposer, avant de repartir sur une prochaine bataille. Les combattants ont établi un petit campement, avec 5 tentes disposées dans une plaine. L'adversaire veut faire déguerpir son ennemi de cette plaine.

### Décor

5 tentes disposées dans la plaine, avec quelques rochers et quelques arbres.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans les 2/3 du terrain comme il le souhaite.

L'attaquant se déploie à moins de 28 cm du bord de table haut.

### Objectif

10 tours de jeu.  
L'attaquant doit brûler les tentes du défenseur.  
S'il parvient à brûler 5 tentes, c'est une victoire majeure.  
S'il parvient à brûler 3 ou 4 tentes, c'est une victoire mineure.  
Si le défenseur parvient à épargner toutes les tentes, c'est une victoire majeure. Si 1 ou 2 tentes sont brûlées, c'est une victoire mineure.

### Spécial

Pour brûler les tentes, les figurines doivent toucher la tente avec leur socle lors de la phase de combat. Pour chaque figurine qui essaie de brûler la tente, jetez 1 dé. Sur 4+, la tente est brûlée. Plusieurs figurines peuvent essayer de brûler une même tente lors d'un même tour. Si une figurine qui essaie de brûler une tente est attaquée par un ennemi, elle ne peut brûler la tente lors de ce tour.

## 14 - La tour sur la colline

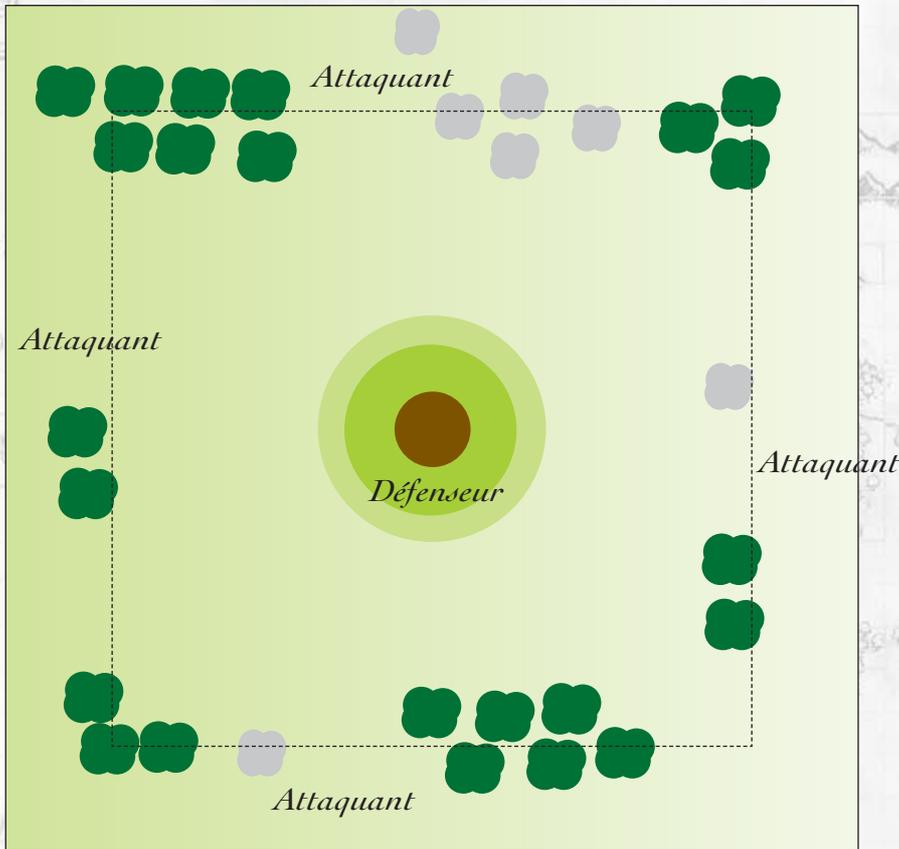


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

### Situation

Les tours de guet sur les collines sont de très bons avant-poste. Elles permettent aux guerriers de passer une nuit à l'abri du vent, de la pluie et des créatures qui rôdent dans les plaines. Une tour surplante une colline. Elle permet de voir arriver les armées ennemies aux alentours. Des combattants occupent la tour en attendant des renforts.

### Décor

Quelques arbres, des rochers occupent le terrain. Au milieu une colline avec dessus une tour, qui possède qu'une seule entrée. Il y a également un étage, avec des brèches qui permettent à des archers de tirer depuis l'étage.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier sur la colline et dans la tour. L'attaquant se déploie à moins de 14 cm des bords de table.

### Objectif

10 tours de jeu. L'attaquant doit prendre place dans la tour. Si au bout du dixième tour, au moins 4 figurines attaquantes sont à l'intérieur de la tour, c'est une victoire mineure. Si 8 figurines sont à l'intérieur, c'est une victoire majeure. Si aucune figurine se trouve à l'intérieur de la tour, c'est une victoire majeure pour le défenseur. Si il y a entre 1 et 3 figurines, c'est une victoire mineure pour le défenseur.

## 15 - La nuit et la rivière

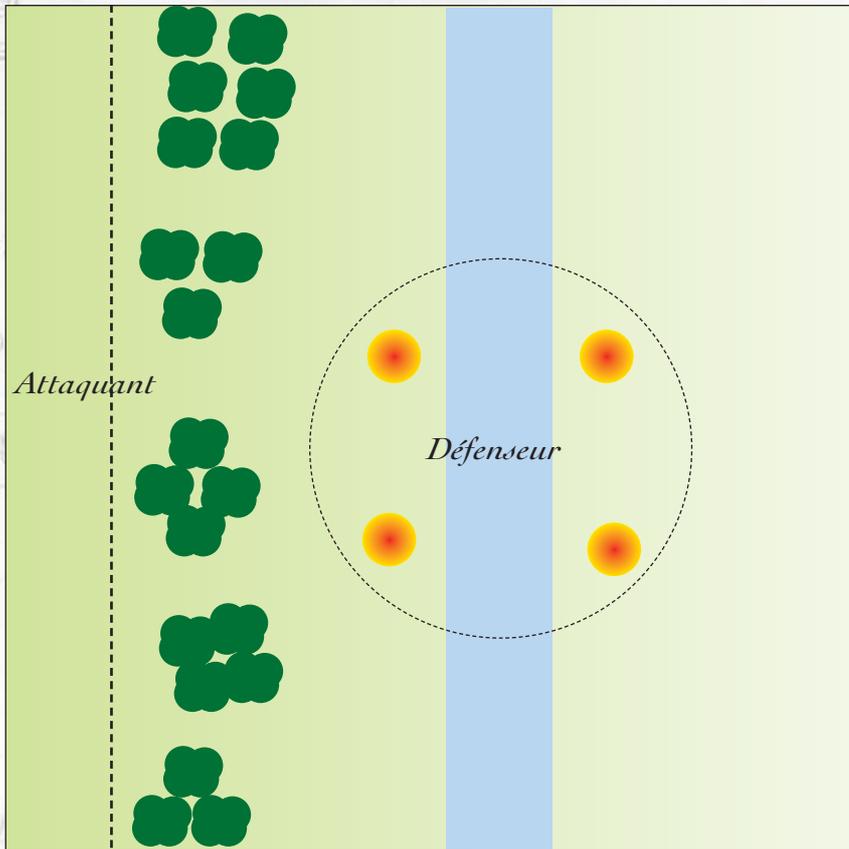


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Les rivières sont des moyens rapides pour amener aux armées des catapultes ou trébuchets. Ils sont souvent utilisés dans cette circonstance. Un éclaireur a repéré l'ennemi, qui vient de monter un camp pour la nuit. Ils attendent sans doute un petit bateau pour d'éventuels renforts.

### Décor

Une rivière traverse de part en part le terrain. Quelques arbres également qui constituent une barrière naturelle. 4 feux sont disposés proche de la rivière.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans une zone de 50 cm autour de la rivière et des feux. L'attaquant se déploie ensuite à moins de 14 cm du bord de table gauche.

### Objectif

10 tours de jeu. L'attaquant doit déloger l'ennemi pour éviter que le renfort arrive par la rivière. Au bout du dixième tour, l'armée qui possède le plus de figurine dans la zone des 50 cm remporte une victoire mineure. Si il y a une différence du double de figurine, le vainqueur remporte par victoire majeure.

### Spécial

Le combat se passe dans la nuit. La vision dans la nuit est de 14 cm. Impossible de charger, tirer à plus de cette distance. Les figurines équipées de cape elfique ne peuvent être vues à plus de 8 cm. Chaque feu fait de la lumière dans un rayon de 14 cm. Toute figurine dans un rayon de 14 cm autour du feu peut être vue comme en plein jour.

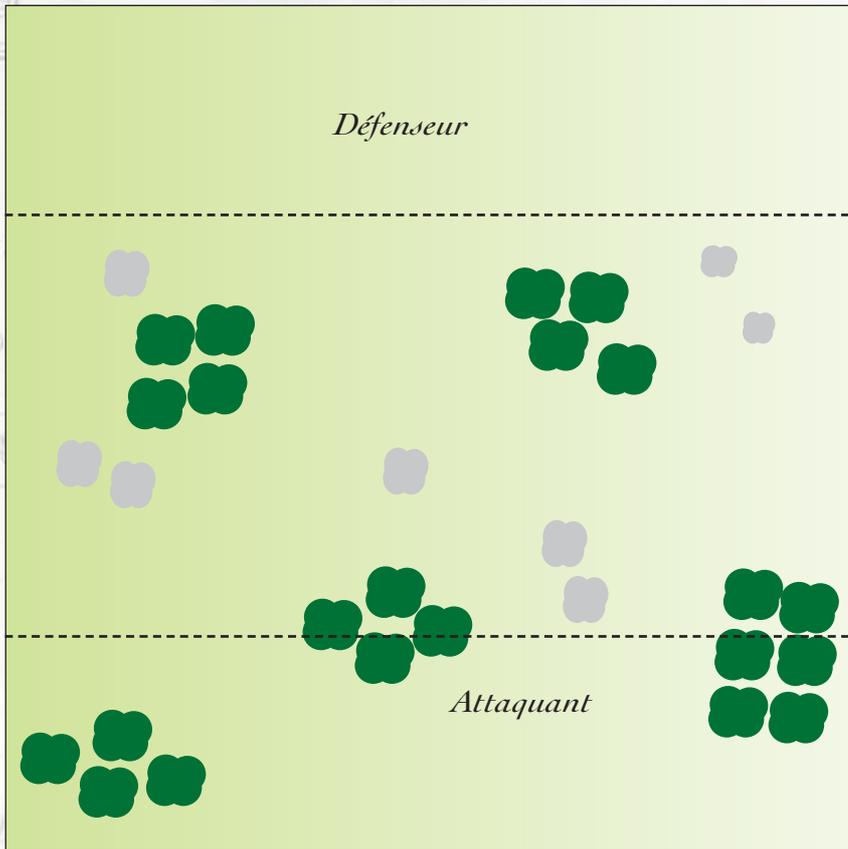
La rivière compte comme un terrain difficile.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

# 16 - Le général

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque



## Situation

Sur le champ de bataille, le commandant est d'un rôle crucial. C'est lui qui mène sa troupe au combat et qui dirige l'assaut. Bien souvent, les batailles ont été remportées grâce à la volonté d'un seul homme, qui voulait briser l'ennemi.

## Décor

Une plaine avec quelques arbres et quelques rochers.

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de 28 cm en haut du terrain. L'attaquant se déploie ensuite dans la zone de 28 cm en bas du terrain.

## Objectif

12 tours de jeu.  
Chaque équipe prend une figurine comme général.  
Comptabilisez le nombre de points de figurines tuées par chaque général.  
A la fin du douzième tour, celui qui a plus de points remporte une victoire mineure. La victoire est majeure si il y a une différence du double de points.  
Si vous tuez le général adverse, ajoutez 50 points au nombre de points.  
Si vous tuez le général adverse avec votre propre général, ajoutez 100 points au nombre de points.

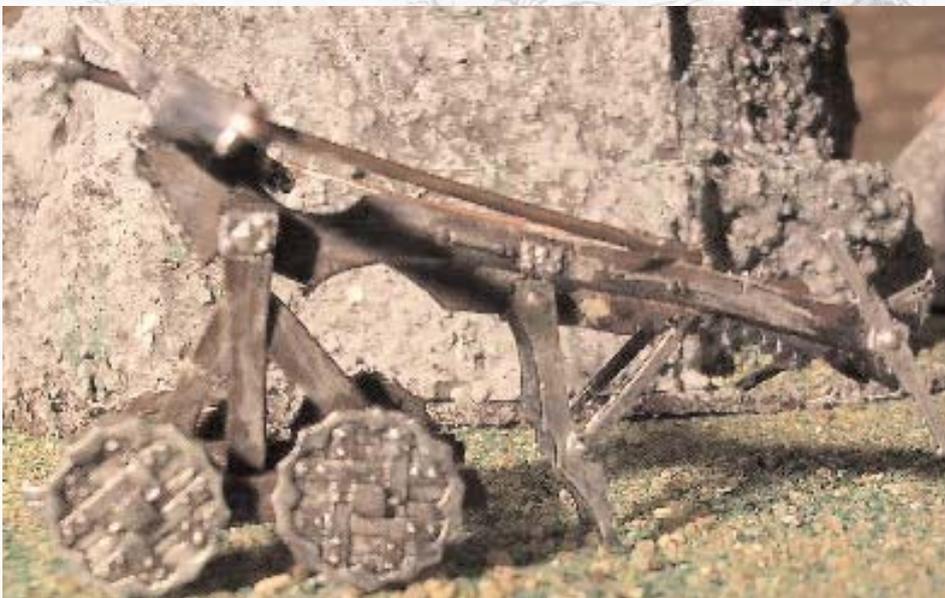


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

# 17 - Les barils de poudre

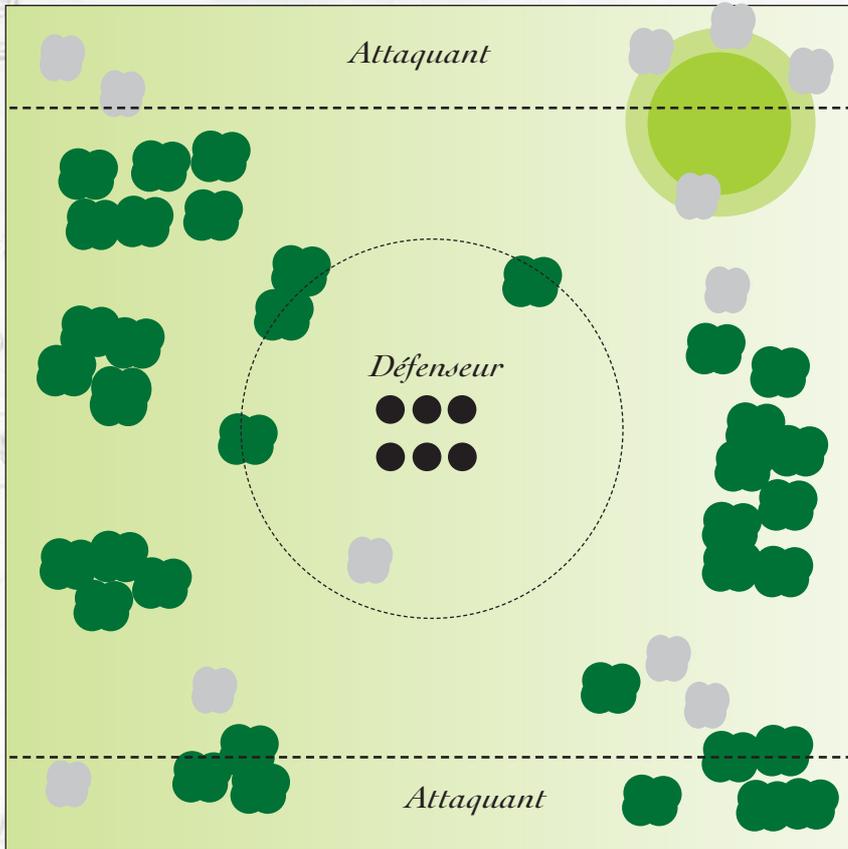


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque



## Situation

Les barils de poudre servent aux attaques des forteresses. C'est une des meilleures armes pour endommager les formidables remparts bâtis par les armées. Une armée a été découverte dans la plaine en possession de baril de poudre, sans doute pour une attaque imminente.

## Décor

Une colline en haut de table, des rochers, des arbres. Au milieu de la table, disposez 6 barils de poudre.

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de 50 cm autour des barils de poudre. L'attaquant peut ensuite se déployer à 14 cm du bord de table, en haut et en bas.

## Objectif

12 tours de jeu.  
L'attaquant doit prendre les barils de poudre et les ramener dans les zones des 14 cm, en haut ou en bas.  
Si aucun baril ne franchit les zones des 14 cm de l'attaquant, c'est une victoire majeure pour le défenseur.  
Si l'attaquant ramène 1 ou 2 barils de poudre dans les zones des 14 cm, c'est une victoire mineure pour le défenseur.  
Si l'attaquant ramène 3 ou 4 barils de poudre, c'est une victoire mineure pour l'attaquant.  
Si l'attaquant ramène 5 ou 6 barils de poudre, c'est une victoire majeure pour l'attaquant.

## Spécial

Un baril de poudre peut être déplacé par une seule figurine. Si la figurine est chargée, elle lâche le baril de poudre.

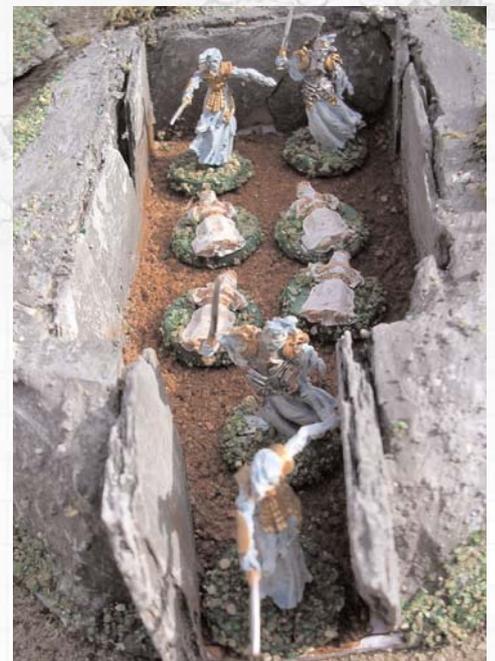


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

# 18 - Le passage du pont

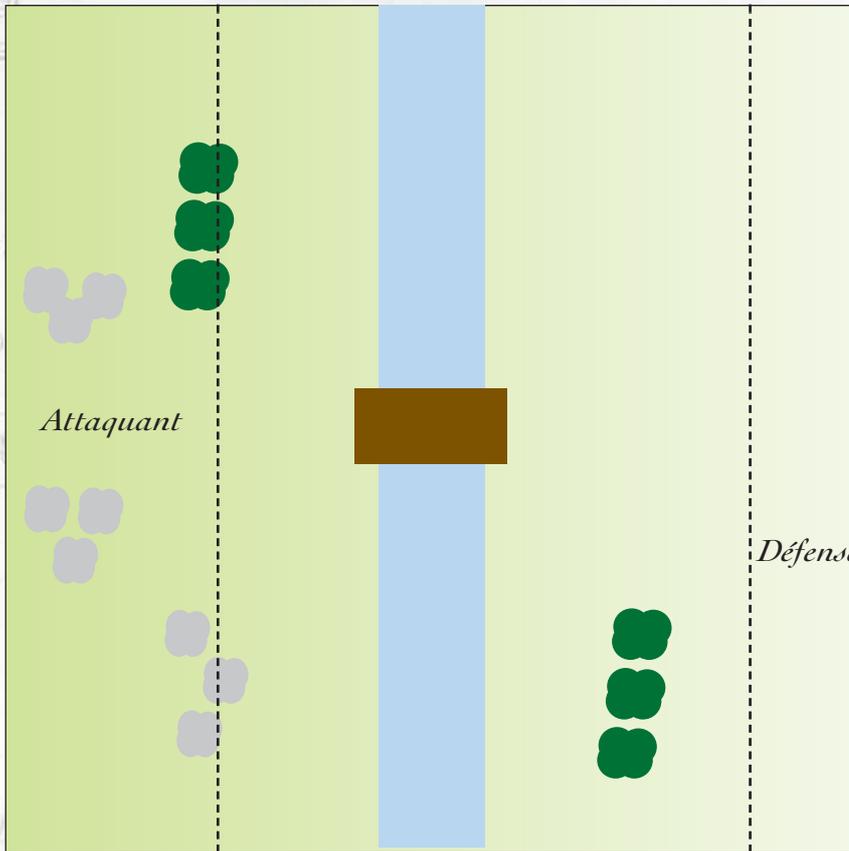


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

## Situation

Certaines rivières sont si profondes que les armées doivent emprunter des ponts pour traverser ces cours d'eau dangereux. Ne pas les emprunter revient à plusieurs jours de marche supplémentaire. Ces ponts peuvent aussi être détruit par l'ennemi. Autant l'emprunter et rejoindre la rive adverse.

## Décor

Un cours d'eau qui traverse toute la table, un pont au milieu, quelques arbres, quelques rochers.

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de 14 cm du bord de table. L'attaquant peut ensuite se déployer à 28 cm de son bord de table.

## Objectif

12 tours de jeu.

Les deux camps veulent traverser le pont et faire rejoindre le maximum d'unité de l'autre côté de la berge.

Le camp qui fait passer le plus de figurine de l'autre côté du pont remporte une victoire mineure. Si la différence de figurines est double, c'est une victoire majeure.

## Spécial

La rivière compte comme un terrain difficile. Elle est profonde mais peut être malgré tout franchit, aux risques et périls de celui qui la passe.

Dès qu'une figurine est dans l'eau, jetez un dé :

- 1 - la figurine se noie
- 2 à 5 - la figurine se déplace comme dans un terrain difficile
- 6 - la figurine peut se déplacer de son mouvement total (pas de terrain difficile).

Malus/Bonus à prendre en compte pour le passage de la rivière :

- pas d'armure ou armure en mithril : +1 au jet de dé
- armure : -1 au jet de dé
- armure lourde : -2
- bouclier : -1

Les malus s'additionnent, par exemple, une figurine avec armure lourde et bouclier aura un malus de -3



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

Pour les scénarios se jouant en forêt, il y a une règle spéciale à appliquer à chaque rencontre.

Jetez 1d6 dès qu'il y a un combat dans une forêt.

- 1 - les pièges
- 2 - la rivière enchantée
- 3 - les arbres vivants
- 4 - l'ombre est forte
- 5 - les habitants hostiles
- 6 - l'araignée

### 1- les pièges

L'attaquant a piégé le terrain (pas dans la zone de départ du défenseur). L'attaquant peut placer huit pièges et quatre leurres (donc 12 au total), après le déploiement de l'armée du défenseur. Utilisez des socles ronds de 2cm, en marquant dessous si ce sont des leurres ou pas. Les figurines attaquantes savent où sont placés les pièges et ne pourront jamais tomber dedans. Quand une figurine du défenseur est à moins de 2cm d'un piège, il se déclenche, retournez le piège pour voir si c'est un leurre ou pas.

Si c'est un piège, jetez 1d6. Sur 2+, la figurine tombe dans un fossé et ne peut plus se déplacer durant ce tour.

Pour sortir du fossé, il faudra qu'elle fasse un test de franchissement d'obstacle lors du tour suivant. Le fossé compte comme un obstacle pour la figurine qui est dedans. Elle peut continuer de combattre.

- Si elle perd le combat, elle compte comme étant bloquée.
- Si elle remporte le combat, un test est nécessaire pour savoir si le coup touche le fossé ou l'adversaire.
- Si elle tue tous les adversaires, elle sort directement du fossé.

### 2 - la rivière enchantée

Placez une rivière de 14cm qui parcourt entièrement de gauche à droite le milieu de la table. Toute figurine qui pénètre dans l'eau peut être paralysée. Lancez 1d6 à la fin du mouvement pour chaque figurine qui se trouve dans l'eau. Sur 4+, la figurine est paralysée. Les figurines paralysées sont

couchées à terre. Elles perdent automatiquement leur combat et comptent comme étant bloquées. A la fin de la phase de combat, les figurines paralysées peuvent tenter de reprendre leur esprit. Lancez 1d6 pour chaque figurine. Sur 6, elles ne sont plus paralysées. Une figurine alliée qui passe la phase de combat en contact avec une figurine paralysée peut tenter de la réveiller. Sur 6, elle y parvient. Il est possible d'utiliser des points de puissance pour éviter la paralysie, reprendre ses esprits ou réveiller une figurine.

### 3 - les arbres vivants

Le joueur qui a l'initiative peut déplacer 1d6 arbres de 14cm par tour. Ils peuvent charger les figurines. Si l'arbre remporte le combat contre une ou plusieurs figurines, il emprisonne toutes les figurines contre qui il est au combat, et elles subissent une touche de force 4. Les figurines sont placées ensuite le long de l'arbre, les figurines emprisonnées ne peuvent se libérer toute seule. Si un allié vient charger l'arbre le tour suivant, les figurines emprisonnées sont libérées et placées à 2cm de l'arbre, sans pouvoir les faire se déplacer lors de ce tour.

Il est possible de flécher un arbre sans pour autant que les figurines emprisonnées ne comptent sur la trajectoire du tir. Si l'arbre est blessé, il relâche les figurines emprisonnées.

Un arbre ne peut tomber à terre ni être renversé, ni être affecté par les sorts immobilisation, injonction, domination, pétrification, paralysie et contrainte.

Profil de l'arbre :

C 1 / F 4 / D 5 / A 1 / PV - / B 8  
Les arbres n'ont pas de point de vie et donc ne peuvent être tués.

### 4 - l'ombre est forte

Il fait très sombre dans la forêt, jouez le scénario comme un scénario de nuit. Les figurines ne voient pas à plus de 14 cm, donc ne peuvent pas tirer et charger à plus de 14cm. Les guerriers du défenseur sont effrayés par

l'obscurité. L'armée attaquante est depuis plus longtemps dans la forêt et s'est habituée à cette obscurité. L'armée du défenseur doit relancer tout test de bravoure réussit.

### 5 - les habitants hostiles

Des créatures habitent la forêt et veulent déloger les combattants qui ont pris la forêt comme champ de bataille. Le joueur perdant l'initiative se fait tirer dessus. Il reçoit immédiatement (avant la phase de mouvement) 1d6 blessures de force 2 sur ses figurines, au choix du joueur possédant l'initiative. Ca peut être plusieurs touches sur une même figurine. Si des figurines alliées sont au socle à socle, résolvez les touches comme des figurines qui combattent.

### 6 - l'araignée

Le bruit et le fracas des hommes et des armes ont réveillé une grosse habitante de la forêt : une araignée. Ca tombe bien, elle n'a pas mangé depuis quelques jours et elle est complètement affamée. Prenez le profil de Arachnée. Placez l'araignée au milieu de la table. Le joueur possédant l'initiative peut faire bouger et attaquer l'araignée sur les figurines de son adversaire. Bon appétit !

# 1 - Traquée et piégée

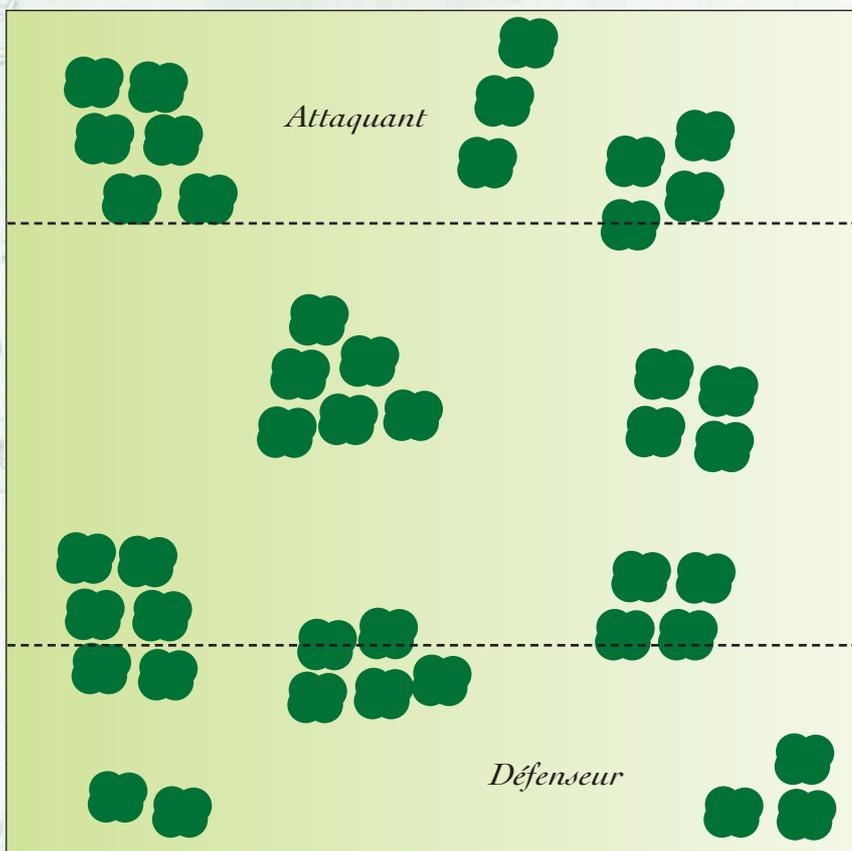


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque



## Situation

Il arrive parfois qu'une armée soit prise entre deux feux. Elle a une armée à ses trousses et elle défile aussi vite que possible à travers la forêt. Mais une autre armée bien intentionnée l'attend de pied ferme, le piège se referme.

## Décor

C'est un sous-bois. Seulement des arbres peuplent le terrain de jeu.

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de ses 28 cm de bord de table. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone de 28 cm du bord de table.

## Objectif

12 tours de jeu.  
L'armée défensive doit tenter de passer le sous-bois. Elle se sent traquée et piégée.  
Le défenseur doit faire sortir par

le bord de table haut le maximum de figurines. L'attaquant doit tuer le maximum de figurines ennemies.

Si le défenseur a fait sortir plus de figurines que de figurines tuées par l'attaquant, c'est une victoire mineure pour le défenseur. Si il y a plus de figurines tuées que sorties, c'est une victoire mineure pour l'attaquant.

Si la différence de figurines est double, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

## 2 - L'affrontement

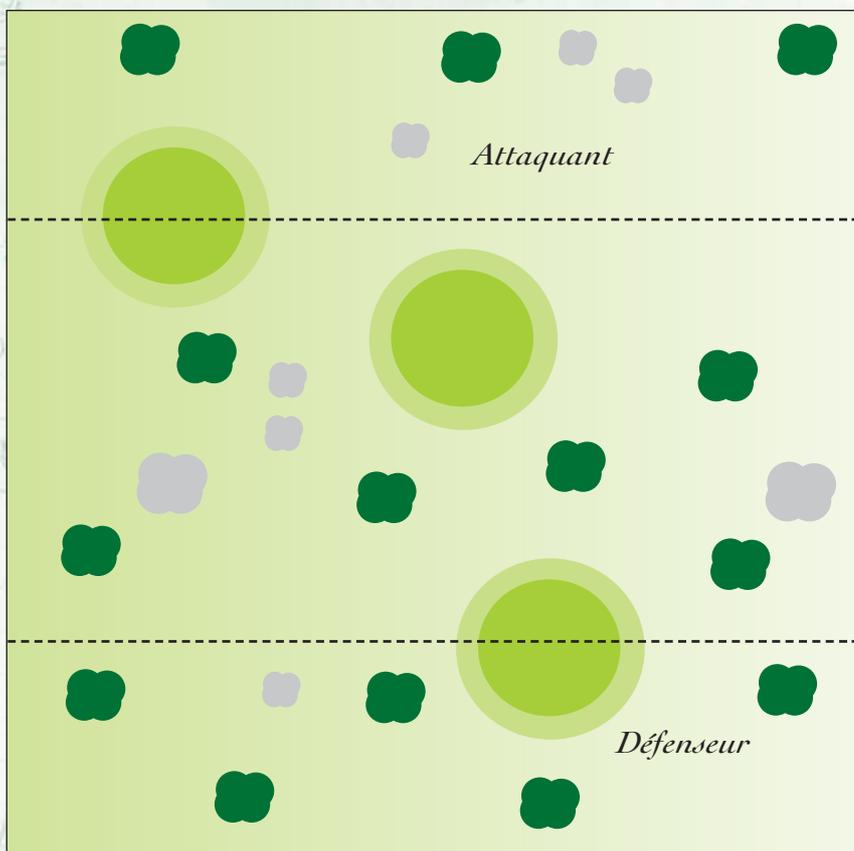


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

### Situation

Les affrontements n'en finissent plus, chaque armée essaie de prendre l'avantage sur son adversaire, c'est encore une bataille qui fait rage dans la forêt. Les combattants vont donner le meilleur d'eux-mêmes.

### Décor

3 collines, quelques rochers et des arbres occupent le terrain de jeu.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone des 28 cm. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone des 28 cm.

### Objectif

10 tours de jeu.

L'objectif est simple, tuer le maximum de figurines. Le camp qui aura tué le plus de figurines ennemies remporte une victoire mineure. La victoire est majeure si il y a une différence du double de figurines. Les figurines qui sont dans leur zone de départ (28cm) au bout du dixième tour, comptent comme des figurines tuées.

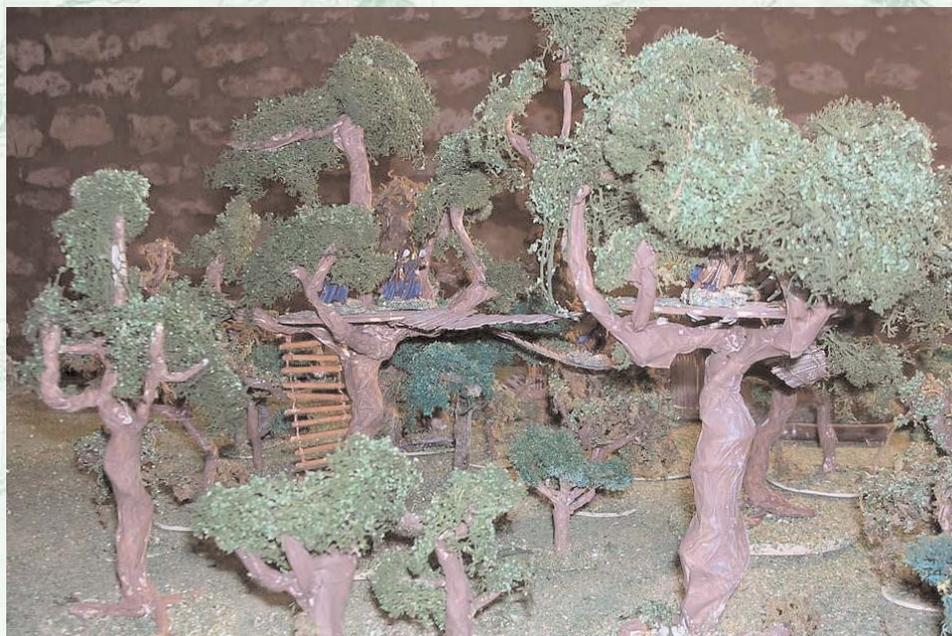


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

### 3 - Les vivres

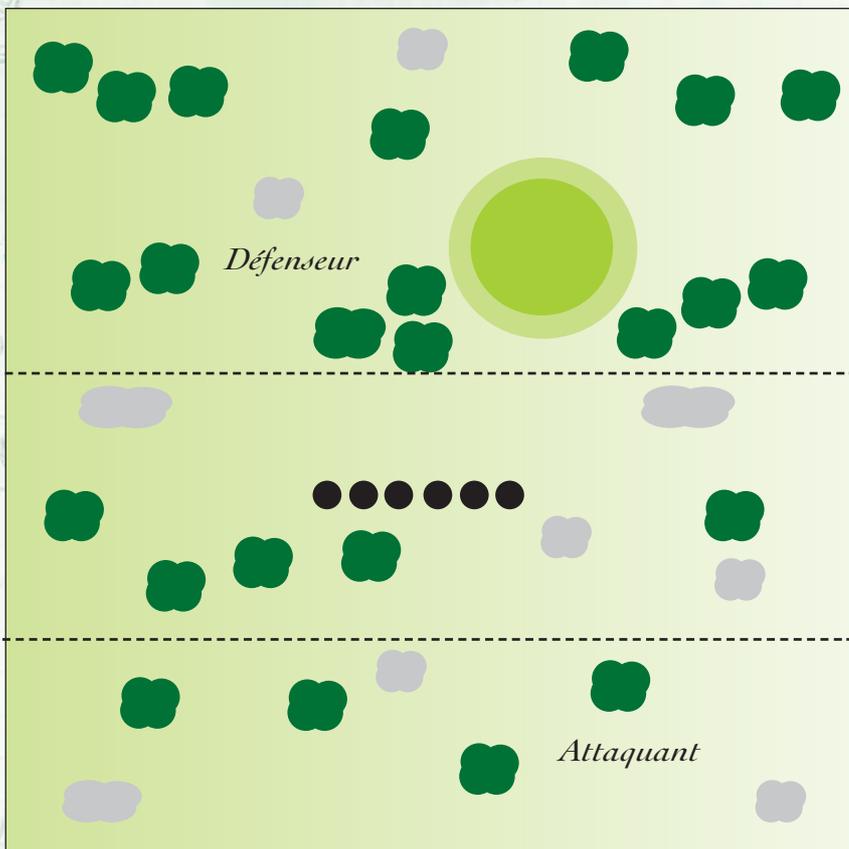


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

#### Situation

Les armées, contraintes de voyager légères parfois, sont obligées d'abandonner des tonneaux contenant les réserves de nourriture. Ces tonneaux sont de véritables mines d'or pour les armées qui sont parties depuis plusieurs jours et qui se retrouvent affamées.

#### Décor

Quelques arbres, une colline qui compte comme un terrain difficile, quelques rochers et 6 tonneaux disposés au milieu du terrain.

#### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone des 42 cm.

L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone des 28 cm.

#### Objectif

12 tours de jeu.  
Les armées doivent ramener les tonneaux et sortir avec par leur bord de table.  
L'armée qui ramène le plus de tonneau remporte une victoire mineure. Si une armée en ramène deux fois plus que l'autre armée, c'est une victoire majeure. Les tonneaux en possession d'une armée à la fin du douzième tour ne compte pas comme "ramené", il faut qu'une figurine fasse sortir le tonneau par son bord de table.

#### Spécial

Un tonneau peut être déplacé par une seule figurine. Si la figurine est chargée, elle lâche le tonneau.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

## 4 - A vos ordres mon général

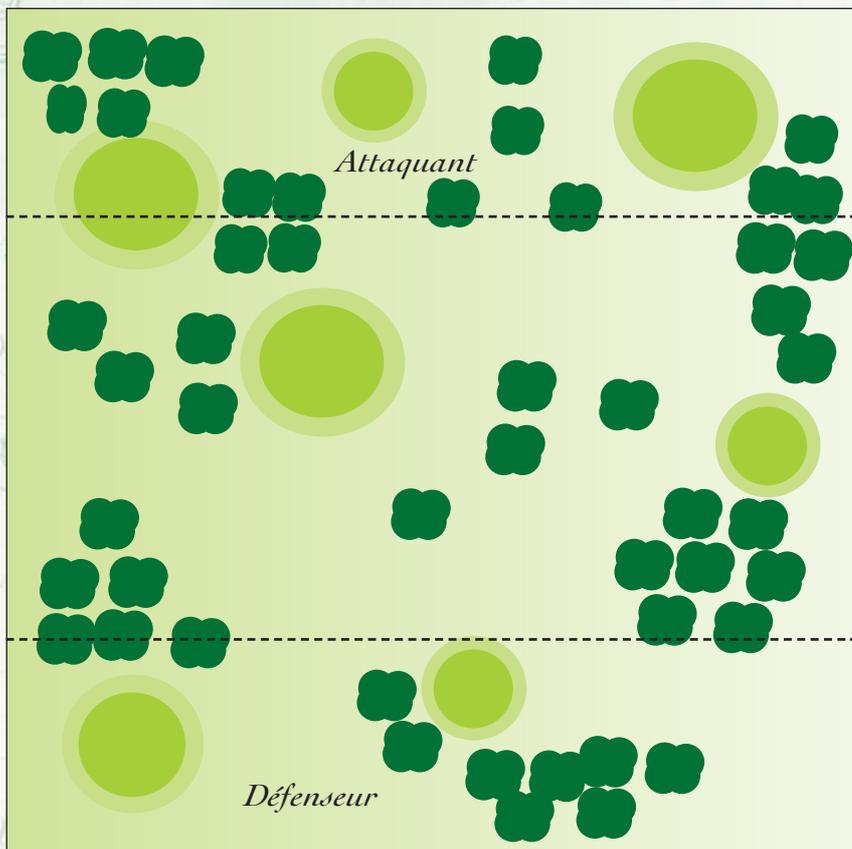


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaïque



### Situation

Sur le champ de bataille, le commandant est d'un rôle crucial. C'est lui qui mène sa troupe au combat et qui dirige l'assaut. Bien souvent, les batailles ont été remportées grâce à la volonté d'un seul homme, qui voulait totalement briser l'ennemi.

### Décor

Une plaine avec des arbres et des collines.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de 28 cm en bas du terrain. L'attaquant se déploie ensuite dans la zone de 28 cm en haut du terrain.

### Objectif

10 tours de jeu.  
Chaque équipe prend une figurine comme général.  
Comptabilisez le nombre de points de figurines tuées par chaque général.  
A la fin du dixième tour, celui qui a plus de point remporte une victoire mineure. La victoire est

majeure si il y a une différence du double de points de figurines.  
Si vous tuez le général adverse, ajoutez 50 points au nombre de points.  
Si vous tuez le général adverse avec votre propre général, ajoutez 100 points au nombre de points.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaïque

## 5 - La barrière

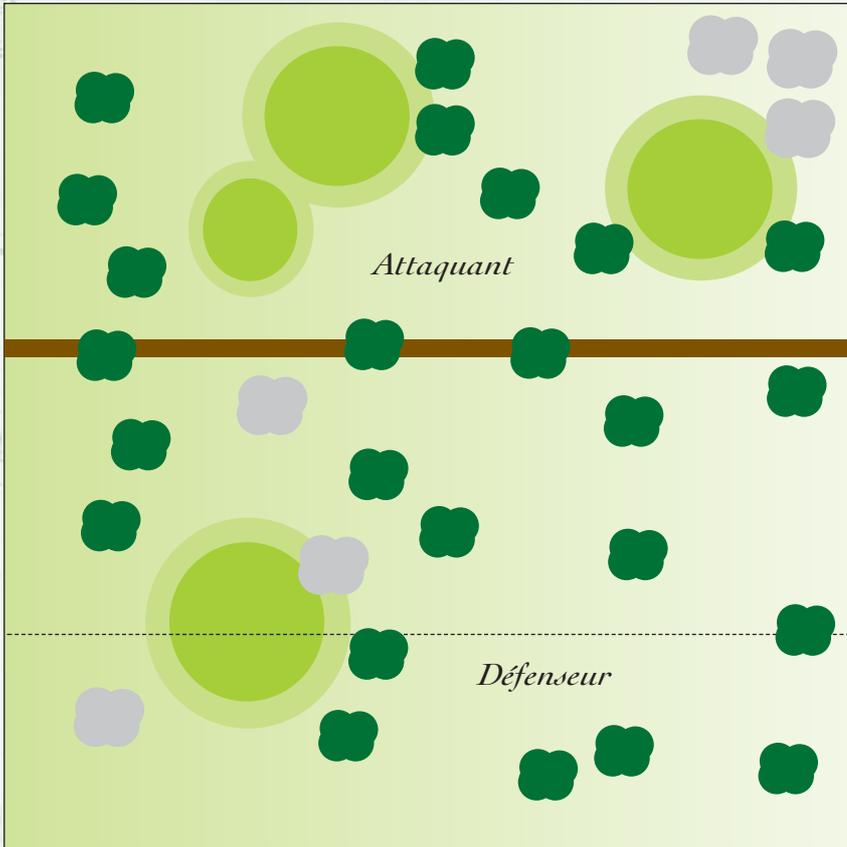


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque



### Situation

Des armées montent parfois des petites barricades à travers la forêt pour empêcher l'ennemi de prendre position sur un endroit stratégique.

### Décor

Quelques arbres, quelques rochers, des collines et une barrière tout le long du terrain.

### Déploiement

Le défenseur se déploie le premier en bas dans une zone de 28 cm. L'attaquant peut ensuite se déployer dans toute sa zone derrière la longue barrière, située à 44cm du bord haut du terrain.

### Objectif

10 tours de jeu.  
Le défenseur doit faire passer le maximum de figurines de l'autre

côté de la barrière tenue par l'attaquant.

Au bout du dixième tour, comptez un point pour chaque figurine du défenseur passée de l'autre côté de la barrière et comptez un point en moins pour chaque figurine tuée ou qui n'a pas réussi à franchir la barrière.

L'armée qui fait le plus de point remporte la victoire mineure. Si il y a une différence du double de points, c'est une victoire majeure.

### Spécial

La barrière compte comme un obstacle. Un test de saut est obligatoire pour chaque figurine qui tente de la passer. Elle compte comme une barrière pour celui qui la défend.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

## 6 - L'allée

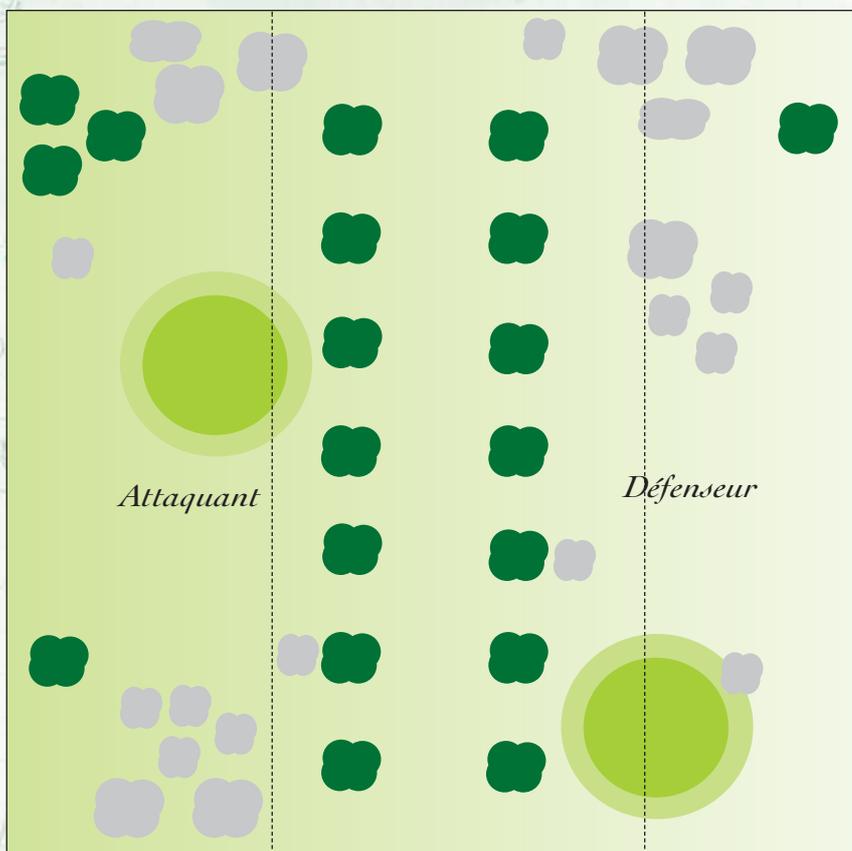


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

### Situation

Certaines allées sont visibles depuis de très longues distances. Ce sont des places stratégiques pour se faire remarquer des armées alliées qui sont en marche aux alentours.

### Décor

Une longée d'arbres au milieu du terrain, deux collines et quelques rochers. L'allée doit être une zone large de 14 cm.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier du côté droit, dans une zone de 28 cm. L'attaquant se déploie ensuite du côté gauche dans sa zone de 35 cm.

### Objectif

10 tours de jeu. Les armées doivent placer un maximum de figurines dans l'allée. L'armée qui possède le plus de figurine à la fin du dixième tour remporte une victoire mineure. Si il y a une différence du double de figurines, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

Pour les scénarios se jouant en montagne, il y a une règle spéciale à chaque fois.

Jetez 1d6 dès qu'il y a un combat dans une montagne.

- 1 - tremblement de terre
- 2 - dans le brouillard
- 3 - les troisièmes hommes
- 4 - des bruits inquiétants
- 5 - ramasser des pierres
- 6 - le troll errant

### 1- tremblement de terre

Le terrain où a lieu l'affrontement est sujet à de fréquentes secousses. C'est un véritable tremblement de terre parfois qui agite l'endroit. A chaque tour, le camp qui remporte l'initiative peut désigner un endroit carré de 14cm de large où se situe le tremblement de terre. Toutes les figurines dans cette zone sont jetées à terre juste avant la phase de mouvement. Les figurines avec une force de 6 ou + ne tombent pas à terre.

### 2 - dans le brouillard

D'énormes nuages épais envahissent le ciel et la plaine. Très rapidement, l'endroit où a lieu l'affrontement est soudain plongé dans le brouillard. Il est impossible pour les figurines de voir, tirer, charger, lancer des sorts à plus de 14cm.

### 3 - les troisièmes hommes

Le bruit des lames, des boucliers ont attiré l'attention d'un peuple humain qui vit dans les montagnes. Cette armée n'est l'alliée de personne, elle combat pour son propre compte et pille souvent les morts qui restent sur le champ de bataille après l'affrontement. Mais elle va aider à la tâche pour prendre son butin, le joueur perdant l'initiative se fait tirer dessus. Il reçoit immédiatement (avant la phase de mouvement) 1d6 blessures de force 2 sur ses figurines, au choix du joueur possédant l'initiative. Ça peut être plusieurs touches sur une même figurine. Si des figurines alliées sont au socle à socle, résolvez les touches comme des figurines qui combattent.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

### 4 - des bruits inquiétants

Les montagnes retournent l'écho de sombres bruits inquiétants, même pour les combattants habitués aux sons les plus sordides. Les bruits effrayent les guerriers les moins courageux et renforcent la bravoure des plus déterminés.

Quand l'occasion est donnée de tester la bravoure, pour les tests de terreur ou parce qu'une armée est réduite à moins de 50% de son effectif initial, rejetez les dés de bravoure réussis pour l'armée qui a perdu l'initiative, et rejetez les dés de bravoure ratés pour l'armée qui a gagné l'initiative.

### 5 - ramasser des pierres

Les montagnes sont une source inépuisable de petits cailloux, que l'on peut ramasser simplement en se baissant. C'est une véritable mine d'or qui sont sous les pieds des combattants, les cailloux sont de meilleure taille que ceux que l'on trouve habituellement.

Le joueur possédant l'initiative peut faire tirer des cailloux par autant de figurines qu'il le souhaite durant la phase de tir. Il faut pour cela que la figurine abandonne totalement son mouvement.

Portée 20cm - Force 2.

### 6 - le troll errant

Un troll se retrouve seul dans la plaine, on ne sait pas si il a été abandonné par une armée, s'il s'est libéré de ses chaînes ou bien si c'est un endroit infesté de ses adorables créatures.

Le troll ne semble respecter aucune règle, il est comme fou sur le terrain.

Le joueur possédant l'initiative peut faire déplacer le troll, le faire tirer ou charger l'adversaire. Prenez un troll du mordor pour le profil.

Divisez le terrain en 4 zones (56cm) et placez le troll au milieu d'une zone en tirant 1d4 (relancez si vous faites 5 ou 6) correspondant aux zones haut gauche (1), haut droit (2), bas gauche (3), bas droit (4).

# 1 - Le pont

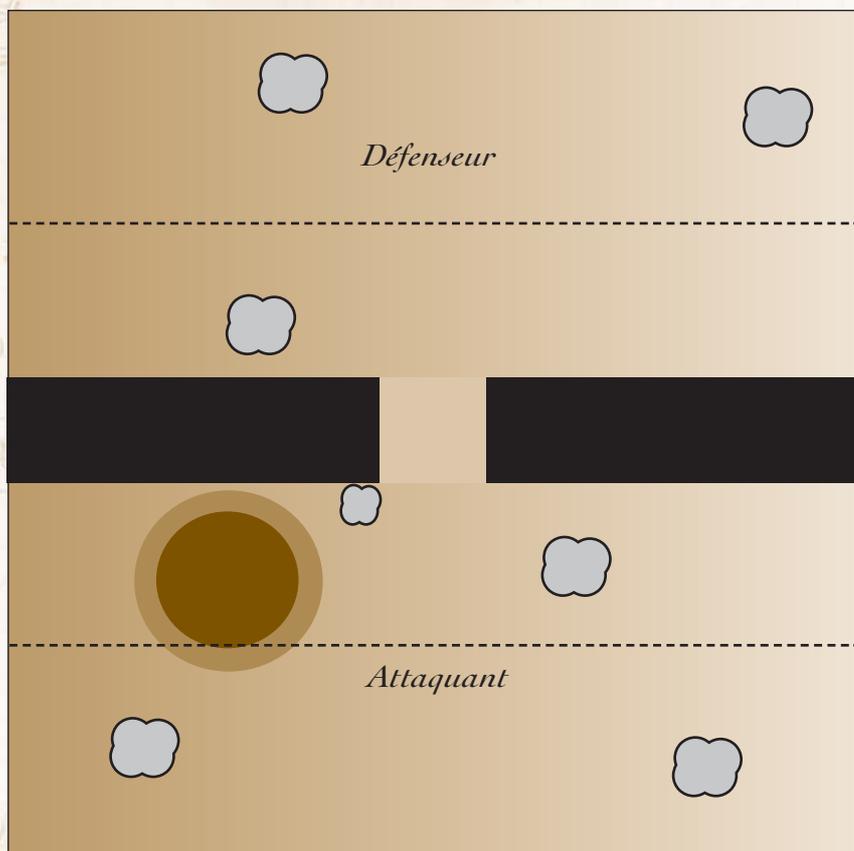


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

## Situation

Les montagnes sont souvent très difficiles à traverser. Il existe parfois des passages naturels qui permettent de continuer la route à travers les monts escarpés.

## Décor

Quelques pierres occupent la place ainsi qu'un mont rocheux qui forme une colline de pierre. Il y a un gouffre au milieu de la table, avec un pont naturel qui permet de passer au-dessus du gouffre.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de ses 28 cm de bord de table. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone de 28 cm du bord de table.

## Objectif

10 tours de jeu.

Les deux armées doivent faire passer le maximum de figurines de l'autre côté du pont naturel. A la fin du dixième tour, l'armée qui a réussi à faire passer du côté adverse le plus de figurine

remporte une victoire mineure.

Si la différence de figurine est double, c'est une victoire majeure pour le vainqueur.

## Spécial

Le bord du gouffre est dangereux. A chaque fois qu'un combat a lieu au bord du gouffre, les figurines risquent de tomber dedans si elles sont repoussées de 2cm. Impossible pour le perdant du combat de vouloir "résister" à la chute et de prendre le double de dégât comme décrit dans le livre de règles. La figurine doit obligatoirement tomber dans le gouffre si elle est repoussée suite à un combat.

Le pont n'échappe pas à cette règle spéciale, c'est d'ailleurs à cet endroit que les guerriers vont tomber.

## 2 - Les piliers

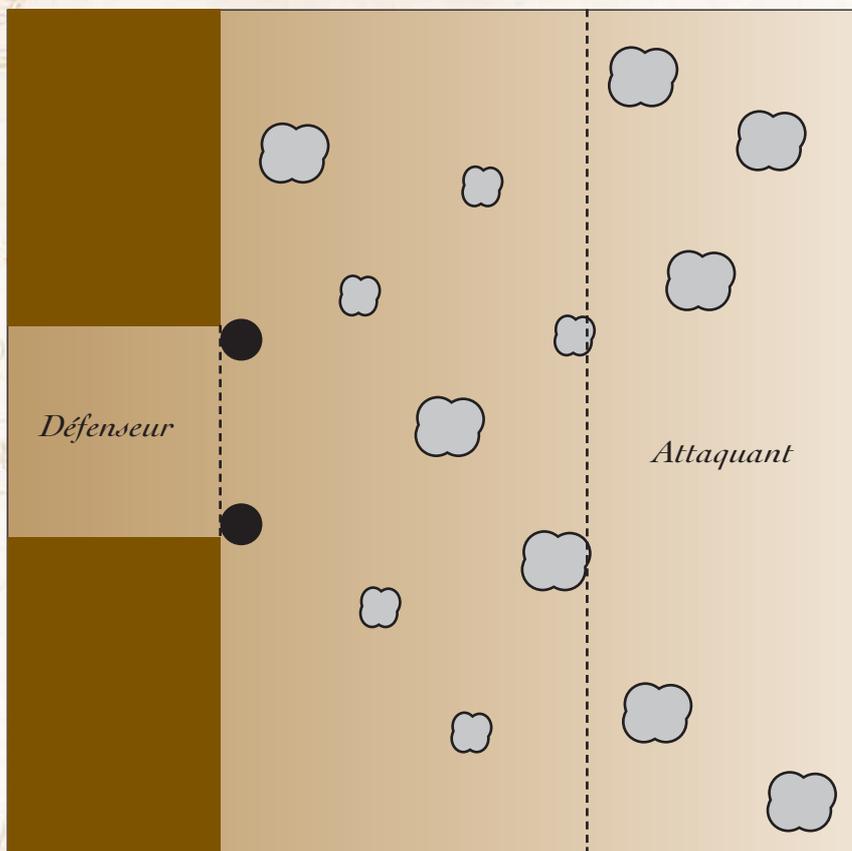


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

### Situation

Il existe des passages à travers les montagnes qui sont de véritable raccourci, faisant gagner aux armées qui les empruntent des jours précieux de marche. L'armée adverse ne le voit pas du même œil, il faut à tout prix condamner le passage.

### Décor

Deux grosses montagnes du côté gauche du terrain, quelques rochers imposants à travers la plaine et également deux très grands piliers larges de 5cm et haut de 18cm, proches de la montagne.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans le passage. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone, à 35cm maximum du bord de table.

### Objectif

10 tours de jeu. L'attaquant doit faire tomber les deux piliers pour condamner le passage.

- Au bout du dixième tour,
- si les deux piliers sont détruits, c'est une victoire majeure pour l'attaquant,
  - si les deux piliers ont été renversé, c'est une victoire mineure pour l'attaquant,
  - si un pilier est détruit et l'autre renversé, c'est une victoire mineure pour l'attaquant,
  - si un seul pilier est renversé ou détruit, c'est une victoire mineure pour le défenseur,
  - et si aucun pilier n'est détruit ou renversé, c'est une victoire majeure pour le défenseur.

### Spécial

#### Détruire les piliers :

Les piliers peuvent être détruits en tirant dessus ou en passant la phase de combat au corps à corps avec le pilier.

Défense 8 / points de structure 4 pour chaque pilier.

Quand le pilier est détruit, prendre une zone carrée de 15cm (au choix de l'attaquant) à partir

de la base du pilier. Toutes les figurines se trouvant dans cette zone subissent une blessure de force 6.

#### Renverser les piliers :

Les piliers peuvent être renversés en combinant la force des figurines qui passent la phase de combat au socle à socle avec le pilier. Si la force totale des figurines est égale ou supérieure à 15, le pilier est renversé.

Les figurines renversent le pilier dans la direction de leur choix. Prendre une zone de 18cm de longueur sur 5cm de largeur, à partir de la base du pilier. Les figurines qui se trouvent dans la zone de la chute du pilier subissent une blessure de force 6.



#### Renverser les piliers :



## 3 - Les cinq rochers

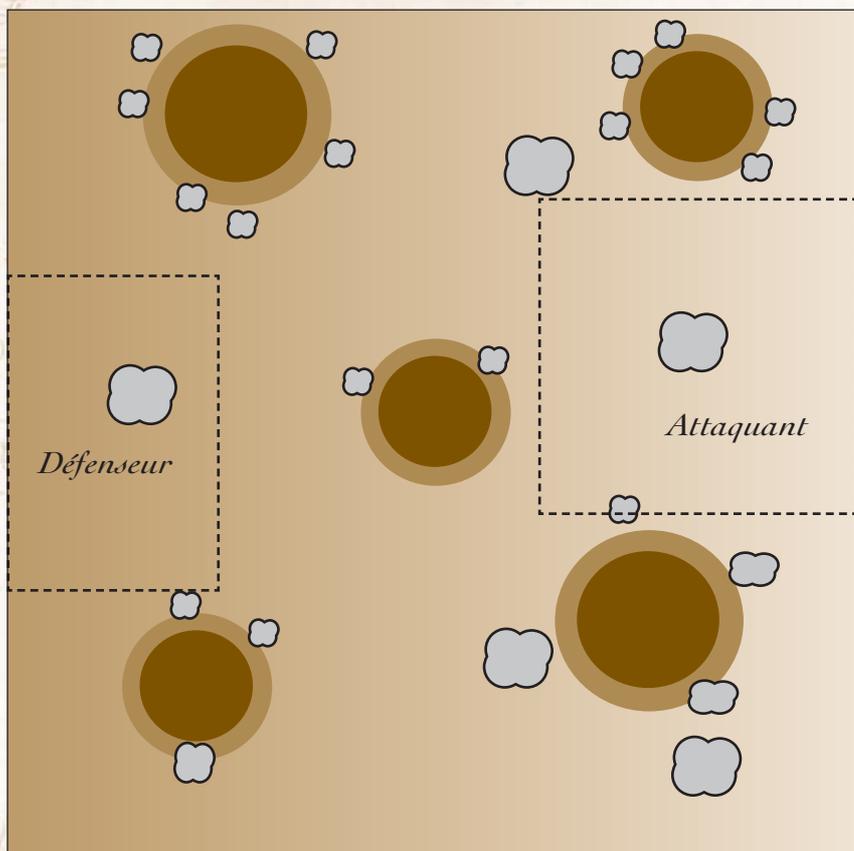


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

### Situation

Les collines rocheuses donnent un avantage aux guerriers qui sont dessus : une meilleure visibilité sur de bonne distance et une meilleure visibilité sur l'ennemi également.

### Décor

Cinq collines rocheuses et quelques rochers à travers la plaine.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans une zone de 28 cm de large sur 42 cm de long. L'attaquant se déploie ensuite dans une zone carrée de 42 cm.

### Objectif

12 tours de jeu.

Les armées doivent prendre l'accendant sur l'adversaire et tenter de prendre position sur les collines rocheuses.

A la fin du douzième tour, pour posséder une colline rocheuse, une armée doit avoir au moins une figurine sur la colline et sans qu'il y ait une figurine adverse dessus.

L'armée qui possède le plus de collines remporte une victoire mineure.

Si il y a une différence de trois collines possédées (3 à 0, 4 à 1, 5 à 2), c'est une victoire majeure.

### Spécial

Les collines rocheuses comptent comme des terrains difficiles.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaingue

## 4 - En route vers la sortie

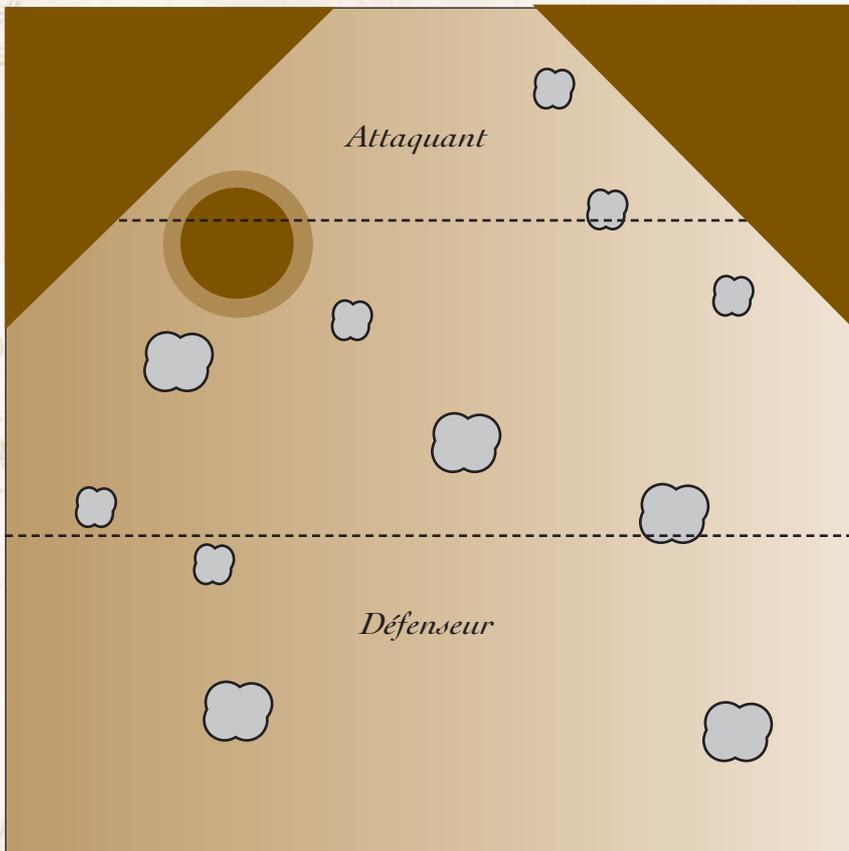


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque



### Situation

Il arrive parfois que certaines armées se retrouvent depuis des jours dans les montagnes. Pressées de retrouver les plaines, elles ont hâte de sortir des montagnes.

### Décor

Une plaine avec des rochers et une colline rocheuse, et également deux bords de montagne infranchissable.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de 42 cm en bas du terrain. L'attaquant se déploie ensuite dans la zone de 28 cm en haut du terrain.

### Objectif

12 tours de jeu.

L'armée du défenseur doit faire sortir par le bord de table haut le maximum de figurines.

A la fin du douzième tour :

- si le défenseur a fait sortir plus de figurines que de figurines tuées, c'est une victoire mineure pour le défenseur,
- si l'attaquant a tué plus de figurines que de figurines sorties, c'est une victoire mineure pour l'attaquant,
- si la différence de figurines est double, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

## 5 - Le passage escarpé

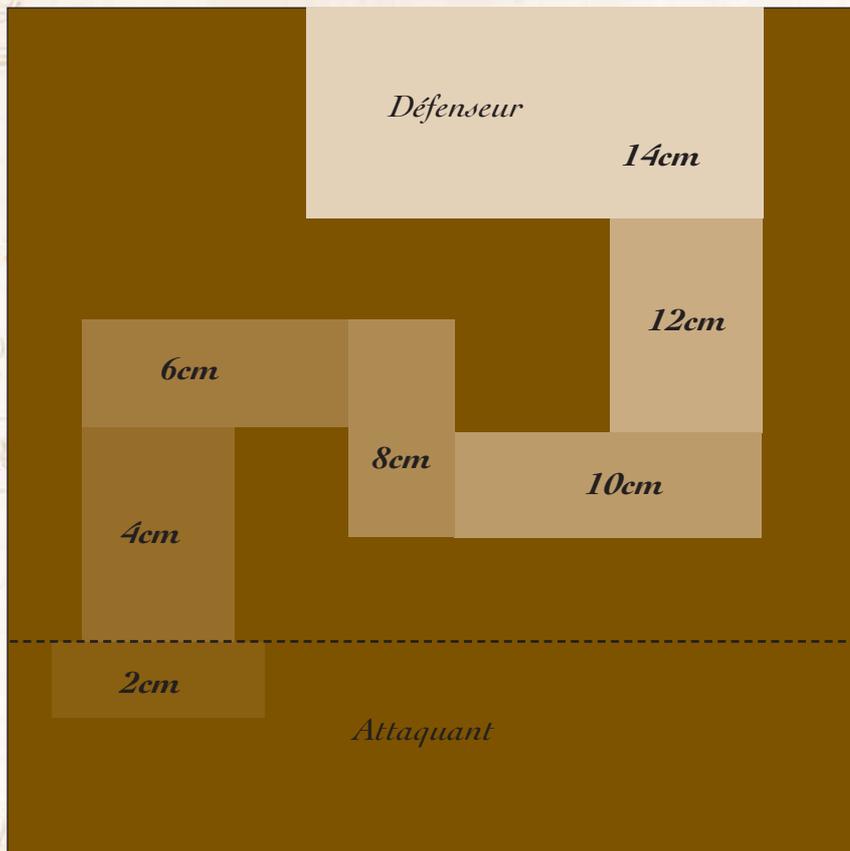


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Il y a des passages incroyables dans certaines montagnes, qui ont été sculptés par des hommes, des nains ou de façon peut-être plus surnaturelle. Ces dénivelés dans la roche sont des escaliers naturels, qui permettaient aussi à ceux qui l'avaient construits de voir arriver l'ennemi et de contraindre son passage sur sa construction.

### Décor

La surface du terrain est plate. Dessus ce sont des ponts ou passages en roche, avec la distance séparée du sol (indiqué en cm). Les ponts sont soutenus par des roches à chaque extrémité, de sorte que l'on puisse passer sous les ponts.

### Déploiement

Le défenseur se déploie le premier dans la zone indiquée à 14 cm de hauteur. L'attaquant peut ensuite se déployer dans toute sa zone des 28 cm.

### Objectif

12 tours de jeu.  
L'objectif est simple, tuer le maximum de figurines ennemies. Au bout du douzième tour, l'armée qui a tué le plus de figurines ennemies remporte une victoire mineure. Si la différence du nombre de figurines est double, c'est une victoire majeure.

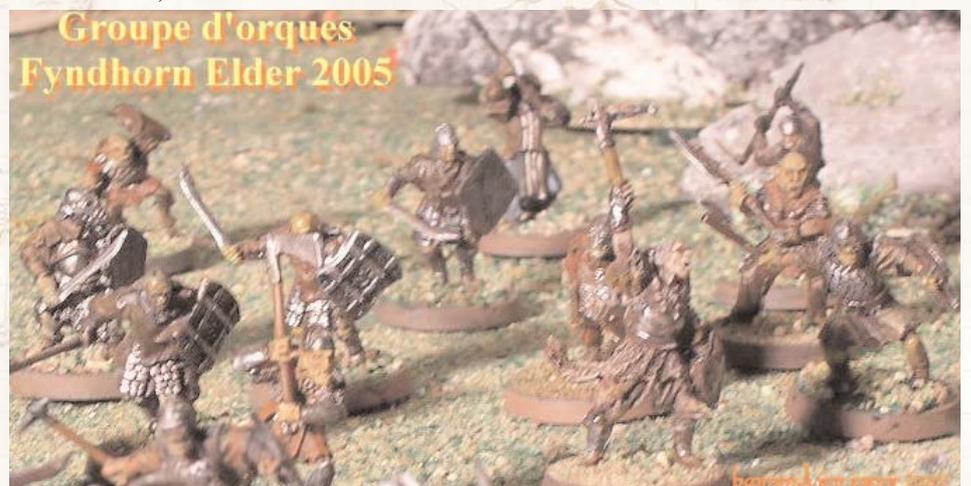


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 6 - L'assaut

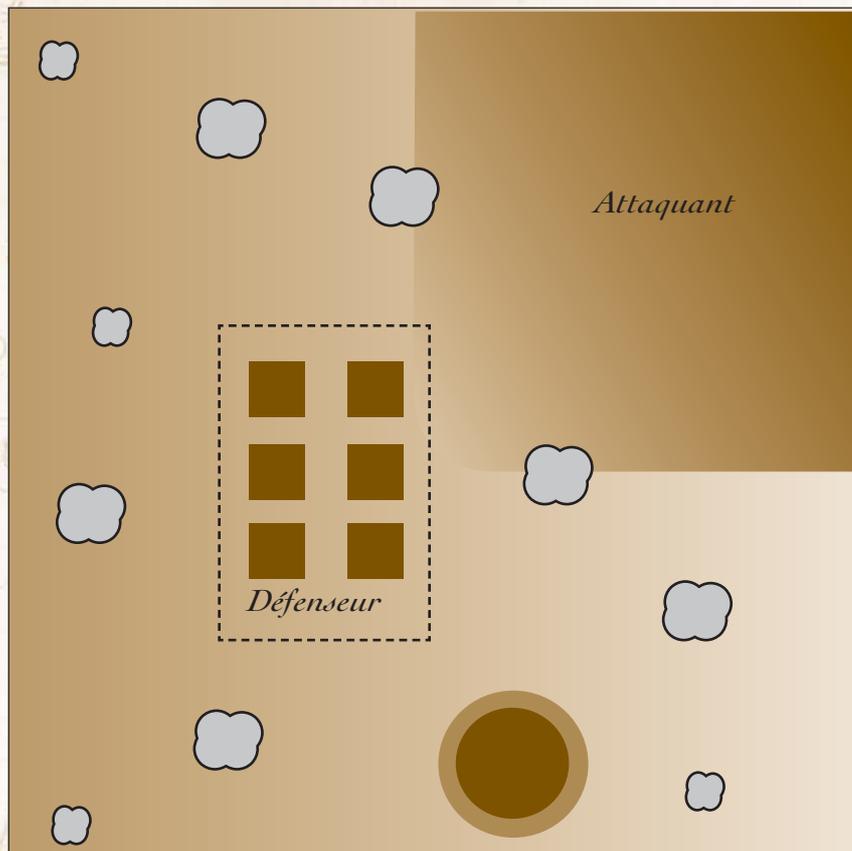


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque



### Situation

Les armées montent parfois des campements, en se croyant totalement à l'abri d'une attaque ennemie. Mais l'adversaire est plus rusé qu'il n'y paraît, son attaque éclair provient d'un flanc de montagne.

### Décor

Une montagne qui descend sur le campement sur le côté haut droit du terrain. Six tentes, quelques rochers et une colline rocheuse.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone du campement 28 x 42 cm. L'attaquant se déploie ensuite sur la montagne, mais à au moins 28cm des tentes.

### Objectif

10 tours de jeu. L'objectif est simple, tuer le maximum de figurines ennemies. Au bout du dixième tour, l'armée qui a tué le plus de figurines ennemies remporte une victoire mineure.

Si la différence du nombre de figurines est double, c'est une victoire majeure.

### Spécial

Le défenseur est totalement surpris de l'attaque. Pendant les cinq premiers tours, l'attaquant a toujours l'initiative.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

Pour les scénarios se jouant dans la région du Harad, il y a une règle spéciale à chaque fois.

Jetez 1d6 dès qu'il y a un combat dans la région du Harad.

- 1 - sables mouvants
- 2 - tempête de sable
- 3 - le mumak enragé
- 4 - soleil de plomb
- 5 - mirages
- 6 - les ruines hantées

### 1 - sables mouvants

Le terrain est très mou, à la limite des sables mouvants. Les guerriers les plus lourdement équipés se déplacent difficilement. Les figurines équipées d'armure lourde réduisent leur déplacement de 2cm. Les montures réduisent leur déplacement de 4cm et ne peuvent charger. Les figurines lourdes (troll, mumak, catapultes, trébuchets, tour de siège, ...) réduisent leur déplacement de 6cm.

### 2 - tempête de sable

Ce sont de véritables tempêtes qui s'abattent sur le champ de bataille parfois. Le joueur perdant l'initiative est gêné par la tempête de sable. Pendant ce tour, impossible de tirer, de lancer un sort et la charge d'un adversaire est réduite à 10cm.

### 3 - le mumak enragé

Un mumak s'est échappé de son armée ou bien son armée a été totalement détruite, laissant la bête en totale liberté. Placez le mumak au centre de la table, sauf si c'est une zone de déploiement. Dans ce cas, divisez le terrain en 4 zones (56cm) et placez le mumak au milieu d'une zone en tirant 1d4 (relancez si vous faites 5 ou 6) correspondant aux zones haut gauche (1), haut droit (2), bas gauche (3), bas droit (4). Le joueur possédant l'initiative peut faire charger l'animal sur son adversaire. Le mumak est complètement fou, nul besoin de faire des tests de bravoure pour la panique.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### 4 - soleil de plomb

Il fait un soleil de plomb sur le terrain et les conditions de combat sont très difficiles. Les guerriers sont très éprouvés. Le joueur possédant l'initiative lance 1d6 blessure de force 3 à l'adversaire, à répartir sur différentes figurines. Impossible d'appliquer les blessures à une même figurine lors du même tour.

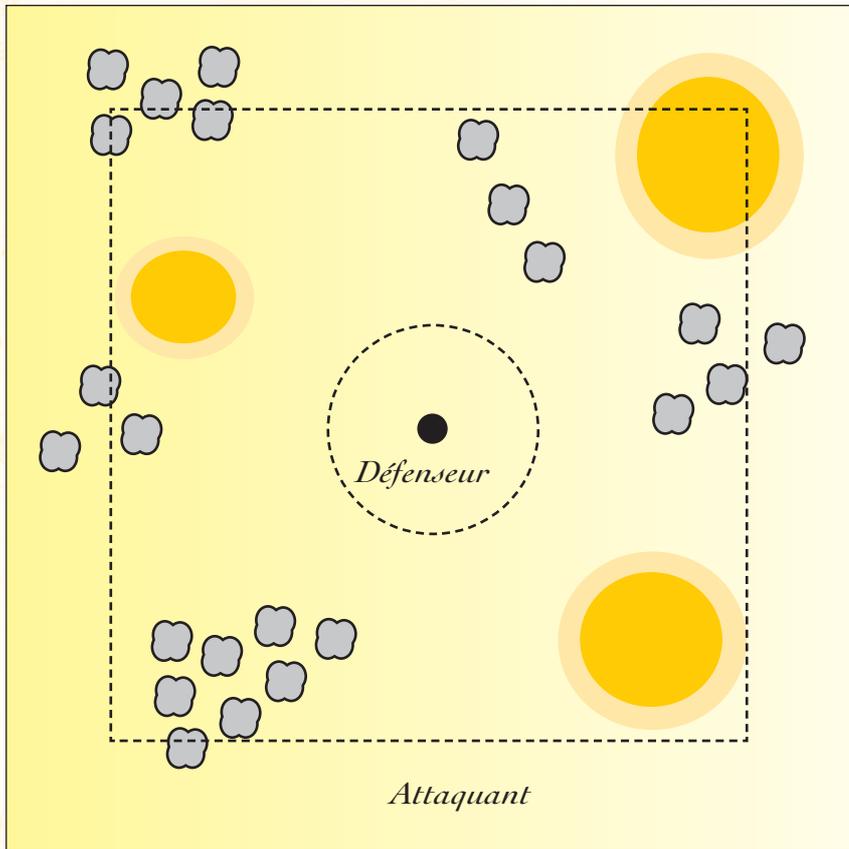
### 5 - mirages

Le soleil sur la plaine renvoie des formes étranges et bizarres aux guerriers. L'adversaire semble démultiplié par moment. Les guerriers sont victimes de véritables hallucinations. Le joueur possédant l'initiative jete 1d6 victimes du mirage. Il choisit les figurines qu'il souhaite et peut les faire bouger de la totalité de leur mouvement dans la direction qu'il veut.

### 6 - les ruines hantées

La bataille se dispute non loin d'anciennes ruines. D'étranges bruits et sons envahissent la plaine. Les guerriers sont inquiets et effrayés. Pour tout test de bravoure, lancez 3 dés au lieu de 2 et conservez les 2 dés les plus bas.

# 1 - L'étendard



Variations sur porte-étendards orques  
Fyndhorn Elder 2005

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

## Situation

L'étendard est la fierté d'une armée. Il donne du courage aux combattants sur le terrain et les guerriers venteront chers leurs peaux pour protéger l'étendard.

## Décor

Trois collines de sable, quelques rochers et un étendard en plein milieu de la table.

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans une zone de 28 cm autour de l'étendard. L'attaquant se déploie ensuite tout autour dans une zone de 14 cm maximum du bord de table.

## Objectif

10 tours de jeu.

A la fin du dixième tour, l'armée qui possède le plus de figurine dans la zone de 28 cm autour de l'étendard remporte une victoire mineure.

Si il y a double de figurine dans la zone de 28 cm autour de l'étendard, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

## 2 - Les ruines

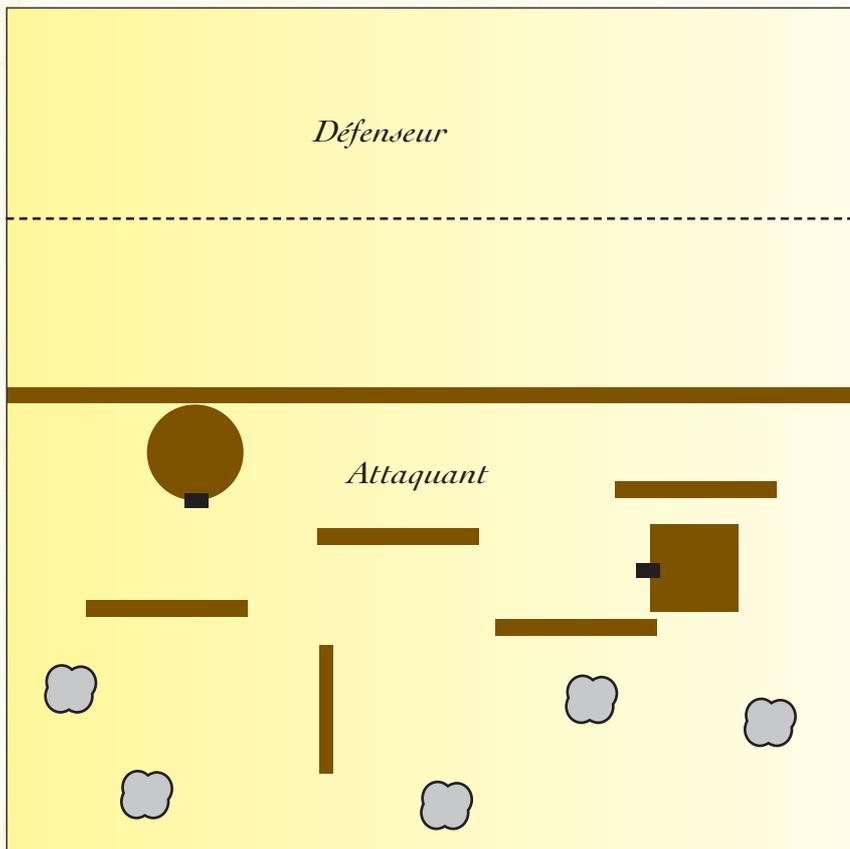


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

L'armée a établi un camp dans de vieilles ruines, qui deviennent une petite forteresse de fortune. Il y a également deux tours qui permettent de voir arriver l'adversaire. L'alerte est donnée !

### Décor

Une barrière tout le long du terrain, à 50 cm du bord de terrain haut. Elle compte comme un obstacle pour la franchir. Quelques barrières sont à l'intérieur de la ruine et quelques rochers. Il y a également deux tours (en noir sur le plan) hautes de 14cm environ.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone de 28cm maximum depuis le bord de table. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone, derrière la barrière.

### Objectif

12 tours de jeu.  
L'objectif est simple, tuer le maximum de figurines ennemies. Au bout du douzième tour, l'armée qui a tué le plus de figurines ennemies remporte une victoire mineure. Si la différence du nombre de figurines est double, c'est une victoire majeure.



Gardiens de Kärna  
Fyndhorn Elder 2005

www.fyndhorn.com

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 3 - Les cinq tours

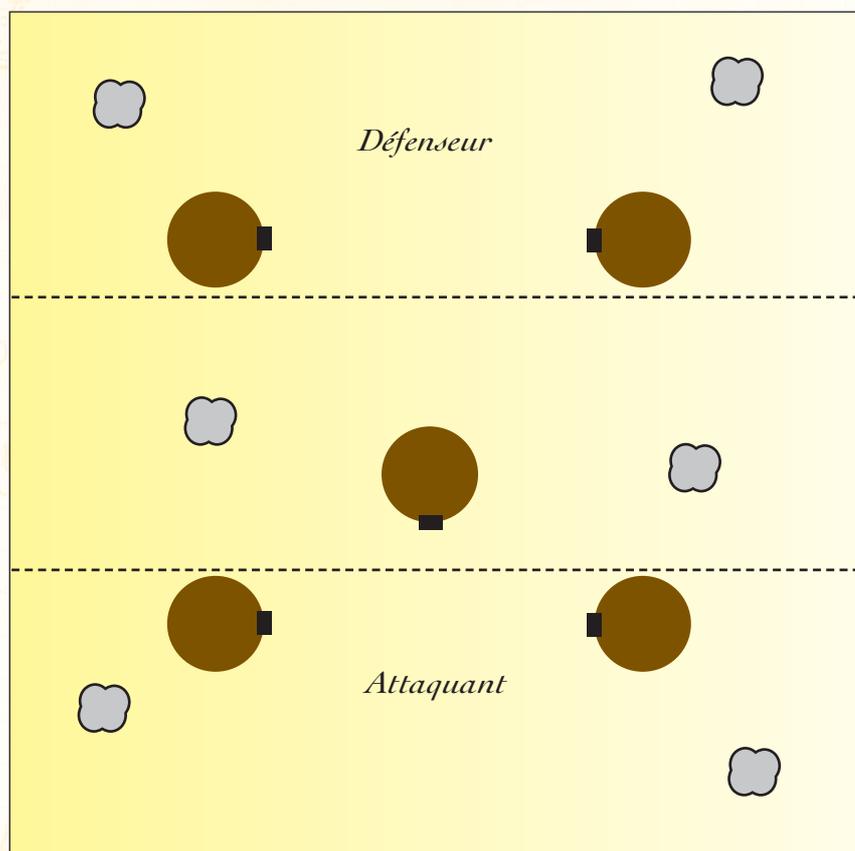


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Certaines plaines sont bizarres pour les étrangers des terres du Harad. C'est qu'ils ne connaissent pas les mumak ! Des tours sont disposées dans la plaine pour contrer ces bêtes sauvages, et sont de véritables lieux stratégiques pour être à l'abri de ces créatures monstrueuses.

### Décor

Cinq tours sont disposées au milieu de la plaine, quelques rochers également.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone de 38 cm sans pouvoir disposer de figurines sur les tours. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone de 38 cm sans pouvoir mettre également de figurines sur les tours.

### Objectif

10 tours de jeu.  
Les armées doivent prendre l'accendant sur l'adversaire et tenter de prendre position sur toutes les tours.  
A la fin du dixième tour, une tour est occupée par une armée si au moins une figurine se trouve dessus, sans qu'une figurine adverse soit dessus également. L'armée qui occupe le plus de tours remporte une victoire mineure.  
Si il y a une différence d'au moins trois tours occupées (5 à 0, 4 à 1), c'est une victoire majeure.

### Spécial

Pour monter sur les tours, il y a des échelles d'accès (en noir sur le plan).



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 4 - La percée

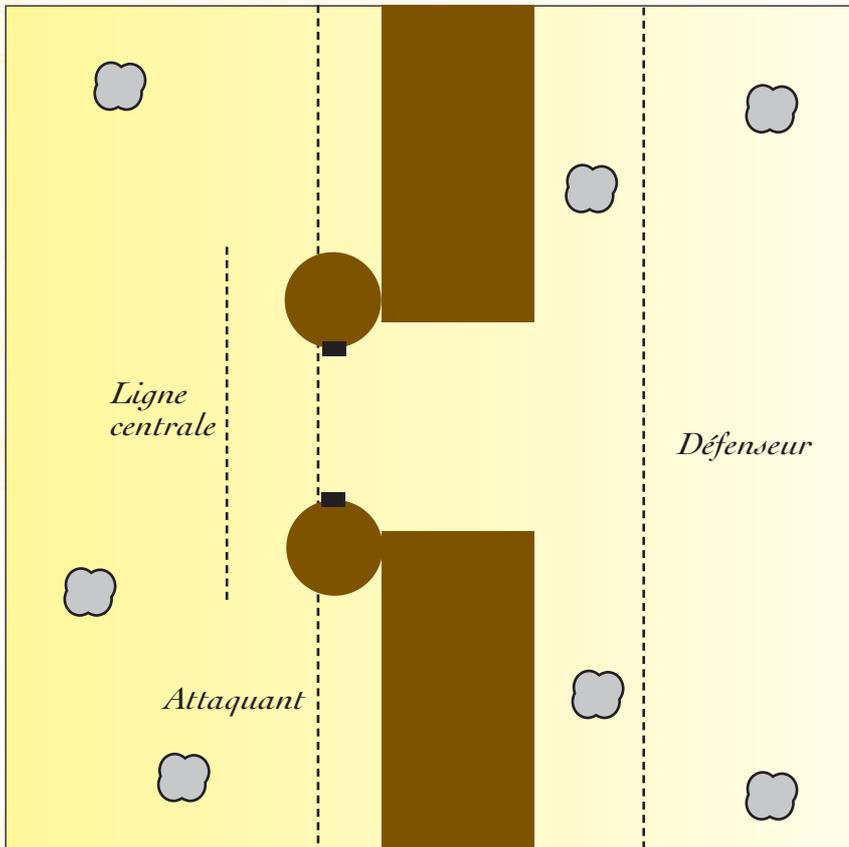


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Situation

Les terres du Harad sont généralement des plaines désertiques. Certaines contrées sont rocailleuses et on voit quelques monts égarés. Les peuples du Harad ont profité de ces lignes naturelles pour mettre des tours d'avant-garde.

### Décor

Une plaine avec deux imposantes montagnes et deux tours de 14cm de haut collées aux montagnes. Quelques rochers parsemés ici et là.

### Déploiement

Le défenseur se déploie dans sa zone de 28 cm. L'attaquant se déploie ensuite dans la zone de 40 cm et peut déployer autant de figurines qu'il le souhaite sur les tours.

### Objectif

10 tours de jeu.

L'armée du défenseur doit faire sortir par la ligne centrale le maximum de figurines.

A la fin du dixième tour :

- si le défenseur a fait sortir plus de figurines que de figurines tuées, c'est une victoire mineure pour le défenseur,
- si l'attaquant a tué plus de figurines que de figurines sorties, c'est une victoire mineure pour l'attaquant,

- si la différence de figurines est double, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

## 5 - Le pont naturel

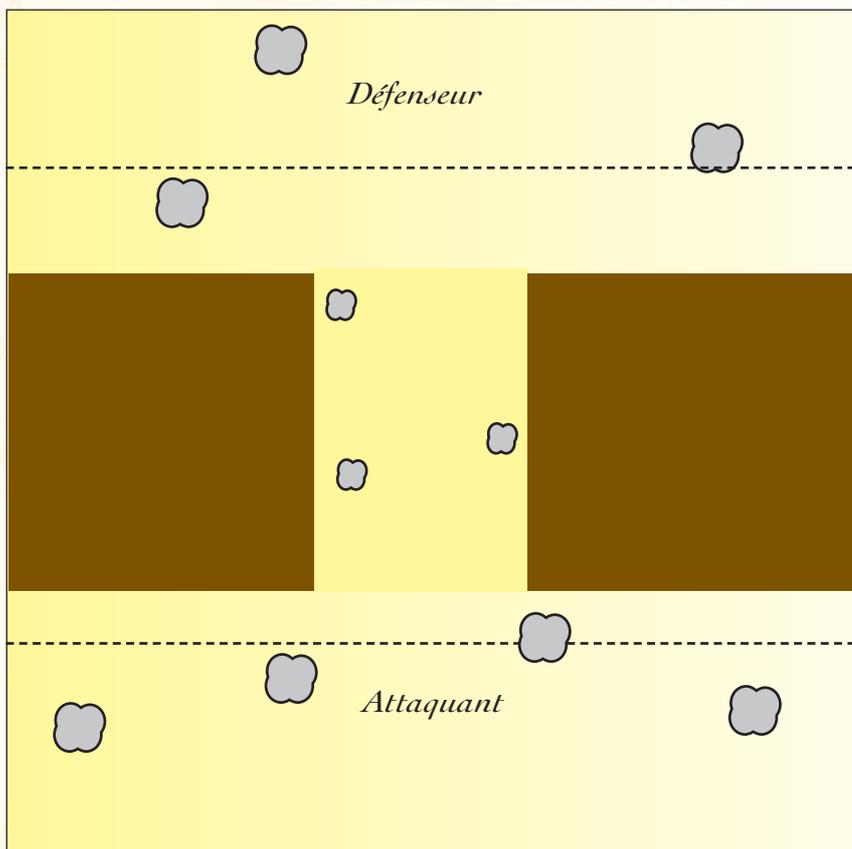


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Les terres du Harad ont des zones remplies de sables mouvants. Heureusement, il y a parfois des ponts naturels qui permettent de franchir les sables mouvants sans danger.

### Décor

Une large zone de sable mouvant (42cm) au milieu du terrain, un pont naturel de terre (28cm de large x 42cm de long) qui traverse les sables mouvants sans risque, et quelques rochers dans la plaine désertique.

### Déploiement

Le défenseur se déploie le premier dans la zone indiquée à 14 cm du pont. L'attaquant peut ensuite se déployer dans toute sa zone à 7 cm du pont.

### Objectif

10 tours de jeu.  
Les deux armées doivent faire passer le maximum de figurines de l'autre côté du pont naturel. A la fin du dixième tour, l'armée qui a réussi à faire passer du côté adverse le plus de figurine remporte une victoire mineure. Si la différence de figurine est double, c'est une victoire majeure pour le vainqueur.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 6 - Le général

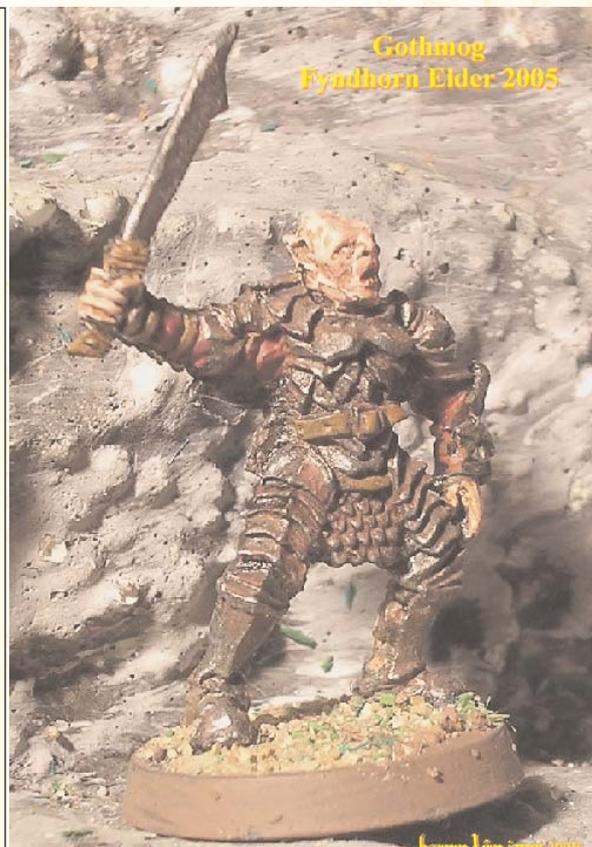
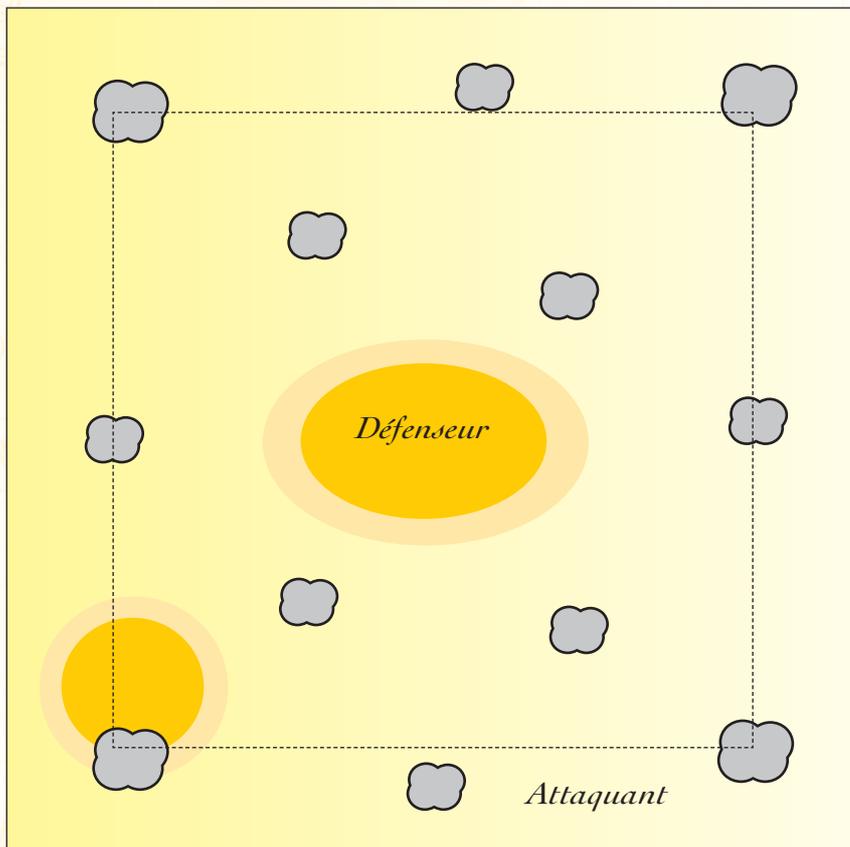


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaingué

### Situation

Sur le champ de bataille, le commandant est d'un rôle crucial. C'est lui qui mène sa troupe au combat et qui dirige l'assaut. Bien souvent, les batailles ont été remportées grâce à la volonté d'un seul homme, qui voulait totalement briser l'ennemi.

### Décor

Une plaine avec des rochers et deux collines de sable.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone sur la grosse colline de sable. L'attaquant se déploie ensuite tout autour à 14cm maximum du bord de table.

### Objectif

10 tours de jeu.

Chaque équipe prend une figurine comme général. Comptabilisez le nombre de points de figurines tuées par chaque général.

A la fin du dixième tour, celui qui a plus de points remporte une victoire mineure. La victoire est majeure si il y a une différence de double de points de figurines.

Si vous tuez le général adverse, ajoutez 50 points au nombre de points.

Si vous tuez le général adverse avec votre propre général, ajoutez 100 points au nombre de points.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaingué

Pour les scénarios se jouant dans la région du Mordor, il y a une règle spéciale à chaque fois.

Jetez 1d6 dès qu'il y a un combat dans la région du Mordor.

- 1 - l'œil de Sauron
- 2 - les ronces vénéneuses
- 3 - le troll errant
- 4 - tremblement
- 5 - ténèbres surnaturelles
- 6 - frénésie

### 1 - l'œil de Sauron

Les guerriers du mal ont bien plus peur de Sauron que de l'ennemi. Ils sentent la présence de Sauron sur le champ de bataille. Leur courage (et peur) est décuplé. Relancez tous les tests de bravoure ratés pour les forces du mal.

### 2 - les ronces vénéneuses

Les terres du Mordor abritent peu de végétation, et le peu de zone végétale est totalement vivante ! Les figurines du joueur perdant l'initiative sont attaqués par les ronces. Jetez 1d6 de blessure de force 2 sur les figurines du choix du joueur possédant l'initiative. Il est possible de mettre les blessures sur une même figurine.

### 3 - le troll errant

Un troll se retrouve seul dans les terres du Mordor, on ne sait pas si il a été abandonné par une armée, s'il s'est libéré de ses chaînes ou bien si c'est un endroit infesté de ses adorables créatures. Le troll ne semble respecter aucune règle, il est comme fou sur le terrain.

Le joueur possédant l'initiative peut faire déplacer le troll, le faire tirer ou charger l'adversaire. Prenez un troll du Mordor pour le profil.

Divisez le terrain en 4 zones (56cm) et placez le troll au milieu d'une zone en tirant 1d4 (relancez si vous faites 5 ou 6) correspondant aux zones haut gauche (1), haut droit (2), bas gauche (3), bas droit (4).



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### 4 - tremblement

Le terrain où a lieu l'affrontement est sujet à de fréquentes secousses. C'est un véritable tremblement de terre parfois qui agite l'endroit. A chaque tour, le camp qui remporte l'initiative peut désigner un endroit carré de 14cm de large où se situe le tremblement de terre. Toutes les figurines dans cette zone sont jetées à terre juste avant la phase de mouvement. Les figurines avec une force de 6 ou + ne tombent pas à terre.

### 5 - ténèbres surnaturelles

De gros nuages noirs ont envahi la plaine du Mordor. Tous les guerriers ressentent le pouvoir de Sauron. Soudain, le lieu de bataille est plongé dans l'obscurité. Il est impossible pour les figurines de voir, tirer, charger, lancer des sorts à plus de 14cm.

### 6 - frénésie

Les forces du mal se battent sur leur terrain, elles sont totalement déchainées. C'est une vraie folie guerrière qui s'est emparée de l'armée du mal. A chaque fois qu'une figurine du mal est blessé, lancez un dé. Sur 6, la figurine ne meurt pas ou ne perd pas de point de vie si elle en a plusieurs. Si le test est raté, la figurine meurt ou bien peut employer des points de destin si elle en possède.

# 1 - Le repaire

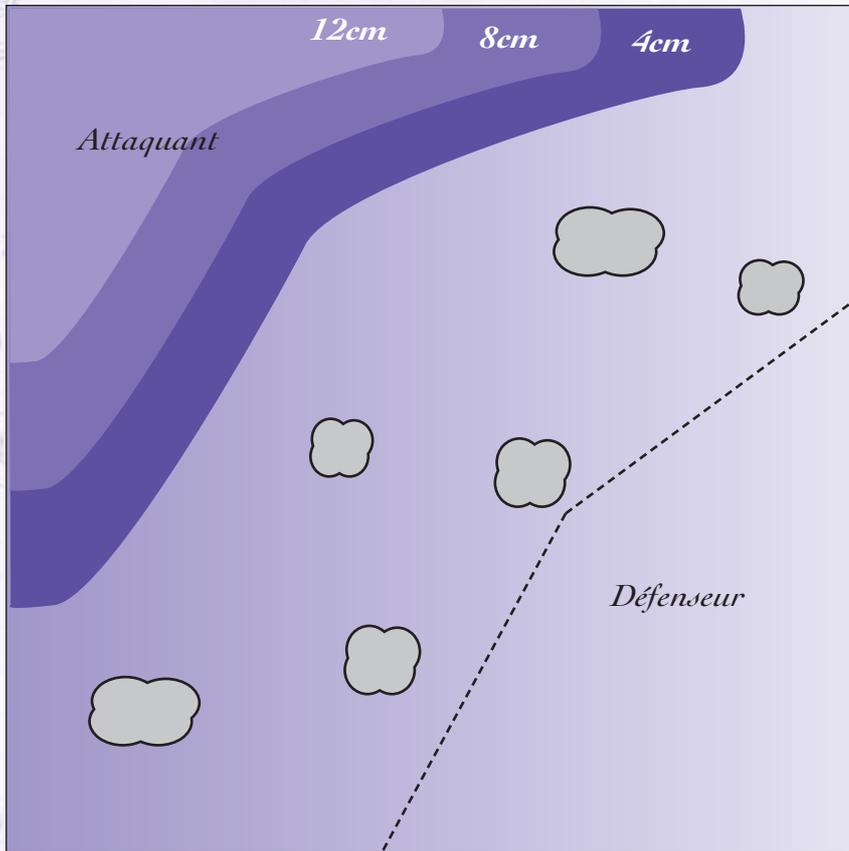


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaîque

## Situation

Les plaines du Mordor sont aux mains des forces du mal depuis longtemps. Les orques ont construits des abris au fil du temps, qui servent de repaire, de cache et de repli en cas de besoin.

## Décor

Quelques rochers et une série de trois petits monts (voir hauteur sur le plan).

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone, sur les corniches.

## Objectif

10 tours de jeu.

L'objectif est simple, tuer le maximum de figurines ennemies. Au bout du dixième tour, l'armée qui a tué le plus de figurines ennemies remporte une victoire mineure.

Si la différence du nombre de figurines est double, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaîque

## 2 - La coulée de lave

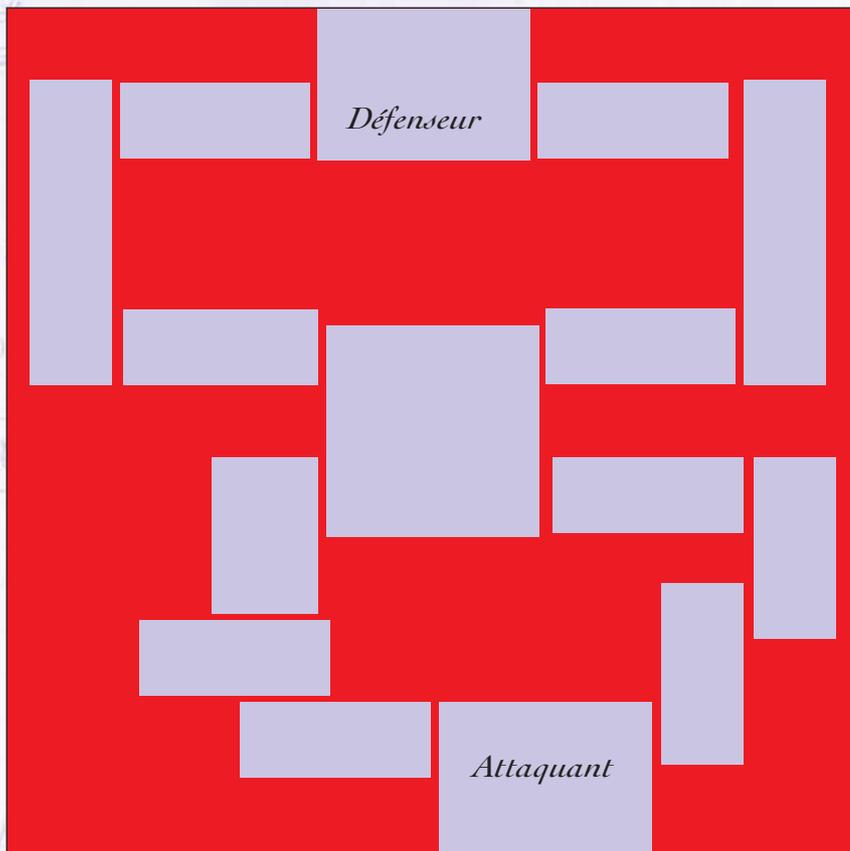


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

### Situation

Certains endroits dans le Mordor sont des zones entièrement plongées dans la lave et dans la chaleur du magma.

### Décor

Tout le terrain est de la lave. Disposez des blocs de pierre au dessus de la lave, avec un espace entre chaque bloc.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone de 28cm de large sur 20 cm de long. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone de 28cm de large sur 20 cm de long.

### Objectif

12 tours de jeu.

Les deux armées doivent placer le maximum de figurines sur la zone carrée de 28 cm située au milieu de la table.

A la fin du douzième tour, l'armée qui possède le plus de figurine remporte une victoire mineure. Si la différence de figurine est double, c'est une victoire majeure pour le vainqueur.

### Spécial

A chaque fois qu'une figurine tente de passer entre deux blocs de pierre, elle doit tenter un test de saut. Jetez 1d6, sur 1, la figurine tombe dans la lave, sur 2+, la figurine réussit son saut. Les figurines combattant au bord d'un bloc de pierre peuvent chuter dans la lave si elles reculent, elles ne peuvent

compter comme bloquées.

Si une figurine tente de sauter sur un bloc de pierre et qu'une figurine adverse s'y trouve, il faut résoudre le combat comme une barrière. Si la figurine qui tente de franchir le bloc gagne le combat, sur 1-3, elle tappe dans le bloc de pierre et non sur l'adversaire.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

## 3 - L'eau

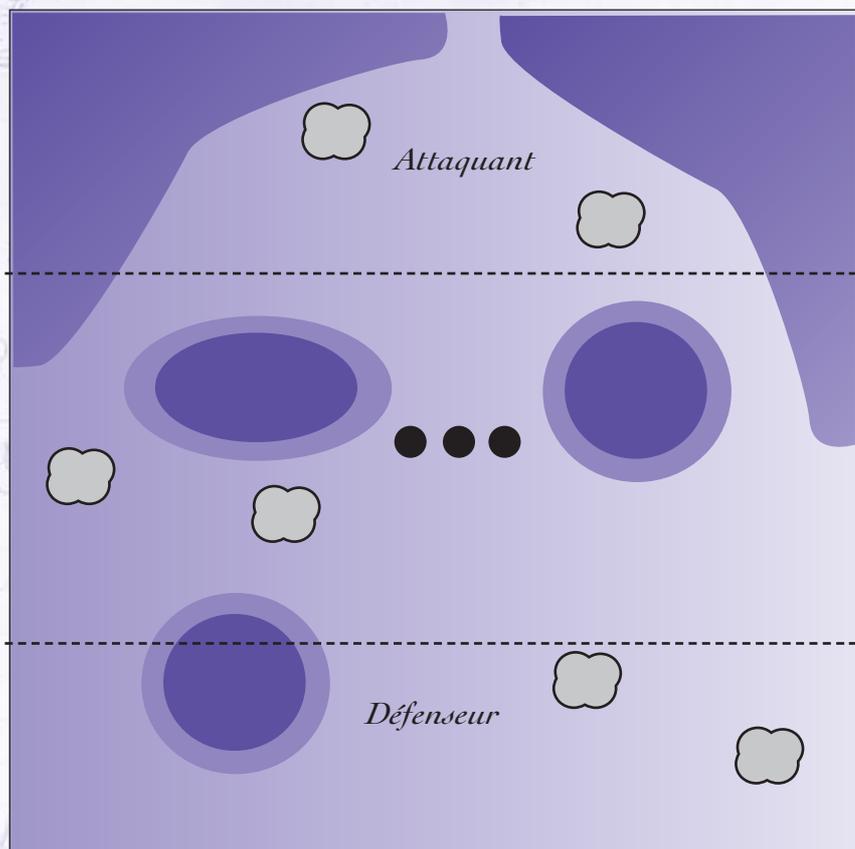


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Il n'y a pas d'eau dans les terres du Mordor. Les armées partent avec leur quantité suffisante de vivre et d'eau pour réussir à tenir plusieurs jours dans ces lieux néfastes.

### Décor

Trois collines, quelques rochers, deux montagnes naissantes et trois tonneaux d'eau au milieu de la plaine.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone de 28 cm. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone de 35 cm.

### Objectif

10 tours de jeu.  
Les armées doivent récupérer les tonneaux d'eau et les garder jusqu'à la fin du dixième tour.  
Si une armée est en possession de deux tonneaux, c'est une victoire mineure.  
Si une armée est en possession des trois tonneaux, c'est une victoire majeure.

### Spécial

Les tonneaux sont très lourds et il faut au minimum deux guerriers pour pouvoir déplacer les tonneaux de la totalité du mouvement. Un seul guerrier au contact avec le tonneau ne peut le déplacer.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

## 4 - Les collines successives

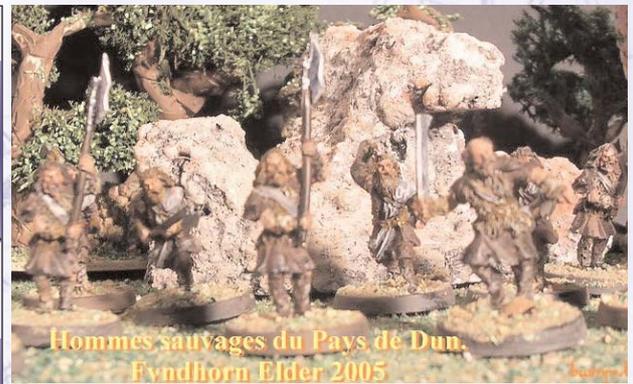
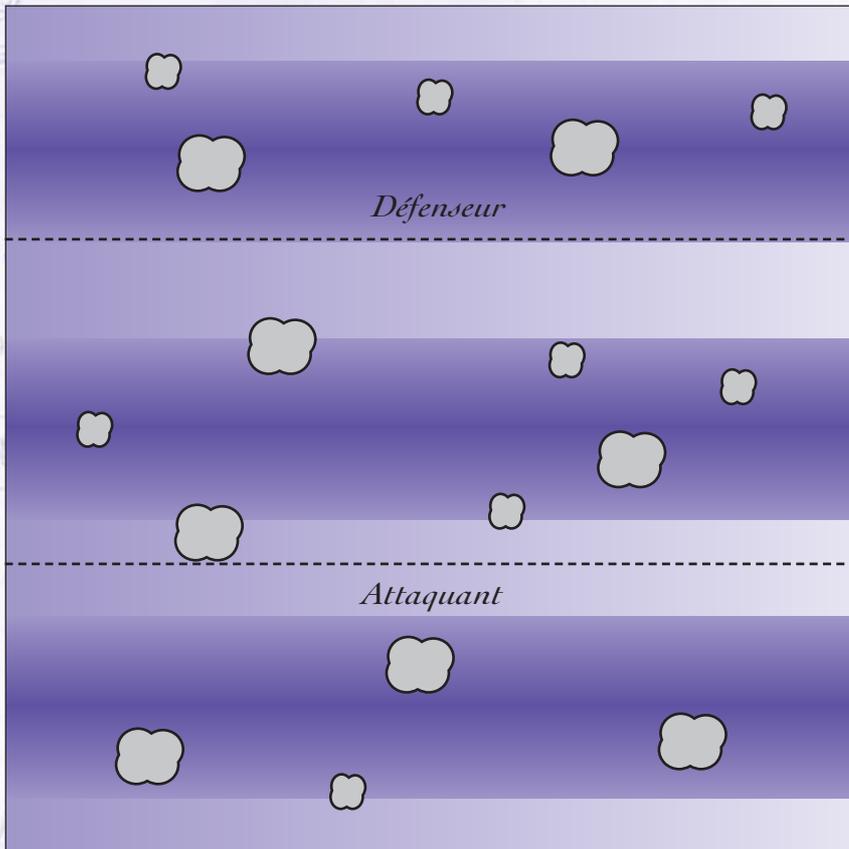


Photo Fabrice "Fyrdhorn Elder" Lemainque

### Situation

Les terres du Mordor sont souvent de vastes plaines rocheuses formées de cratères. C'est assez rare de voir des semblants de collines.

### Décor

Une plaine avec trois collines rocheuses et quelques rochers parsemés ici et là.

### Déploiement

Le défenseur se déploie dans sa zone. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone.

### Objectif

12 tours de jeu.  
Les deux armées doivent faire sortir le maximum de figurines par le bord du camp adverse. Au bout du douzième tour, comptez un point pour chaque figurine sortie ou pour chaque

figurine qui est à 7cm du bord de table adverse.

L'armée qui compte le plus de points remporte une victoire mineure.

Si il y a une différence du double de points, c'est une victoire majeure.

### Spécial

Les collines rocheuses comptent comme du terrain difficile.

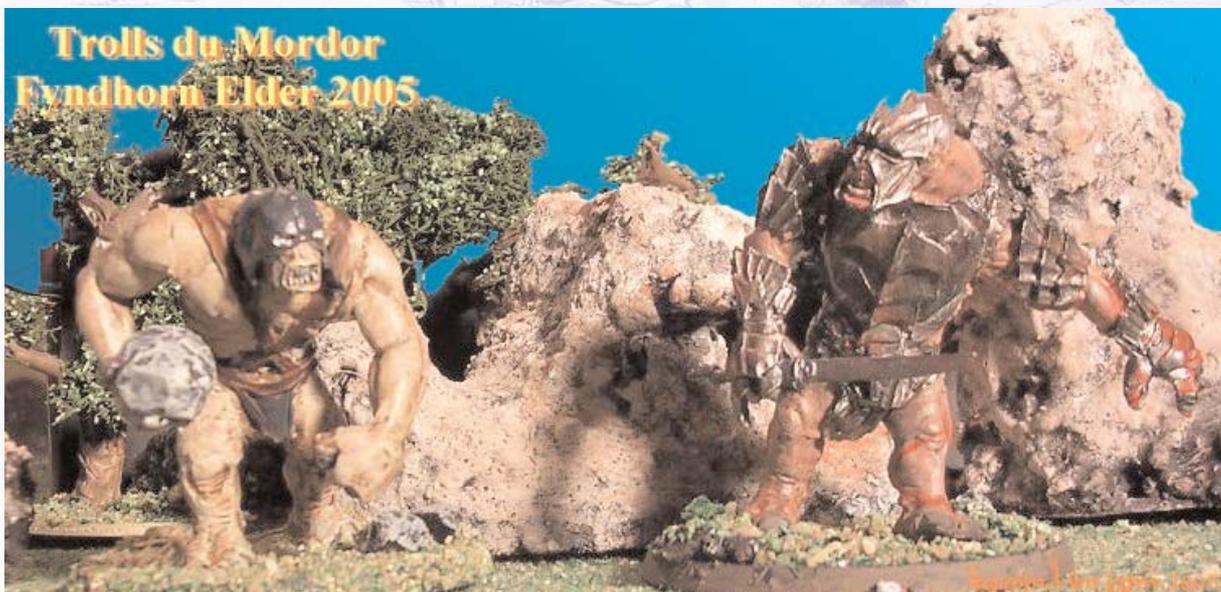


Photo Fabrice "Fyrdhorn Elder" Lemainque

## 5 - Le volcan

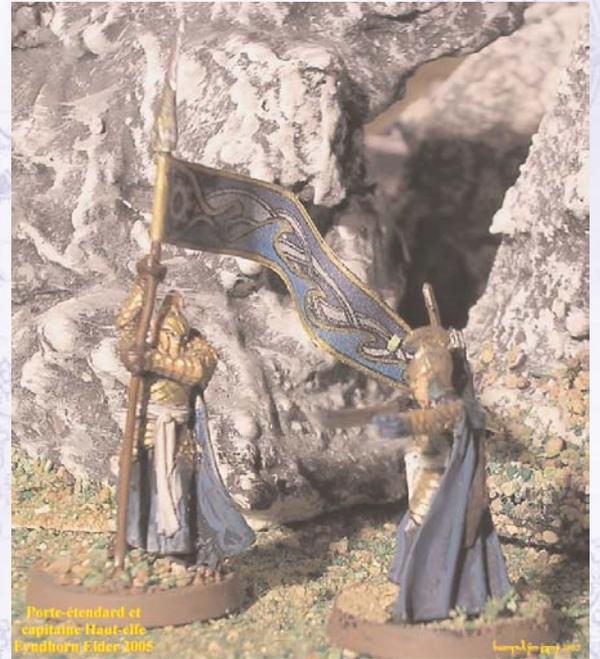
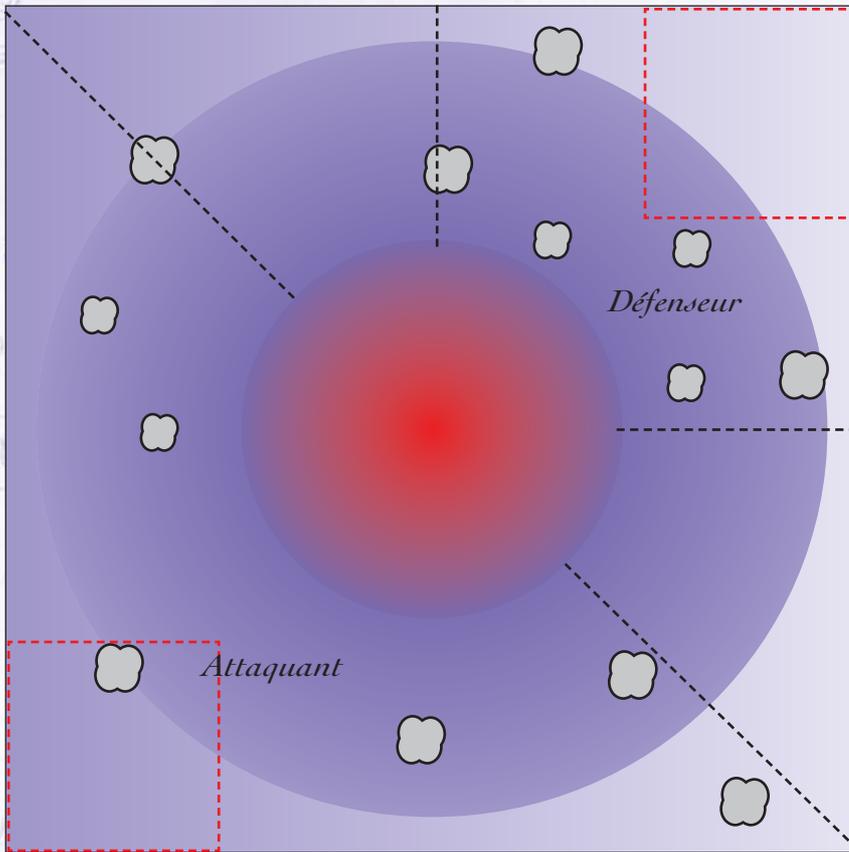


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaingue

### Situation

On trouve des petits volcans dans les terres du Mordor, de véritables bouillons de lave. Parfois les armées sont contraintes de se battre à proximité du cratère, au risque de s'asphyxier.

### Décor

Une large colline rocheuse qui prend quasiment tout le terrain avec en son centre une zone de 50 cm de large qui représente le volcan. Quelques rochers complètent le terrain.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans la zone indiquée, juste un quart du terrain possible.

L'attaquant se déploie ensuite dans la moitié du terrain.

### Objectif

12 tours de jeu.  
Les deux armées doivent faire amener le maximum de figurines dans la zone rouge carée de 28 cm adverse.  
A la fin du douzième tour, l'armée qui possède le plus de figurine dans la zone adverse remporte une victoire mineure.  
Si la différence de figurine est double, c'est une victoire majeure pour le vainqueur.

### Spécial

Il y a une très grosse odeur de soufre sur le terrain et les conditions de bataille sont très difficiles.  
Toutes les figurines qui se trouvent au début du tour à 7 cm du cratère risquent l'asphyxie. Jetez 1d6. Sur 1, la figurine est totalement asphyxiée et meurt, même si elle a plusieurs points de vie. Il est possible d'utiliser des points de destin pour échapper à l'asphyxie. Si le test de destin est réussi, la figurine ne meurt pas.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaingue

## 6 - Le général

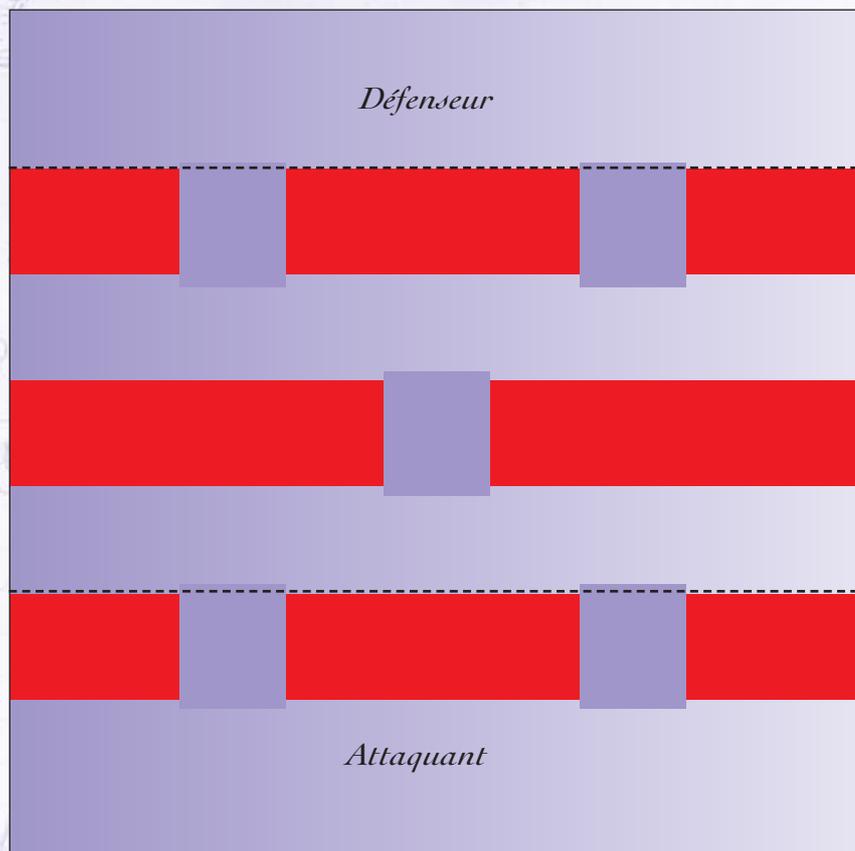


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque

### Situation

Sur le champ de bataille, le commandant est d'un rôle crucial. C'est lui qui mène sa troupe au combat et qui dirige l'assaut. Bien souvent, les batailles ont été remportées grâce à la volonté d'un seul homme, qui voulait totalement briser l'ennemi.

### Décor

C'est à travers une plaine avec des rivières de lave que se joue la bataille. Cinq ponts permettent de passer d'une zone à une autre.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone.

### Objectif

10 tours de jeu.  
Chaque équipe prend une figurine comme général. Comptabilisez le nombre de points de figurines tuées par chaque général.  
A la fin du dixième tour, celui qui a plus de points remporte une victoire mineure. La victoire est majeure si il y a une différence du double de points de figurines.  
Si vous tuez le général adverse, ajoutez 50 points au nombre de points.  
Si vous tuez le général adverse avec votre propre général, ajoutez 100 points au nombre de points.

### Spécial

Les guerriers qui combattent au bord de la rivière risquent de tomber dedans.  
A chaque fois qu'une figurine perd le combat et qu'elle doit tomber dans la rivière de lave quand elle recule, elle compte comme bloquée pour ne pas tomber, et donc subit deux fois plus de blessures.

Pour les scénarios se jouant dans les mers, les bateaux employés par les forces du mal ou du bien sont prévus pour contenir 10 figurines (socle 2cm) par bateau. Prenez autant de bateau que nécessaire pour jouer les scénarios se passant sur l'eau.

Pour les déplacements, collisions, embarcations et toutes les règles sur les bateaux, reportez-vous au livre de règles page 220 section bataille navale ou bien à la compilation white dwarf 2004 page 29.

### Conditions météo

Jetez 1d6 pour déterminer la météo lors du scénario.

- 1 : calme plat. Aucun malus de courant n'est appliqué.
- 2 : petit courant. Jetez 1d6cm quand le bateau dérive.
- 3 : fort courant. Jetez 2d6cm quand le bateau dérive.
- 4 : forte pluie. Jetez 1d6cm quand le bateau dérive et les figurines ne voient pas à plus de 18cm. Impossible de tirer ou charger à plus de cette distance.
- 5 : bourrasque. Jetez 2d6cm quand le bateau dérive. Il y a un vent énorme, déduisez 1 du jet de dé pour la manœuvre.
- 6 : tempête. Jetez 3d6cm quand le bateau dérive. Les figurines ne voient pas à plus de 18cm. Impossible de tirer ou charger à plus de cette distance. Le vent est très violent, si vous faites "1" pour la manœuvre, le bateau chavire.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître



# 1/2 - En pleine mer

*Défenseur*

*Attaquant*



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque



## Situation

Il y a plein de bateaux en pleine mer. Ce sont des voiles de couleurs différentes qui se font face. Les bateaux au loin ne sont pas des alliés.

## Décor

C'est la mer !

## Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone, à moins de 28 cm de son bord de table. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone, à moins de 42cm de son bord de table.

## Objectif

Jetez 1d6.  
1-3 : il faut passer.  
4-6 : couler l'ennemi.

### Il faut passer

10 tours de jeu.  
Il faut faire quitter le maximum de figurines par le bord de table opposé à la fin du dixième tour. L'armée qui fait sortir le plus de figurine remporte une victoire mineure. Si la différence de figurine est double, c'est une victoire majeure.

### Couler l'ennemi

10 tours de jeu.  
Il faut tuer le maximum de figurines ennemies. L'armée qui tue le plus de figurines remporte une victoire mineure. Si la différence de figurines tuées est double, c'est une victoire majeure.



Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

## 3/4 - Belle île en mer

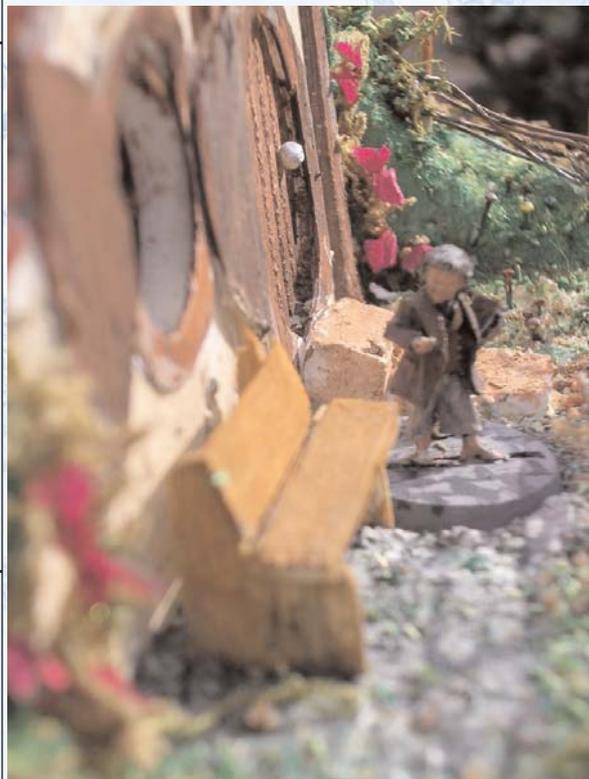
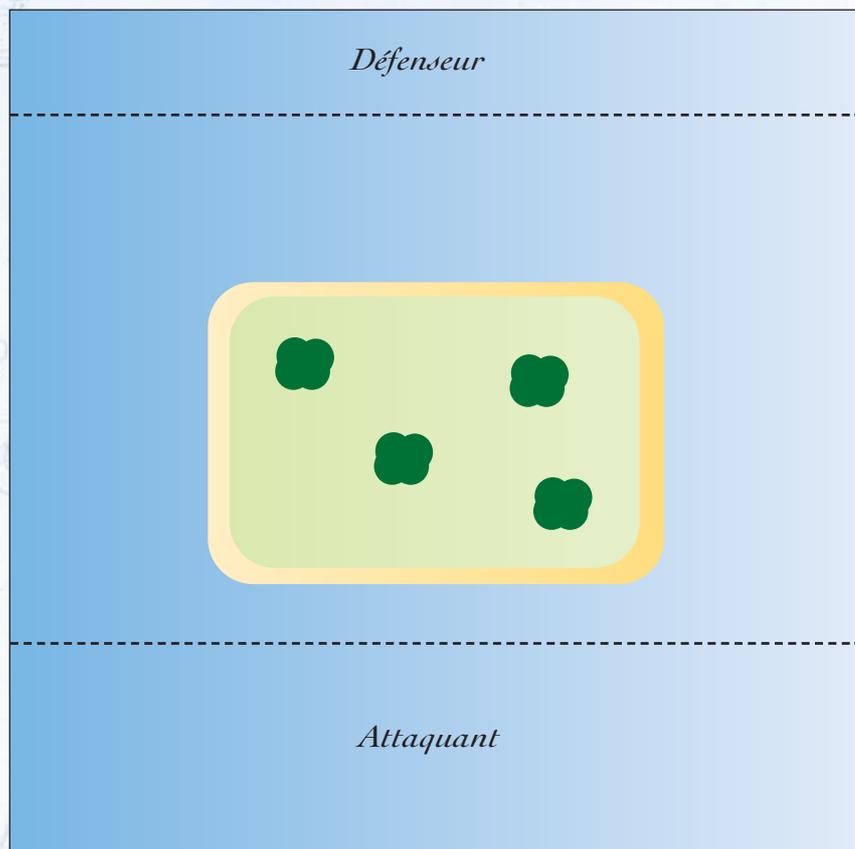


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Situation

Les îles situées en pleine mer sont de véritable découverte pour les navires qui sont embarqués depuis plusieurs jours. C'est une possibilité de se reposer pour les marins et de trouver des vivres.

### Décor

Une île au milieu de la mer de 60cm de large sur 40cm de haut. Quelques arbres peuplent l'île. Tout autour, c'est la mer !

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone de 14cm. L'attaquant se déploie ensuite dans sa zone de 28cm.

### Objectif

Jetez 1d6.  
1-3 : prendre l'île.  
4-6 : couler l'ennemi.

### Prendre l'île

10 tours de jeu.  
Les deux armées veulent prendre l'île. Au bout du dixième tour, l'armée qui possède le plus de figurines sur l'île remporte une victoire mineure. Si la différence de figurine est double, c'est une victoire majeure.

### Couler l'ennemi

10 tours de jeu.  
Il faut tuer le maximum de figurines ennemies. L'armée qui tue le plus de figurines remporte une victoire mineure. Si la différence de figurines tuées est double, c'est une victoire majeure.

## 5/6 - Accostage

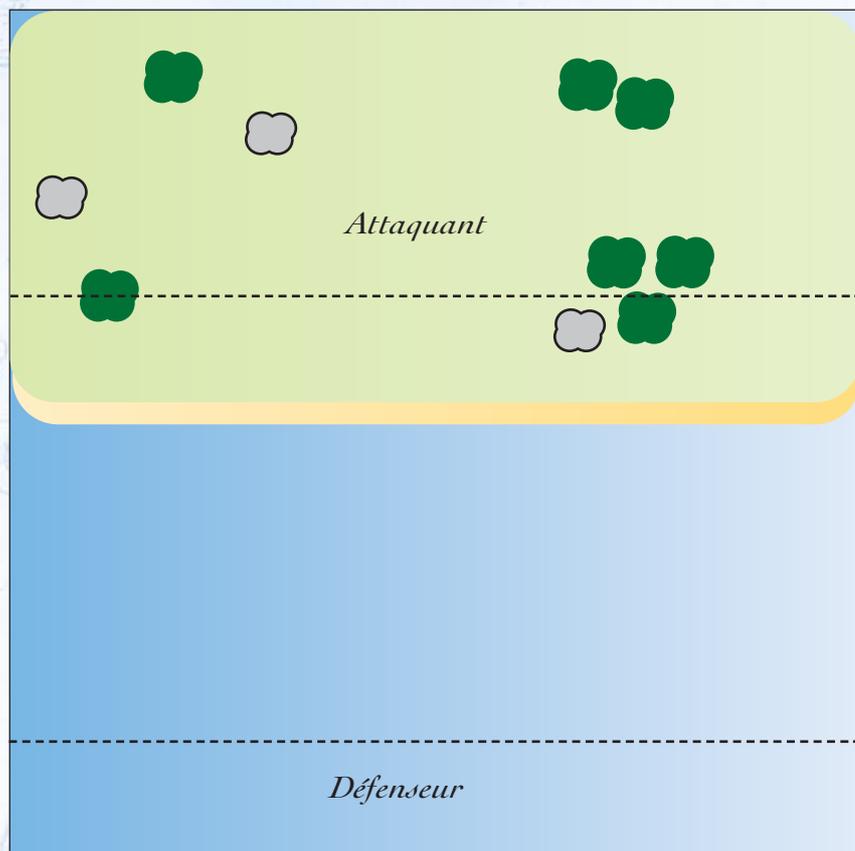


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Situation

Les armées en mer depuis plusieurs jours s'installent sur des îles, pour prendre un peu de repos et souvent quand les conditions météo ne sont pas favorables.

### Décor

La moitié du terrain est un bout de l'île avec quelques arbres et quelques rochers. L'autre moitié du terrain est la mer.

### Déploiement

Le défenseur se déploie en premier dans sa zone de 14 cm. L'attaquant se déploie ensuite sur l'île, à plus de 14cm du bord de plage.

L'attaquant doit disposer ses bateaux le long de la plage, là où il le souhaite. Il peut disposer ses bateaux de face ou de côté.

### Objectif

Jetez 1d6.  
1-3 : couler les bateaux.  
4-6 : tuer l'ennemi.

### Couler les bateaux

10 tours de jeu.  
Le défenseur doit détruire le maximum de bateaux.  
A la fin du dixième tour de jeu :  
- entre 0% et 24% de bateaux détruits, c'est une victoire majeure pour l'attaquant,  
- entre 25% et 49% de bateaux détruits, c'est une victoire mineure pour l'attaquant,  
- entre 50% et 74% de bateaux détruits, c'est une victoire mineure pour le défenseur,  
- entre 75% et 100% de bateaux détruits, c'est une victoire majeure pour le défenseur.

### Tuer l'ennemi

10 tours de jeu.  
Il faut tuer le maximum de figurines ennemies. L'armée qui tue le plus de figurines remporte une victoire mineure. Si la différence de figurines tuées est double, c'est une victoire majeure.

### Spécial

Les figurines de l'attaquant ne démarrent pas dans les bateaux, mais il est possible pour elles d'embarquer dans les bateaux et d'aller combattre sur la mer le défenseur.

# 1 - Barad dur

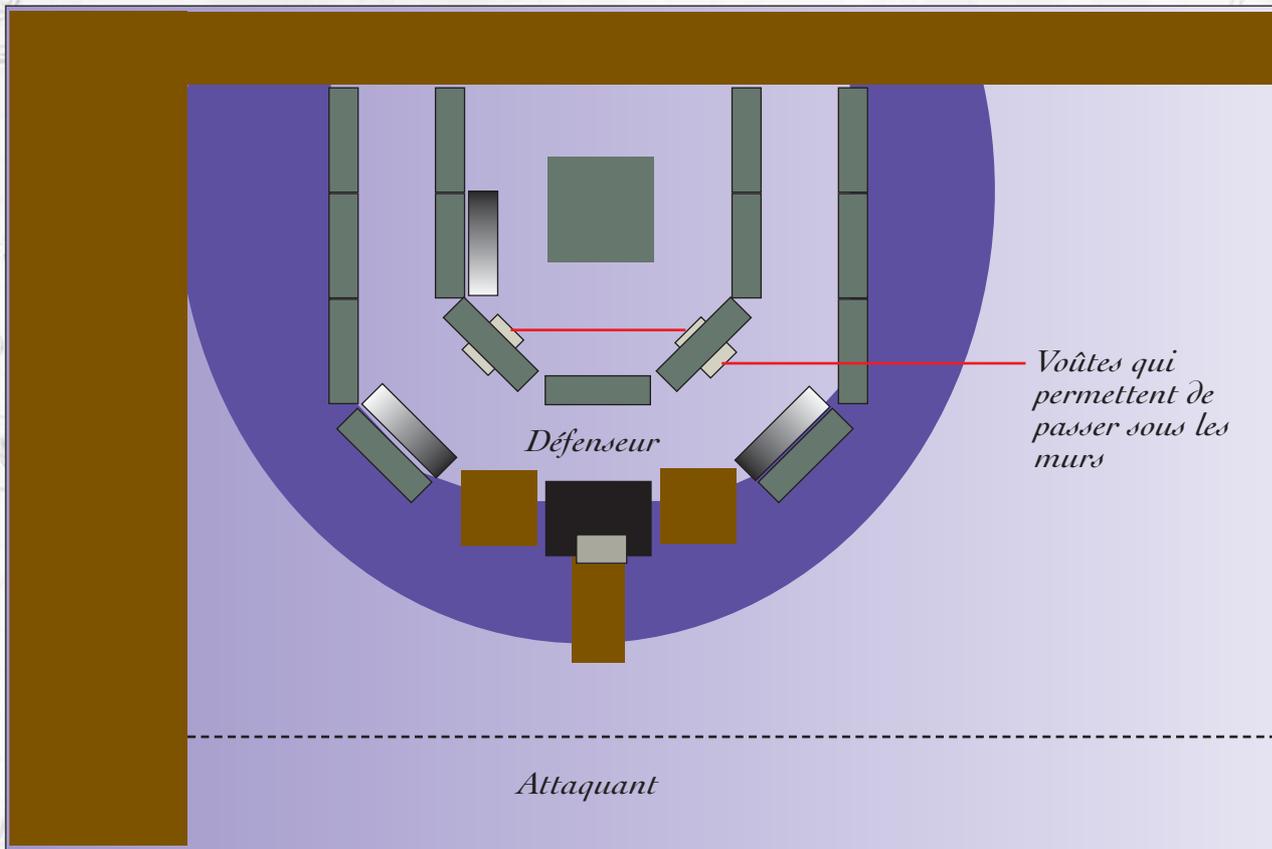


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

## Décor

Barad-Dur est en plein cœur du Mordor. Cette forteresse est à flanc de montagne et elle est protégée par un gouffre. Il faut emprunter le pont pour rentrer dans la forteresse.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 8

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 4

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

**Tour principale**  
(14x14cm)  
hauteur 28cm  
D 100 / Pts structure 26

**Tours de défense**  
(10x10cm)  
hauteur 18cm  
D 100 / Pts structure 16



## Déploiement

L'attaquant se déploie dans la zone de 14cm du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts et dans la forteresse.

## Objectif

15 tours de jeu.  
A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 2 - Cair Andros

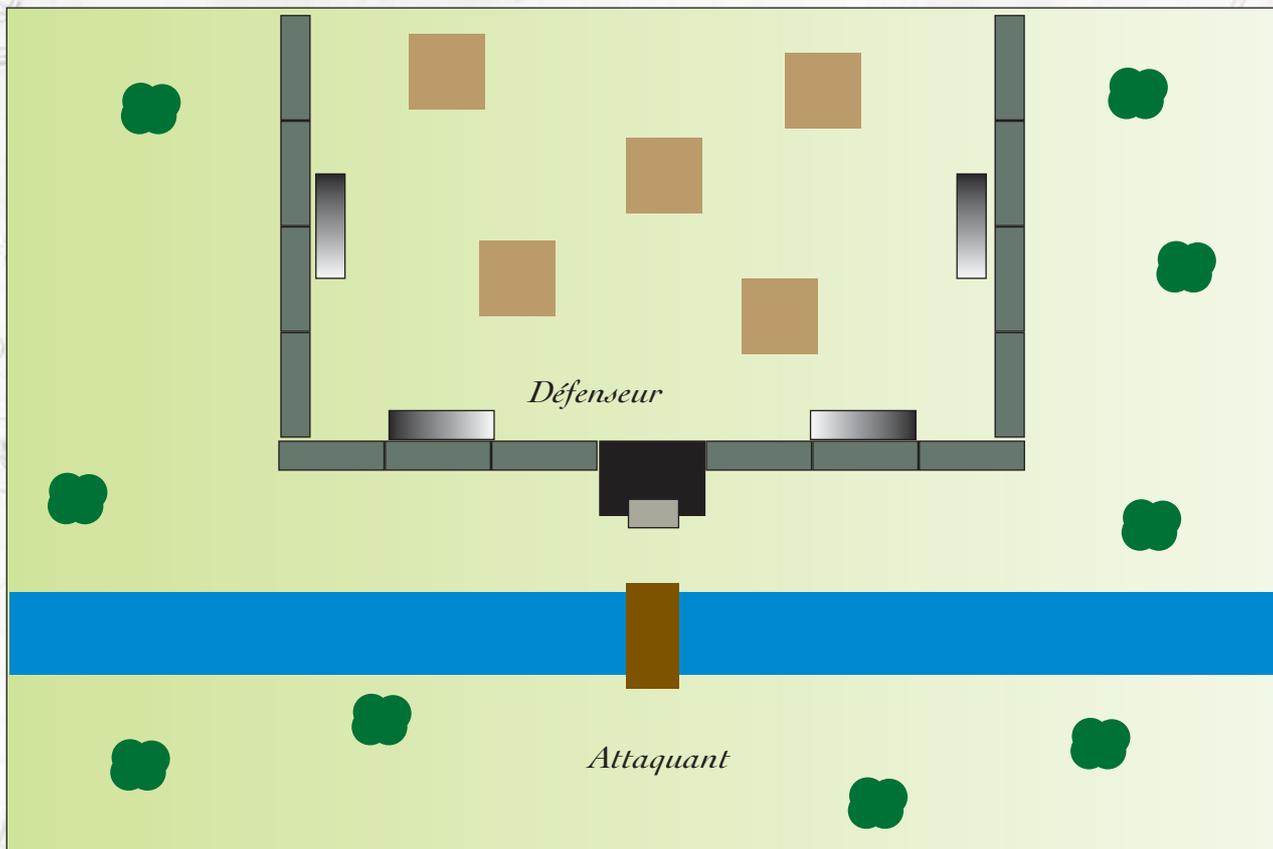


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Décor

Un fleuve traverse de long en large le terrain. Un pont permet d'aller à la cité de Cair Andros. Quelques maisons sont à l'intérieur de la cité.

### Remparts extérieurs

D 100 / Pts structure 10

### Portail

D 100 / Pts structure 12

### Porte renforcée du portail

D 10 / Pts structure 4

### Escaliers

D 8 / Pts structure 2

**Maisons** (10x10cm)  
hauteur 14cm

D 10 / Pts structure 7



### Déploiement

L'attaquant se déploie de l'autre côté de la rivière. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts et dans la cité.

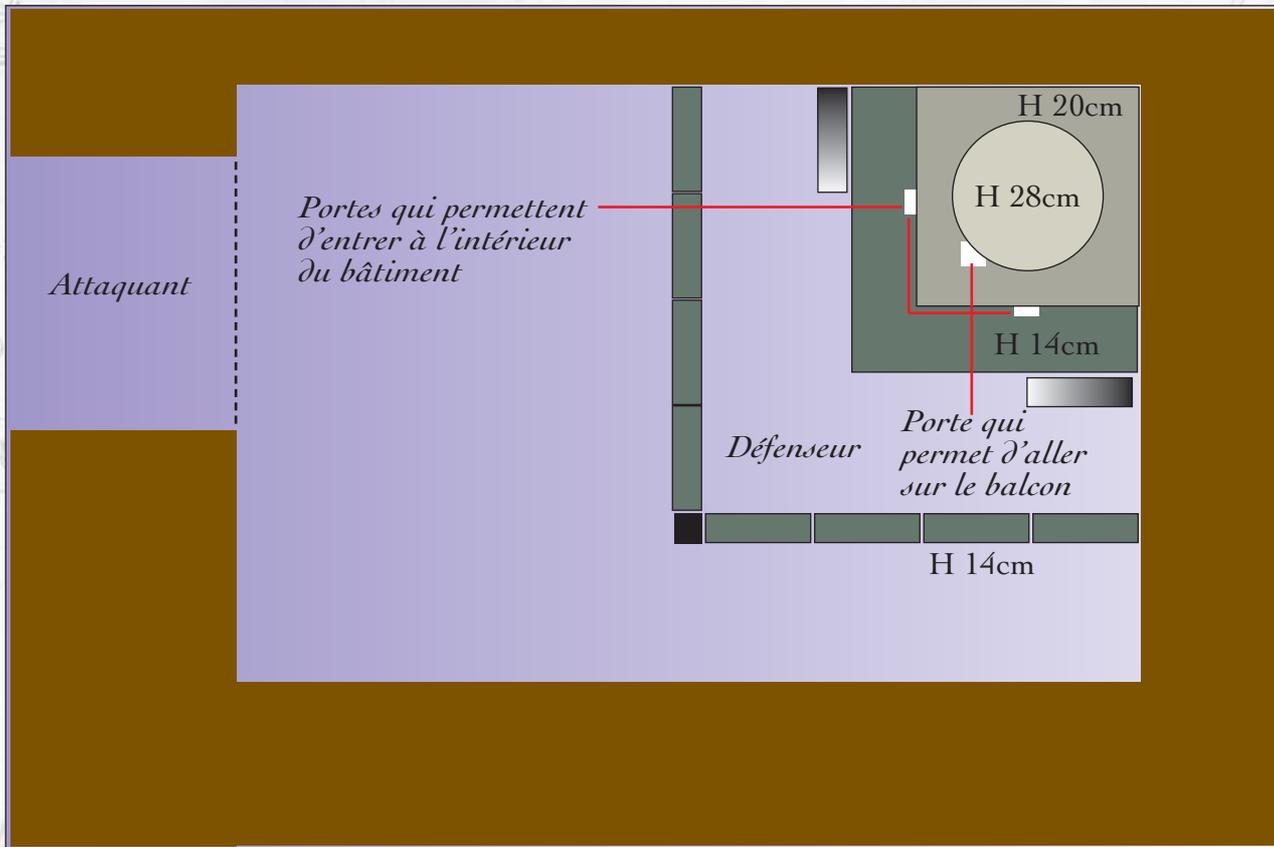
### Objectif

15 tours de jeu.

A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

# 3 - Cirith Ungol



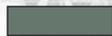
On entre dans le bâtiment par les 2 portes qui accèdent directement dans l'escalier de la tour. Ensuite, en empruntant l'escalier, on peut sortir sur le balcon.

## Décor

La montagne entoure totalement Cirith Ungol. Pour rentrer dans la tour, il faut emprunter les escaliers, rentrer dans le bâtiment par l'une des 2 portes.

## Remparts

D 100 / Pts structure 12



## Porte d'entrée

D 10 / Pts structure 8

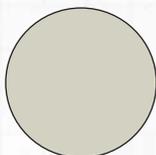


## Escaliers

D 8 / Pts structure 2



**Tour** (20x20cm)  
hauteur 28cm  
D 100 / Pts structure 22



**Bâtiment**  
(38x38cm)  
hauteur 14cm  
D 100 / Pts structure 40

**Balcon**  
(30x30cm)  
hauteur 20cm  
D 100 / Pts structure 30

## Déploiement

L'attaquant se déploie derrière la zone indiquée, à 56cm de la forteresse. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou dans la forteresse.

## Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

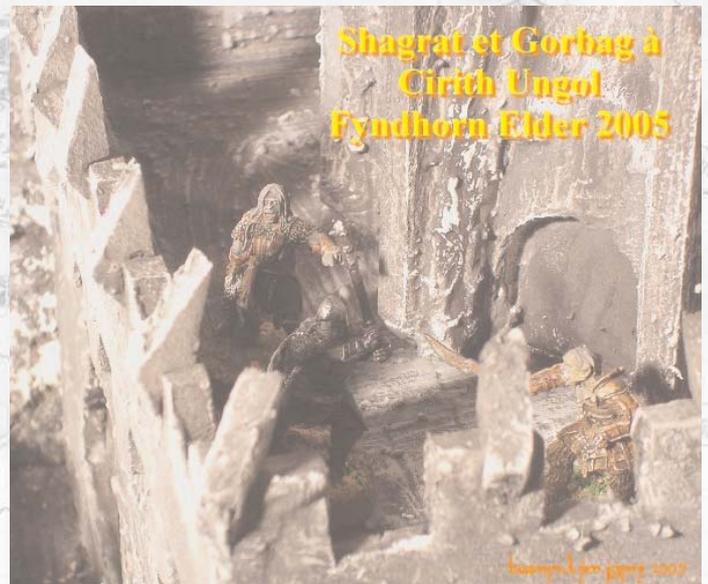


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

## 4 - Dol Amroth

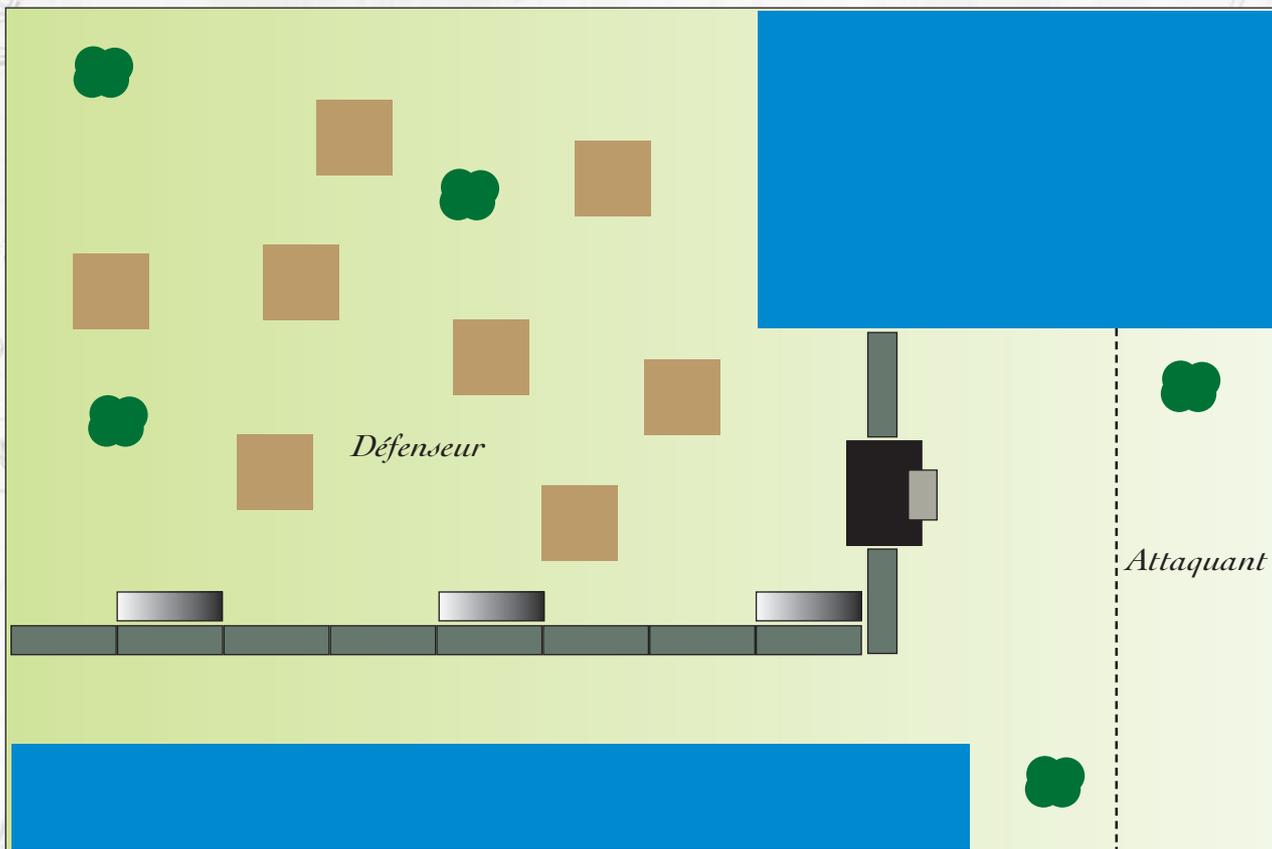


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Décor

La cité de Dol Amroth est en bord de mer. Elle est constituée de rempart ainsi que d'un grand portail. A l'intérieur de la cité, il y a plusieurs maisons.

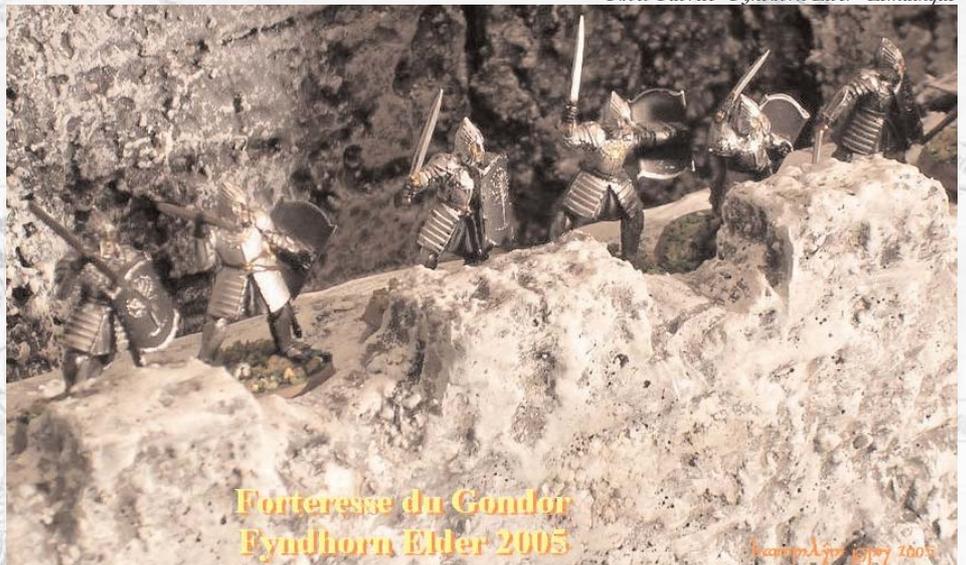
**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 10

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 4

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

**Maisons** (10x10cm)  
hauteur 14cm  
D 10 / Pts structure 10



### Déploiement

L'attaquant se déploie derrière la ligne, à 28cm de l'entrée de Dol Amroth. Le défenseur se déploie ensuite dans la cité.

### Objectif

15 tours de jeu.  
A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 5 - Dol Guldur

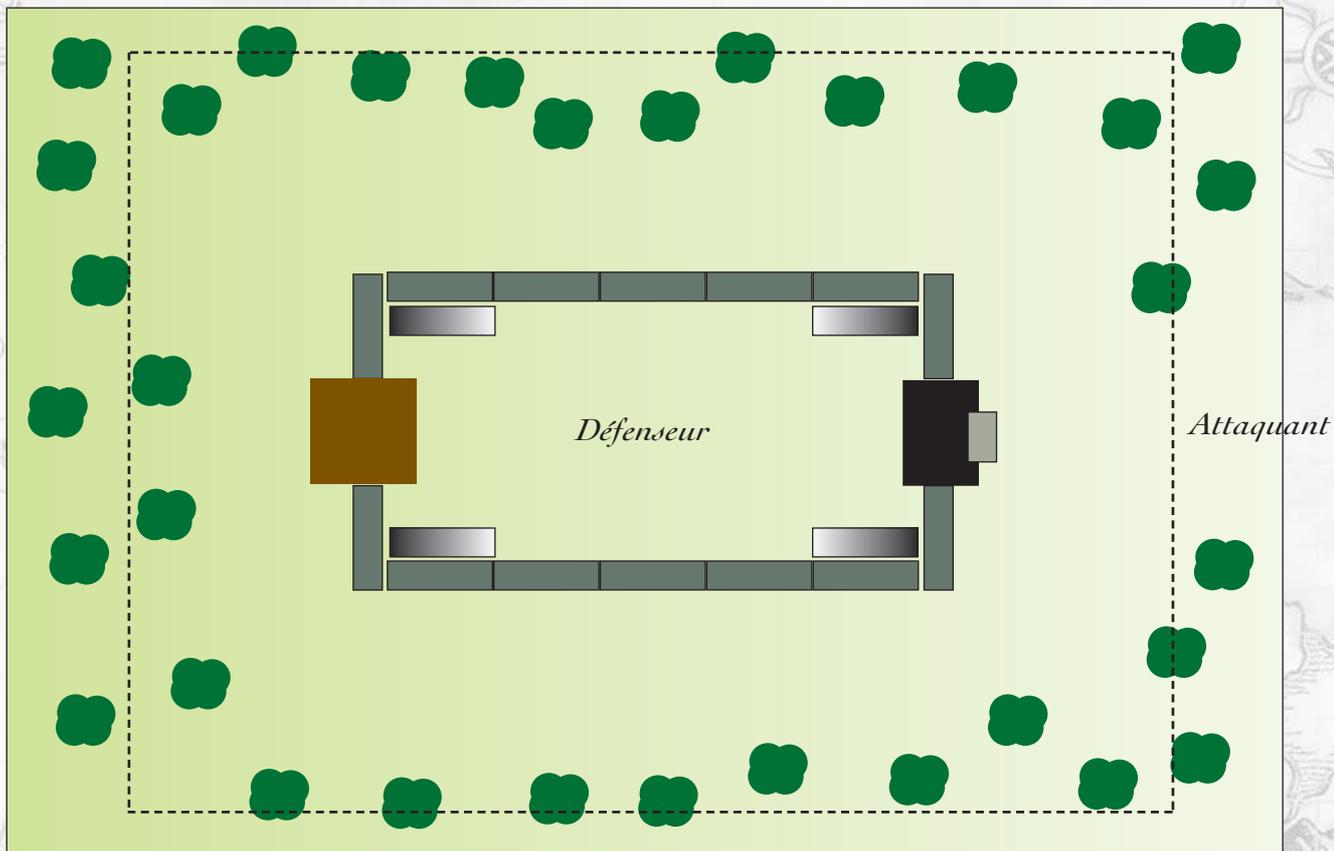


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Décor

La forteresse de Dol Guldur est en pleine forêt de Mirkwood. Elle est entourée d'arbres.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 10

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 3

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

**Tour** (14x14cm)  
hauteur 28cm  
D 100 / Pts structure 36



### Déploiement

L'attaquant peut se déployer tout autour de la forteresse, derrière la ligne, à 28cm de la forteresse de Dol Guldur. Le défenseur se déploie ensuite dans la forteresse, sur les remparts ou dans la tour.

### Objectif

15 tours de jeu.  
A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 6 - Edoras

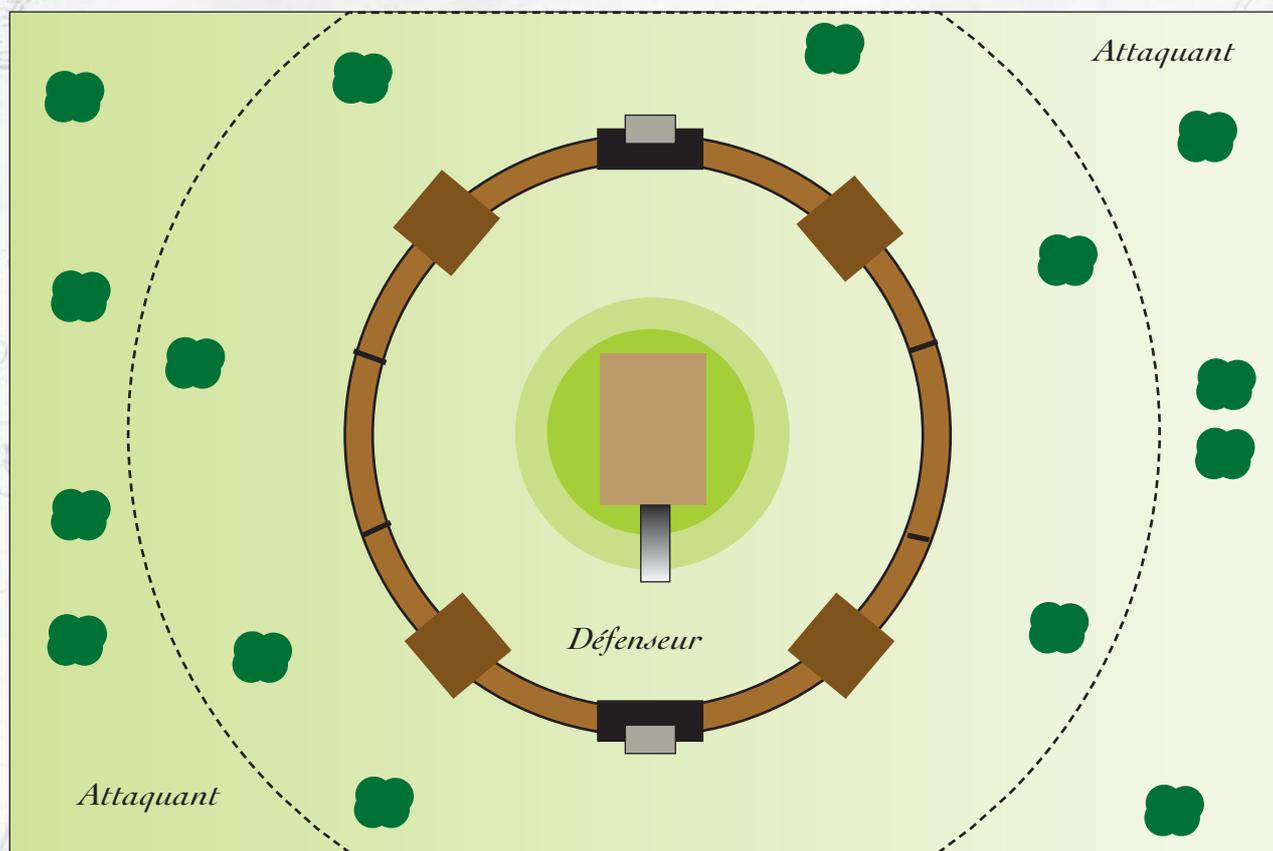


Photo Fabrice "Fynðhorn Elder" Lemainque

### Décor

La cité du Rohan est entourée de rempart de bois, avec 4 tours en bois et deux entrées renforcées. La maison du roi Théoden est sur une colline. On peut y accéder par un escalier.

#### Remparts de bois

D 100 / Pts structure 6



#### Tours en bois

D 100 / Pts structure 8



#### Escalier

D 8 / Pts structure 2



#### Portail

D 100 / Pts structure 10

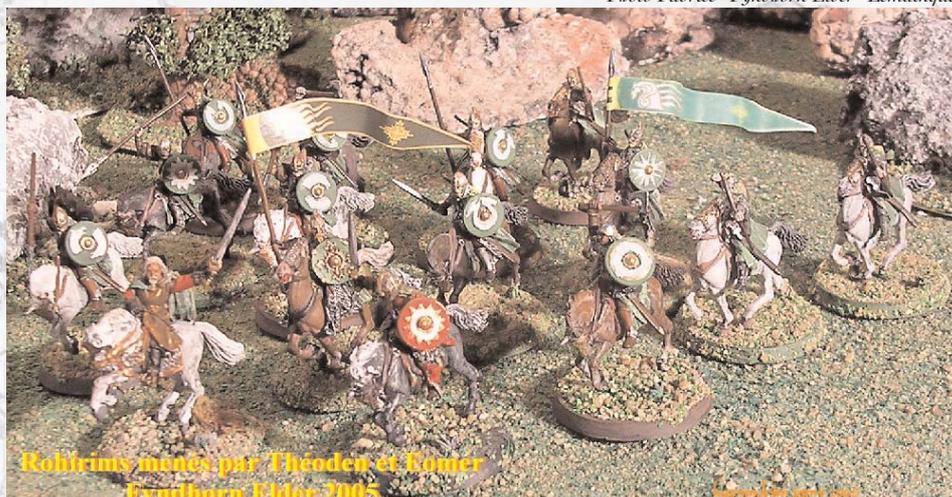
#### Porte renforcée du portail

D 10 / Pts structure 4



#### Maison du roi

D 100 / Pts structure 78



Rohirrim menés par Théoden et Eomer  
Fynðhorn Elder 2005

### Déploiement

L'attaquant peut se déployer tout autour de la forteresse, derrière la ligne, à 28cm de la cité du roi Théoden. Le défenseur se déploie ensuite dans la cité, sur les remparts ou sur les tours.

### Objectif

15 tours de jeu.

A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 7 - Fondcombe

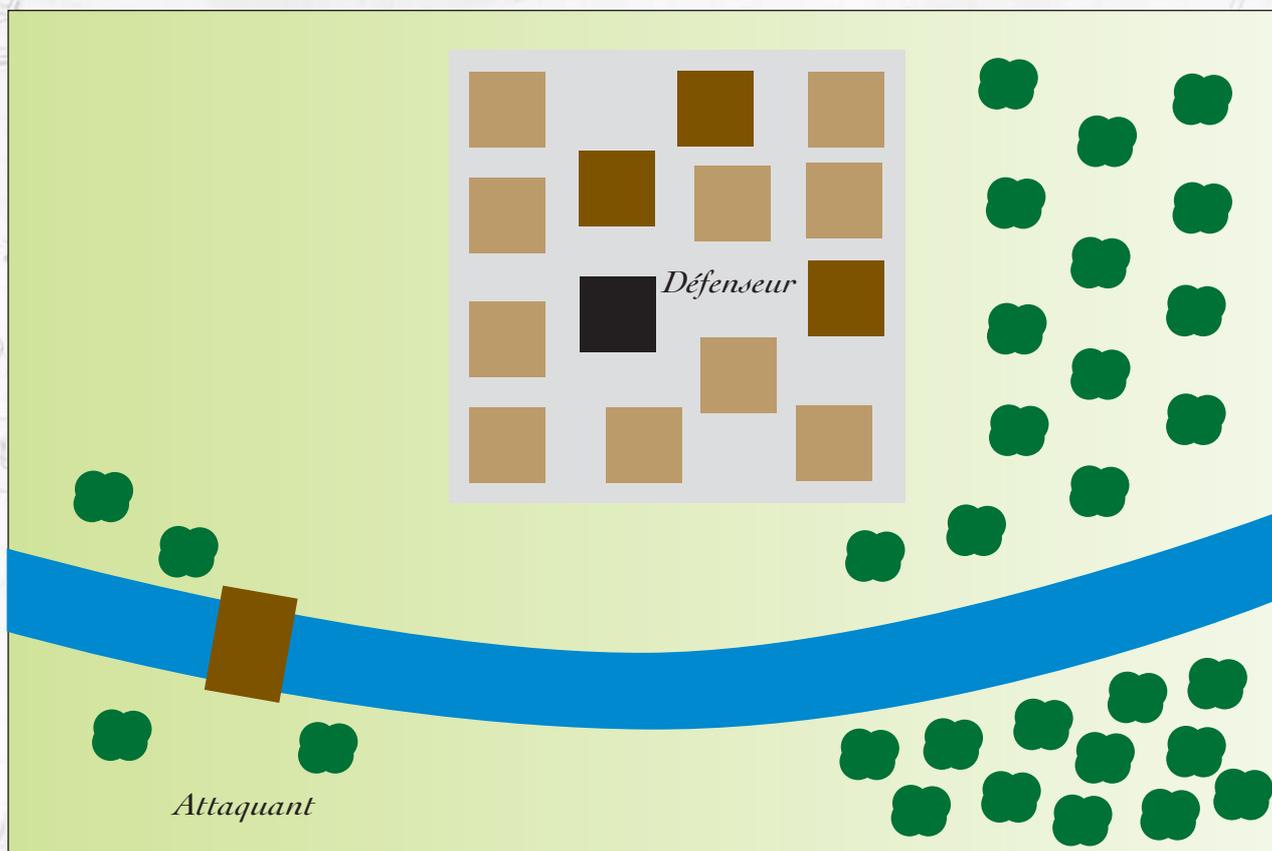


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

### Décor

Une rivière infranchissable traverse le terrain de long en large, il est obligatoire de traverser par le pont. La forêt est abondante du côté droit.

La petite cité de Fondcombe est sur une zone de 60x60cm avec 3 tours de 18cm (2 étages) et 1 tour de 24cm (3 étages). Il y a ensuite 10 maisons.

### Maisons

D 10 / Pts structure 12



### Tours de 18cm

D 100 / Pts structure 10



### Tour de 24cm

D 100 / Pts structure 50



### Déploiement

L'attaquant se déploie de l'autre côté de la rivière. Le défenseur se déploie ensuite dans la cité.

### Objectif

15 tours de jeu.

A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 8 - Gouffre de Helm

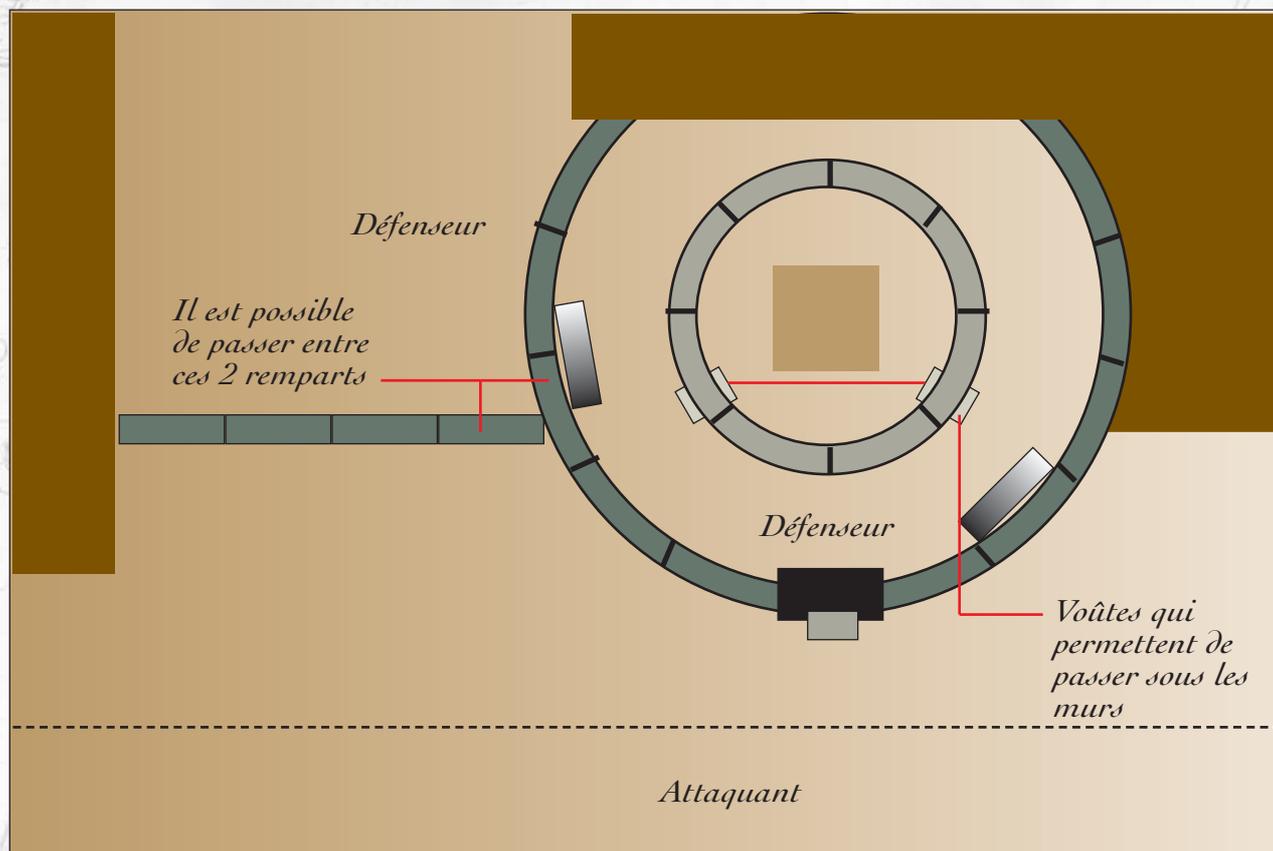


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

### Décor

Le gouffre de Helm est le refuge du peuple du Rohan. C'est une incroyable forteresse logée contre la montagne, avec deux séries de remparts.

#### Remparts extérieurs

D 100 / Pts structure 10

#### Murs intérieurs

D 10 / Pts structure 4

#### Portail

D 100 / Pts structure 12

#### Porte renforcée du portail

D 10 / Pts structure 4

#### Escaliers

D 8 / Pts structure 2

#### Bâtiment (10x10cm)

hauteur 14cm

D 100 / Pts structure 8



### Déploiement

L'attaquant se déploie derrière la ligne, à au moins de 14cm de la forteresse. Le défenseur se déploie ensuite dans la cité ou sur les remparts.

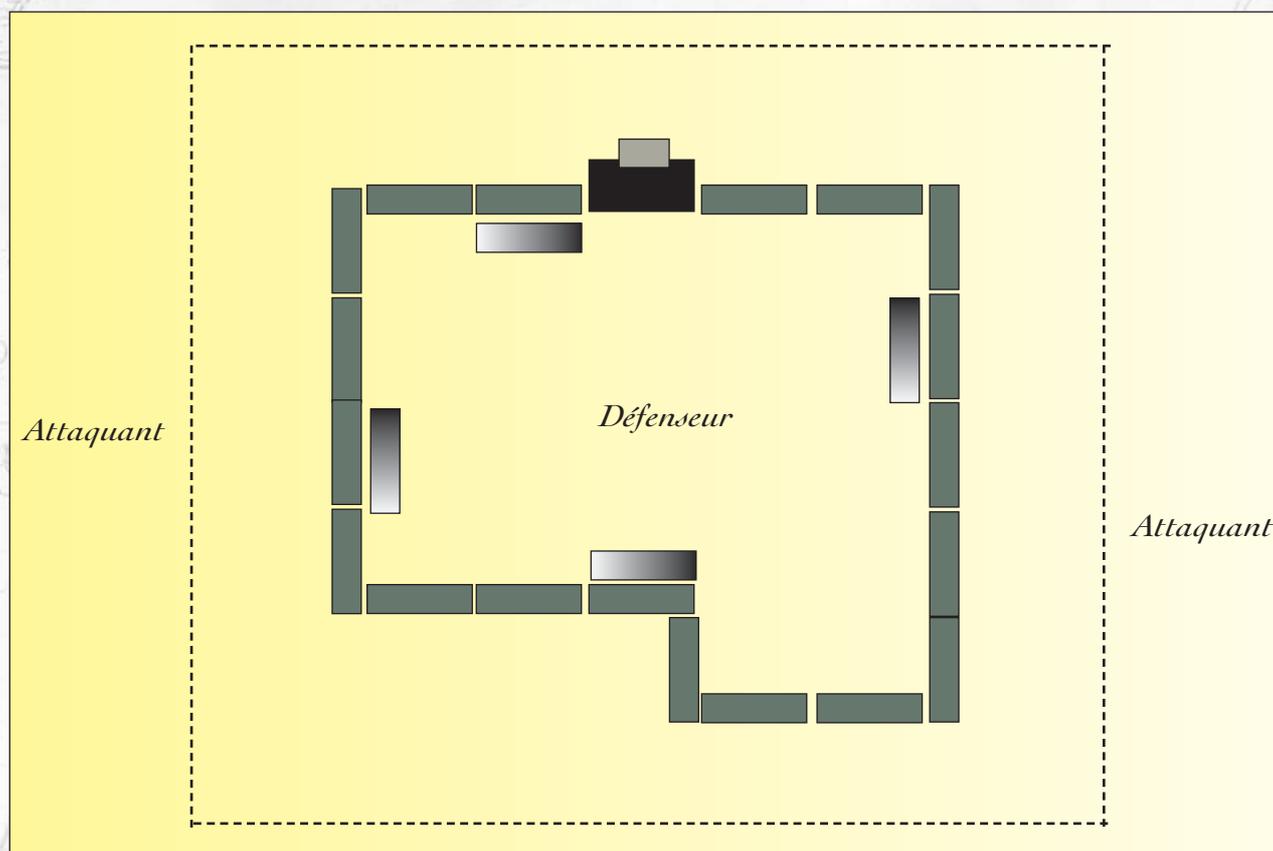
### Objectif

15 tours de jeu.

A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 9 - Hidar



### Décor

La cité d'Hidar est en plein cœur du Harad. La région est un vaste désert.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 9

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 4

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

### Déploiement

L'attaquant peut se déployer tout autour de la forteresse, à au moins 18 cm des remparts. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur de la cité.

### Objectif

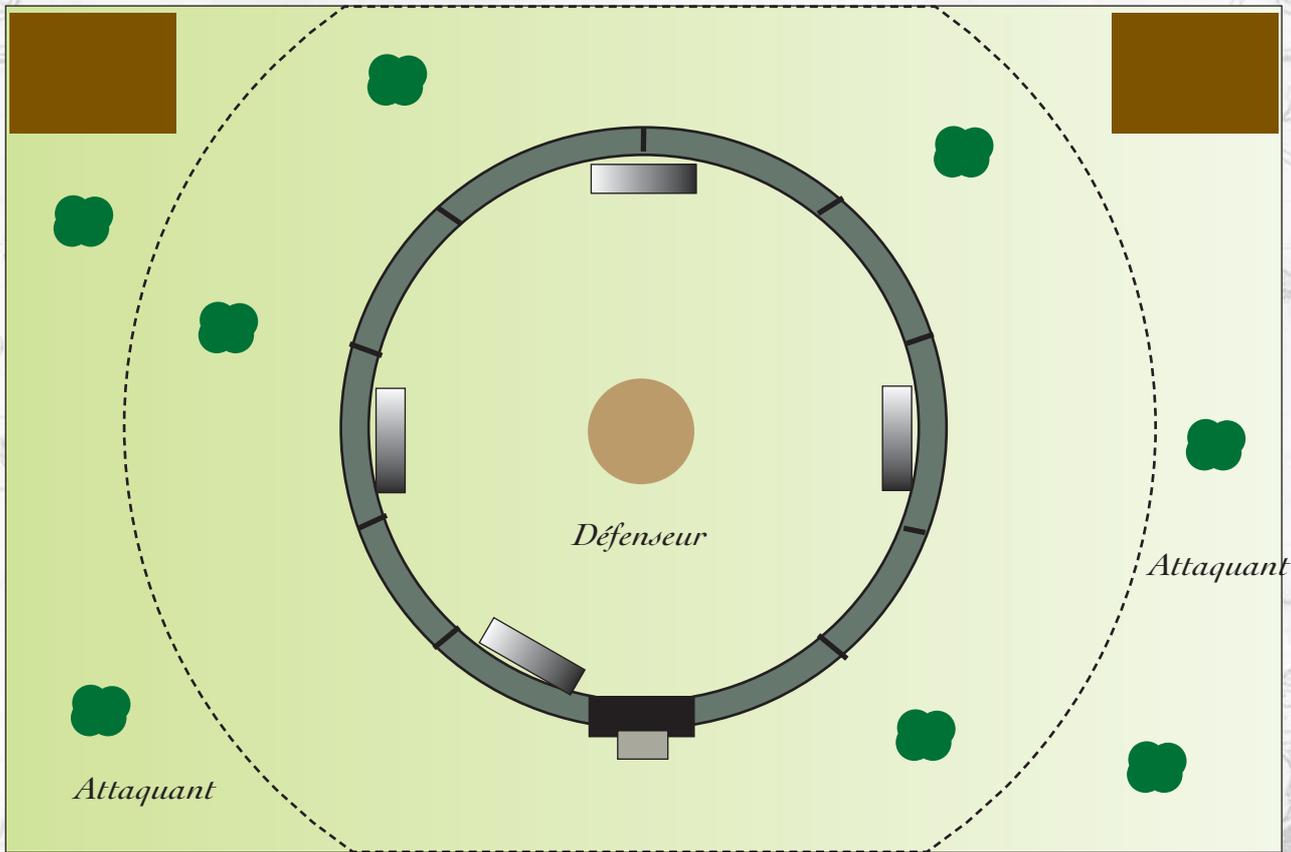
15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point. Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.



Gardiens de Karna  
Fyndhorn Elder 2005

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

# 10 - Isengard



## Décor

Les remparts forment une protection autour de la tour de Saruman.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 14

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 4

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

**Tour** 28cm hauteur  
D 100 / Pts structure 36

## Déploiement

L'attaquant peut se déployer tout autour de la forteresse, derrière la ligne, à 28cm de la forteresse de Saruman. Le défenseur se déploie ensuite dans la cité ou sur les remparts.

## Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

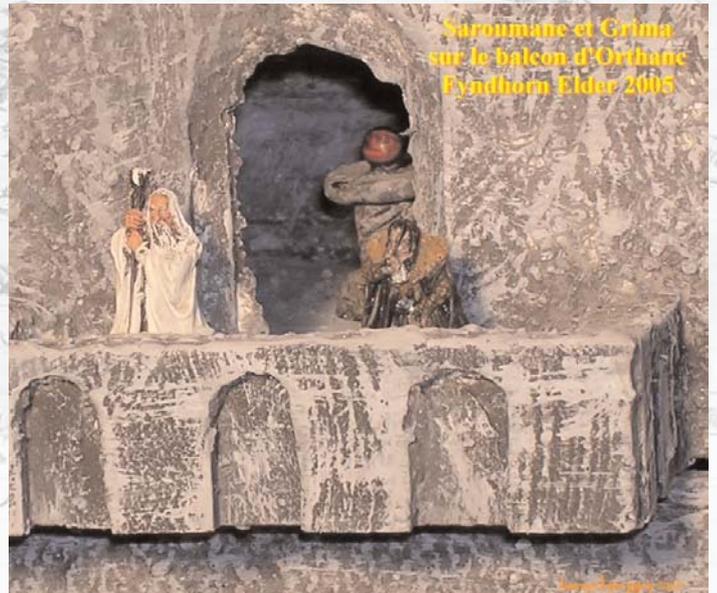


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

# 11 - La porte noire

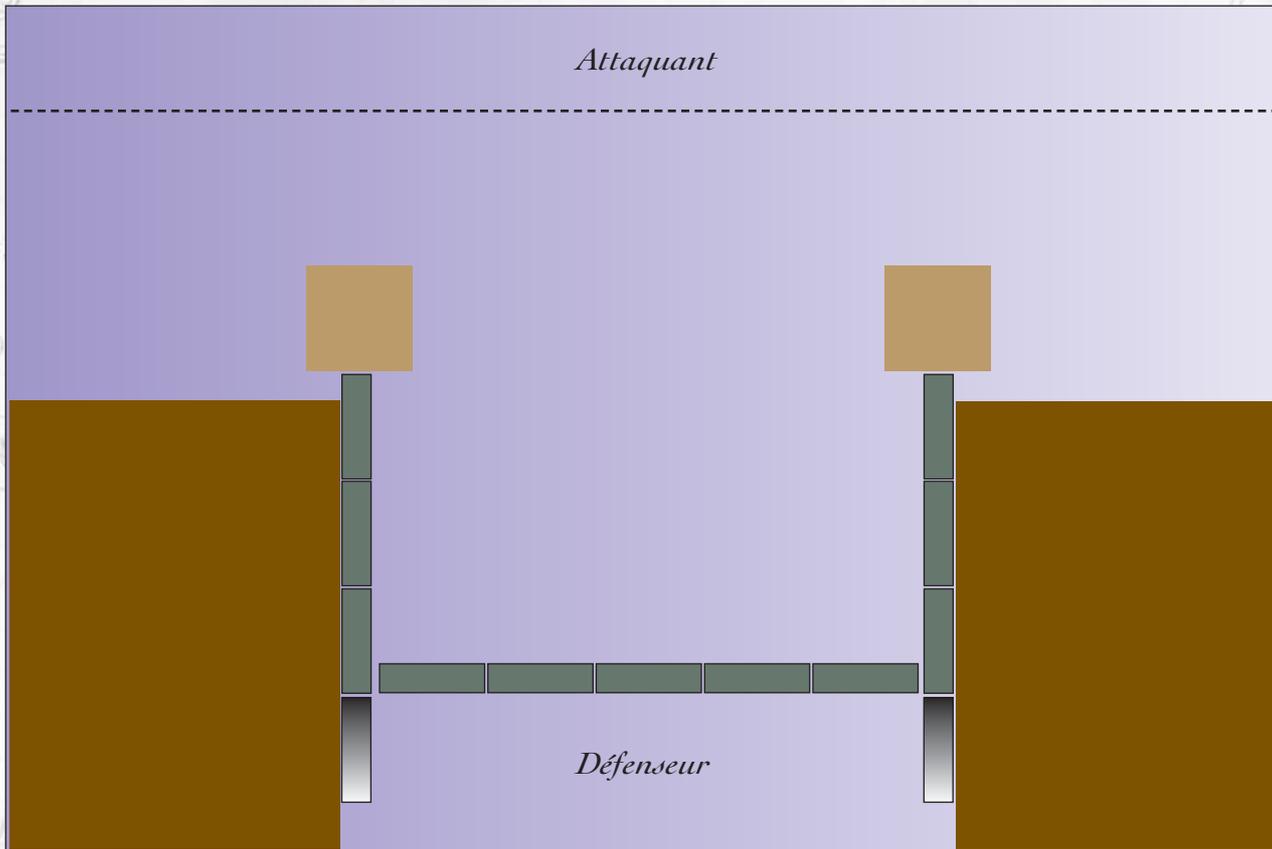


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

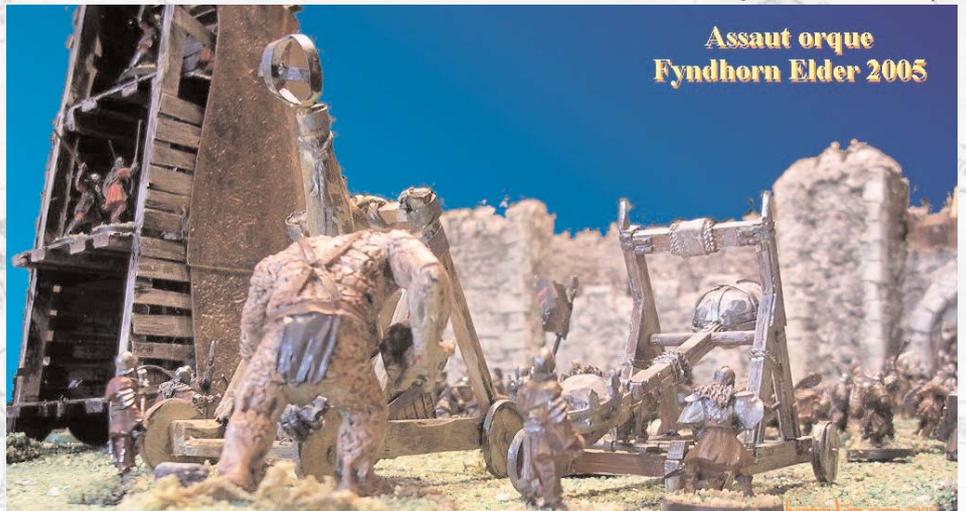
## Décor

La porte noire, dernier rempart du Mordor. C'est un rempart impressionnant qui se dresse contre la montagne, avec les deux tours.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 14

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

**Tour** 28cm hauteur  
D 100 / Pts structure 21



## Déploiement

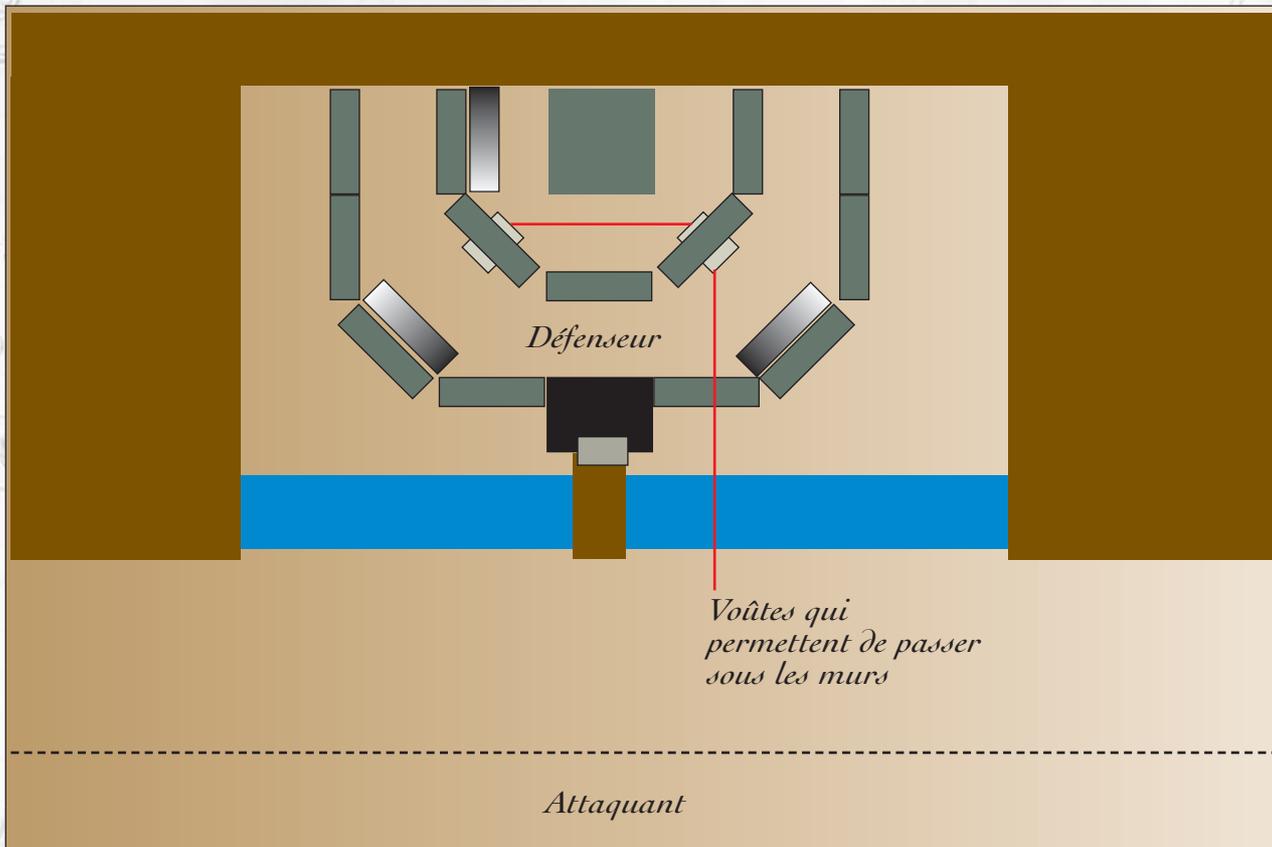
L'attaquant peut se déployer derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts, sur les tours ou derrière la porte noire.

## Objectif

15 tours de jeu.  
A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 12 - Minas Morgul



### Décor

La forteresse de Minas Morgul est à cœur de montagne. Une rivière coupe le chemin qui mène à la cité.

### Remparts extérieurs et intérieurs

D 100 / Pts structure 14

### Portail

D 100 / Pts structure 12

### Porte renforcée du portail

D 10 / Pts structure 4

### Escaliers

D 8 / Pts structure 2

### Bâtiment (14x14cm)

hauteur 14cm

D 100 / Pts structure 10



### Déploiement

L'attaquant peut se déployer derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou dans la forteresse.

### Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point. Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

## 13 - Minas Tirith<sup>(1)</sup>

(1) Avant d'assiéger Minas Tirith, il faut d'abord jouer le scénario du Mur de Rammas page suivante

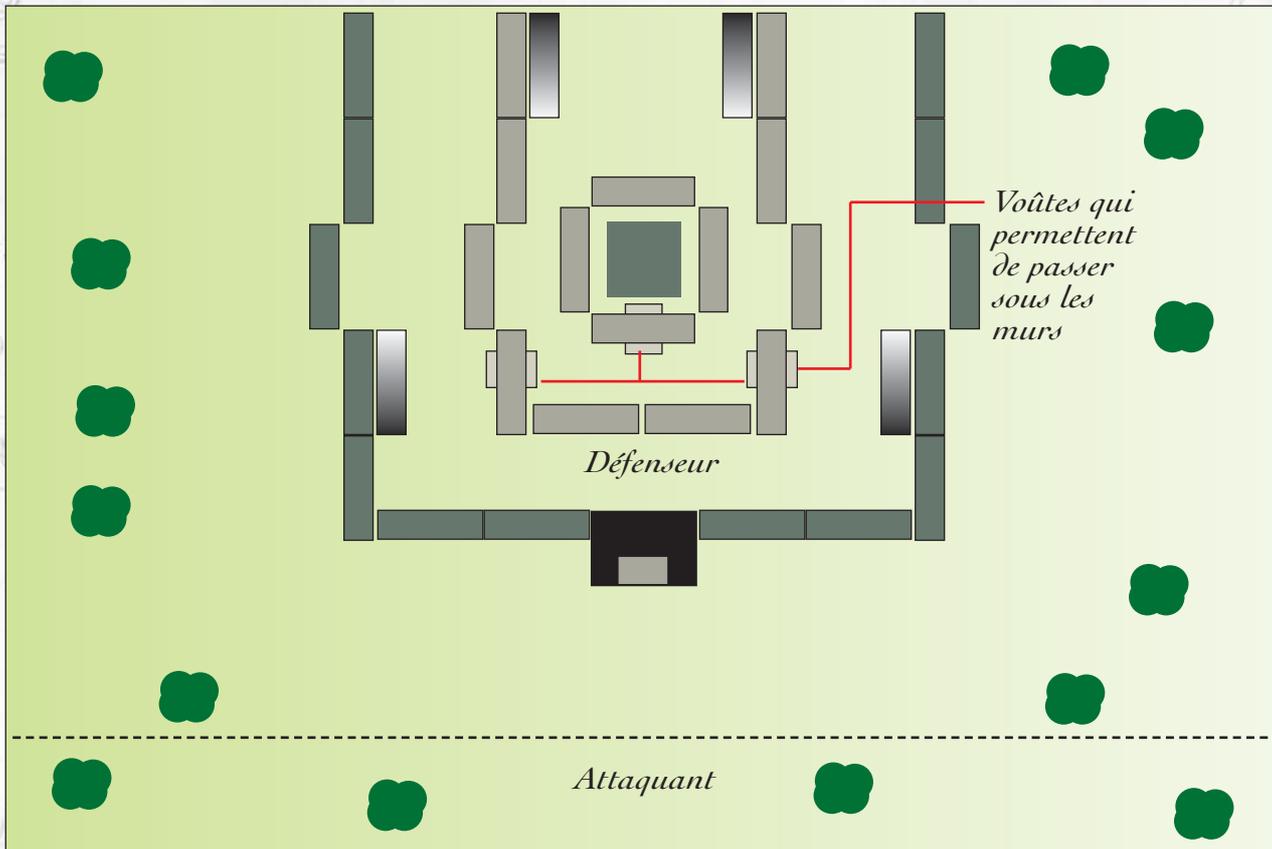


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemainque

### Décor

La cité de Minas Tirith est une succession de rempart. Quelques arbres jalonnent le plateau.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 6

**Murs intérieurs**  
D 10 / Pts structure 6

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 3

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

**Bâtiment** (10x10cm)  
hauteur 14cm  
D 10 / Pts structure 10

### Déploiement

L'attaquant peut se déployer derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur de la cité.

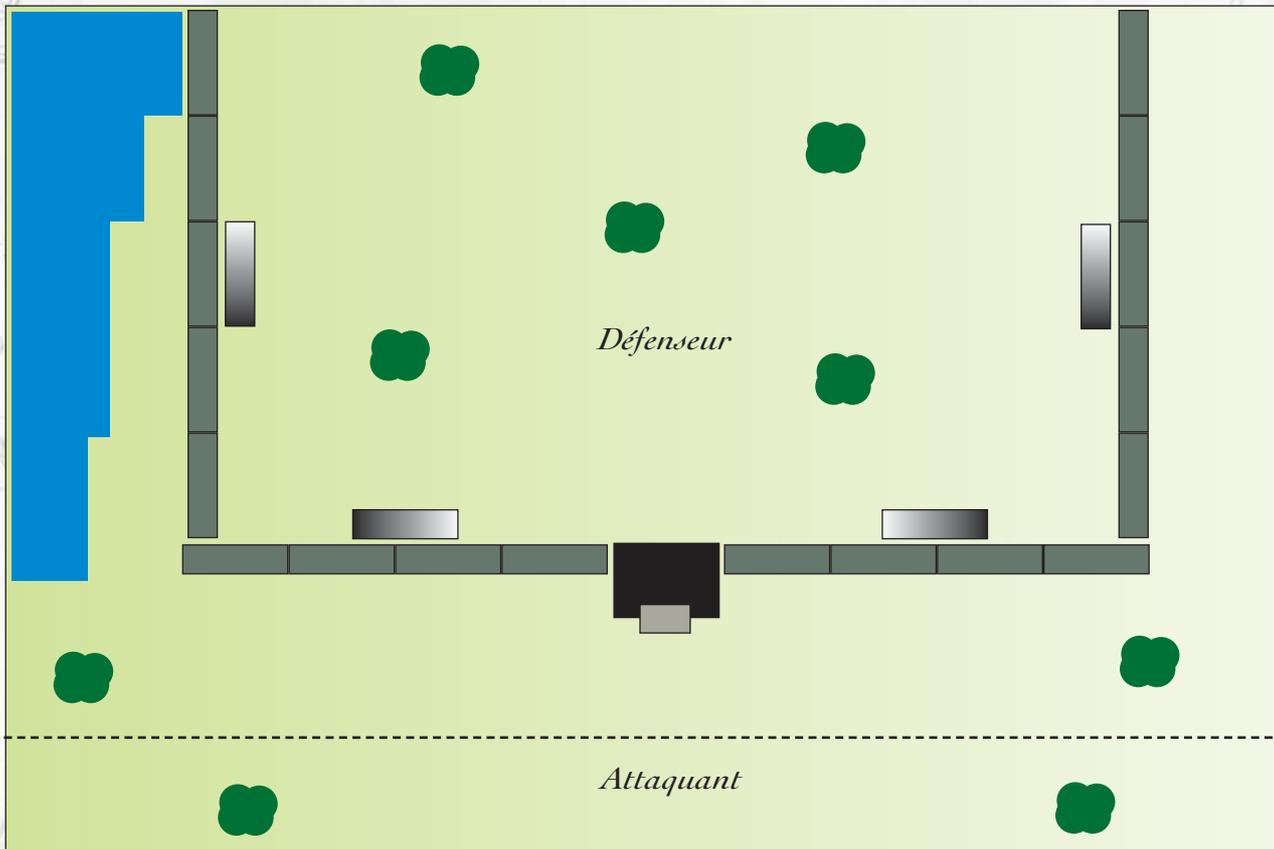


### Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point. Il faut que l'attaquant remporte

une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

# 14 - Mur de Rammas



## Décor

Le mur de Rammas encercle la cité de Minas Tirith. C'est un fantastique rempart qui offre une protection à Minas Tirith.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 9

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 3

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

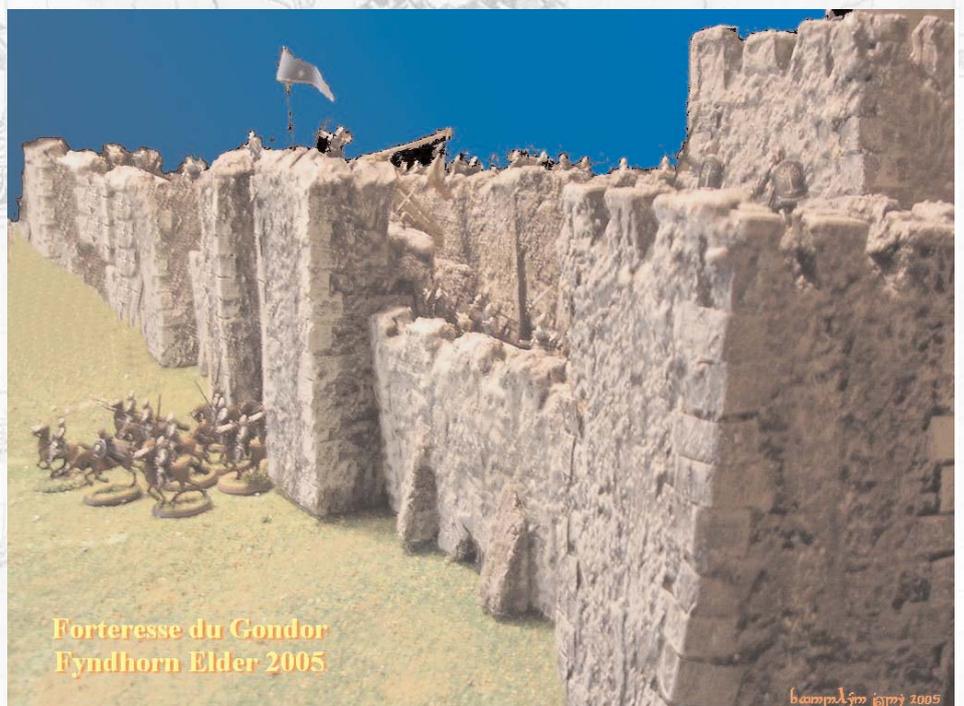
## Déploiement

L'attaquant peut se déployer derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur des murs.

## Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

En cas de victoire majeure de l'attaquant, il sera possible de jouer le scénario de Minas Tirith le tour suivant.

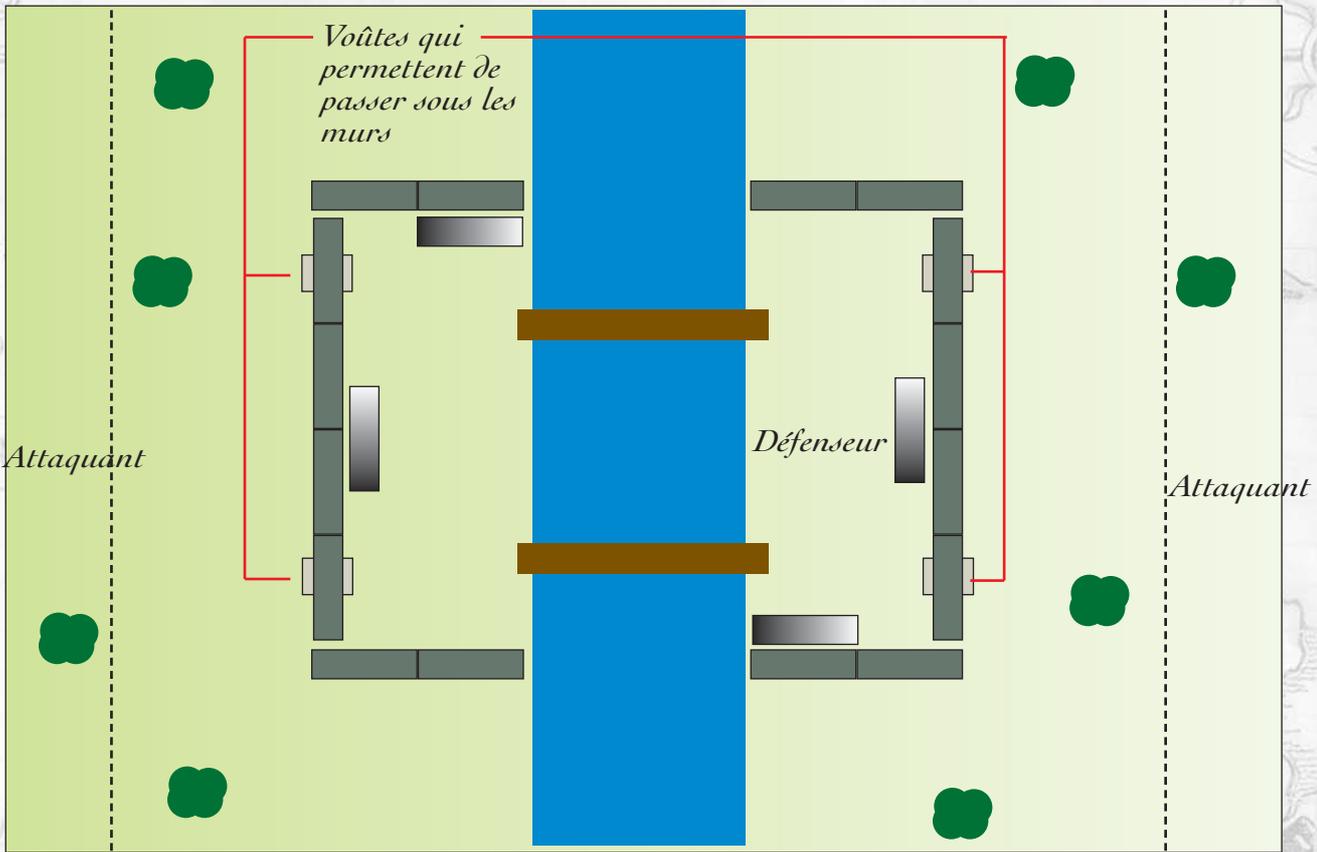


Forteresse du Gondor  
Fyndhorn Elder 2005

© 2005

Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

# 15 - Osgiliath



## Décor

La cité d'Osgiliath est traversée par un fleuve. Deux ponts permettent de passer d'un côté et de l'autre.

**Remparts extérieurs**   
D 100 / Pts structure 12

**Escaliers**   
D 8 / Pts structure 2

## Déploiement

L'attaquant peut se déployer des deux côtés, derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur de la cité.

## Objectif

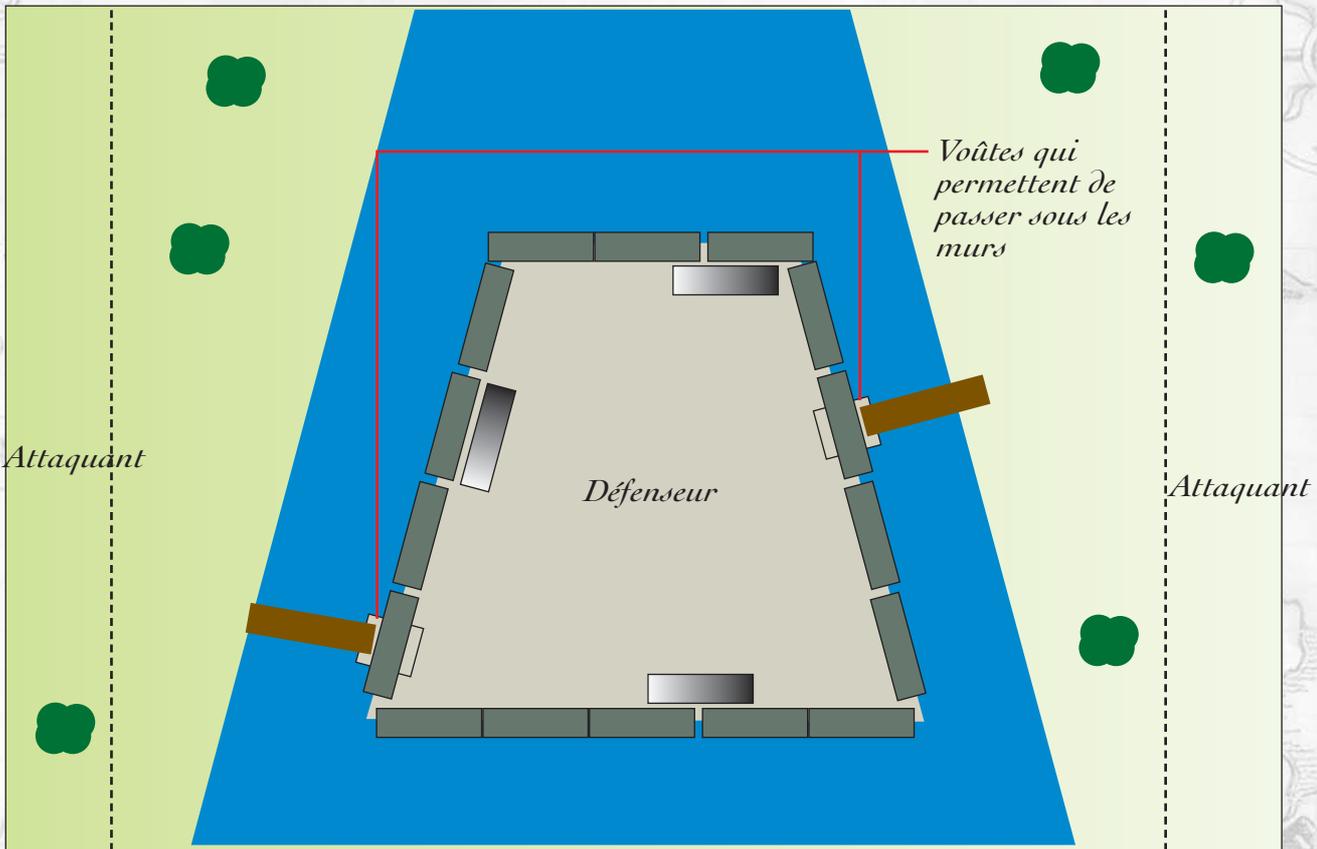
15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point.

Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.



Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaître

# 16 - Pelargir



## Décor

La cité de Pelargir est traversée par un fleuve. On ne peut rentrer dans la cité que par les deux ponts.

**Remparts extérieurs**   
D 100 / Pts structure 12

**Escaliers**   
D 8 / Pts structure 2

## Déploiement

L'attaquant peut se déployer des deux côtés, derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur de la cité.

## Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point. Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

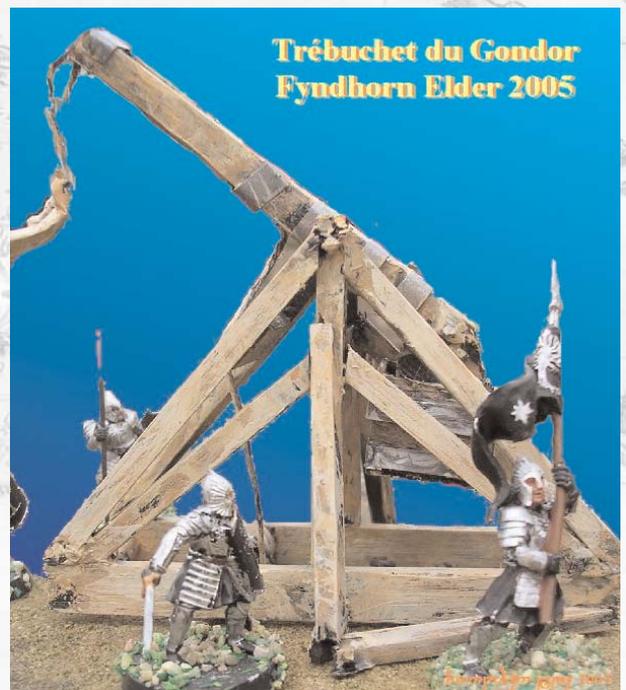
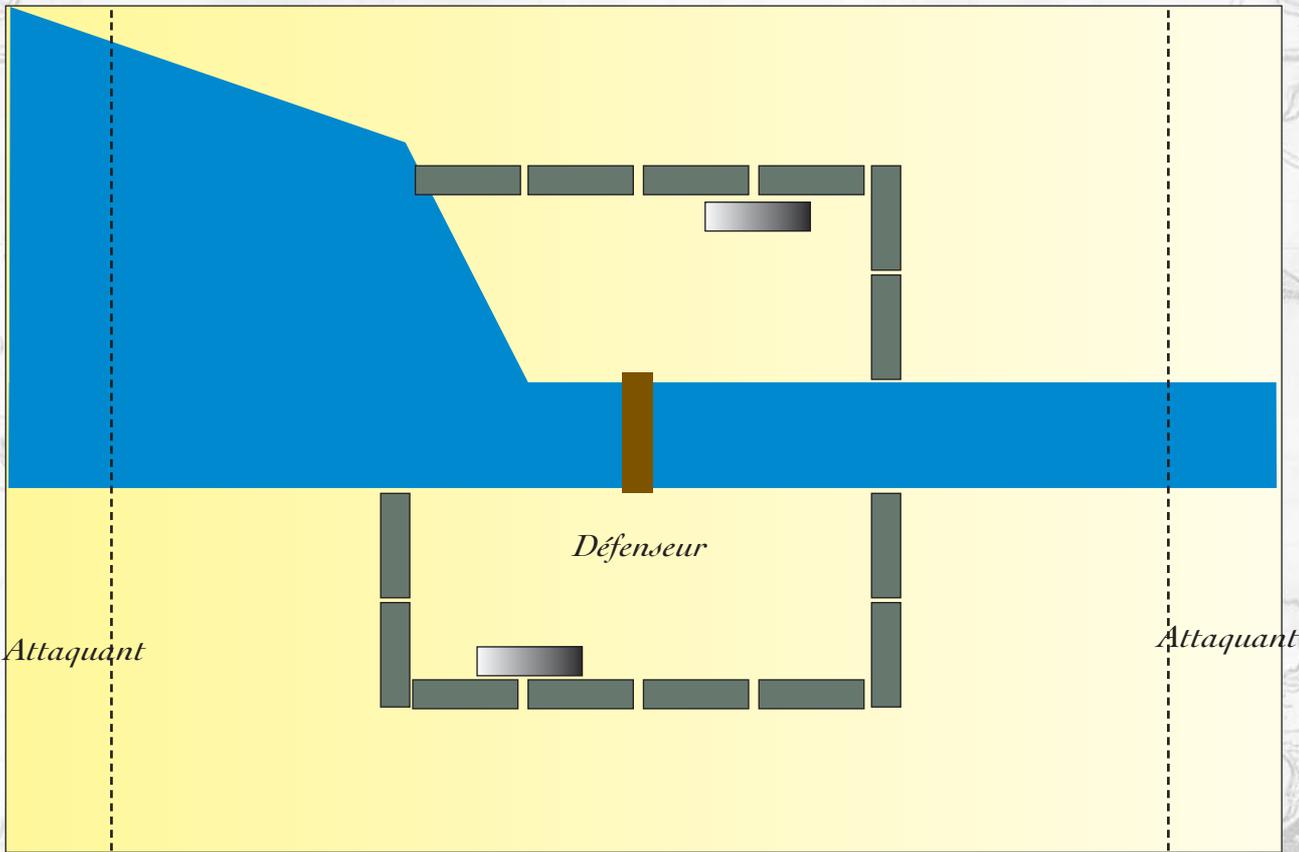


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque

# 17 - Umbar



## Décor

La cité d'Umbar est traversée par un fleuve. Un pont permet de passer d'une rive à l'autre.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 14

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

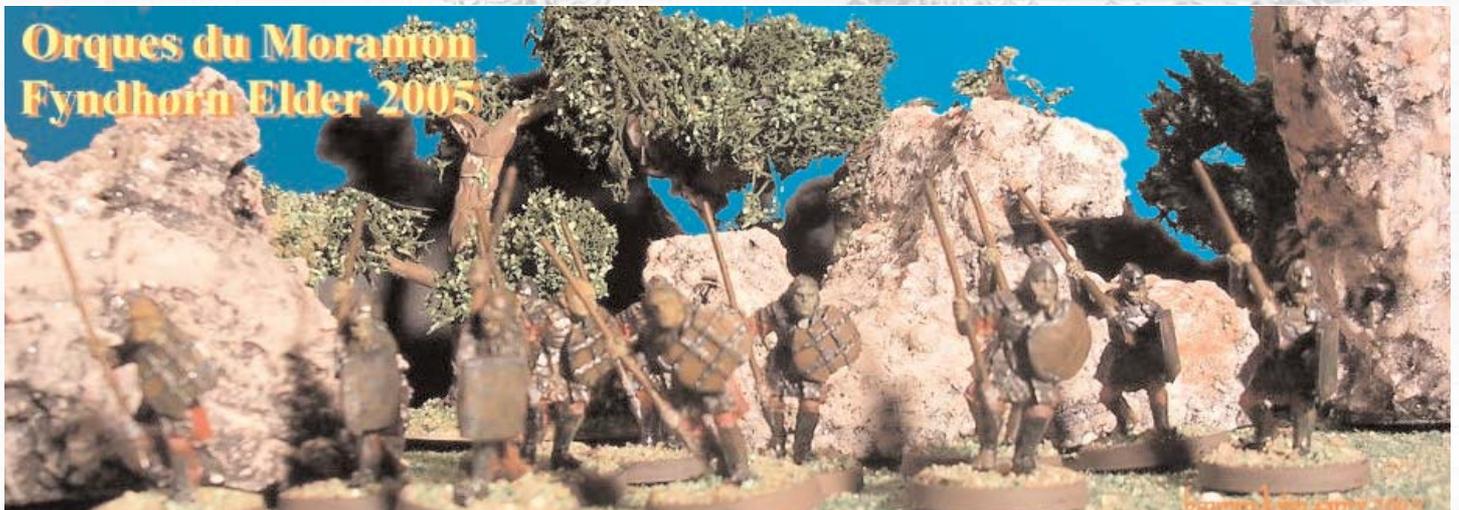
## Déploiement

L'attaquant peut se déployer des deux côtés, derrière la ligne, à 14cm maximum du bord de table. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur de la cité.

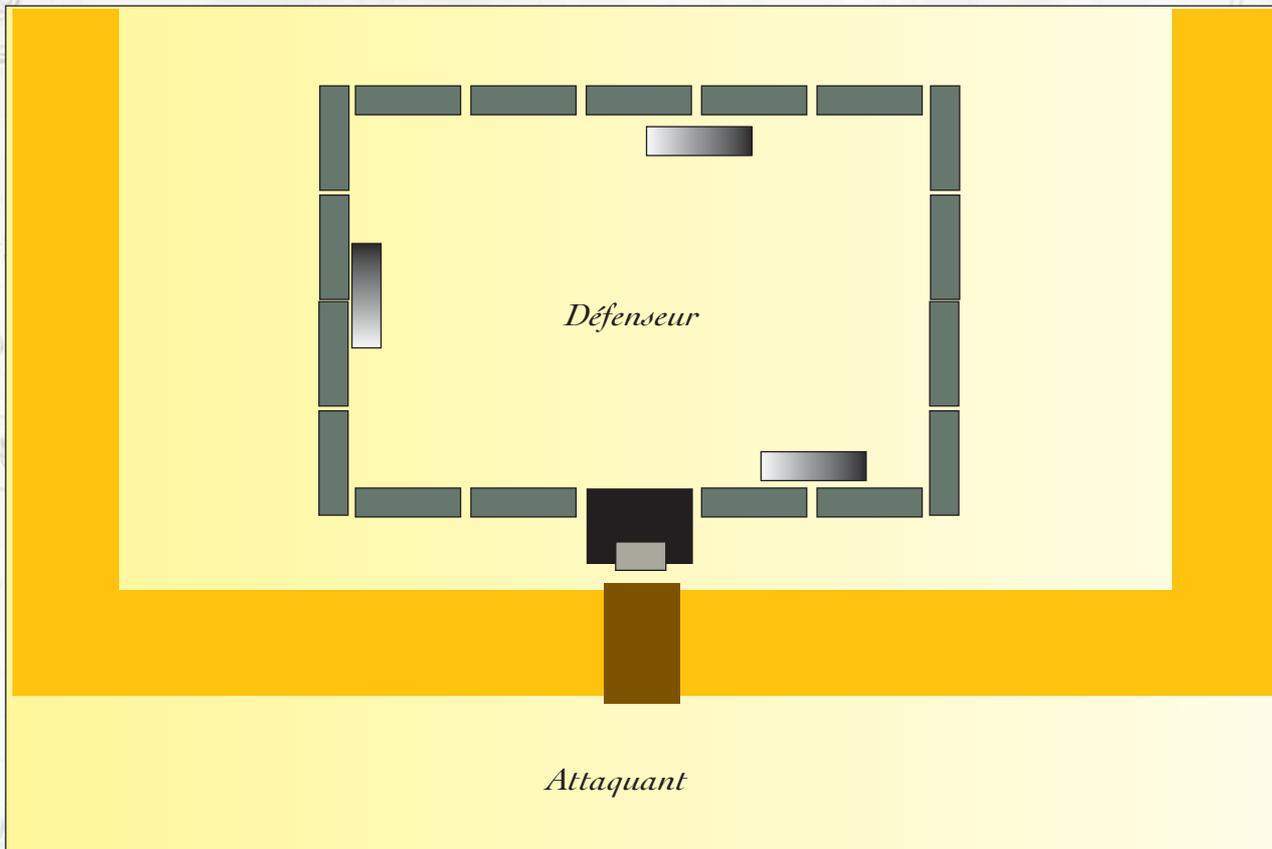
## Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point. Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

*Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître*



## 18 - Varnakh



### Décor

La cité de Varnakh est protégée par une zone naturelle de sable mouvant. Il faut emprunter un pont pour pénétrer dans la cité.

**Remparts extérieurs**  
D 100 / Pts structure 10

**Portail**  
D 100 / Pts structure 12

**Porte renforcée du portail**  
D 10 / Pts structure 4

**Escaliers**  
D 8 / Pts structure 2

### Déploiement

L'attaquant peut se déployer derrière le pont. Le défenseur se déploie ensuite sur les remparts ou à l'intérieur de la cité.

### Objectif

15 tours de jeu. A la fin du quinzième tour de jeu, l'armée qui aura détruit le plus de point de figurine remporte une victoire mineure. Si l'écart de points entre les deux armées est deux fois supérieure, c'est une victoire majeure. En cas d'égalité, personne ne remporte de point. Il faut que l'attaquant remporte une victoire majeure pour déloger l'armée du défenseur sur la carte générale.

*Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaïque*



# Le Balrog

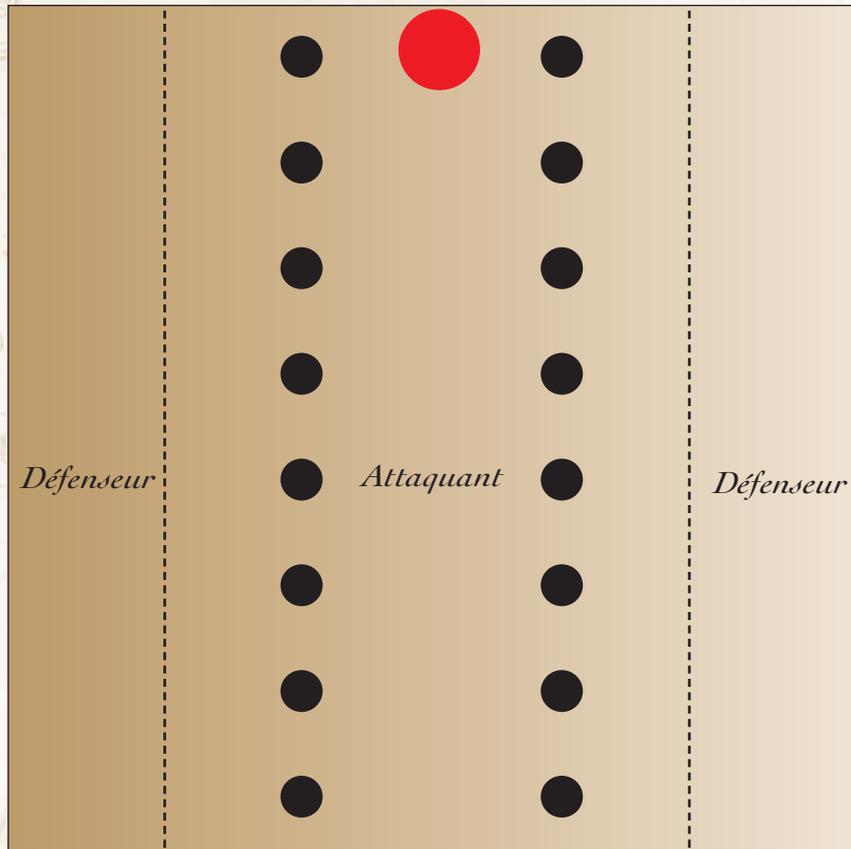


Photo Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemaître

## Situation

Les forces du bien ont décidé d'attaquer le Balrog et d'en finir une bonne fois pour toute avec lui. Dans le grand hall de la Moria, des invités inattendus surgissent : les gobelins tendent un piège tandis que le Balrog arrive.

## Décor

Une large allée de 28cm au centre et des piliers tout le long de cette allée.

## Déploiement

L'attaquant déploie son armée au centre de la table. Le défenseur peut ensuite déployer les gobelins à 14cm des piliers et le Balrog en bout de table.

## Objectif

15 tours de jeu.

Les forces du bien sont venues pour détruire le Balrog, une fois celui-ci détruit, le scénario s'achève avec la victoire du bien et une récompense de 400 points de renfort.

Il n'y a pas de condition de victoire pour les forces du mal, seulement résister et faire tomber le maximum d'adversaires.

Si le Balrog n'est pas détruit, le joueur qui aura tué le plus de figurines adverses remporte une victoire mineure. Si la différence de figurines est double, c'est une victoire majeure. Le vainqueur obtient les points de renfort comme d'habitude.

## Liste d'armée 750 points

- Le Balrog
- 2 capitaines gobelin
- 2 chamanes gobelin
- 1 tambour des gobelins
- 6 gobelins épée + bouclier
- 6 gobelins avec lance
- 6 gobelins avec arc

## Spécial

Si le Balrog n'est pas détruit, faites la phase de récupération comme un scénario normal, également pour les forces du mal et pour le Balrog aussi.

Ensuite, le joueur du mal peut renforcer l'armée des gobelins durant la phase de renfort en ajoutant des figurines suivant la liste d'armée de ce scénario, avec un maximum de 750 points de figurines.

# Arachnée

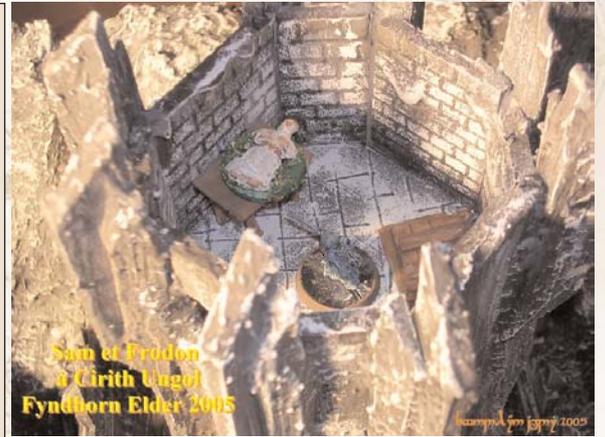
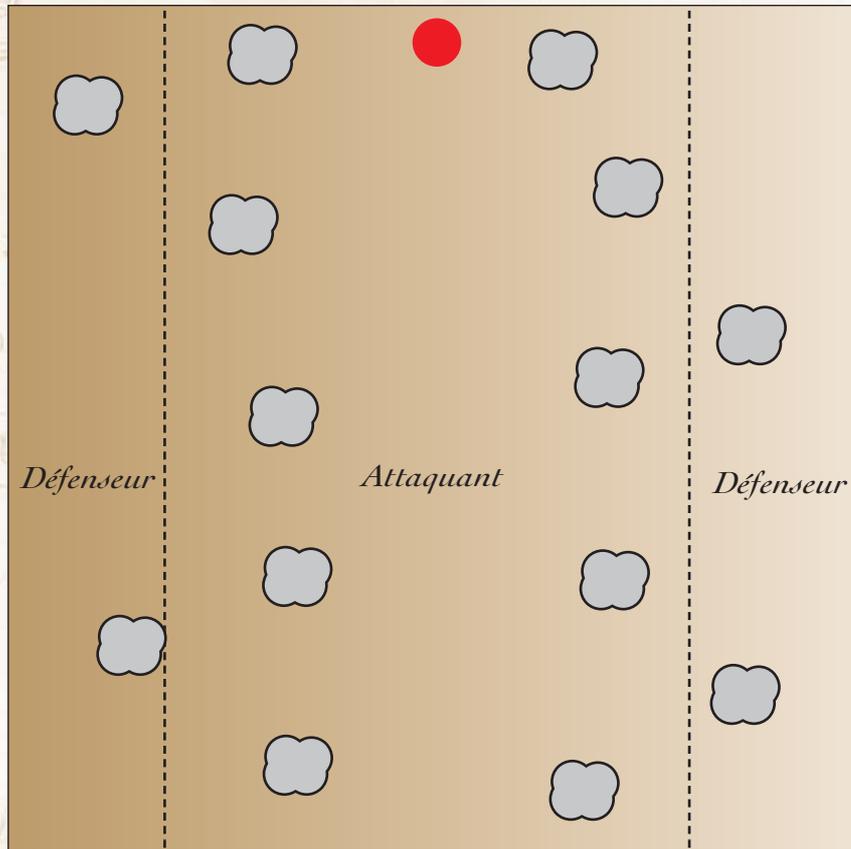


Photo Fabrice "Fyndborn Elder" Lemaître

## Situation

Les forces du bien ont décidé de détruire Arachnée. Les guerriers sont obligés d'emprunter la Passe de l'Araignée. Le bruit provoqué par l'armée a attiré bon nombre de sentinelles orques et uruk-häï aux alentours. Les forces du mal se joignent à Arachnée pour faire un bon repas.

## Décor

Un terrain avec bon nombre de rochers, cailloux.

## Déploiement

L'attaquant déploie son armée au centre de la table. Le défenseur peut ensuite déployer les orques d'un côté et les uruk-häï de l'autre à 14cm maximum du bord de table et Arachnée en bout de table.

## Objectif

15 tours de jeu.

Les forces du bien sont venues pour détruire Arachnée, une fois celle-ci détruite, le scénario s'achève avec la victoire du bien et une récompense de 90 points de renfort.

Il n'y a pas de condition de victoire pour les forces du mal, seulement résister et faire tomber le maximum d'adversaires.

Si Arachnée n'est pas détruite, le joueur qui aura tué le plus de figurines adverses remporte une victoire mineure. Si la différence de figurines est double, c'est une victoire majeure. Le vainqueur obtient les points de renfort comme d'habitude.

## Liste d'armée 750 points

- Arachnée
- 2 capitaines orcs épée + bouclier
- 2 chamanes orcs
- 10 orcs épée + bouclier
- 10 orcs avec lance
- 10 orcs avec arc
- 2 capitaines uruk häï du mordor épée + bouclier
- 7 uruk häï du mordor épée + bouclier
- 6 uruk häï du mordor arme à 2 mains
- 6 uruk häï du mordor avec arc

## Spécial

Si Arachnée n'est pas détruite, faites la phase de récupération comme un scénario normal, également pour les forces du mal et pour Arachnée aussi.

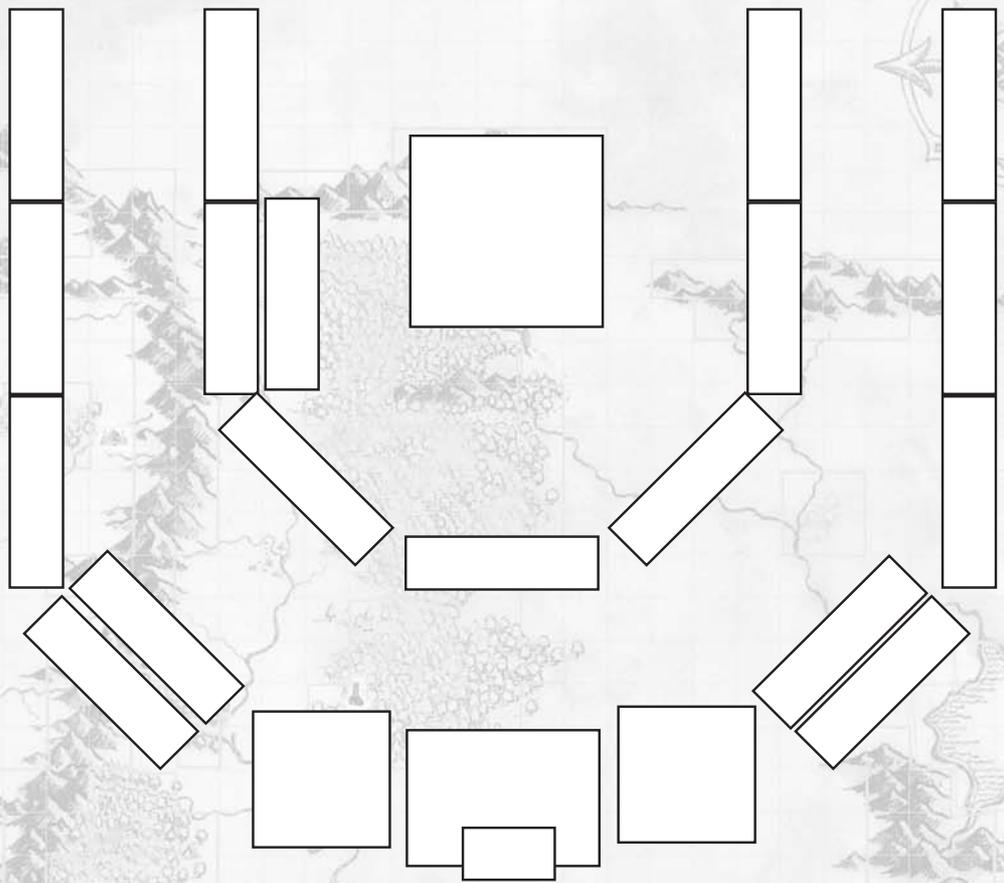
Ensuite, le joueur du mal peut renforcer l'armée des orcs et uruk-häï durant la phase de renfort en ajoutant des figurines suivant la liste d'armée de ce scénario, avec un maximum de 750 points de figurines.

## Tableau récapitulatif des forteresses

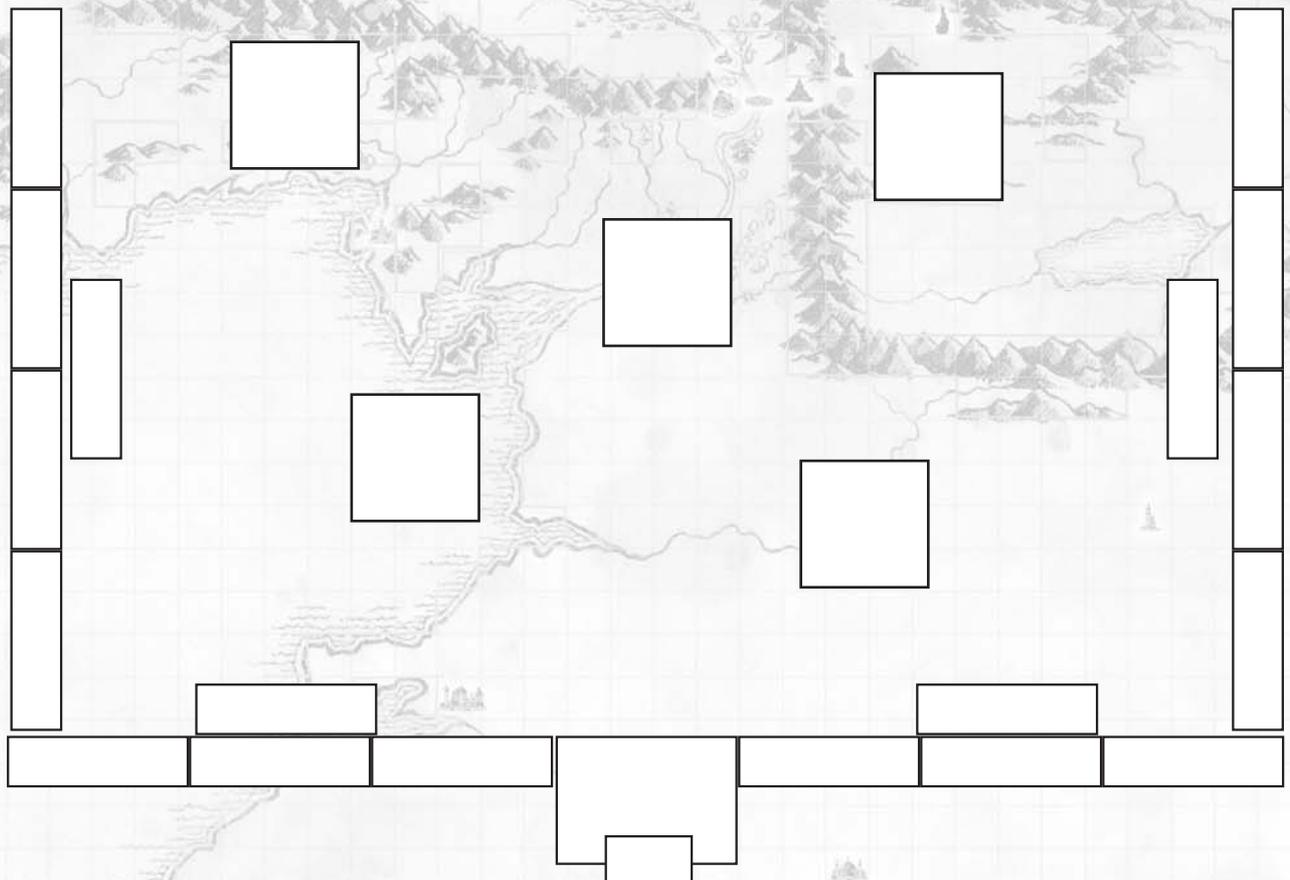
	<i>Prise directe</i>	<i>Déjà attaquée</i>	<i>Détruite</i>
- Barad dur			
- Cair Andros			
- Cirith Ungol			
- Dol Amroth			
- Dol Guldur			
- Edoras			
- Fondcombe			
- Gouffre de Helm			
- Hidar			
- Isengard			
- La porte noire			
- Minas Morgul			
- Minas Tirith			
- Mur de Rammas			
- Osgiliath			
- Pelargir			
- Umbar			
- Varnakh			

# Plans pour les points de structure des forteresses

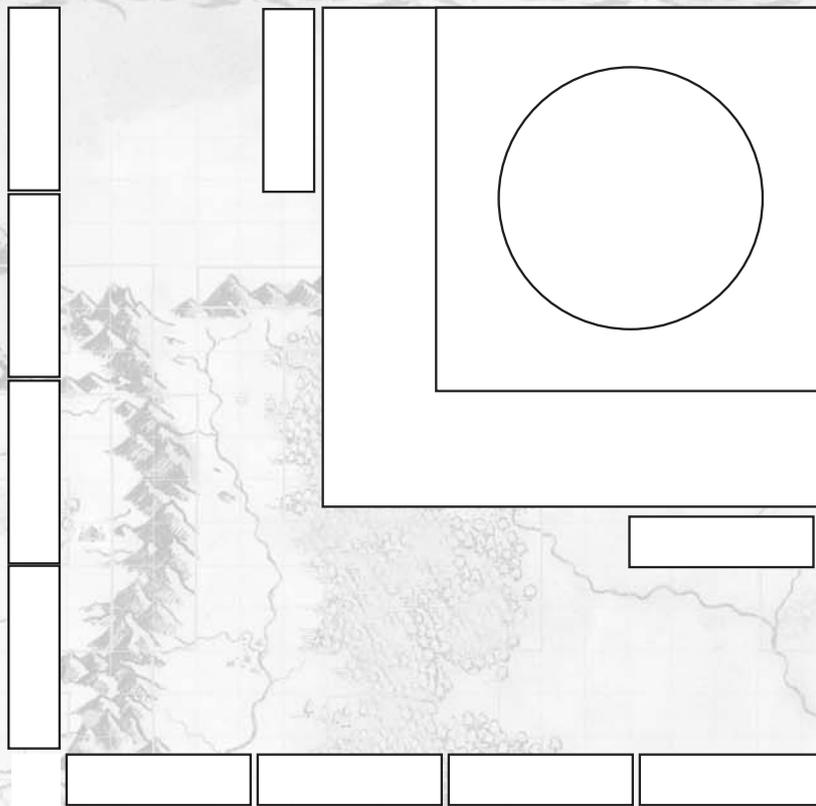
- Barad dur



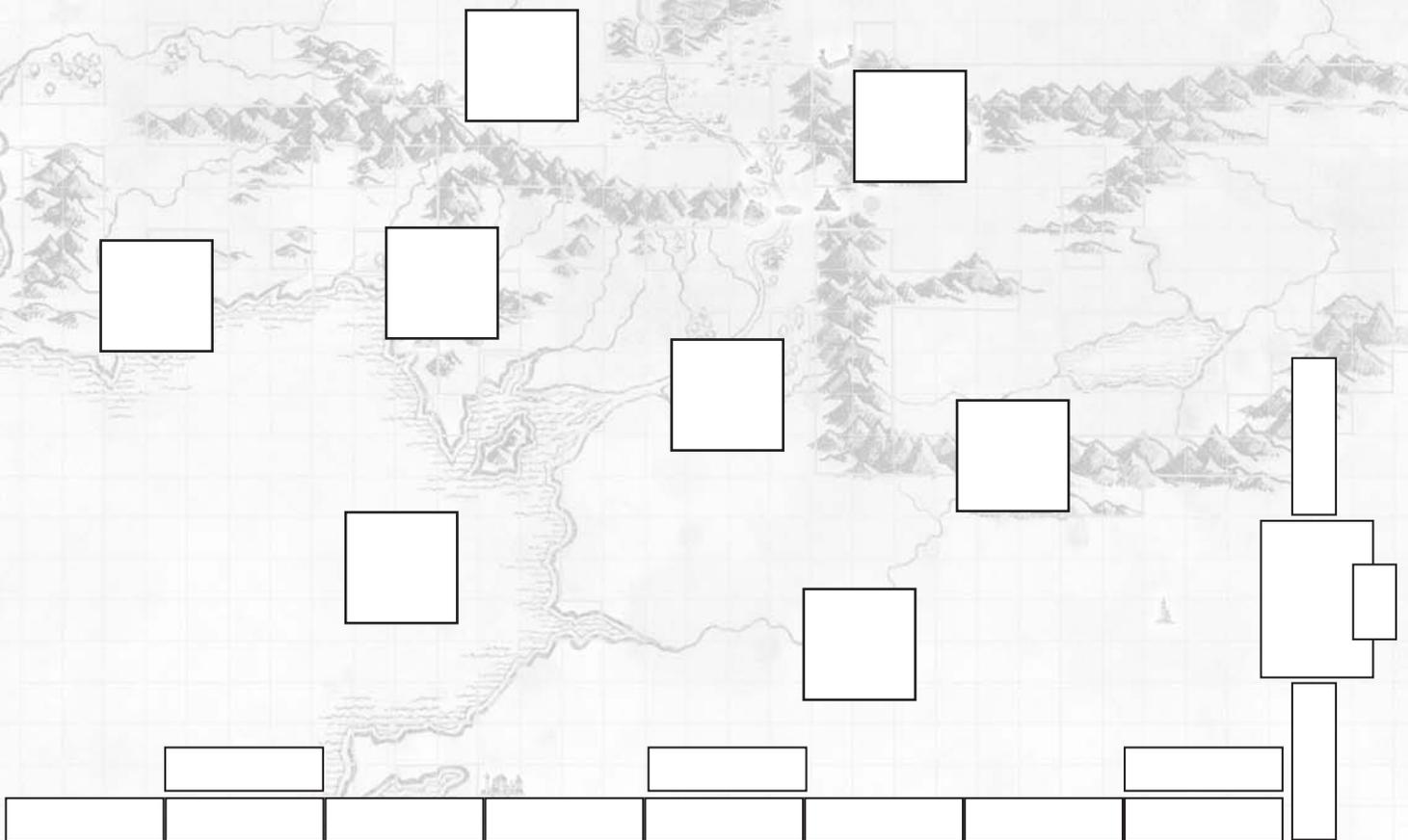
- Cair Andros



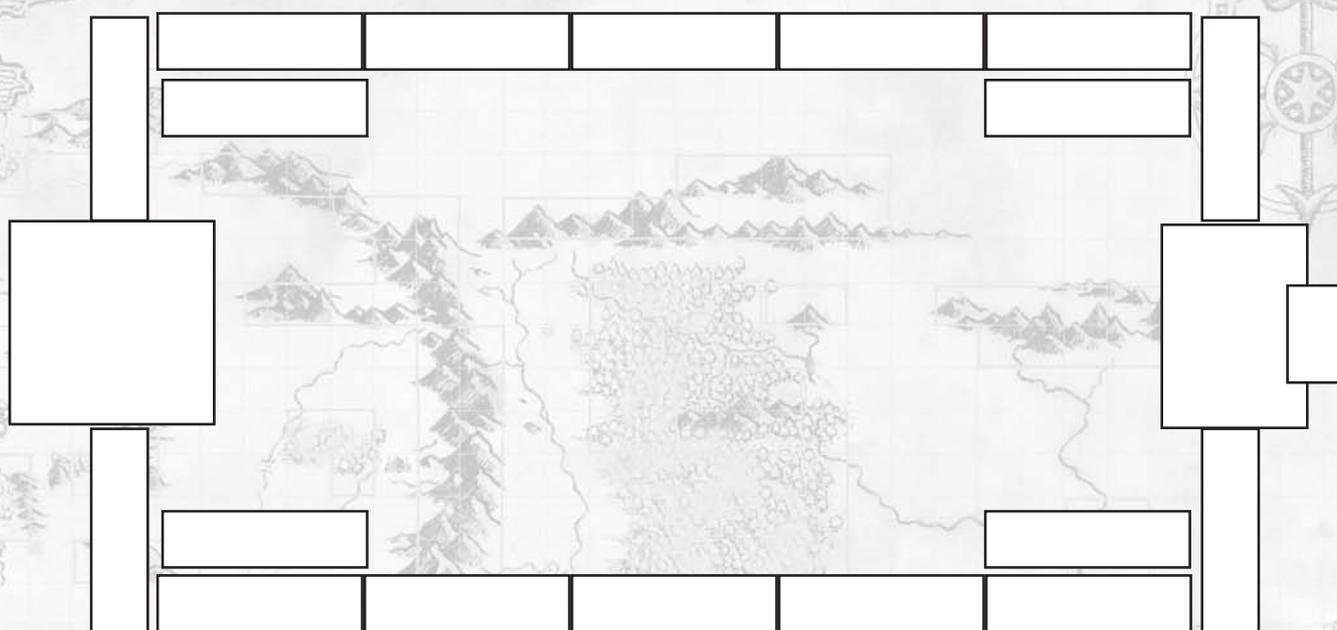
- Cirith Ungol



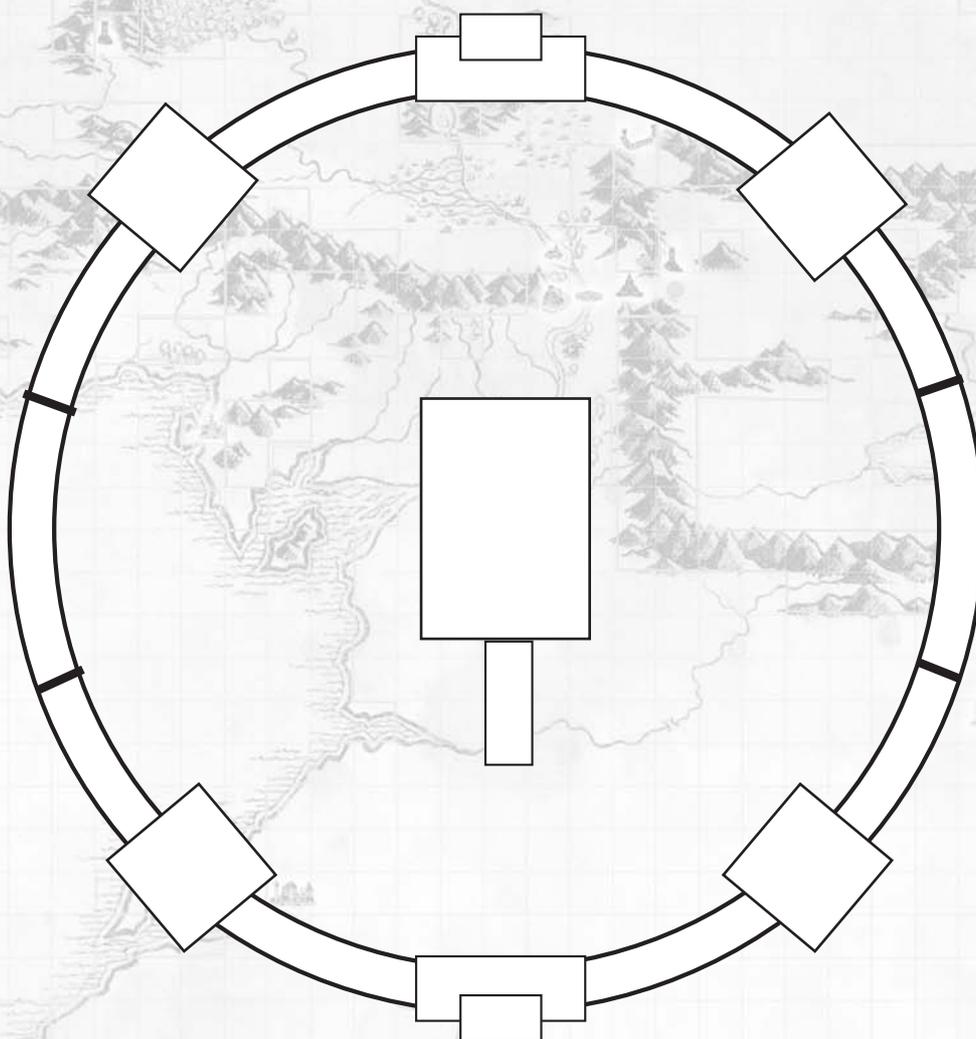
- Dol Amroth



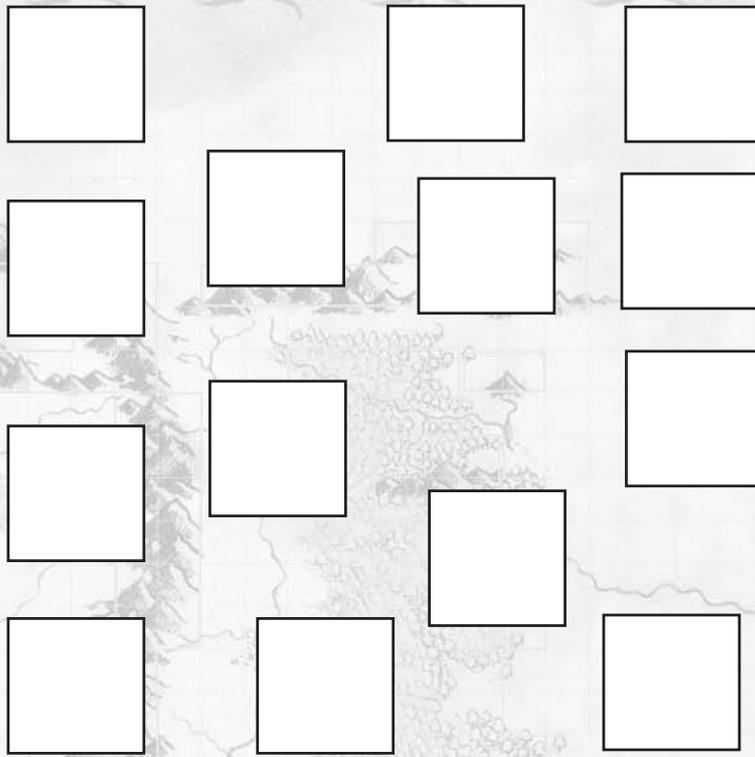
- Dol Guldur



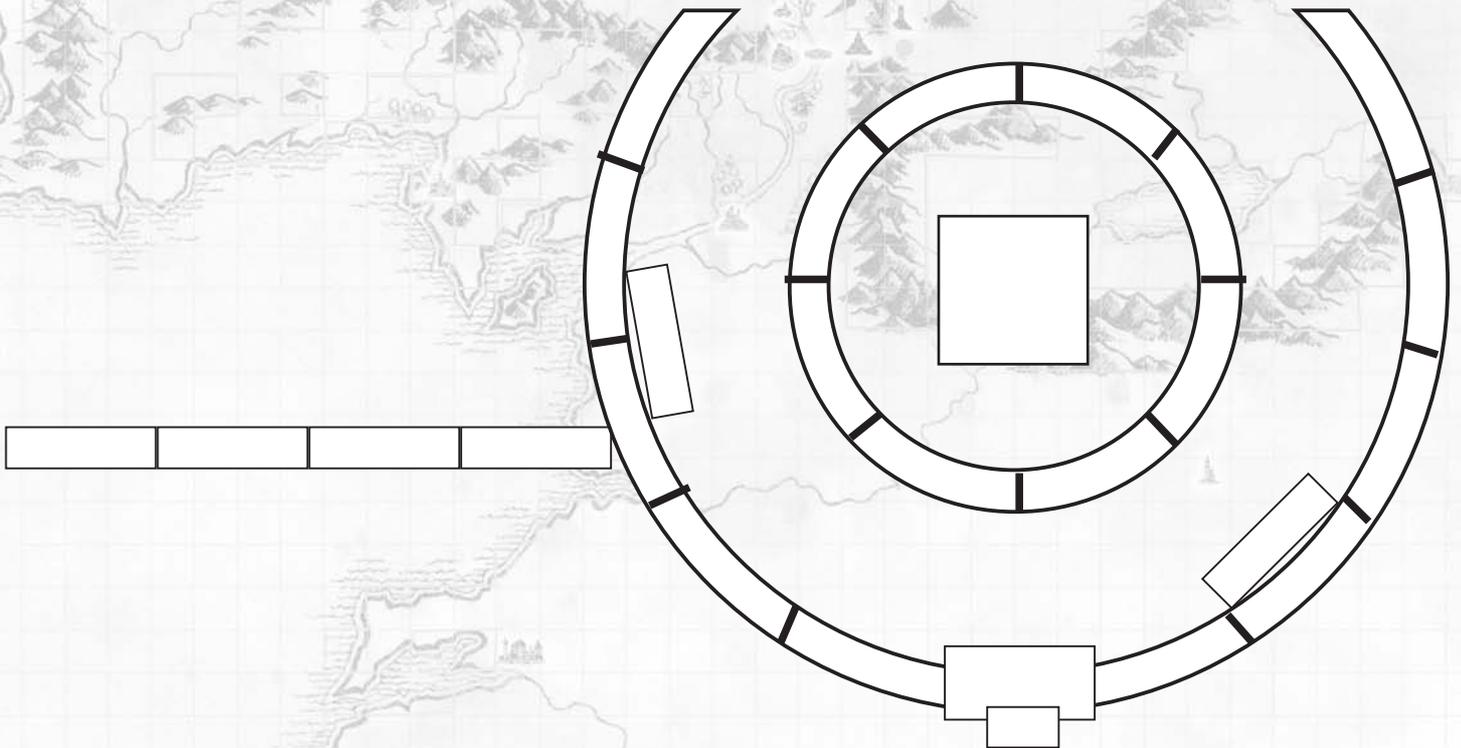
- Edoras



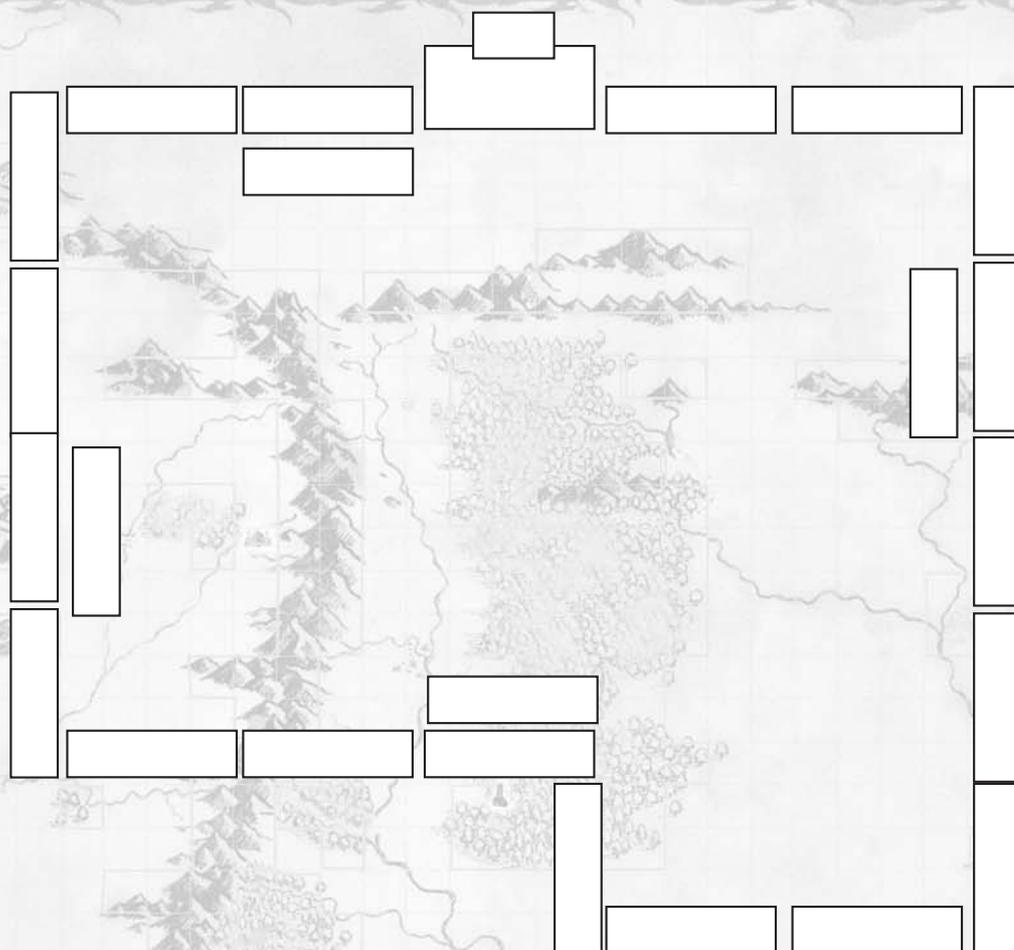
- Fondcombe



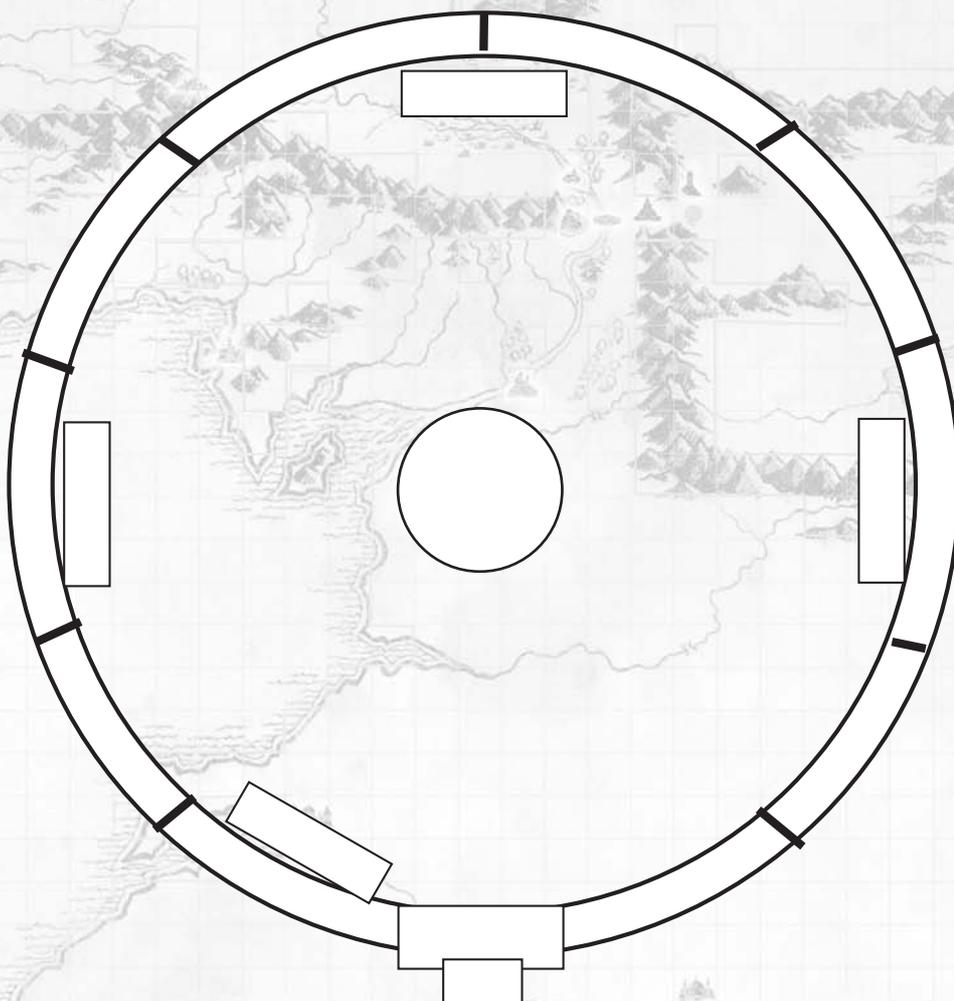
- Gouffre de Helm



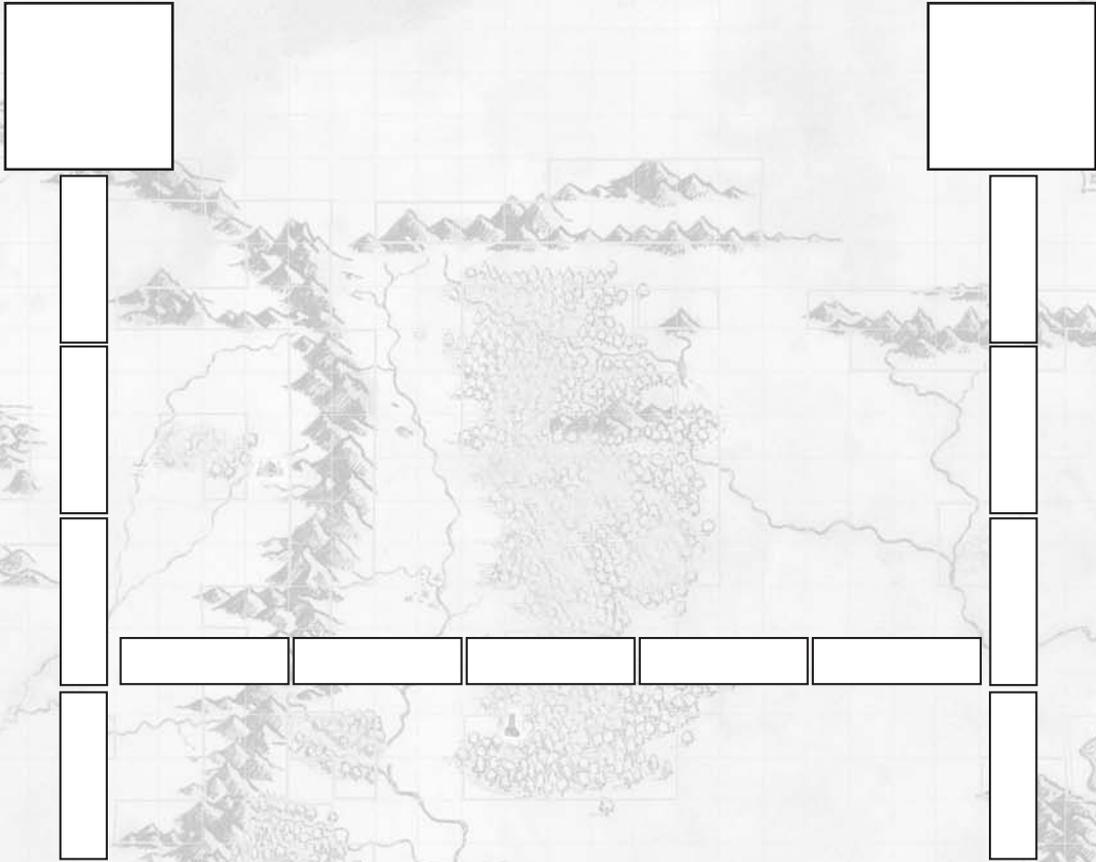
- Hidar



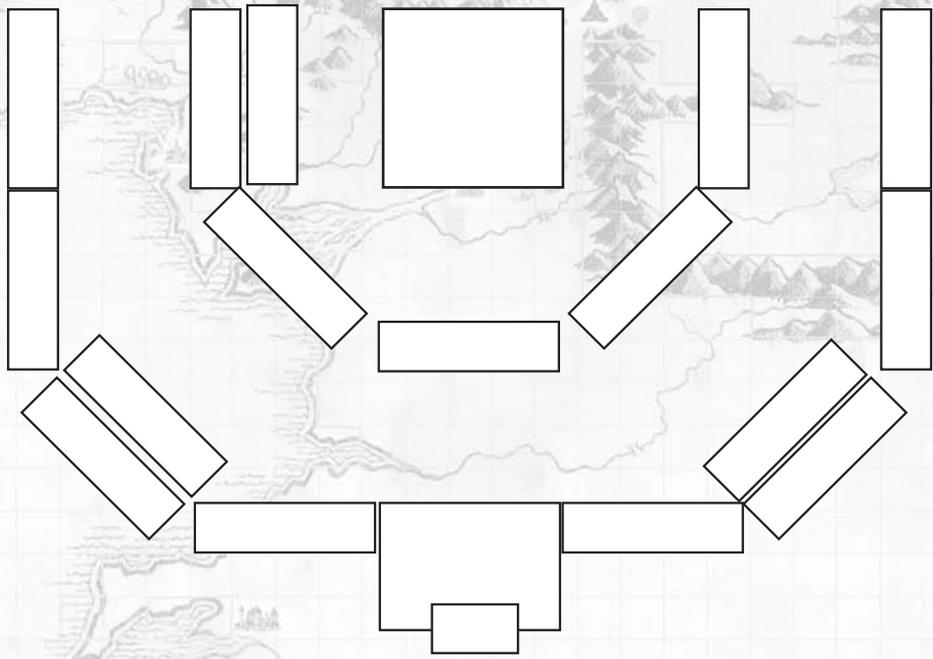
- Isengard



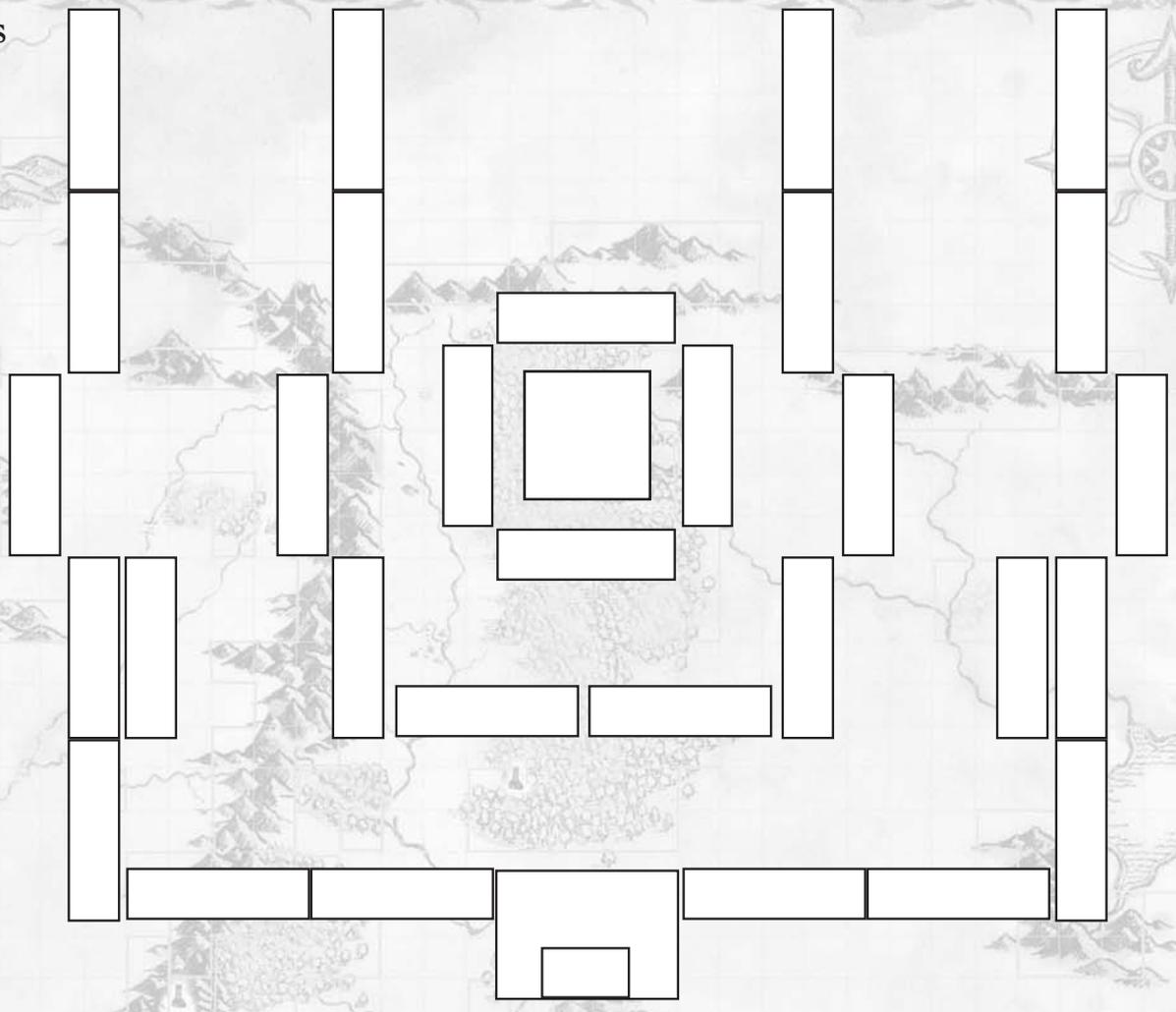
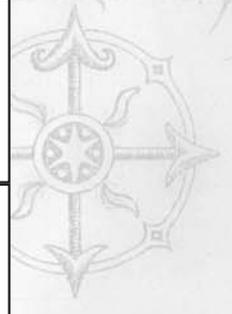
- La porte noire



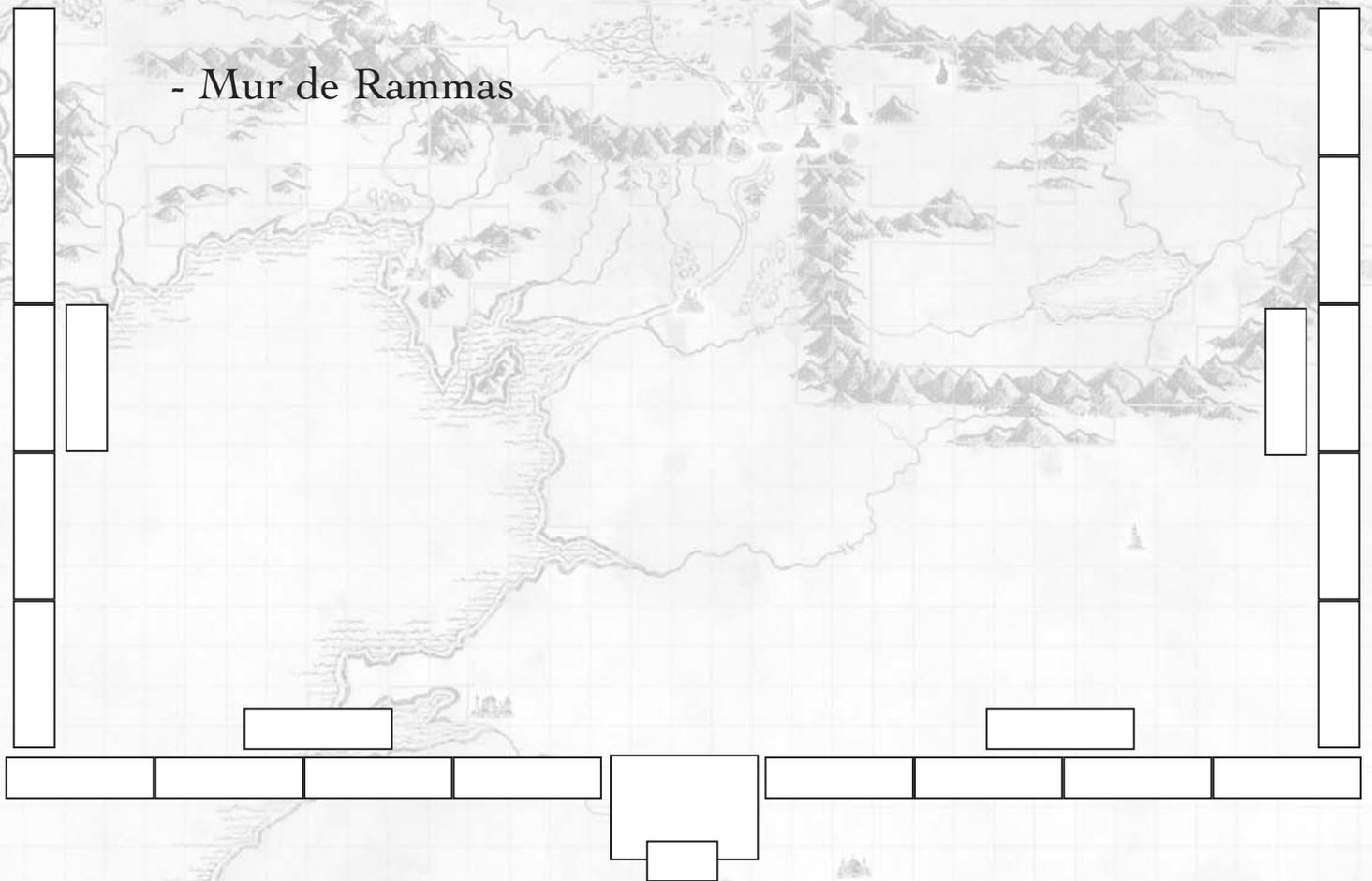
- Minas Morgul



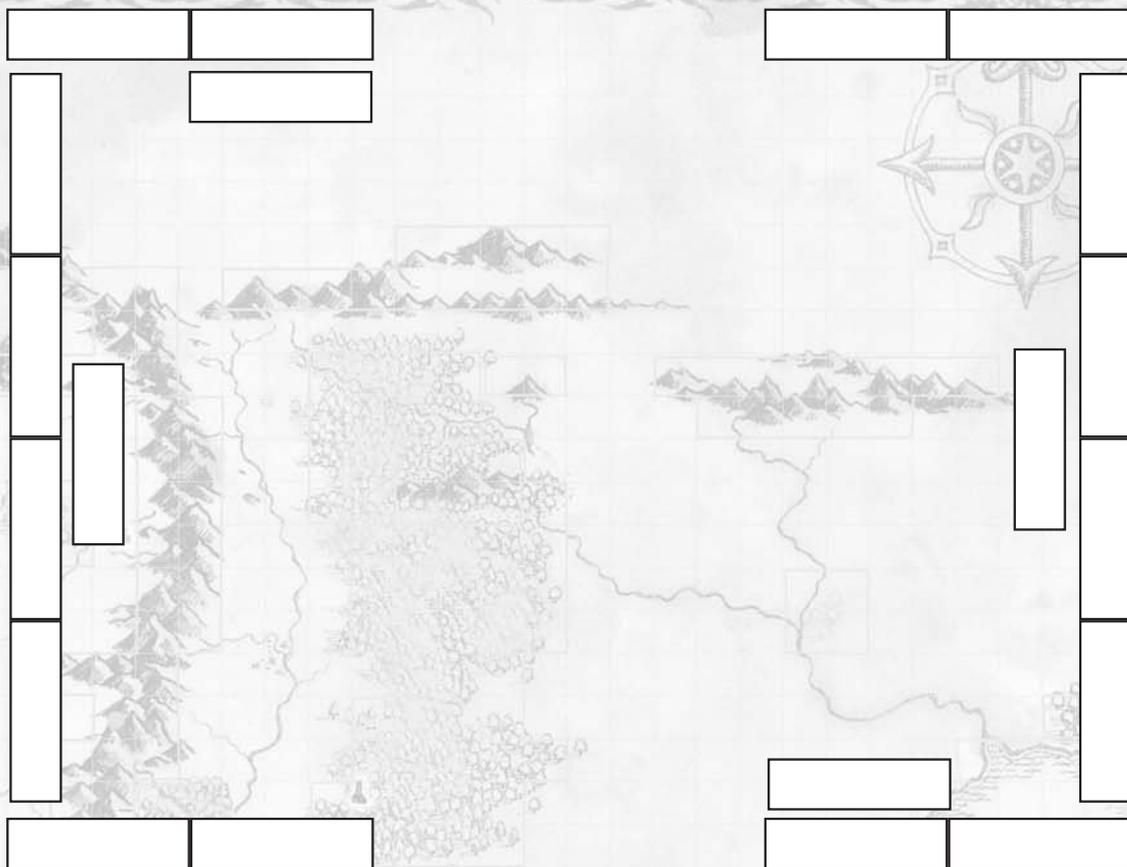
- Minas  
Tirith



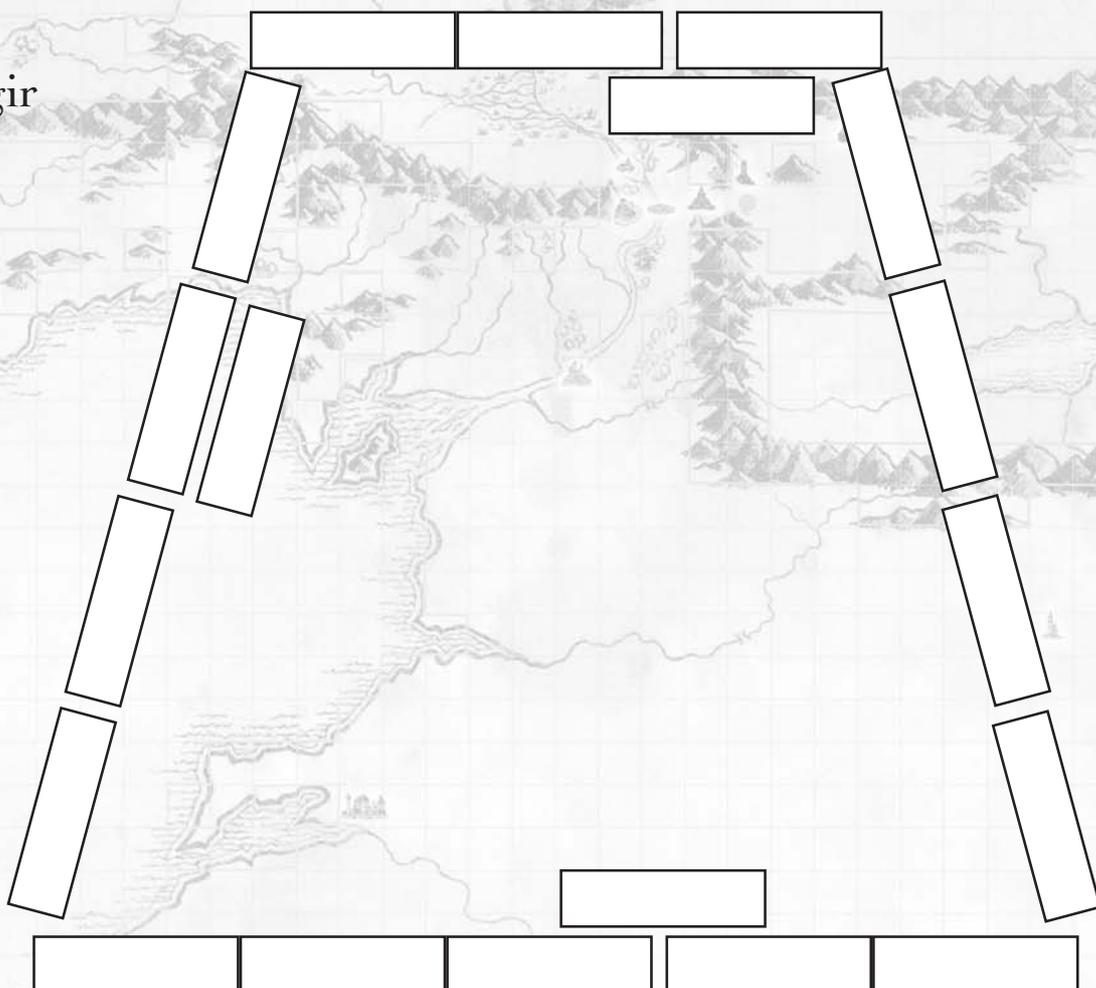
- Mur de Rammas



- Osgiliath



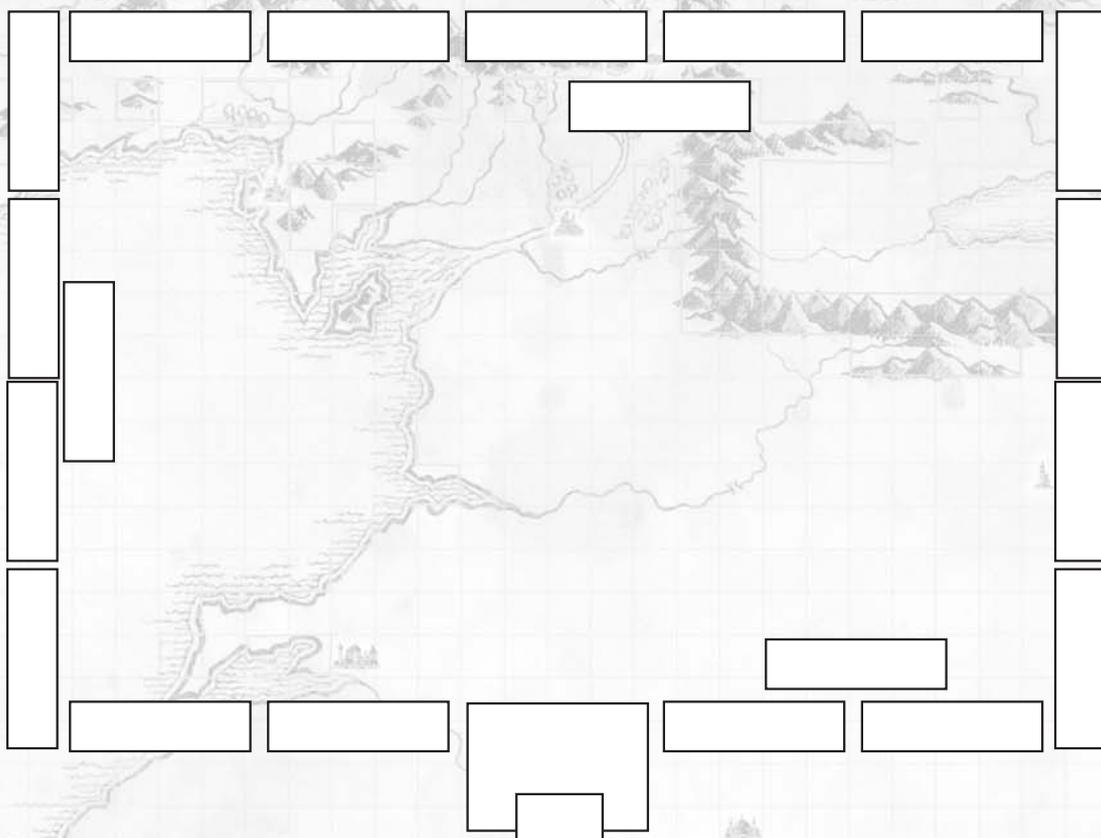
- Pelargir



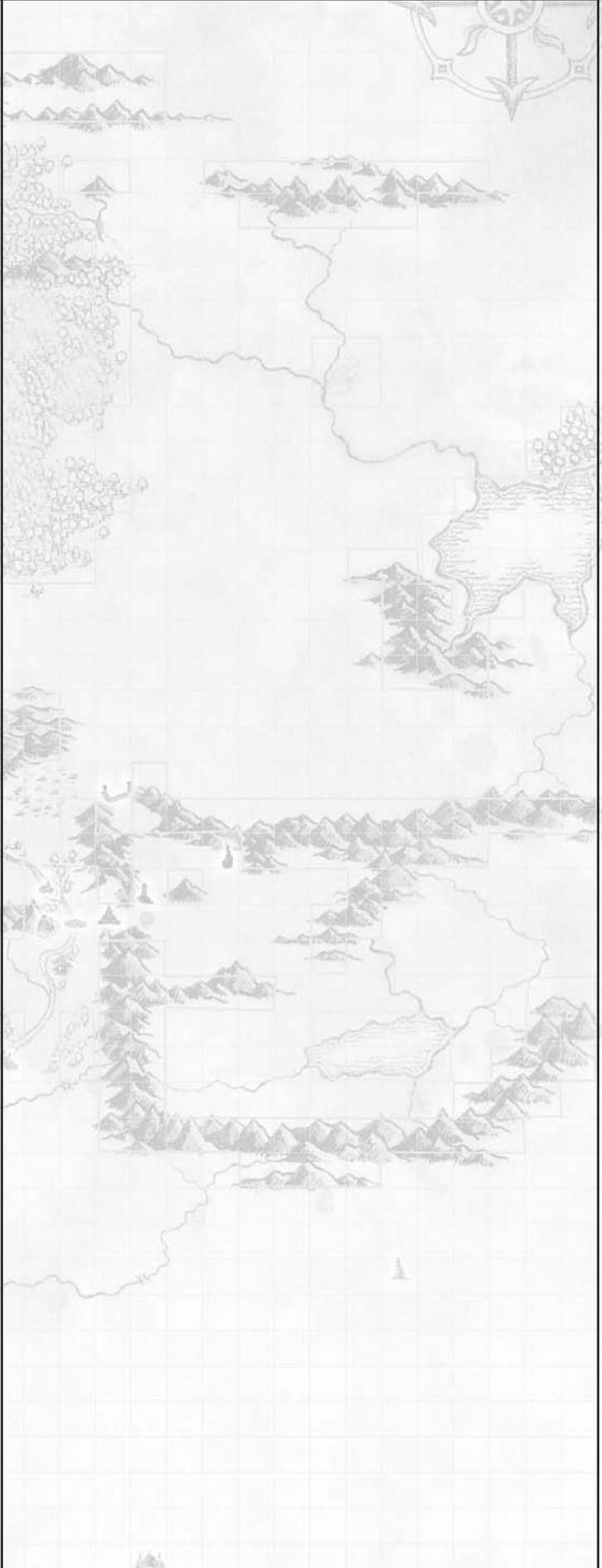
- Umbar



- Varnakh



# Tableau des points de renfort

<i>Forces du bien</i>	<i>Forces du mal</i>
	

# La bataille de notre temps

Une campagne créée, imaginée par Nico Le Blond  
avec des idées piquées à Thierry La Fronde  
<http://nicoleblond.free.fr>

Photo de couverture : Nico Le Blond

Photos : Fabrice "Fyndhorn Elder" Lemainque  
<http://fabrice.lemainque.free.fr>  
*"Un grand merci pour les photos"*

<http://fr.games-workshop.com>

<http://palantir.sdagw.free.fr>

[www.lepalantir-forum.fr.st](http://www.lepalantir-forum.fr.st)

[www.warhammer-forum.com](http://www.warhammer-forum.com)



Les scénarios, idées présentées dans cette campagne sont une libre interprétation de l'œuvre de Tolkien. Certains événements ou idées sont adaptées. Libre à vous de jouer la campagne telle qu'elle est présentée ou de respecter au plus prêt l'histoire et de réadapter les règles. Certains scénarios sont inspirés des magazines édités par les Editions Atlas, des suppléments édités par Games Workshop ou le magazine White Dwarf.