

# LE ROHAN EN FLAMMES

UNE CAMPAGNE POUR LE JEU DE BATAILLE LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

*La trahison de Saroumane est révélée au grand jour alors que ses troupes se massent pour fondre sur le Rohan encore mal préparé pour cette guerre. Les fiers Rohirrim parviendront-ils à défaire les terribles armées du maître de la Main Blanche ?*

Le Rohan en Flammes est une campagne sur carte qui s'inspire très largement de la campagne proposée par le magazine White Dwarf numéro 164 : « La Bataille de la Terre du Milieu » mais qui ne se consacre qu'aux combats du Rohan contre les troupes de l'Isengard. Elle est prévue pour deux joueurs (ou tout au moins deux camps qui peuvent avoir chacun plus d'un joueur).

## 1. LA CAMPAGNE SUR CARTE

A la différence d'une campagne *scriptée* pour laquelle les scénarios s'enchaînent selon un ordre prédéterminée et racontent leur propre histoire, dans une campagne sur carte les adversaires suivent le mouvement de leurs armées sur une carte représentant l'ensemble des territoires convoités et conduisent les combats lorsque deux armées ennemies occupent le même hexagone.

Il y a deux parties distinctes : le **Tour de Campagne** pendant lequel les joueurs récoltent des ressources, déplacent leurs armées ou les modifient et le **Tour de Bataille** pendant lequel les joueurs résolvent l'ensemble des combats éventuels.

Lorsque le **Tour de Campagne** est terminé, un nouveau débute. La campagne est prévue pour 15 tours.

## 2. ÉLÉMENTS DE LA CAMPAGNE

Outre les figurines, le livre de règles et ses suppléments éventuels (nous conseillons « Légions de la Terre du Milieu » et « Les Deux Tours »), les joueurs doivent avoir un exemplaire de la carte de campagne (vous la trouverez à la fin des règles) et des marqueurs pour cette dernière.

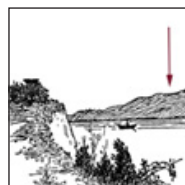
### 2.1 LES PIONS



**Pion Armée** : ces marqueurs représentent les armées en présence sur la carte. Chaque nation peut avoir jusqu'à 6 armées simultanément sur la carte. Le verso du pion Armée, barré d'une bande rouge, indique une armée démoralisée.



**Pion de contrôle** : ces marqueurs hexagonaux sont destinés à marquer le contrôle des hexagones ressources sur la carte.



**Marqueur de rive** : ce marqueur permet d'indiquer sur quelle rive d'une rivière ou d'un fleuve se trouve une armée.

### 2.2 LA CARTE

Une grille hexagonale est imprimée sur la carte, elle permet de déplacer les armées et de connaître les possessions d'hexagone ressource et les lieux de combat. Certains éléments de la carte sont importants et influent sur les déplacements. On considère que le terrain d'un hexagone est celui dont la représentation est majoritaire dans l'hexagone.

**Plaine** : ces hexagones ne nécessitent pas de jet d'exploration (voir plus loin). Il s'agit du terrain de base à moins que d'autres éléments ne viennent modifier cela. A noter que les collines parfois représentées sont considérées comme de la plaine et ne modifient donc pas le mouvement.

**Forêt** : ces hexagones nécessitent un jet d'exploration.

**Montagnes** : ces hexagones nécessitent un jet d'exploration. Si une chaîne de montagne occupe la totalité d'un côté d'hexagone même si ce n'est pas le terrain majoritaire de l'hexagone, on considère qu'il s'agit d'un hexagone de montagne pour le jet d'exploration si le mouvement traverse ce côté d'hexagone. Par exemple, le passage de 0411 à 0412 (et inversement) oblige à un jet d'exploration en

utilisant le terrain de montagne, de même pour le passage 0312/0412.

**Rivière** : toute unité qui lors de son mouvement traverse obligatoirement une rivière doit faire un jet d'exploration pour celle-ci. A noter que bien qu'incomplète, l'Isen bloque le passage de 0308 vers 0408 ce qui rend d'autant plus nécessaire le contrôle du Gué de l'Isen. Les joueurs peuvent indiquer sur quelle rive se trouve une armée par un marqueur de rive. Voir aussi 5.3.1.3.

**Fleuve** : certains cours d'eau sont tellement vifs ou importants qu'ils comptent comme des fleuves et nécessitent un jet d'exploration dès lors qu'un mouvement oblige à les traverser. Un fleuve est souvent un obstacle très difficile à franchir. Les joueurs peuvent indiquer sur quelle rive se trouve une armée par un marqueur de rive. Voir aussi 5.3.1.3.

**Gué** : il permet de traverser une rivière ou un fleuve sans avoir besoin de faire de jet d'exploration (à moins que l'hexagone de destination en requière un). Une unité sur un gué est considérée comme étant sur les deux rives de la rivière/fleuve en ce qui concerne les mouvements ennemis (l'armée ennemie n'a donc pas besoin de faire un jet de traversée éventuel pour combattre l'armée amie).

**Marais** : ces hexagones nécessitent un jet d'exploration.

**Hexagone Ressource** : Ils sont représentés par des hexagones colorés. Les hexagones ressources verts sont contrôlés par le Rohan au début du jeu, les blancs par l'Isengard. La possession d'un hexagone ressource permet de prétendre à des renforts lors de la phase de renfort.

**Capitale** : Orthanc est la capitale de l'Isengard, Edoras est la capitale du Rohan. Elles apportent des points ressources bonus si elles sont contrôlées respectivement par l'Isengard et le Rohan.

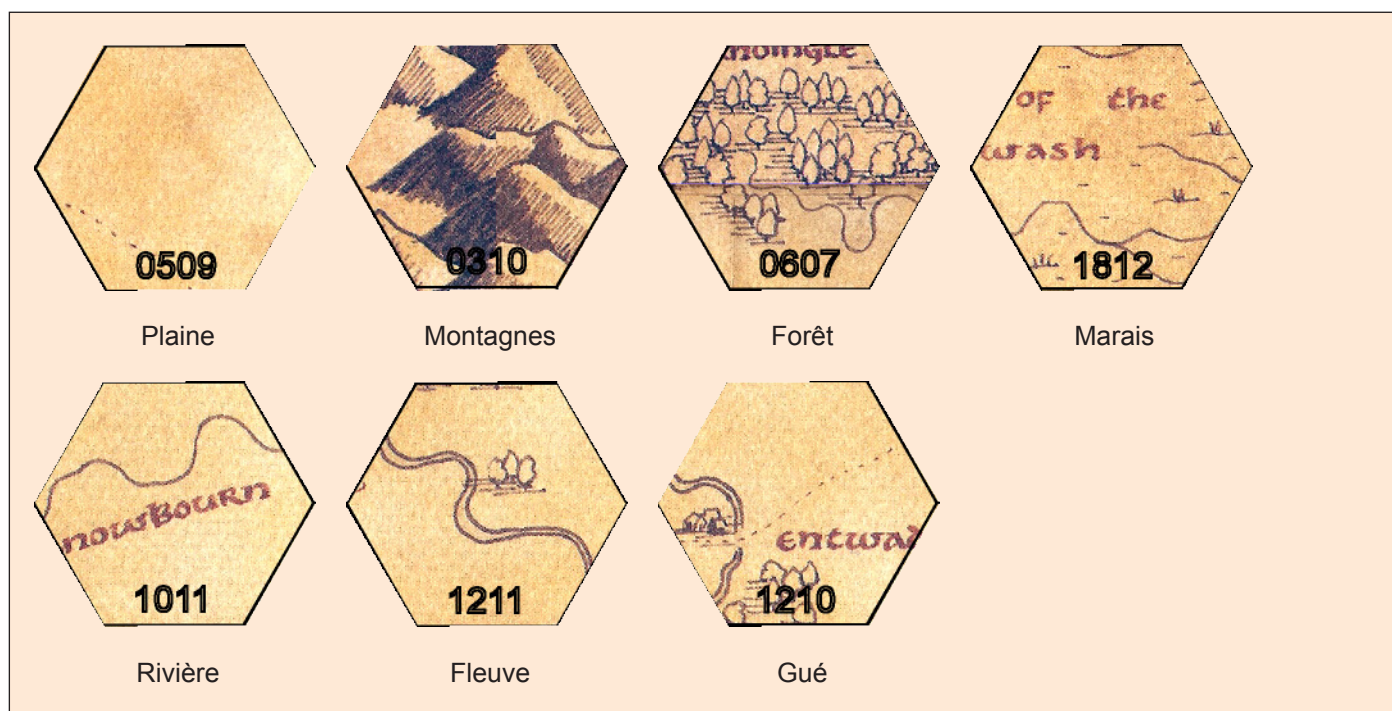
**Forteresse** : Orthanc et le Gouffre d'Helm sont des forteresses. Elles peuvent être assiégées (voir 6.2). Une forteresse dispose d'une Garnison si elle n'est pas occupée par une armée.

**Place Forte** : Edoras est une place forte, c'est-à-dire qu'elles possèdent des fortifications mais bien moins impressionnantes que celles d'une forteresse. Elle peut être également assiégée. Une place forte dispose d'une Garnison si elle n'est pas occupée par une armée.

### 3. MISE EN PLACE

Au début du jeu, le joueur qui dirige le Rohan (qui sera ensuite désigné simplement par le Rohan) dispose de deux armées de 300 points dont l'une d'elle se trouve obligatoirement au Gué de l'Isen (0309). La seconde armée est placée au choix du joueur sur un hexagone ressource du Rohan.

Le joueur qui dirige l'Isengard (désigné simplement Isengard ou la Main Blanche) dispose de trois armées distinctes au début de jeu, chacune de 300 points. Les deux premières sont placées à Orthanc, la troisième est placée dans l'hexagone ressource du Pays de Dun. L'Isengard dispose de moins de ressources que le Rohan mais a eu le temps de se préparer à la guerre, il devra cependant rapidement prendre du terrain s'il ne veut pas voir le Rohan se renforcer trop vite.



Le marqueur tour est placé de façon à indiquer le premier tour. Les pions Armée restants et les marqueurs de contrôle sont mis de côté.

## 4. LES ARMÉES

Les armées devront être créées en utilisant les listes de base de ces deux protagonistes ou celles trouvées dans le manuel « Légions de la Terre du Milieu ». Les troupes alliées sont autorisées mais ne peuvent représenter plus de 30% des troupes déployées sur le terrain. Ainsi une armée de 300 points ne peut comporter plus de 90 points de troupes alliées.

Une fois qu'une armée a été déployée sur le terrain en vue d'un tour de bataille, sa composition ne pourra être changée. Elle pourra recevoir des troupes en renfort ou échanger avec une autre armée avec laquelle elle serait empilée mais ne peut être modifiée autrement pour un combat suivant. Tant qu'une armée n'a pas combattu, sa composition n'a pas besoin d'être déterminée ou annoncée.

Au maximum, deux armées alliées peuvent se trouver empilées à la fin de leur tour de mouvement. Elles restent distinctes à moins d'être fusionnées lors d'un tour ultérieur. La limite d'empilement théorique est donc de 1500 points pour un camp (deux armées de 750 points). Les armées empilées se déplacent séparément et peuvent être interceptées séparément (voir 5.3.2). Dans le cas des Forteresses et des Places Fortes, une Armée au maximum peut être considérée comme occupant la Forteresse ou la Place Forte. Si un tel hexagone contient deux Armées, la seconde est considérée à l'extérieur des protections mais elle interviendra en tant que renfort en cas de combat.

Une armée compte un maximum de 750 points et un minimum de 300 points. Une armée qui compte moins de 300 points est *démoralisée*. Son pion est retourné sur sa face verso barrée de rouge. Une armée démoralisée ne peut attaquer ou intercepter. Elle peut toujours tenter une évaison / retraite ou se déplacer mais toujours en se rapprochant de sa capitale (en nombre d'hexagones) si celle-ci est sous son contrôle, sinon vers l'hexagone ressource contrôlé le plus proche. Elle peut être renforcée ou fusionnée avec une armée avec laquelle elle est empilée en début de tour. Lorsqu'elle atteint à nouveau 300 points, une armée démoralisée redevient une armée normale, son pion est remis sur sa face recto.

Un héros nommé qui se trouve sur la liste d'une armée ne peut être incorporé à une autre armée dont on établit la liste pour un combat. Autrement dit, un héros nommé ne peut

se trouver que sur une seule liste d'armée.

Les pertes subies par une armée lors d'un tour de bataille sont définitives. Si un héros nommé meurt lors d'une bataille, il ne pourra plus être recruté par la suite.

## 5. TOUR DE CAMPAGNE

### 5.1 INITIATIVE

Lors du premier tour, c'est la Main Blanche qui détient l'initiative. Tous les tours à compter du tour 2, les joueurs doivent déterminer qui a l'initiative. Chacun d'eux lance un dé. **Le joueur qui a gagné le plus de batailles pendant le tour obtient un modificateur de +1.** Celui qui obtient le plus haut résultat emporte l'initiative, en cas d'égalité c'est le joueur qui avait l'initiative qui la conserve.

Le joueur qui a l'initiative effectue son *Tour de Campagne* avant de passer la main au joueur qui n'a pas l'initiative. Chaque joueur effectue l'intégralité de son tour de campagne avant de passer la main. Un tour de campagne de joueur comprend les phases suivantes :

- Collecte des Ressources
- Opérations des Armées
- Distribution des points de ressources
- Batailles
- Contrôle des Hexagones Ressource

### 5.2 COLLECTE DES RESSOURCES

Pour chaque hexagone ressource qu'il contrôle, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 4+, il obtient 100 points pour renforcer ses unités. Les ressources non dépensées pendant un tour sont conservées pour les tours suivants.

Si un joueur contrôle sa capitale il obtient 100 points de ressources supplémentaires, il effectue normalement le jet de dé pour sa capitale (ainsi une capitale donne 100 à 200 points de ressources par tour).

Les points de ressources ne sont pas transférables d'un tour sur l'autre. Ce qui veut dire que si un joueur a moins de 300 points de ressource, il perdra ses points s'il n'a pas une Armée sur un hexagone ressource capable d'être renforcée à concurrence des points dont il dispose.



## 5.3 ORDRES AUX ARMÉES

Plusieurs actions sont possibles avec les armées. Le plus souvent, le joueur déplacera ses armées pour conquérir des hexagones ressources. Il peut également fusionner ou échanger des troupes entre deux armées empilées au début du tour.

### 5.3.1 Déplacement

Les armées se déplacent à tour de rôle même si elles sont empilées. Une armée doit accomplir tout son mouvement avant que le joueur ne déplace une autre armée.

Les armées se déplacent d'un hexagone à la fois vers un hexagone adjacent qui leur est accessible. Entrer dans un hexagone occupé par un pion Armée ennemi stoppe le mouvement. Il est possible de traverser un hexagone occupé par deux armées alliées empilées à condition de ne pas s'arrêter sur l'hexagone.

Si suite à un jet d'exploration ou de marche forcée, l'armée excédentaire ne peut plus se déplacer, elle est remise sur le dernier hexagone occupé avant d'entrer dans l'hexagone dont le maximum d'empilement est atteint (on ne peut avoir plus de deux armées alliées à la fin de leur mouvement dans un hexagone, si un joueur veut échanger des positions entre ses armées, il doit commencer par les hexagones com-

portant déjà deux armées).

#### TABLEAU D'EXPLORATION

PLAINE	AUTOMATIQUE
FORÊT	2+
MARAIS	3+
MONTAGNES	4+
RIVIERE	5+
FLEUVE	6+

#### 5.3.1.1 Jet d'exploration

Avant de se déplacer dans un hexagone qui n'est pas un hexagone de plaine, le joueur doit effectuer un jet d'exploration pour son armée.

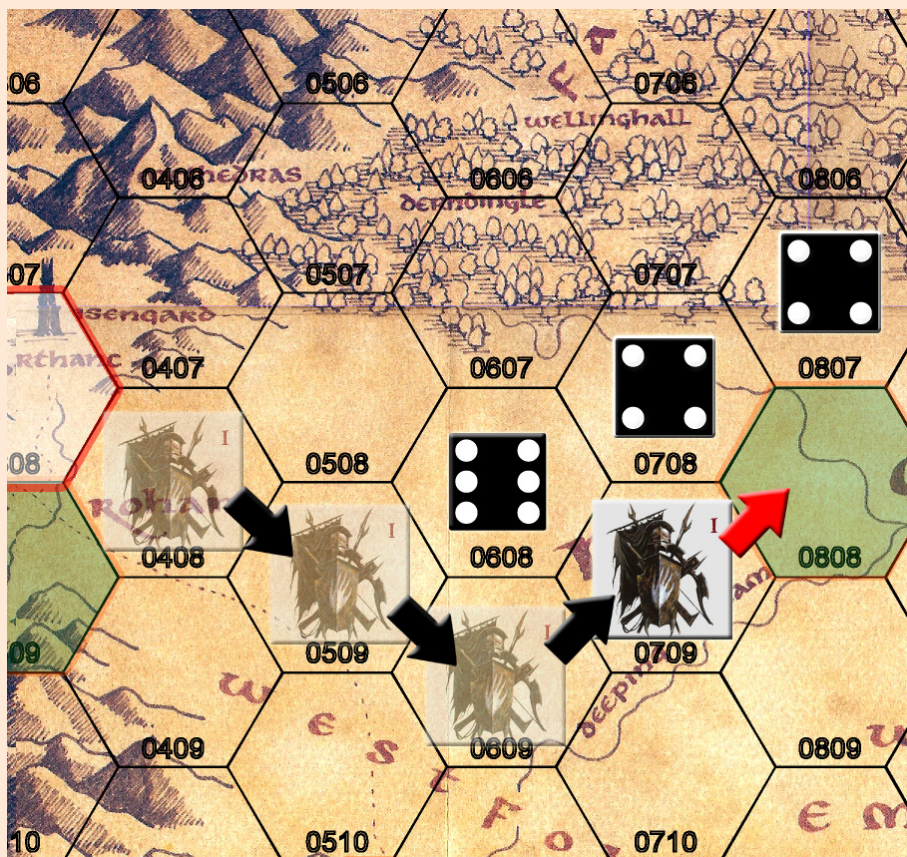
Si celui-ci est un échec, le mouvement de l'armée est stoppé (elle peut ne pas s'être déplacée du tout pendant ce tour). L'Armée obtient un bonus de +1 à son prochain jet d'exploration à condition que l'Armée essaye de passer toujours par le même côté d'hexagone lors de son mouvement suivant. En cas de nouvel échec, elle obtient à nouveau +1 à son jet (cumulatif) jusqu'à un maximum de +3. Dès que l'Armée se déplace ou réussit son jet, elle perd son bonus

#### EXEMPLE DE MARCHÉ FORCÉE

L'armée de l'sengard se déplace de 0408 à 0509, il s'agit de son premier hexagone de déplacement, celui-ci est donc automatiquement réussi (de plus comme il s'agit d'un hexagone de plaine, il n'y a pas de jet d'exploration). Pour se déplacer de 0509 à 0609, le joueur lance un dé et obtient 6 (score à battre 3+), il déplace donc l'armée d'un deuxième hexagone (il n'y a pas de jet d'exploration puisqu'il s'agit encore d'un hexagone de plaine).

L'armée poursuit son mouvement vers 0709, elle obtient un 4 sur le dé (score à battre 4+). Pour son dernier mouvement possible, elle tente d'atteindre 0808 mais obtient à nouveau un 4 ce qui est insuffisant (score à battre 5+), elle stoppe donc son mouvement en 0709.

A noter que pour un déplacement en plaine comme ici, il n'y a jamais de jet d'exploration.



d'exploration.

Si le jet est un succès et que l'Armée peut se déplacer (c'est à dire qu'elle réussit son jet de marche forcée ou qu'elle n'a pas besoin d'en faire un), elle poursuit son mouvement normalement.

**Le jet d'exploration est modifiée par +1 pour les troupes de l'Isengard** (leurs éclaireurs et la rusticité de leurs troupes leur permet de plus facilement trouver des voies de passage et leur logistique est plus simple).

5.3.1.2 Jet de Marche forcée

Une armée peut toujours se déplacer d'un hexagone au moins (si elle réussit son jet d'exploration). Elle peut tenter de se déplacer jusqu'à un maximum de 4 hexagones en faisant un jet de marche forcée. La difficulté augmente avec le nombre d'hexagones traversés. Si le joueur réussit le jet de marche forcée, il peut déplacer son armée, sinon le mouvement de cette dernière est terminé.

TABLEAU DE MARCHÉ FORCÉE	
1er HEXAGONE	AUTOMATIQUE
2e HEXAGONE	3+
3e HEXAGONE	4+
4e HEXAGONE	5+

**Le Rohan bénéficie d'un bonus de +1 pour ses jets de marche forcée.**

5.3.1.3 Rivières et Fleuves

Lorsqu'une armée veut avancer dans un hexagone contenant une rivière ou un fleuve et souhaite s'y arrêter, elle peut tenter de traverser le cours d'eau avant son arrêt. Pour ce faire, on lance un jet d'exploration pour la rivière ou le fleuve. En cas de réussite, l'armée s'arrête sur l'hexagone et est considérée comme ayant franchi le cours d'eau (on peut poser dessus un *marqueur de rive* adéquat). En cas d'échec, l'armée n'aura pas franchi le cours d'eau et pourra s'arrêter dans l'hexagone seulement si son jet est au moins égal au jet d'exploration nécessité par le terrain de l'hexagone en plus du cours d'eau.

*Exemple : une armée venant de 2012 et 1912 peut décider de tenter de franchir le fleuve. Elle lance son jet d'exploration et fait 4. Elle peut avancer puisque le marais demande un résultat de 3+, elle n'aura cependant pas franchi le fleuve.*

Si une armée souhaite franchir un hexagone contenant une rivière ou un fleuve, elle doit d'abord faire son jet d'exploration pour entrer dans l'hexagone. Pour en sortir en traversant le cours d'eau, elle doit faire un nouveau jet d'exploration avec une difficulté de 5+ (rivière) ou 6+ (fleuve) et éventuellement son jet de marche forcée. En cas d'échec de l'un ou de l'autre, l'armée reste dans l'hexagone sans avoir franchi le cours d'eau. En cas de réussite du (des) jet(s), elle entre dans l'hexagone suivant sans jet supplémentaire.

Dans le cas où une armée veut entrer dans un hexagone de rivière/fleuve occupé par une armée ennemie sans passer par un gué, elle doit se trouver du même côté de rive que l'armée ennemie. Si l'armée ennemie est de l'autre côté de la rivière ou du fleuve, le joueur doit réussir son jet d'exploration comme ci-dessus afin de traverser le cours d'eau sinon son armée ne peut entrer dans l'hexagone et finit son tour. Si le joueur réussit son jet et que l'armée ennemie parvient à retraiter, le joueur peut continuer à déplacer son armée selon les règles habituelles.

5.3.2 Interception

Une armée qui se déplace peut être intercepté par une armée ennemie adjacente à l'hexagone dans lequel elle vient d'entrer, si cet hexagone ne contient aucune autre armée

TABLEAU D'INTERCEPTION	
ROHAN	+1
SAROUMANE, HEROS LEGENDAIRE, THEODEN	+1
INTERCEPTION DANS UNE FORET	-1
INTERCEPTION DANS UN MARAIS	-2
INTERCEPTION DANS LES MONTAGNES	-3

(amie ou ennemie). Le joueur non actif peut arrêter le mouvement de l'armée et déclarer une tentative d'interception (le joueur actif doit lui laisser le temps de déclarer ses interceptions).

**On ne peut intercepter si le mouvement de l'armée qui intercepte traverse une rivière ou un fleuve.**

Le joueur qui intercepte lance alors 1d6 avec les modificateurs inscrits sur la table d'interception, les modificateurs sont cumulatifs d'une ligne sur l'autre mais pas sur une ligne (par exemple, une armée du Rohan avec Aragorn et Théo-



### EXEMPLE DE TENTATIVE D'INTERCEPTION

L'armée de l'Isengard se déplace de 0409 à 0510. Elle devient alors adjacente à la 1ère Armée du Rohan. Le joueur du Rohan décide alors d'intercepter l'armée de la Main Blanche. Il lance un dé et obtient 2, ce qui est insuffisant (malgré le bonus de +1) pour intercepter l'armée ennemie. Le joueur de la Main Blanche peut alors décider de poursuivre sa route avec cette armée.

### EXEMPLE DE TENTATIVE D'ÉVASION

La première armée de l'Isengard poursuit sa route (on considère qu'elle a réussi son jet de marche forcée), elle tente d'occuper 0610 et doit donc traverser la rivière puisque la 2<sup>e</sup> armée du Rohan s'y trouve mais sur l'autre rive. Le joueur obtient 4 sur son dé, avec le modificateur de +1 attribué à l'Isengard le résultat passe à 5, ce qui est suffisant pour franchir la rivière. L'armée entre donc dans l'hexagone 0610.

Le joueur du Rohan décide de tenter de faire reculer sa 2<sup>e</sup> armée déjà démoralisée. Il obtient un 6 sur son dé, ce qui est amplement suffisant. Les Rohirrim reculent donc sur l'hexagone 0711.

L'armée de l'Isengard peut alors si elle le désire tenter de poursuivre sa route.

den aura +2 à son jet d'interception et non +3). Sur un résultat de 5+, l'interception est réussie.

L'Armée qui intercepte n'a pas besoin de faire de jet d'exploration, dès lors que son jet d'interception est réussi, elle entre dans l'hexagone occupé par l'armée ennemie interceptée et stoppe le mouvement de celle-ci.

*Note : l'interception dans un hexagone de montagnes est impossible à moins de bénéficier du bonus du Rohan et de la présence de Theoden ou d'un Héros Légendaire.*

Une armée ne peut tenter qu'une seule interception par

**Tour de Campagne**, qu'elle soit réussie ou non. Une armée peut être la cible d'un nombre quelconque de tentative d'interception au cours de son mouvement. Mais une seule interception réussie ne peut avoir lieu sur un hexagone donnée quelle que soit le nombre d'armées qui peuvent tenter une interception.

### 5.3.3 Evasion/Retraite

Une armée qui vient d'être interceptée peut tenter une évasion, de même qu'une armée dont l'hexagone vient d'être occupé par une armée ennemie peut tenter une retraite avant le combat (à noter que cette tentative ne peut être

## TABLEAU DES EVASIONS/RE-TRAITES

ISENGARD	+1
SAROUMANE	+1
HEROS LEGENDAIRE, THEODEN	-1
RETRAITE VERS UN HEXAGONE DE MARAIS*	-1
RETRAITE VERS UN HEXAGONE DE MONTAGNES*	-2

\* NE CONCERNE QUE LA RETRAITE

faite que si aucune armée ennemie n'était déjà présente dans l'hexagone).

Pour ce faire, le joueur annonce son intention de s'évader/retraire. Il lance un dé modifié par les facteurs indiqués sur le tableau des évasions/retraites. Sur un résultat de 5+, il parvient à éviter le combat. Une armée qui s'évade retourne dans l'hexagone qu'elle occupait avant son dernier mouvement. Une armée qui retraite doit le faire en se rapprochant d'un des hexagones ressources que son camp contrôle. Si pour des raisons d'encerclement, elle ne peut le faire, elle peut tenter de retraire vers n'importe quel hexagone adjacent. Une armée démoralisée doit toujours retraire vers sa capitale si elle est sous le contrôle de son camp, sinon vers l'hexagone ressource contrôlé le plus proche (si elle ne peut le faire, elle ne peut retraire).

En cas d'échec au jet d'évasion/retraite, l'armée reste dans son hexagone et l'armée ennemie gagnera l'initiative pour le combat qui va s'ensuivre. En cas de réussite, l'armée s'évade ou retraite et l'armée ennemie peut continuer son mouvement (selon les règles normales).

Une armée ne peut tenter une retraite que lorsqu'une première armée entre dans son hexagone (si une armée ennemie est déjà présente suite à un mouvement précédent, elle ne peut tenter de retraire si une armée de renfort arrive). Il n'y a pas de limite au nombre de retraites réussies qu'une armée peut faire au cours d'un *Tour de Campagne*. Une armée qui rate un jet de retraite ou d'évasion ne peut plus en faire pendant ce *Tour de Campagne*.

### 5.3.4 Fusion d'armées, échanges

Deux armées qui sont empilées au début du tour de camp-

gne peuvent fusionner (tant que le total de point n'excède pas 750). La nouvelle armée ne peut pas se déplacer ou tenter de conclure un siège pendant ce tour.

Elles peuvent également échangées des troupes (si elles ont déjà fait l'objet d'une liste) ou des points (si elles n'ont pas fait l'objet d'une liste, ou si celle qui donne les points n'a pas fait l'objet d'une liste). Ces deux armées ne peuvent pas se déplacer ou tenter de conclure un siège pendant ce tour.

Aucune des deux armées ne peut descendre en dessous de 300 points (sauf dans le cas évidemment de la fusion où une armée disparaît, son pion est remis dans la réserve).

## 5.4 DISTRIBUTION DES RESSOURCES

Le joueur peut utiliser ses points de ressources pour renforcer ou créer ses armées. On peut renforcer une armée avec des points (y compris des armées ayant une liste, ces points pourront être dépensés lors du prochain combat et ne sont pas obligatoirement transformés en liste immédiatement) en ne dépassant pas les 750 points au total pour une armée. On ne peut renforcer que les armées qui se trouvent sur un hexagone ressource (qu'il soit à l'origine allié ou capturé par la suite).

Si le joueur dispose de 300 points, il peut créer une armée dans la limite de six armées à sa couleur en jeu simultanément. La nouvelle armée est créée dans la capitale du joueur. Si celle-ci est conquise, il peut créer cette armée dans un autre hexagone ressource qu'il contrôlait au début du jeu. Ainsi, l'Isengard ne peut créer de nouvelle armée qu'à Orthanc ou dans le pays de Dun.

Une armée assiégée ou empilée avec une unité ennemie ne peut recevoir de renfort.

## 5.5 BATAILLES

Les Batailles sont résolues dans l'ordre choisi par le joueur actif. Tous les effets de la Bataille sont appliqués avant de passer à la bataille suivante.

Voir plus loin (§6).

## 5.6 CONTRÔLE DES HEXAGONES-RESSOURCE

Une fois toutes les batailles terminées, on détermine le contrôle des Hexagones-ressource. Le contrôle change dès lors qu'une Armée même démoralisée occupe à la fin des



Batailles un Hexagone-ressource adverse. Le contrôle est toujours déterminé à ce moment, le simple fait de passer dans un Hexagone-ressource pendant son mouvement ne modifie pas le contrôle d'un Hexagone-ressource.

## 6. BATAILLES

### 6.1 LISTE D'ARMÉE

Lorsqu'une armée participe pour la première fois à un combat, le joueur établit une liste pour cette armée selon le nombre de points que comporte celle-ci.

Les restrictions suivantes s'imposent lors de la création de liste : la liste ne peut comporter plus de 33% d'archers ou d'arbalétriers (sont comptés comme tels les figurines qui tiennent en main leur arc et arbalètes et non celles qui la portent sur leur dos ou à leur côté) en nombre de figurines (arrondi à l'inférieur par exemple une armée de 58 figurines peut compter 19 figurines avec arc ou arbalète) ; la liste ne peut comporter plus de 30% de points de liste alliée à la liste principale (Rohan ou Isengard) ; la liste ne peut comporter plus de 10 figurines par tranche de 100 points (ainsi une armée de 300 points ne peut comporter que 30 figurines au maximum).

Les armées qui ont déjà participé à un combat utilisent leur liste correspondante à la fin du précédent combat sans tenir compte des restrictions.

Une armée qui se renforce doit tenir compte des restrictions dans la mesure du possible lors de l'intégration de nouvelles figurines.

Une armée naît de la fusion de deux armées utilisent la liste d'armée combinée à partir de celles des deux armées. Si l'une d'entre elle n'est pas encore déterminée, les restrictions s'appliquent normalement.

### 6.2 DÉCLENCHEMENT D'UNE BATAILLE

Comme souvent dans une guerre des batailles auront lieu. Dès lors qu'à la fin de son tour de campagne, un joueur a dans un hexagone des troupes amies empilées avec des troupes ennemies, il doit déclarer des batailles. Il choisit l'ordre dans lesquelles ses batailles sont résolues.

Il existe une exception qui concerne les forteresses et les places fortes qui peuvent être assiégées. Dans ce cas, des armées ennemies et amies peuvent être empilées sans qu'il y ait combat.

L'initiative est déterminée au début de chaque bataille sauf si une armée a fait une tentative de retraite ou d'évasion qui a échoué. Dans ce cas, elle donne l'initiative du premier tour de bataille à l'armée ennemie. Sinon, chaque joueur lance 1d6, celui qui fait le plus haut remporte l'initiative. En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui emporte l'initiative du premier tour de bataille.

### 6.3 SIÈGE

Lorsqu'une armée entre dans un hexagone de forteresse (Orthanc, Gouffre d'Helm) ou de place forte (Edoras) sans être interceptée, elle met en place un siège. Le joueur qui assiège décide alors s'il lance une attaque ou s'il maintient le siège (il peut décider d'attaquer le tour pendant lequel il entre dans l'hexagone). S'il maintient le siège aucun combat n'a lieu et les deux armées restent bloquées dans l'hexagone. Seule l'armée assiégeante peut sortir de l'hexagone.

Dans le cas où une Armée en mouvement est interceptée alors qu'elle entre dans l'Hexagone, le combat a lieu à distance de la Place Forte ou de la Forteresse. Si à la fin de la bataille, l'Armée active est non démoralisée, elle peut alors immédiatement lancer un assaut ou mettre en place un siège. Si elle est démoralisée, elle ne peut rien faire de plus.

S'il y a plusieurs Armées présentes dans l'Hexagone cible, on considère qu'il s'agit d'un assaut de Forteresse, la deuxième Armée interviendra en renfort. Pour rappel, il est interdit d'intercepter dans un Hexagone contenant déjà une Armée.

Lors de son tour, une armée assiégée peut tenter une sortie (c'est à dire une attaque des troupes assiégeantes), mais dans ce cas elle ne bénéficie plus de la protection de la forteresse contre l'armée assiégeante (en général, le camp ennemi n'est pas situé juste à portée de flèche des remparts).

Lors d'un tour ultérieur, une seconde armée ennemie peut renforcer la première. Elles devront cependant fusionner avant de lancer une attaque (on ne peut utiliser la règle de renfort pendant un siège).

Si une armée alliée de l'armée assiégée entre dans l'hexagone, elle déclenche un combat contre l'armée assiégeante. Les unités dans la forteresse agissent comme des renforts (voir 6.3). Dans ce cas, le joueur assiégeant peut décider de lancer un assaut avant que le combat ne soit déclenché. Il attaque donc les forces dans la forteresse et l'armée amie qui vient d'arriver agit comme renfort.



### 6.3.1 Garnison

Les Places Fortes et les Forteresses disposent d'une garnison propre dans le cas où aucune Armée alliée non démoralisée ne l'occupe. Cette Garnison compte 150 points de figurines. Elle est créée selon les règles usuelles en particulier le nombre d'archers/arbalétriers autorisé mais ne peut contenir de Héros nommé. La Garnison propre n'est pas utilisée si une Armée alliée non démoralisée occupe l'Hexagone. Si une Armée démoralisée occupe l'Hexagone, le joueur choisit qui sera le défenseur soit la Garnison soit l'Armée démoralisée. On considère alors que l'Armée démoralisée n'occupe pas la forteresse et qu'elle ne participe pas au combat.

### 6.4 RENFORTS

Lorsque plusieurs armées amies se retrouvent dans un hexagone empilées avec des unités ennemies, un combat à lieu. Chaque joueur choisit son armée principale et désigne éventuellement sa seconde armée comme renfort.

A partir du 3<sup>e</sup> tour de bataille, au début de leur phase de mouvement, les joueurs qui disposent de renfort lancent 1d6. Sur 6+, modifié par un +1 cumulatif par jet effectué (jusqu'à un maximum de +3), des renforts arrivent. Le joueur peut alors faire entrer en jeu jusqu'à 50% des points de son armée de renfort. Il pourra dans les tours suivants sur faire entrer le reste de son armée sur un 4+ (sans modificateur).

Les armées de renfort entrent par le côté de table qu'elles souhaitent à moins que cela ne soit à l'évidence pas possible (par exemple derrière les fortifications d'une forteresse ou d'une place forte).

### 6.5 CHOIX DU SCÉNARIO

Les joueurs choisissent le scénario joué en fonction du terrain et des forces en présence. Lors d'un siège, le scénario est obligatoirement l'attaque d'une forteresse.

### 6.6 VICTOIRE ET DÉFAITE

L'armée qui gagne le combat reste dans l'hexagone. Si deux armées amies étaient présentes et que la seconde a participé en tant que renfort, le joueur vainqueur peut décider de les fusionner à la fin du combat gratuitement.

L'armée qui perd le combat doit retraiter. La retraite doit se faire en se rapprochant de l'hexagone de ressource allié le plus proche, à défaut vers un point de ressource allié, à

défaut vers un hexagone libre d'ennemi. On ne peut retraiter vers un hexagone occupé par un ennemi ou un hexagone ressource contrôlé par l'ennemi même s'il est vide de troupe. L'armée qui retraite doit réussir son jet d'exploration. En cas d'échec, elle est éliminée (les héros nommés qui la composent sont éliminés à moins de réussir un jet de survie de 5+ sur 1d6, un héros éliminé est définitivement retiré du jeu). En cas de réussite, elle rejoint l'hexagone de retraite. L'ordre de préférence pour l'hexagone de retraite est obligatoire et ne peut être modifié sous prétexte que la retraite passe par un hexagone dont le jet d'exploration est plus difficile. Si le camp qui perd avait deux armées, elles peuvent retraiter dans deux hexagones différents.

Les pertes subies pendant le combat sont définitives y compris pour les héros nommés qui ne pourront plus être recrutés, les héros normalement non nommés comme par exemple les capitaines du Rohan peuvent être recrutés sans limitation.

Les unités qui ont quitté la table suite à l'échec d'un jet de bravoure comptent comme pertes pour déterminer la victoire éventuellement à un scénario. Elles ne sont pas cependant toutes définitivement perdus. 50% des pertes subies par les guerriers sont définitives, les autres réintègrent leur armée à la fin du combat. Les pertes définitives sont arrondies au supérieur. *Exemple : 7 figurines de guerriers ont quitté la table sur une déroute, 4 sont définitivement éliminées, 3 sont réintégrées à l'armée.* Le joueur propriétaire de l'armée décide quelles sont les figurines qui sont définitivement éliminées. Un héros qui rate son jet de bravoure et quitte le combat doit lancer 1d6, sur 1-3 il est tué et ne pourra plus être recruté. Sur 4-6, il réintègre l'armée après le combat.

Une armée qui a moins de 300 points après un combat est démoralisée. Son pion est retourné sur son verso. Elle ne peut plus intercepter ou initier un combat jusqu'à ce qu'elle aie atteint à nouveau au moins 300 points. Un héros qui survit à l'élimination de son armée suite à un jet de retraite après combat raté peut être intégré à une armée amie dans un rayon de 6 hexagones (y compris une armée démoralisée, son arrivée peut dans ce cas faire passer l'armée qui l'accueille au-dessus de 300 points). Si aucune armée ne répond à ses critères, il est simplement remis dans la réserve et peut être racheté plus tard (mais dans ce cas, le joueur doit payer à nouveau son coût en points).

## 7. FIN DU JEU

La campagne se termine au terme de 15 tours ou dès que les conditions de victoire décisive sont remplies.

**Victoire décisive** : si un camp contrôle l'ensemble des hexagones ressources et que le camp adverse ne dispose plus d'armée non démoralisée, il obtient une victoire décisive. **Ce niveau de victoire met fin à la partie immédiatement dès que les conditions sont remplies.**

**Victoire majeure** : un camp contrôle 5 ou plus hexagones ressources et son adversaire n'a plus d'armée non démoralisée en jeu.

**Victoire mineure** : un camp contrôle 5 ou plus hexagones ressources et son adversaire a plus d'armées démoralisées en jeu que d'armées non démoralisées.

**Victoire marginale** : un camp contrôle cinq ou plus hexagones ressources.

## 8. RÈGLES OPTIONNELLES

### 8.1 FANGORN

Cette option active l'hexagone ressource de la Forêt de Fangorn, les Maraudeurs de l'Isengard et l'Armée des Ents.

#### 8.1.1 Les Maraudeurs de l'Isengard

Dès le début du jeu, le joueur de l'Isengard dispose d'une Armée supplémentaire : les Maraudeurs (pion d'armée marqué « M »). Celle-ci est mise en place dans n'importe quel hexagone des Monts Brumeux ou au Nord de la rivière LimeClaire jusqu'à sa jonction avec l'Anduin. Si l'Armée des Maraudeurs est détruite, elle peut être reconstruite à Orthanc. L'Armée des Maraudeurs ne peut être fusionnée avec une autre Armée.

Cette unité est composée uniquement d'Eclaireurs Uruk-Hai accompagnés d'un ou deux Capitaines (dont l'un peut être un Héros nommé). Toutes les figurines doivent être de la liste de l'Isengard. Elle ne peut contenir aucun autre type de troupes que ceux précités. Elle comprend initialement 300 points de figurines et peut être amenée par renfort jusqu'à un total de 400 points au maximum. En dehors de ces limites, cette Armée suit les règles habituelles de la campagne en ce qui concerne le nombre maximal d'archers, le seuil de démoralisation, le mouvement... Exception : lorsque l'Armée est démoralisée, elle peut se diriger vers l'hexagone ressource allié le plus proche au lieu de se diriger vers Orthanc.

Les Maraudeurs bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet de Marche Forcée et +2 à leur jet d'Exploration. Ces bonus remplacent les modificateurs habituels des Armées de l'Isengard.

#### 8.1.2 Fangorn

L'Hexagone Ressource de la forêt de Fangorn est activé. Il est neutre au début de la partie. Seules les Armées de l'Isengard et l'Armée des Ents peuvent pénétrer dans la forêt de Fangorn. L'Hexagone Ressource est considéré comme une capitale, à ce titre il accorde 100 points de ressources au joueur de l'Isengard s'il contrôle l'hexagone plus 100 point sur un résultat de 4+ lors de la phase de collecte des ressources.

Dès lors qu'une Armée de l'Isengard pénètre dans un hexagone de la forêt de Fangorn, le marqueur d'Armée des Ents est posé sur le compteur de tours (sur la case du tour actuel). L'Armée des Ents se renforce automatiquement de 150 points par tour (au cours de la phase de collecte

des ressources du Rohan, à l'exception du tour où elle est créée) aussi longtemps que l'Armée des Ents se trouve sur le compteur de tours ou dans un hexagone de la forêt de Fangorn.

Si les Ents reprennent le contrôle de leur Hexagone Ressource, l'Isengard ne gagne plus de points de ressources pour ce dernier. Aucun point de ressources n'est donné au Rohan mais l'Armée des Ents continue à se renforcer de 150 points de ressources par tour selon les modalités ci-dessus.

#### 8.1.3 Les Ents

Elle est créée dès qu'une Armée de l'Isengard pénètre dans la forêt de Fangorn (y compris éventuellement lors d'une retraite). Le marqueur d'armée est posé sur le compteur de tour sur la case du tour actuel. L'Armée est composée initialement uniquement de Sylvebarde.

Lors des phases de collecte des ressources des tours suivants, l'Armée est automatiquement renforcée de 150 points tant que son marqueur n'est pas sur la carte ou en dehors de la forêt de Fangorn. Temps que l'Armée des Ents est sur la carte mais en dehors de Fangorn, elle ne peut se renforcer et les points de ressources auxquels elle a le droit tous les tours sont perdus. Elle pourra à nouveau se renforcer dès qu'elle rejoindra la forêt de Fangorn. Le joueur du Rohan ne peut lui attribuer plus de points que les 150 points dont elle bénéficie chaque tour.

L'Armée des Ents ne peut contenir que des Ents, des Huorns et les deux Hobbits : Merry et Pippin. Elle peut contenir en plus de Sylvebarde, tout ou partie des Ents nommés.

L'Armée des Ents n'est jamais démoralisée même si elle peut être amenée à retraiter après une défaite, dans ce cas le joueur du Rohan peut la faire retraiter vers n'importe quel hexagone non occupé par une Armée Ennemie.

L'Armée des Ents a un bonus de +3 en Exploration et un malus de -1 en Marche Forcée.

## 8.2 BATAILLES DÉSÉQUILIBRÉES

Dès lors qu'une bataille oppose deux forces très déséquilibrées (comme cela peut se voir lors de la poursuite d'une armée démoralisée), les joueurs peuvent opter pour une résolution rapide de la bataille.

Si le rapport de force en nombre de points est supérieur ou égal à 6 entre les deux Armées adverses les plus fortes (on ne compare qu'une seule Armée Alliée contre une seule



Armée Ennemie), l'Armée la plus faible est totalement détruite.

L'Armée la plus forte subit un nombre de points de perte équivalant à un pourcentage du nombre de points de(s) Armée(s) détruites(s) selon le tableau ci-dessous. Les pertes en point sont arrondies à l'inférieur, elles ne sont appliquées que si cela est possible (c'est-à-dire que la perte en point équivaut au moins au coût le plus faible des figurines présentes si l'Armée est déjà établie, sinon les points sont normalement enlevés du nombre de points disponibles), il s'agit donc d'un maximum de points perdus.

Dé	Pourcentage
1-3	10%
4-5	30%
6	60%

*Exemple : une Armée de 400 points attaque une Armée démoralisée de 48 points. Cette dernière est détruite. Un des joueurs lance un dé. Sur un résultat de 1 à 3, le vainqueur perd 4 points de figurines ; sur un résultat de 4 à 5, il perd 14 points de figurines, sur un résultat de 6, elle perd 28 points. Si l'Armée est déjà établie, le joueur essaiera d'enlever ses pertes en approchant au plus près ces valeurs (sans la dépasser), sinon les points sont retirés du nombre total de points de l'Armée (dans cet exemple, l'Armée passera donc à 396, 386 ou 372 points).*