

Scénario: À l'Ombre du Pic de Starkhorn

ROHAN

Les garde de la patrouille postés à la frontière sud du Rohan sont venus enterrer et rendre hommage à leur capitaine dans un cimetière isolé à quelques lieues des habitations les plus proches. Le soleil basculant lentement derrière le Pic du Starkhorn qui surplombe le passage de Dunharrow, c'est le heaume contre le coeur et les yeux larmoyants que les hommes de La Marche entendre trois fois le cor des éclaireurs. Des orques d'Isengard. Ceux-là même responsables de la perte de leur capitaine.

Déploiement

L'armée du Rohan est entièrement déployée dans un rayon de 1" du cimetière. Elle peut être déployée dans le cimetière. L'armée du Rohan doit être déployée en premier.

Règles spéciales

Respectueux de leurs morts, les guerriers de l'armée du Rohan comptent les tombes comme un terrain infranchissable à moins que ce ne soit pour effectuer un mouvement de charge, de retraite, ou soient repoussés lors d'un combat.

ISENGARD

Mis en déroute par les hommes du Rohan dans la matinée alors qu'ils pillaient une ferme et dévoraient leurs habitants, la bande d'Uruk-hai a suivi la trace de ces sales chiens galeux, attendant une opportunité pour prendre leur revanche. La Main Blanche ne tolérerait pas qu'ils rentrent en Isengard sans avoir diminué les forces de la Marche.

Déploiement

L'armée d'Isengard doit être déployée dans un rayon de 6" du bord de table le plus éloigné du cimetière. Elle obtient automatiquement l'initiative lors du premier tour.

Règles spéciales

Attendant la nuit pour attaquer, l'armée d'Isengard a été repérée trop tôt par les éclaireurs du Rohan. La pénombre s'installe, mais est insuffisante pour cacher l'avancée des Uruk-hai. Au début de chaque tour, et ce dès le premier, le compteur nuit recule de 1.

Compteur nuit: Il s'agit d'un D20 qui doit être lancé au début de la partie. Si son résultat est inférieur à 10, relancez-le. Le résultat ainsi obtenu indique l'avancée du crépuscule, et indique aussi la distance maximale de visibilité nécessaire pour prendre une figurine pour cible lors d'un tir, d'une charge, ou de la manifestation d'un pouvoir magique.

N'importe quelle figurine du Rohan ou de l'Isengard peut choisir d'allumer une torche, qui compte alors comme une arme de base à une main, et fait ignorer les règles de visibilité réduites à cause de la nuit à son porteur ainsi qu'à toutes les figurines amies comme ennemies située dans un rayon de 3".

DUNHARROW

L'armée des morts ne quitte que rarement les montagnes, laissant s'écouler les années dans les regrets de leur trahison d'antan. Cependant, le vacarme des combats et la proximité de ces vivants les a sorti de leur torpeur, et ils comptent bien y mettre un terme avant de retourner se terrer sous la montagne.

Déploiement

Une fois le premier combat au corps à corps entre l'Isengard et le Rohan engagé, la règle suivante s'applique: Lors de la phase d'initiative, lorsque le résultat des dés d'initiative du Rohan et de l'Isengard obtiennent un résultat égal, l'armée des morts de Dunharrow se déploie dans un rayon de 6" de n'importe quels bords de table.

Considérez que le résultat du dé le plus faible obtient un bonus de +1 pour chaque figurine tuée durant la partie, uniquement pour déclencher l'arrivée de l'armée des morts et non l'initiative.

L'armée des morts compte comme ayant eu le résultat le plus bas au jet d'initiative lors du tour où elle est déployée.

Règles spéciales

L'armée des morts est un amas de spectres silencieux dégageant une pâle lueur. Prendre pour cible un guerrier de l'armée des morts ignore les règles de visibilité imposée par la pénombre.

Profil

Guerrier des Morts.....14pts

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

Équipement: Armure et épée ou hache.

Options:

Bannière.....25pts

Lance.....1pt

Bouclier.....1pt

Marche Spectrale: Cette figurine peut se déplacer sans pénalité à travers tout type de terrain. Elle ne peut pas terminer un mouvement dans un terrain infranchissable.

Lame Spectrale: Les attaques effectuées par cette figurine utilisent la valeur de Bravoure de leur cible au lieu de sa valeur de Défense.

Terreur: Cette figurine est un <ennemi terrifiant>.