



# WHITE DWARF



Dans ce numéro :

## LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE MENSUEL DES JEUX GAMES WORKSHOP® & DES FIGURINES CITADEL®

M 02570 - 111 - F: 6,40 €





# THE LORD OF THE RINGS

STRATEGY GAME



## Sommaire :

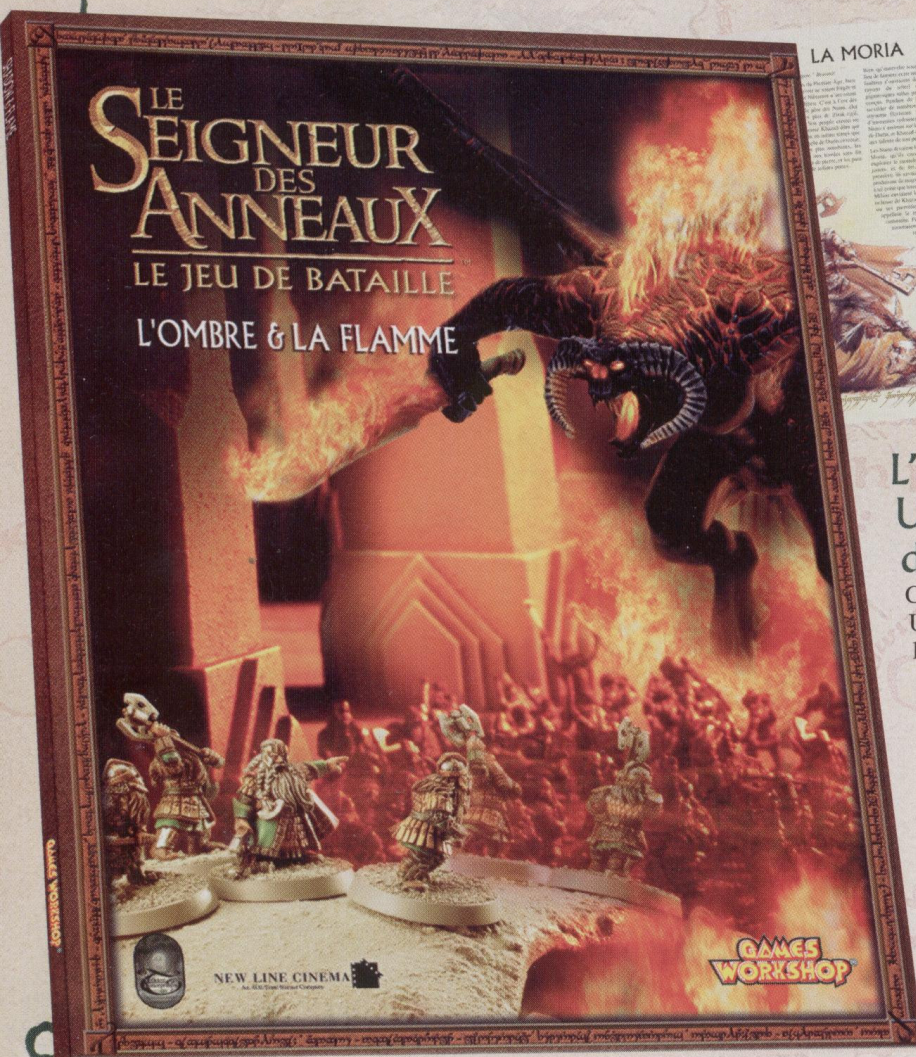
- Tactiques des Nains

- Painting Masterclass  
Balín & Durbûz

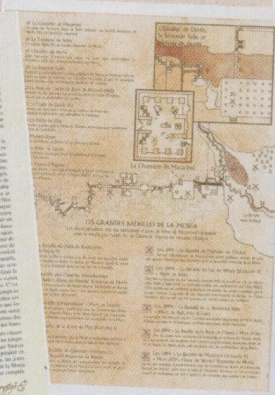
- Rapport de Bataille  
l'Ombre & la Flamme



### LES SORTIES DU MOIS POUR "LE SEIGNEUR DES ANNEAUX"



#### LA MORIA



### L'ombre & la Flamme: Un supplément pour Le Seigneur des Anneaux, le jeu de bataille.

Ce livre de 48 pages est divisé en deux parties distinctes. Une première section est consacrée à l'expédition montée par les Nains sous le commandement de Balin pour récupérer leur ancien royaume de Khazad-dum dont les précieuses pièces souterraines furent perdues il y a des siècles avant d'être envahies par les gobelins. Au début, la tentative de Balin fut couronnée de succès, mais des choses plus anciennes et malveillantes que les orcs rodent désormais dans les profondeurs de la Moria...

La seconde section suit les pas de la Communauté de l'Anneau et présente quelques personnages n'apparaissant pas dans le film bien que présents dans l'œuvre de Tolkien, attendus par les fans avec impatience. Vous pourrez dès lors jouer des individus aussi populaires que Glorfindel, Tom Bombadil ou Radagast le Brun...

### L'Ombre & la Flamme, supplément de jeu

10/07/03

13,00 €

### Roi Gobelin de la Moria

Chaque blister contient  
1 figurine de Roi Gobelin de la Moria.  
Figurine sculptée par Alan Perry.

Roi Gobelin  
de la Moria

10/07/03 8,00 €



### Tambour Gobelin de la Moria

Chaque blister contient 2 figurines de Batteurs Gobelins  
de la Moria & 1 Tambour.  
Figurines sculptées par Alan Perry.

Tambour Gobelin  
de la Moria

10/07/03 10,00 €

Disponible dans tous les magasins Games Workshop, par la VPC, chez les revendeurs



## Gardes de Balin

Cette boîte contient 1 figurine de Balin  
& 8 figurines de Gardes du Khazâd.

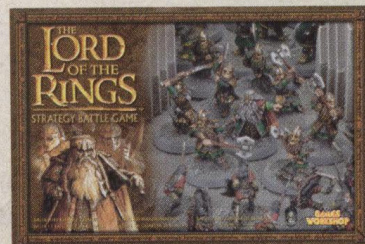
Figurines sculptées par Michaël et Alan Perry.

### Gardes de Balin

10/07/03 35,00 €



Balin



## Archers Nains

Chaque blister contient  
3 figurines d'Archers Nains

Figurines sculptées par Michaël Perry.

### Archers Nains

10/07/03 10,00 €

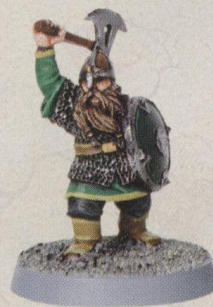
## Guerriers Nains

Chaque blister contient  
3 figurines de Guerriers Nains

Figurines sculptées par Michaël Perry.

### Guerriers Nains

10/07/03 10,00 €



indépendants ou sur notre site internet: [www.games-workshop-fr.com](http://www.games-workshop-fr.com)



La sortie de L'Ombre & la Flamme fournit l'occasion de se pencher sur l'une des races les plus secrètes qui soient, les Nains. Matthew Ward analyse pour vous les forces et faiblesses de ce peuple vénérable.

La sortie du supplément L'Ombre & la Flamme apporte de nouveaux alliés aux Gens Libres, en la personne des robustes Nains. Ceux qui sont décrits dans les pages de cet ouvrage ne sont autres que

les peuples de Moria et d'Erebor: adversaires acharnés du Mal, dextres artisans et vaillants guerriers. Bien qu'ils ne soient ni les plus lestes ni les plus rapides des Gens Libres, ils ont su s'attirer le respect de la plupart des autres peuples des Terres du Milieu. Et pour cause...

# LES FILS DE DURÏN

*Présentation des valeureux guerriers Nains*

## DURS COMME LA PIERRE

Le principal avantage des Nains tient en un seul mot: Défense. Ces solides combattants sont incroyablement résistants, capables de grands faits d'endurance et de survivre aux coups les plus meurtriers. Sans oublier leurs talents de forgerons: ils disposent des meilleures armures qui soient, encore supérieures à celles des Elfes. Ces deux facteurs combinés font des Nains la plus robuste des races des Terres du Milieu. Même les guerriers Nains les plus légèrement équipés disposent d'une défense de 6 sans bouclier, et passent à 7 avec. Comme vous vous en doutez, ils ont tendance à jouir d'une espérance de vie plutôt respectable.

## ET MA HACHE!

Non seulement les Nains sont solides, mais ils ne sont pas non plus en reste au niveau de l'attaque. Leur Combat de 4 les met à égalité avec les Uruk-Hai et leur permet d'abattre les Orques à la pelle. Ajouté à leur résistance, ce facteur risque de pousser plus d'un joueur du Mal à abattre vos Nains à une distance sûre (ce qui sera tout de même loin d'être aisé avec une Défense minimum de 6). Hélas pour les forces du Mal, les Nains restent dangereux même éloignés: ces habiles artisans disposent en effet d'arcs dont les flèches frappent l'ennemi avec une Force de 3. Avant que les suppôts de Sauron ne désespèrent totalement, signalons que ces avantages sont compensés par la courte portée des arcs nains: 18"/42 cm.

## QU'ILS Y VIENNENT!

Le dernier atout des Nains est leur courage: leur valeur de Bravoure de 4 les rend plus à même de réussir leurs tests que de les rater, ce qui peut s'avérer plus qu'utile pour charger des créatures effrayantes, ainsi que vers la fin d'une bataille. Evidemment, les Héros et les personnages Nains sont encore plus fiables et disposent de la même Bravoure que les Elfes: les Nains ne fuiront pas s'ils ont une chance de résister.

## PASSENT LES JOURS ANCIENS...

Tels les Elfes et les Ents, les Nains sont l'une des plus anciennes races et, à la fin du Troisième Âge, sont sur le déclin. Bien qu'ils restent plus puissants que les jeunes peuples et disposent d'avantages uniques, cela a un prix. Les Nains coûtent cher en termes de jeu, pratiquement le double des Humains et des Orques. Mais dans la mesure où un Nain vaut bien deux Orques, cela n'est





pas vraiment un problème ! Leur principale faiblesse reste leurs courtes jambes : même s'ils font de bons sprinters, ils sont facilement distancés par les races plus grandes. Heureusement pour les Nains, les fantassins des armées de Sauron - les Orques et les Gobelins - ne se déplacent pas plus vite qu'eux, ce qui équilibre les choses.

## LES SEIGNEURS NAINS

Toute race des Terres du Milieu regroupe des individus illustres, et les Nains ne font pas exception. Les plus éminents de leurs Héros sont sans doute Gimli et Balin. Les deux cousins sont issus de la lignée royale de Durin, et tous deux ont survécu à de grands périls : Balin durant la libération d'Erebor, Gimli pendant la Guerre de l'Anneau. Hélas, si la saga de Gimli se poursuit au cours du Quatrième Âge, celle de Balin connaît une fin tragique dans les ténèbres de la Moria. Leurs profils étant pratiquement identiques, le choix de l'un ou de l'autre sera donc une affaire de choix personnel. Gimli est un peu plus résistant, tandis que son cousin dispose de plus de Volonté et peut être équipé de la *Hache de Durin*. Ils restent de véritables machines à tuer, capables d'en remonter à n'importe quel Héros du Mal, et vous avez bien sûr l'option de les aligner tous les deux dans la même armée. Les Capitaines et les Rois Nains sont supérieurs aux Guerriers Nains de base, et peuvent compenser certaines faiblesses dans votre ligne de bataille. Dotés de valeurs de Force et de Défense conséquentes, ainsi que de nombreux Points

de Puissance, vous pouvez leur faire confiance pour se débrouiller seuls pendant que vous vous concentrez sur un autre point des hostilités.

## LA GARDE DU KHAZÂD

Il serait injuste de ne pas évoquer les protecteurs des Seigneurs Nains : les Gardes du Khazâd, engoncés dans une lourde armure naine et brandissant des haches à deux mains. Ils frappent avec une Force de 4, qui combinée avec leurs armes à deux mains est capable d'avoir raison des ennemis les plus coriaces. S'ils se retrouvent submergés, ne craignez rien car ils peuvent également utiliser leurs haches à une main qui leur permettront de remporter plus facilement leurs combats. Gardons le meilleur pour la fin : leur inébranlable courage. En tant que Gardes du Corps, les Gardes du Khazâd réussissent automatiquement leurs tests de Bravoure tant que la figurine qu'ils défendent est en vie. Certes, la haute valeur de Bravoure des Nains fait qu'ils ratent rarement leurs tests, mais comme le dit la célèbre fable : "un tiens vaut mieux que deux tu l'auras !"

## SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Comme vous l'avez compris, les Nains sont de féroces guerriers. Malheureusement, à l'instar de tous les représentants des races anciennes, leur fort coût en points limite leurs effectifs sur un champ de bataille, et c'est dans une guerre d'usure qu'ils seront les plus vulnérables. C'est pour cette raison

qu'il vous faudra toujours vous déployer avec le plus grand soin : les Nains sont lents, et un redéploiement rapide sera exclu. Cela dit, ils gagneront presque à coup sûr tout combat singulier qu'ils seront amenés à livrer (j'avoue que j'exagère un peu : un Troll des Cavernes est largement capable d'aplatir un Nain...) Votre meilleure tactique consiste donc à affronter l'ennemi par petits groupes, pour annuler ainsi le poids du nombre.

## UN KILOMÈTRE À PIED...

Une autre faille dans l'armure des Nains est le fait qu'ils se battent toujours à pied et ne disposent pas de magie, ce qui peut leur causer de petits problèmes contre un ennemi très mobile (comme les Chevaucheurs de Warg) ou doué de sorcellerie (comme les Nazgûls). Face à de tels adversaires, la meilleure option reste de leur tirer dessus. Même si vous ne causez pas tant de pertes que ça, votre mitrailleage intensif peut forcer l'ennemi à se jeter derrière le premier couvert venu. Il vous faudra donc placer judicieusement vos archers : pensez à leur cible principale, puis aux tirs d'opportunité qu'ils pourront effectuer. Dans tous les cas, évitez d'avoir à leur faire traverser la table.

## A LA BATAILLE

Maintenant que notre petit tour d'horizon des Nains est terminé, vous êtes sans doute déjà en train d'échafauder quelques tactiques audacieuses. Dans un jeu d'escarmouche comme le Seigneur des





Anneaux, la vitesse d'exécution compte beaucoup, ce qui peut être un véritable défi pour des Nains. Tout au long des tests de jeu, j'ai cependant eu l'occasion de commander le peuple de Durin et de découvrir des stratégies efficaces.

## DIVISER & CONQUÉRIR

Comme je l'ai dit plus haut, les Nains sont au meilleur de leur forme lorsqu'ils livrent des combats singuliers, et c'est là un bon point de départ pour fonder une stratégie. Dans un tel cas, le manque de mobilité des Nains n'est pas un problème : rappelez-vous que la plupart de vos adversaires ne seront pas plus rapides que vous, vous n'êtes donc pas en désavantage. La tactique dite "Diviser & Conquérir" se compose de plusieurs étapes simples. Il vous faut tout d'abord positionner vos archers sur un bon point de vue, et déployer une ligne de défense devant eux. La deuxième étape est un peu plus originale : concentrez vos tirs au fur et à mesure que l'ennemi avance. "Diantre ! Qu'y a-t-il d'original là-dedans ?" me demanderez-vous. L'originalité vient du fait que vous n'allez pas concentrer vos tirs sur la première ligne ennemie, mais sur la troisième ou la quatrième, de façon à couper son armée en deux. Il vous faut gagner du temps en tuant de l'Orque. Plus grandes seront les pertes que vous infligerez au centre ennemi, plus votre redoutable ligne de défense aura de temps pour massacrer les premiers rangs avant que les renforts n'arrivent. Cette tactique peut aussi facilement se décliner sur une longue ligne d'ennemis. Déployez-vous sur un de ses bords et visez le centre de la ligne. "Diviser & Conquérir" tend à marcher d'autant mieux contre des armées de cavalerie et

d'infanterie mêlées, car le délai entre la première et la deuxième vague est encore plus long.

## CHASSE AUX HÉROS

La ténacité et l'endurance des Nains les rendent parfaits pour tuer les personnages ennemis. Une bonne idée peut être de prendre une demi-douzaine de Gardes du Khazâd, ainsi qu'un Capitaine ou un Roi, et d'aller semer la pagaille dans les rangs adverses. Les Trolls des Cavernes et les Nazgûls, de même que Saruman, s'ils sont souvent essentiels à la stratégie du joueur du Mal, sont aussi très vulnérables face à une bande de chasseurs de héros motivés. Une traque au Héros peut vous permettre de prendre l'initiative, ce qui est toujours précieux. Bien entendu, il peut être intéressant de recruter des archers pour couvrir vos chasseurs. Si vous vous débrouillez bien, l'ennemi aura deux options : perdre ses personnages ou les déplacer constamment, ce qui à terme diminuera leur efficacité.

## TIRAILLEURS LOURDS

Les Nains n'ont pas accès aux lances, ce qui implique que vous ne pourrez adopter l'une de ces formations d'attaque serrées qu'affectionnent les Humains, les Elfes, les Gobelins et les Orques. La seule alternative consiste à former une double ligne de tirailleurs lourds, en plaçant vos meilleurs guerriers (Gardes du Khazâd et Nains avec bouclier) dans la première (veillez à les laisser espacés), les archers et les Nains avec haches à deux mains dans la deuxième. Vous pouvez ensuite commencer à avancer. Les archers tirent entre les figurines de la

première ligne, tuant l'ennemi occasionnel et essayant d'ouvrir une brèche (peut-être pour faire passer des chasseurs de héros). Lorsque la première ligne atteint l'ennemi, bloquant le plus de figurines adverses possible, la deuxième ligne peut se joindre au combat ou se diriger vers les flancs ennemis. Grâce à leur supériorité martiale les Nains devraient facilement gagner le premier tour de combat, ce qui leur donnera un solide avantage pour la suite. Pensez à utiliser des élan héroïques pour conserver l'initiative lors des tours suivants. L'idée est de forcer l'ennemi à réagir à vos mouvements et non l'inverse.

## LES NAINS SONT SUR VOUS !

Au bout du compte, les Nains sont merveilleusement polyvalents - même leurs archers savent se défendre au corps à corps - ce qui ajouté à leur solidité proverbiale en fait une armée agréable à jouer (quoiqu'elle demande une certaine habitude), en plus de ses attraits esthétiques et historiques. Lorsque vous vous mettrez à collectionner votre contingent, le mieux sera de commencer par un personnage, comme Balin ou Gimli, plus quelques Gardes du Khazâd et de l'agrandir en fonction de votre préférence : arcs ou haches ? Vous pouvez même recruter une force entièrement composée de Gardes du Khazâd, mais vous risquez alors de ne pas avoir beaucoup de figurines à aligner.

La page ci-contre vous propose un scénario inédit, "*Le Sauvetage de Thrâr*", idéal pour éprouver les diverses capacités des Nains face à leurs ennemis ancestraux, les Gobelins de la Moria.



Balin dirige la défense des Nains.



# SCÉNARIO - LE SAUVETAGE DE THRAR

## DESCRIPTION

Nous sommes revenus victorieux des mines du Rubicorne, l'ennemi s'est enfui devant notre courroux. Bien que de valeureux guerriers soient aujourd'hui tombés, la Moria est à nouveau notre. Balin dirige la reconstruction du royaume avec une vigueur sans pareille, mais les fruits de la victoire ne se laissent pas déguster si facilement : l'une de nos équipes de mineurs envoyées dans les puits du Rubicorne n'est toujours pas revenue. Balin craint que des Gobelins ne hantent encore les tunnels, et que Thrár et ses compagnons ne soient coupés des niveaux supérieurs - si le pire ne s'est pas déjà produit.

Après la bataille de Cavenain, Balin a envoyé des équipes de prospection dans les mines pour déterminer la meilleure façon de les remettre en œuvre. Les Gobelins n'ont toutefois pas tous été massacrés : après s'être enfuis, ils ont lancé une attaque contre l'une des équipes, qui a été obligée de se replier dans les profondeurs des mines. Alors que les heures passent sans apporter de nouvelle, Balin prend la tête d'une petite expédition pour découvrir ce qui s'est passé.

## PARTICIPANTS

Le camp du Bien est composé de Balin, Thrár (un capitaine Nain), 2 Nains avec bouclier et 8 Gardes du Khazâd.

Le camp du Mal regroupe 6 Gobelins avec lance, 6 Gobelins avec arc, 6 Gobelins avec bouclier et 1 Tambour des Gobelins.

## VALEURS EN POINTS

Si vous voulez jouer ce scénario avec d'autres forces, choisissez jusqu'à 250 points par camp. Le camp du Bien doit comprendre au moins un Héros.

## DÉCOR

La partie se joue sur une table de 48''/112 cm x 48''/112 cm. Le scénario se déroule dans les profondeurs de la Moria, et le décor doit être composé de nombreux rochers et débris.

## POSITIONS DE DÉPART

Le joueur du Bien se munit de trois morceaux de papier (ou pions) et écrit le nom de Thrár sur l'un d'eux. Il les donne ensuite au joueur du Mal (faces cachées) qui les place près d'un rocher ou de tout autre élément de décor. Aucun pion ne peut être placé à moins de 6''/14 cm d'un autre. Ils sont utilisés pour signaler l'endroit où Thrár s'est caché des Gobelins, de façon à ce qu'aucun des deux joueurs ne sache avec certitude où il se trouve, tout en ayant une vague idée. Le joueur du Mal place ensuite ses figurines dans la zone de déploiement indiquée sur la carte.

Pour finir, le joueur du Bien déploie Balin et les Gardes du Khazâd dans la zone indiquée sur la carte.



## OBJECTIFS

Le camp du Bien gagne s'il parvient à éliminer la totalité des forces du Mal.

Le camp du Mal gagne si Balin ou Thrár est tué.

Si les deux camps remplissent ces conditions dans le même tour, la partie s'achève sur une égalité.

## RÈGLES SPÉCIALES

**Thrár :** Les Nains cachés ne sont pas déployés au début de la bataille. Lorsqu'une figurine d'un camp ou de l'autre arrive à moins de 6''/14 cm d'un pion, celui-ci est retourné. S'il contient le nom de Thrár, le joueur du Bien place sa figurine et les deux Nains avec bouclier dans un rayon de 1''/2 cm autour du pion. Ils pourront agir normalement dès le début de leur phase de mouvement suivante. Si le pion est vierge, enlevez-le de la table de jeu : Thrár est ailleurs.

Si vous jouez ce scénario avec d'autres forces, le Héros le moins cher du camp du Bien prend la place de Thrár. Il peut être accompagné par un maximum de deux guerriers.





Balîn et Durbûrz le Roi Gobelin, les premières figurines sculptées par les frères Perry pour notre supplément l'Ombre & la Flamme, débarquent sur nos tables de jeu. Darren Lathem du studio 'Eavy Metal nous livre ses secrets...

# PAINING MASTERCLASS

## Balîn et Durbûrz, le Roi Gobelin

### PREPARATION

Les bras du Roi Gobelin ont été collés et les deux figurines ont reçu une sous-couche de *Chaos Black* en bombe\*. Les parties non recouvertes par la peinture ont ensuite été passées au *Chaos Black* légèrement dilué.

### BALÎN



La robe a été commencée par un mélange d'une même quantité de *Dark Angels Green* et de *Snot Green*, suivi d'une couche de *Snot Green* et

enfin d'un éclaircissement de *Snot Green* mélangé à du *Bleached Bone*.



La cape a eu pour couche de base du *Scab Red*, puis des applications successives de *Red Gore* et d'un mélange à volumes égaux de *Red Gore*

et de *Blood Red* ont été réalisées. Pour les éclaircissements, un peu de *Bleached Bone* a été ajouté à ce dernier mélange.



Une fois la cape terminée, la frise a été peinte en *Bronzed Flesh* puis éclaircie au *Golden Yellow*.



Les cheveux et la barbe de Balîn ont été passés en *Scorched Brown* puis éclaircis en mélangeant à parts égales du *Scorched Brown*

et du *Codex Grey*. La quantité de *Codex Grey* a été peu à peu augmentée pour les couches suivantes et un dernier éclaircissement de *Fortress Grey* a été effectué.



La peau a reçu une base de *Tanned Flesh* puis une couche de *Dwarf Flesh*. Les éclaircissements ont été réalisés en ajoutant progressivement de l'*Elf Flesh* au *Dwarf Flesh*, jusqu'à un éclaircissement final d'*Elf Flesh* pur.



L'armure et les décorations ont été peintes en *Shining Gold* avant de recevoir un lavis d'encre noisette. L'armure a été éclaircie

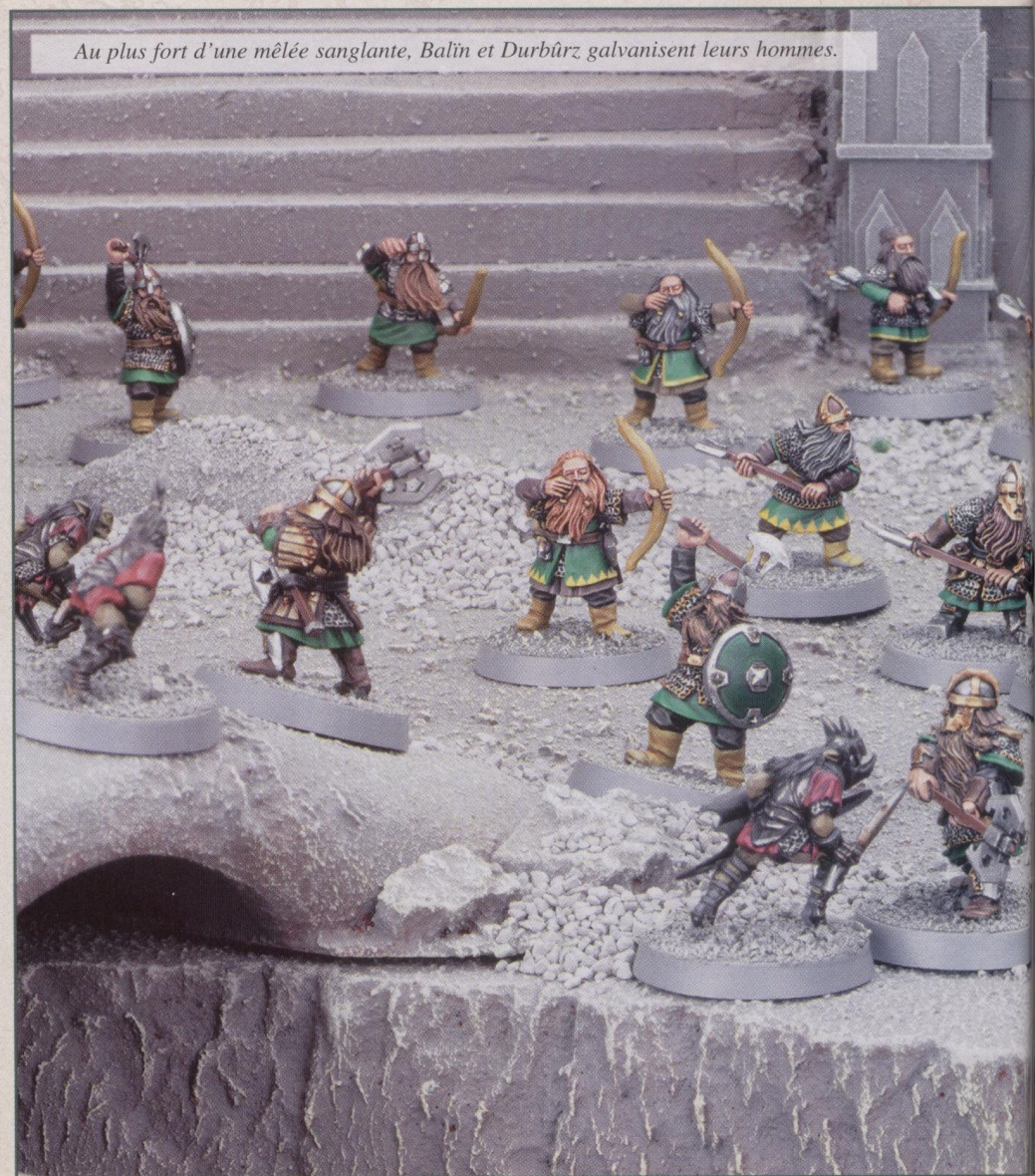


avec un mélange à proportions égales de *Shining Gold* et de *Mithril Silver*.



Une couche de *Boltgun Metal* a été passée sur les autres parties métalliques, qui ont été ensuite éclaircies au *Chainmail*. Un lavis dilué d'un mélange à parts égales d'encres noire et marron a été appliqué.

Au plus fort d'une mêlée sanglante, Balîn et Durbûrz galvanisent leurs hommes.





## DURBÛRZ



La peau a eu pour couche de base du *Catachan Green*. Du *Desert Yellow* a été peu à peu rajouté à ce dernier pour réaliser les éclaircissements successifs.



L'armure a reçu un brossage à sec de *Tin Bitz* suivi d'un autre plus léger de *Boltgun Metal* sur la cotte de mailles. Un dernier brossage très léger de *Chainmail* a ensuite été appliqué, suivi d'un éclaircissement de *Codex Grey* sur les arêtes des protections.

La tunique a été passée en *Red Gore* puis avec un mélange à parts égales de *Red Gore* et de *Blood Red*. Un peu de *Bleached Bone* a été ajouté à ces deux couleurs pour l'éclaircissement final.



L'épée a été travaillée avec un brossage à sec de *Boltgun Metal* et de *Chainmail*. Un lavis mélangeant encres noire et marron a ensuite été appliqué.



Les cheveux ont été traités avec un brossage de *Chaos Black* mélangé à du *Codex Grey* puis éclaircis avec du *Codex Grey* pur.



Le rocher a reçu un brossage à sec de *Snakebite Leather* puis de *Fortress Grey*.



Les yeux ont été peints en *Vomit Brown* suivi d'une couche d'un mélange à volumes égaux de *Sunburst Yellow* et de *Skull White*. La finition de la pupille a été faite au *Chaos Black*.

## SOCLAGE



Les socles ont eu pour couche de base du *Codex Grey*. Un lavis très dilué de *Chaos Black* a été ensuite appliqué et ils ont été brossés à sec au *Bleached Bone*. Leurs bords ont été laissés en *Codex Grey*.





# LA BATAILLE DE CAVENAIN

## Un Rapport de Bataille du Seigneur des Anneaux

### DESCRIPTION

L'attaque menée par Balin contre les portes de la Moria a été couronnée de succès. Nous avons chassé les Gobelins de la grande porte et de la salle de garde. Bénéficiant de l'effet de surprise, nous en avons tué un grand nombre au brillant soleil du vallon avant de leur reprendre la vingt et unième salle du nord. Il y a ici un accès menant au complexe minier inférieur. Balin a choisi de s'établir dans la Chambre de Mazarbul et revendique à présent la Moria comme sienne. En vérité, nous devons encore finir de chasser les Gobelins hors de notre demeure. Nous les entendons s'agiter au plus profond des mines.

Les Nains ont réussi à reconquérir les niveaux supérieurs de la Moria, mais dans les profondeurs des mines, Durbûrz le Roi Gobelin rassemble ses forces et se prépare à chasser les Nains. Les deux armées se rencontrent dans les mines, où va se dérouler la bataille pour le contrôle de la Moria.

### PARTICIPANTS

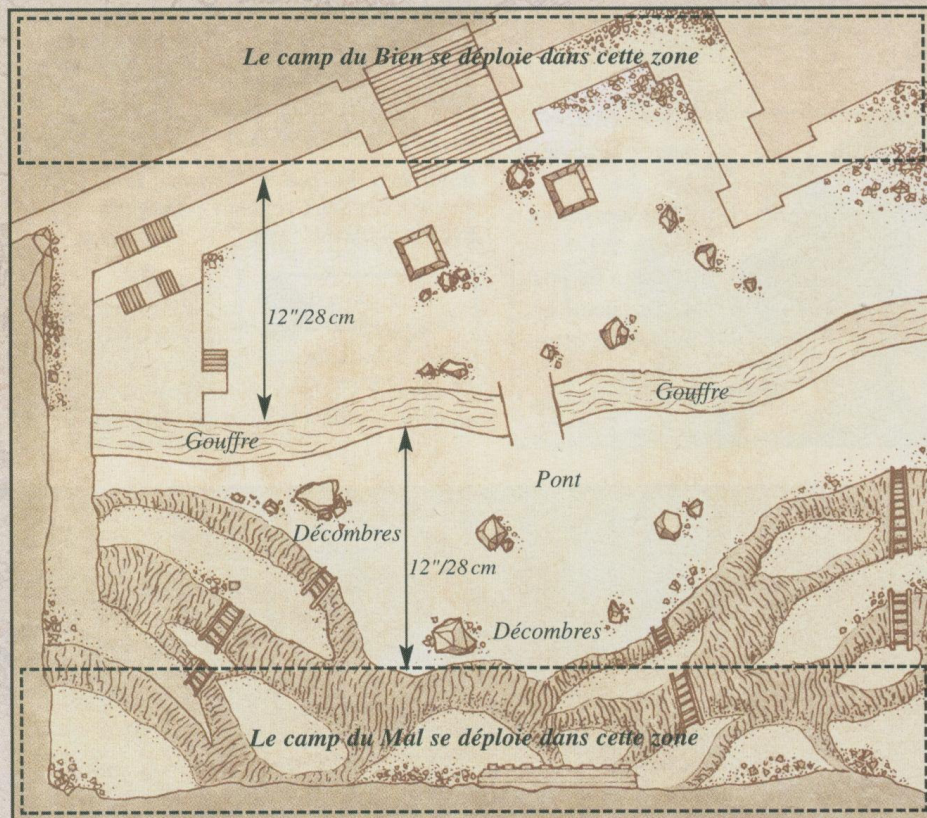
Le camp du Bien comprend Balin, 2 Capitaines Nains, 8 Gardes du Khazâd, 10 Nains avec hache et bouclier, 9 Nains avec hache et arc nain et 5 Nains avec haches à deux mains. Balin porte la *Hache de Durin*. Le camp du Mal comprend Durbûrz, 1 Tambour des Gobelins de la Moria, 1 Capitaine Gobelin, 2 Chamanes Gobelins, 12 Gobelins de la Moria avec épée et bouclier, 12 Gobelins de la Moria avec lance, 12 Gobelins de la Moria avec arc orque et 1 Troll des Cavernes avec une chaîne de Troll ou une lance.

### VALEURS EN POINTS

Si vous souhaitez jouer cette partie avec d'autres guerriers, chaque camp doit choisir jusqu'à 600 points de troupes. Aucun des deux joueurs ne peut dépenser plus de 50% de ses points en Héros ni avoir plus du tiers de ses figurines équipées d'arcs.

### DÉCOR

Ce scénario a lieu dans les niveaux inférieurs de la Moria, où les quartiers habités par les Nains côtoient les mines. Un gouffre traverse le centre de la table, il compte comme un terrain infranchissable mais ne doit pas faire plus de 2 1/4 cm de large afin de permettre aux figurines de sauter par-dessus. Un pont (d'environ 4 1/10 cm de large) franchit le gouffre en son milieu. Le reste de la table est une succession de niveaux. D'un côté du gouffre se trouvent les quartiers



résidentiels dallés des Nains, tandis que de l'autre s'étendent les tunnels des mines. Le sol est jonché de rochers et de débris.

### POSITIONS DE DÉPART

Le joueur du Bien déploie en premier la moitié de ses forces n'importe où à plus de 12 1/28 cm du gouffre, du côté des quartiers résidentiels des Nains. Le joueur du Mal déploie ensuite la moitié de ses forces n'importe où à plus de 12 1/28 cm du gouffre, du côté du complexe minier. Le joueur du Bien déploie alors le reste de ses forces dans les mêmes conditions que ci-dessus, puis c'est au tour du joueur du Mal d'en faire autant.

### OBJECTIFS

Le joueur qui réduit le premier l'armée adverse au quart de ses forces (25%) à la fin de n'importe quel tour a gagné. Si les deux armées sont ainsi réduites à la fin du même tour, la partie est une égalité.

### RÈGLES SPÉCIALES

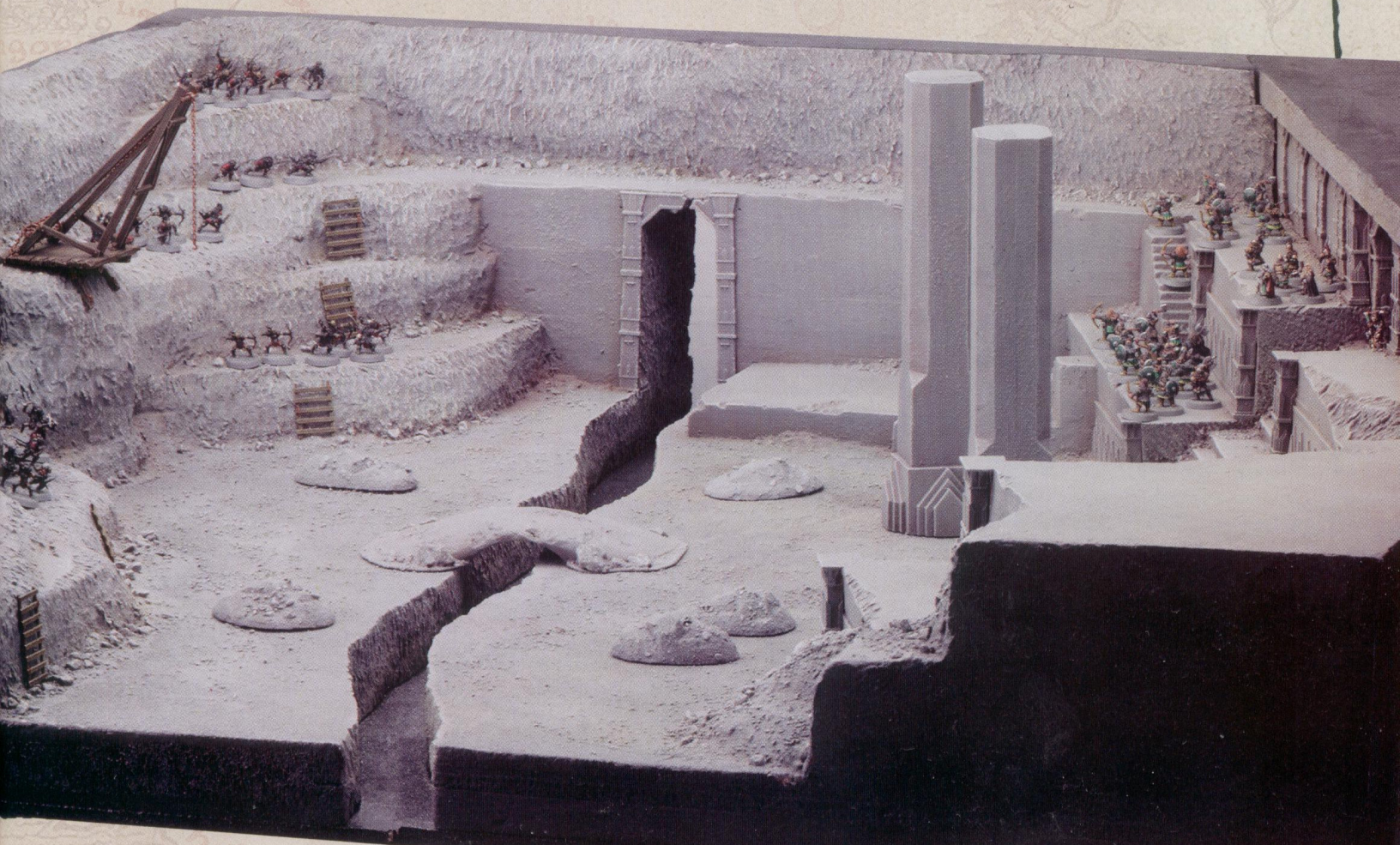
**Gouffre:** Le gouffre est un obstacle qui peut être franchi en sautant par-dessus comme décrit dans le livre de règles. Si une figurine échoue en tentant de sauter, elle tombe et doit être retirée comme perte.







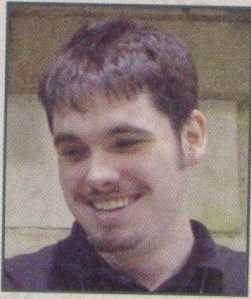
*Les Gobelins se ruent hors des profondeurs.*





# LE CAMP DU BIEN

## LE MARTEAU CONTRE L'ENCLUME



Matthew Ward

Dans la vie, il faut parfois choisir entre l'enclume et le marteau. Vu que j'allais jouer les Nains dans ce premier rapport de bataille de l'Ombre & la

Flamme, cela sonnait de façon appropriée : les Nains aiment le travail du métal sous toutes ses formes, et cette philosophie faisait sûrement partie de leurs préceptes. Mon interprétation en était simple : soit je jouais le rôle de l'enclume et me faisais taper dessus, soit je faisais le marteau et me chargeais de la distribution de baffes. Ceci peut paraître évident, mais plus j'y pensais, plus un plan rusé se dessinait dans ma tête.

La stratégie des Gobelins lorsqu'ils font face à un ennemi meilleur qu'eux mais inférieur en nombre (ce qui avouons-le est

le cas de tout le monde, hormis des Dunlendings) est d'attaquer en masse pour submerger une partie de ses lignes sous le poids du nombre. Il arrive que certains d'entre eux se dispersent un peu, mais leur armée sera toujours constituée d'un noyau de troupes massées : l'enclume. Gardant cela à l'esprit, je décidai d'utiliser Balin et ses Gardes du Khazâd comme marteaux. Il me fallait cependant un deuxième groupe de Nains pour immobiliser l'enclume le temps que je vienne la frapper, tâche ingrate car ils auraient à tenir bon pendant plusieurs tours tout en étant largement en sous-nombre. Si Alessio optait pour une attaque frontale sur l'ensemble de la caverne, je n'aurais plus qu'à lancer mes deux groupes contre les points faibles de ses forces. Une fois leur formation dispersée, les choses seraient faciles - si toutefois mes Nains vivaient assez longtemps.

Trois éléments me préoccupaient quelque peu : le Troll, les Chamanes et le Tambour. Les Chamanes et le Tambour risquaient de m'empêcher d'arriver à mes fins, à savoir faire fuir les Gobelins. Le Troll des Cavernes était tout simplement très

puissant. Sa valeur de Combat plus haute que celle de la plupart des Nains et ses trois Attaques de Force 6 allaient sûrement lui permettre de déchirer le cœur de ma formation. Mon plan de secours allait dépendre de ses déplacements. S'il s'éloignait de ses alliés, je pouvais lui tendre une embuscade avec quelques Nains et espérer avoir un peu de chance aux dés. La meilleure option restait néanmoins de l'éviter, sacrifiant quelques Nains un par un pour le bloquer loin des combats.

J'ai choisi de diviser mes troupes en deux détachements : un gros bloc de guerriers mené par le Capitaine pour couvrir la saillie et former une position défensive, pendant que Balin et ses Gardes du Khazâd constitueraient un deuxième groupe. L'idée était de pousser Alessio à se concentrer sur un seul d'entre eux, qui retiendrait ainsi l'enclume gobeline, de façon à ce que mon marteau vienne s'abattre sur elle. Mon plan reposait donc sur ma capacité à encaisser suffisamment longtemps pour que des renforts arrivent, mais les Nains sont coriaces et je leur faisais confiance.

Il le faudrait bien...

# LE CAMP DU MAL

## NOUS AVONS UN TROLL DES CAVERNES!



Alessio Cavatore

Contre des ennemis dotés d'une Défense de 6 minimum, de 7 dans la plupart des cas et de 8 pour les Héros, il me fallait bien une grosse brute de Force 6. Mon objectif était

d'amener le Troll au combat sans trop l'exposer aux flèches ennemies, puis de le faire soutenir par des Héros dotés de Points de Puissance. La combinaison Troll/Durbûrz risquait fort d'être particulièrement brutale, d'autant plus si un Chamane était dans les parages pour les appuyer de ses sorts.

Si je voulais balayer les Nains, il fallait que je me concentre d'abord sur les Guerriers dotés d'une Défense de 6 : pour les blesser, mon Troll aurait besoin d'un 4+, mes Héros combattants d'un 5+ et mes archers d'un 6 (ce qui est toujours mieux qu'un 6 suivi

d'un 4). Les Nains avec arcs ou haches à deux mains allaient donc être les cibles les moins solides, et je comptais m'occuper d'eux dès que l'occasion se présenterait. Je ne me consacrais aux autres, plus résistants, qu'une fois que les premiers auraient été éliminés. Avec un peu de chance, les Nains perdraient la moitié de leurs effectifs, et c'est là que mon Tambour prendrait toute son importance.

Il me faudrait aussi les encercler, de façon à pouvoir faire peser mon avantage numérique et à les noyer sous une avalanche de Gobelins.

La partie allait sûrement être insolite : les petits barbus disposaient d'une meilleure puissance de feu, il me faudrait donc traverser la table au plus vite. D'après la carte, il était en outre facile de repérer les zones critiques du champ de bataille : les deux seuls points où mon Troll des Cavernes pourrait traverser le gouffre sans risquer de tomber : le pont, et la saillie sur ma gauche. Il me semblait que cela laissait deux options aux Nains : ils se concentreraient sur ces deux points, soit en interceptant les Gobelins après qu'ils aient

franchi le gouffre, les forçant ainsi à se battre dos au vide, soit en les laissant passer en évitant tout contact le plus longtemps possible, de façon à laisser leurs archers faire leur œuvre.

Ayant l'avantage de déployer la moitié de mes troupes en dernier, j'allais garder mes figurines les plus puissantes pour cette deuxième vague. Je n'aurais plus qu'à décider si je concentrais toutes mes forces de frappe lors d'un assaut central, ou si au contraire je formais deux groupes d'attaque. J'optais pour cette dernière tactique qui est ma préférée. La force principale comprendrait donc Durbûrz, le Troll et un Chamane, la force d'attaque serait commandée par le Capitaine et le deuxième Chamane.

Mon idée était de lancer deux attaques feintes pour obliger les Nains à se diviser, puis rassembler mes troupes au dernier moment pour m'en prendre à une seule des deux moitiés de l'armée naine et la détruire. Si j'échouais, je n'aurais plus qu'à croiser les doigts et à espérer que le Troll des Cavernes remporte la partie pour moi.



# LES NAINS



# LES GOBELINS







*Les Nains préparent un solide comité d'accueil à Durbûrz et ses Gobelins.*

## TOUR UN

Balîn arriva à l'entrée de la mine au moment où le vacarme d'une bataille commençait de se faire entendre. Alors que le Seigneur Nain et son escorte commençaient à descendre les marches, les autres Nains tinrent leur position, laissant l'ennemi traverser le pont et s'approcher de leurs arcs. De l'autre côté du précipice, les Gobelins descendirent des rochers sans efforts. La caverne résonna de leurs cris gutturaux lorsque le Chamane lança le sort *Frénésie*, emplissant de rage ses compagnons. Les deux armées n'étaient pas encore à portée de tir, et le tour s'acheva sans que le sang n'ait coulé.

## TOUR DEUX

Harangüés par leurs chefs maléfiques, les Gobelins prirent l'initiative aux Nains et continuèrent de traverser la salle jonchée de débris et de stalagmites. Au centre, Durbûrz mena un groupe de guerriers vers le pont, précédés par le Troll des Cavernes, pendant que le reste des créatures se mettait en position de débordement de part et d'autre du groupe central, et qu'une poignée de Gobelins s'élançait sur la saillie. De l'autre côté de la salle, Balîn et ses gardes restèrent sur les marches, attendant de voir ce qu'allait faire l'ennemi. Au sud de la saillie, le groupe de

Nains se reforma, s'appêtant à contrer les Gobelins qui menaçaient leurs positions alors que Náli les rejoignait précipitamment. L'ennemi était trop occupé à courir pour ouvrir le feu sur les Nains, alors que les archers de Balîn visaient un Gobelins de l'autre côté du gouffre. Un sixième sens caché sauva la créature, qui s'accroupit derrière son bouclier grossier où les flèches naines se fichèrent en vibrant.

## TOUR TROIS

Pour l'instant, les Nains se contentaient d'attendre que les Gobelins arrivent, et l'initiative resta dans les mains griffues de ces derniers. Ils continuèrent de traverser la salle, certains ralentissant pour bander leurs arcs. Obéissant aux ordres de Balîn qui essayait de deviner la stratégie de Durbûrz, les Nains ne bougèrent pas, à l'exception de Náli qui rejoignit le groupe situé près de la saillie. Lors de la phase de tir, quelques Gobelins libérèrent leurs flèches mais leur visée hâtive les empêcha de toucher quoi que ce soit. En retour, une demi-douzaine de Nains tendirent leurs arcs, mais si tous leurs tirs firent mouche, seul un Gobelins périt, l'un de ceux qui frappaient sur un sinistre tambour. Ignorant la mort de son camarade, l'autre batteur continua de marteler son instrument...

## TOUR QUATRE

Les Gobelins conservèrent l'initiative, et Durbûrz révéla enfin sa tactique. Son groupe changea de direction et s'élança vers les archers tandis que les Gobelins de l'est bondissaient par-dessus le gouffre. En réponse, Balîn ordonna aux autres Nains de partir vers l'est. Seuls les archers tinrent leur position, pour délivrer un tir de couverture à leurs frères. Malheureusement, les archers Gobelins firent preuve de précision et abattirent l'un de leurs homologues Nains d'une pluie de flèches noires. Enragé par la mort de leur camarade, les autres tireurs Nains manquèrent pour la plupart leurs cibles, et seul l'un des Gobelins entourant Durbûrz mordit la poussière.

## TOUR CINQ

Les deux armées étaient maintenant à portée de charge, et le jet d'initiative allait être crucial. Par quelque revers du destin, Balîn l'arracha des griffes de ses ennemis. Les Nains du flanc est poussèrent alors leurs cris de guerre sonores et se jetèrent sur leur ennemi, offrant ainsi leur flanc non protégé à une charge éventuelle de Durbûrz et ses laquais. Balîn retint ses Gardes, attendant de voir si le Roi Gobelins allait mordre à l'hameçon, espérant que les guerriers engagés tiendraient assez





longtemps pour qu'il puisse se lancer dans la bataille. Ne comprenant pas la stratégie du Seigneur Nain, Durbûrz emmena ses guerriers vers la mêlée, mais ne put rejoindre le combat dès ce tour. La caverne résonnait des grognements des archers Gobelins qui traversaient les décombres à la recherche d'une cible. Lors du bref échange de tirs qui suivit, trois Gobelins furent fauchés tandis qu'un seul des gens de Durin allait rejoindre ses ancêtres. Lors de la phase de combat, l'élan des Nains leur permit de l'emporter facilement, mais leurs haches ne parvinrent pas à tuer un seul Gobelin.

### TOUR SIX

La chance et l'initiative restèrent du côté des Nains et Balin donna finalement l'ordre aux Gardes du Khazâd d'avancer sur l'ennemi. Plus loin à l'est, les deux Capitaines menaient la charge contre les Gobelins de la saillie et des environs. Durbûrz répliqua en avançant, et en ordonnant au Troll des Cavernes de

charger les archers. Le monstre escalada facilement la paroi rocheuse et engagea les Nains. Même privés de trois tireurs, les archers abattirent un nouveau Gobelin de l'entourage de Durbûrz, en plus de causer une blessure au Chamane de la saillie, qui ne fut évitée que grâce à l'intervention du Destin. Les archers Gobelins répliquèrent, tuant un autre de leurs nobles homologues. La phase de combat fut inaugurée par le vacarme de la bataille sur la saillie, mais Náli et le Capitaine Gobelin semblaient de forces égales et aucun des deux ne prit l'avantage. Autour d'eux, les Nains massacrèrent deux Gobelins de leurs haches effilées. Poussant un rugissement terrifiant, le Troll repoussa la défense des archers Nains, en arrachant un de sa position alors qu'il se hissait à leur niveau.

### TOUR SEPT

Les Gobelins parvinrent à reprendre la précieuse initiative aux Nains et Durbûrz



*Durbûrz ordonne à ses serviteurs d'attaquer, soutenus par un immense Troll des Cavernes.*



harangua ses hommes. Voyant le danger, Frâr déclara une action héroïque, espérant bloquer Durbûrz à proximité de Balin. Conscient que les choses allaient se gâter pour lui très bientôt, le Roi Gobelin le contra avec une action héroïque de son cru. La chance lui sourit et il se jeta sur le Capitaine Nain, privant Balin d'adversaire pour un tour de plus. Au-dessus de Durbûrz, le Capitaine Gobelin mena son groupe contre les Nains qui leur contestaient la saillie. Un peu plus loin, le Troll chargea les deux derniers archers qui se préparèrent à livrer un combat inégal. De l'autre côté de la salle, les Gobelins de l'ouest se rapprochaient peu à peu du gros des combats : Balin et ses Gardes se retrouvaient désormais à portée de leurs arcs. Le Seigneur Nain fit alors avancer ses guerriers, laissant l'un d'eux en arrière pour

occuper le Troll s'il parvenait à balayer les deux archers Nains. Changeant de tactique pour contenir le groupe de Durbûrz, les archers Nains de l'est descendirent les degrés de pierre et vinrent prêter main forte au groupe en sous-nombre. Lors de la phase de tir, les Gobelins de l'autre côté du gouffre visèrent les Gardes du Khazâd mais pas un seul de leurs tirs ne toucha sa cible. Les tireurs Nains étaient quand à eux tous engagés, il n'y eut donc pas de riposte, mais ils parvinrent à abattre deux Gobelins de la suite de Durbûrz. Ce dernier fit une victime, aussitôt imité par l'un de ses lanciers. Sur la saillie, la lame du Capitaine Gobelin finit par trouver une faille dans l'armure du Capitaine Nain et lui infligea une blessure que le Destin ne parvint pas à empêcher. Enfin, le Troll prouva une fois de plus sa puissance en aplatissant un nouvel archer.



*Balin assiste impuissant au massacre des archers Nains des mains du Troll.*





*Durbûrz se décide enfin à entrer dans la mêlée, et défie un Capitaine Nain.*

## TOUR HUIT

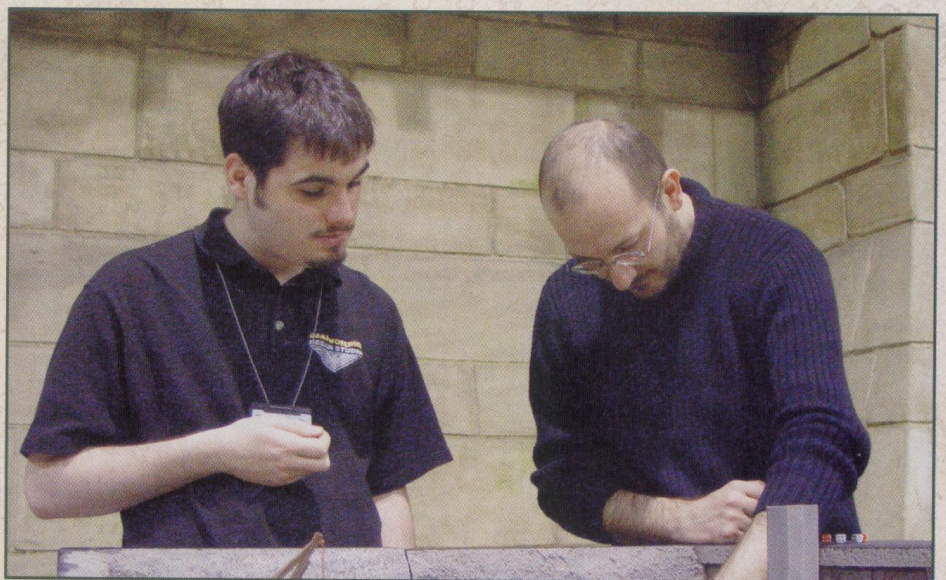
Pendant l'initiative, Durbûrz annonça une nouvelle action héroïque pour garder l'avantage, et rugit à l'adresse de ses serviteurs, pensant ainsi renforcer leur courage. Alors que les Gobelins hésitaient, Frâr déclara à son tour une action héroïque et mena ses guerriers au combat, espérant ralentir l'ennemi le temps que Balin arrive. Sentant que la victoire allait lui échapper, le Seigneur Nain se précipita, envoyant deux de ses Gardes vers les archers Gobelins de la saillie. Peu impressionné par sa blessure presque fatale, Nâli poursuivit son duel contre son ennemi. Sacrifiant sa vie pour son peuple, le dernier archer Nain se jeta contre le Troll, tandis que le guerrier envoyé par Balin pour s'occuper de la bête continuait de se rapprocher. Dépassant l'ennemi en nombre à plus de deux contre un, Durbûrz donna des ordres pour optimiser ses chances et chargea un Garde du Khazâd. Près du pont, les Gobelins de l'ouest finirent par arriver au contact des Nains, chargeant les deux guerriers que Balin avait envoyés protéger son flanc. Lors de la phase de tir, les Gobelins tentèrent d'abattre le Nain isolé, mais leurs flèches manquèrent toutes leur but. Pendant la phase de combat, Nâli ne réussit toujours pas à tuer son rival malgré la dépense de 2 Points de Puissance. Les Gobelins prirent en outre l'avantage lors de la mêlée autour de Frâr: trois Nains furent tués, dont un par l'épée barbelée de Durbûrz en personne. En réponse, seuls

deux Gobelins périrent, bien que le Chamane Gobelins perdît son combat et ainsi les bénéfices de la *Frénésie*. Lors d'une mêlée désespérée, l'arrière garde de Balin contint les Gobelins du pont mais ne put en tuer un seul. L'archer Nain s'arma de vaillance et parvint à repousser le Troll, sans toutefois réussir à le blesser.

## TOUR NEUF

La chance sourit à Balin et il remporta l'initiative, mais avant de pouvoir en profiter, Durbûrz se lança dans un élan héroïque. Le Roi Gobelins fit preuve d'une rapidité sans pareille et le Seigneur Nain ne

put le contrer. Durbûrz s'enfonça dans les rangs des Nains sous la saillie est. Privé d'adversaire, Balin dut se contenter d'envoyer ses Gardes contre les Gobelins qui erraient autour du combat, tandis que deux Gardes du Khazâd et un Guerrier Nain chargeaient un lancier Gobelins près du niveau que les deux forces se disputaient. Nâli s'élança une fois de plus sur la saillie, bien décidé à occire son adversaire une fois pour toutes. Près du pont, les deux membres de l'arrière-garde de Balin se jetèrent de nouveau dans la mêlée sans considération pour leur propre sécurité, tandis que l'archer et le Troll des



*C'est bien beau les grands décors, mais pour bouger les figurines c'est une autre paire de manches...*





*La bataille fait rage, fauchant autant de guerriers dans un camp que dans l'autre.*

Cavernes poursuivaient leur combat sans merci près du mur sud.

Les Gobelins se massèrent autour de leur maître et de part et d'autre du pont, essayant de submerger les Nains sous le nombre, alors que le Chamane lançait une nouvelle fois le sort *Frénésie* pour remonter le moral vacillant de ses frères. Les rares archers non engagés libérèrent une nouvelle fois leurs flèches vers le Nain isolé, mais ne lui causèrent pas davantage de dégâts que précédemment. Lors de la phase de combat, le lancier Gobelins parvint miraculeusement à tuer deux de ses

adversaires et à repousser le troisième, alors que Durbûrz en abattait un de mieux. Au moment même où un nouveau Nain disparaissait sous une pluie de coups, Frâr repoussa ses agresseurs, en tuant un dans sa fuite.

Contre le mur sud, l'archer évita une fois de plus les attaques du Troll, pendant que sur la saillie, Nâli réussissait enfin à se débarrasser de son adversaire, lui infligeant quatre coups mortels. Pour finir, la Hache de Durin finit par trouver une proie et Balin décapita sans peine un archer d'un puissant revers de sa lame.

## TOUR DIX

L'initiative demeura dans le camp des Nains, et leur Seigneur se jeta sur Durbûrz. Sur tout le champ de bataille, son peuple suivit son exemple, chaque Nain chargeant l'ennemi le plus proche pour contenir la marée de Gobelins. A l'exception des archers de l'autre côté du gouffre et du batteur restant, les Gobelins firent de même, l'un d'entre eux entraînant Balin loin de Durbûrz, et une série de combats mortels éclatèrent dans toute la caverne. Des tirs jaillirent des rangs Gobelins, mais ils ne parvinrent toujours pas à abattre un



seul Nain. Au début de la phase de combat, Balin initia un combat héroïque, se débarrassant sans effort de ses deux adversaires avant de se lancer sur Durbûrz et de lui infliger deux profondes blessures. Le Destin se montra toutefois clément avec le Roi Gobelin et par miracle il ne subit aucun dommage. Plus loin, le Gobelin qui avait tué deux Nains continuait de faire preuve d'une chance inouïe et empala un Garde du Khazâd, tandis que le Troll des Cavernes réussissait finalement à démembrer l'archer Nain qui le narguait depuis quelques tours. Apparemment inspirés par l'exemple de Balin, les Nains se battirent féroce­ment dans toute la caverne, et quatre Gobelins périrent sous leurs coups. Le Chamane Gobelin perdit le combat et les effets de la *Frénésie* se dissipèrent. Dans les derniers moments du tour, un Gobelin isolé abattit un Nain, et une onde de panique traversa leurs rangs : la moitié d'entre eux étaient morts ou blessés, et les choses s'annonçaient mal...

## TOUR ONZE

Maintenant que les Nains étaient démoralisés, les Gobelins remportèrent l'initiative. Voyant que la situation lui échappait, Balin déclara un nouvel élan héroïque et, après avoir réussi son test de Bravoure, chargea une nouvelle fois le Roi Gobelin, entraînant ses gardes à sa suite. Ça et là, des Nains isolés s'en prenaient à des groupes de Gobelins dans l'espoir de les ralentir le temps que Balin tue son adversaire. Une fois l'élan héroïque résolu, les derniers Gobelins se jetèrent dans la mêlée, les archers franchissant le gouffre pour apporter leur soutien aux combats qui avaient lieu non loin. Le Troll des Cavernes ignore le Nain qui brandissait une hache dans sa direction et rejoignit le combat qui opposait les deux chefs ennemis. Le Tambour des Gobelins continuait de battre à un rythme lugubre : les nerfs de Nâli l'abandonnèrent et il s'enfuit vers l'entrée. Les Nains qui en étaient capables se protégeaient derrière leurs boucliers, essayant de gagner du temps pour leur seigneur, mais malgré cela deux de plus succombèrent aux attaques ennemies, l'un écrasé par le marteau du Troll, l'autre abattu par le lancier qui avait déjà fait des ravages dans les rangs Nains. Ces derniers tuèrent un Gobelin, pendant que Balin et Durbûrz se faisaient face au milieu des combats, tournant l'un autour de l'autre. Fruit d'années de pratique, Balin passa la garde de son adversaire. Le tyran des Gobelins essaya de reculer, mais trouva son chemin bloqué par deux Gardes du Khazâd. La Hache de Durin étincela alors dans la pénombre avant de s'abattre sur



*Alessio remonte le moral de Matt avec son immortel gag de la "Main Floue".*

l'usurpateur de la Moria, le coupant en deux. Haletant, Balin fit un pas en arrière et regarda autour de lui.

## TOUR DOUZE

Avec la mort de Durbûrz, les Gobelins étaient démoralisés : les deux camps faiblissaient dans leurs attaques. Dans la confusion, Balin reprit l'initiative, et gardant courage mena ses guerriers au combat avec des efforts redoublés. Nâli continua de fuir vers l'entrée de la mine, rejoint par le dernier Nain du pont. Sous l'influence du Tambour, les Gobelins les plus proches des combats réussirent leurs tests de Bravoure, tandis que les autres tournaient les talons et rebroussaient chemin vers les mines.

Le batteur continuait de jouer, inconscient de ce qui se passait autour de lui. Balin éventra deux de ses adversaires, pendant que Frâr en tua un de plus. Même le Troll des Cavernes subit une blessure, sa peau épaisse fendue par une





grande hache naine. Un des guerriers de Balin périt toutefois sous la pression des Gobelins, menés par un de leurs Chamanes.

### TOUR TREIZE

L'initiative demeura dans le camp des Nains et Balin chargea le lancier qui avait tué quatre de ses braves. Alors qu'il allait atteindre son ennemi, une hachette ciselée quitta sa main et vint s'enfoncer dans le crâne de la maléfique créature, ce qui permit au Seigneur Nain d'attaquer un autre adversaire. Náli et son compagnon continuèrent de fuir, mais les autres Nains gardèrent la tête froide et se jetèrent sur l'ennemi avec une détermination farouche. On ne pouvait pas en dire autant des Gobelins, et quatre d'entre eux s'enfuirent, tandis que les autres, encouragés par le battement du Tambour, continuaient de combattre. Le Troll des Cavernes ne trouva néanmoins aucun réconfort dans le son sinistre et détalait. Lors de la phase de combat, les Nains décapitèrent deux Gobelins, mais l'un d'eux fut entraîné par la masse et mis à mort. La horde maléfique approchait de la victoire à grands pas.

### TOUR QUATORZE

Les Gobelins volèrent l'initiative et, pour empirer les choses, réussirent pratiquement tous leurs tests de Bravoure (à l'exception notable du Troll des Cavernes), se jetant sur

les Nains avec une nouvelle vigueur. Ces derniers étaient tous engagés au combat, - hormis les deux fuyards qui ratèrent une fois de plus leurs tests de Bravoure - mais ne parvinrent à abattre qu'un seul Gobelins, au prix de deux des leurs.

### TOUR QUINZE

L'initiative resta dans le camp du Mal, mais le batteur finit par perdre courage et s'enfuit, laissant son instrument derrière lui au grand réconfort des Nains. Le combat continuait autour de Balin car le Chamane rallia les derniers Gobelins. Même le Troll des Cavernes retrouva courage et se redirigea vers les affrontements. Balin réussit son test de Bravoure, à la différence du pauvre Náli que toute velléité de combat avait abandonné. Les deux camps poursuivirent donc leur affrontement autour de Balin et du Chamane, mais aucun ne subit de perte, même si la *Frénésie* des Gobelins se dissipa.

### TOUR SEIZE

Les Nains épuisés se préparèrent à poursuivre les hostilités, mais avant qu'elles ne recommencent, le courage des Gobelins s'évanouit et nombre d'entre eux détalèrent devant leurs ennemis. Le Troll des Cavernes, dont le petit cerveau ne parvenait pas à suivre le cours des choses, rejoignit la majorité de ses alliés dans leur

fuite. Une fois de plus, il revint aux Chamanes Gobelins de rassembler leurs guerriers et de retourner au combat. Heureusement pour les Nains, le Guerrier isolé retrouva ses esprits et arrêta de fuir pour se rediriger vers les combats, tandis que Náli poursuivait sa course. Les Gobelins tuèrent un Nain, mais les efforts combinés de Balin et de ses derniers Gardes du Khazâd eurent raison de deux des viles créatures. Pour gagner, les Nains devaient tuer encore deux Gobelins, tandis que ces derniers n'avaient plus qu'à se débarrasser d'un seul Nain. La fin de partie s'annonçait plutôt serrée.

### TOUR DIX-SEPT

Décidé à chasser la vermine de son domaine une fois pour toutes, Balin reprit l'initiative, réussit son test de Bravoure et lança ses derniers guerriers au combat. Náli retrouva enfin son courage au bord même de la table. Les Gobelins quant à eux semblaient avoir abandonné la partie, et tous leurs combattants non engagés s'enfuirent. Lors d'une phase de combat plus que tendue, Balin et Frár tuèrent chacun un ennemi, réduisant l'armée adverse à moins d'un quart de ses effectifs et obtenant la victoire. Alors que les Gobelins détalèrent sur les rocs détrempestés de sang, les Nains demeurèrent seuls maîtres du champ de bataille. Mais à quel prix...

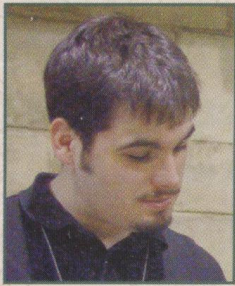


Au terme d'un bref duel, Balin met à mort Durbûrz, dont le trépas fait souffler un vent de panique sur la horde gobeline.



# LE CAMP DU BIEN

## TANT QU'UN SEUL D'ENTRE NOUS DEMEURE...



Matthew Ward

Certes, nous étions bien moins nombreux qu'au début du combat, et le résultat est un peu trop serré pour que je chante victoire. Il ne me restait qu'un quart de mes guerriers,

aussi peut-on dire que Balin a payé très cher la récupération de la Moria. La partie a été incroyablement serrée, et aurait pu pencher d'un côté ou de l'autre à n'importe quel moment: si les Nains en fuite avaient quitté la table comme ils ont failli le faire; si le batteur Gobelins ne s'était pas enfui; même si Balin n'était arrivé qu'un tour plus tard au combat, cela m'aurait probablement coûté la victoire.

Ma stratégie a toutefois bien marché. La tactique de l'enclume et du marteau s'est révélée payante: les Nains en sous-nombre ont su tenir leur position en attendant que Balin ne vienne chercher des noises à Durbûrz, le tue, et démoralise ainsi les Gobelins d'une façon plus qu'appropriée. Les Nains sont vraiment très coriaces, et heureusement, car je n'aurais pas aimé jouer cette rencontre avec, par exemple, des Hauts Elfes. La Défense améliorée des Héros est



*"Ma, tou fais plou lé malin quand zé té broie la main, si?"*

vraiment un plus, tandis que la Hache de Durin a plus d'une fois sauvé la mise de mes gars.

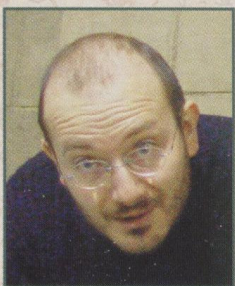
Balin a réellement été le héros de la bataille. Apparemment invincible, il tuait des Gobelins à chaque pas et s'est lancé dans des hauts faits de force et de vaillance dignes de son rang. J'ai eu aussi beaucoup de chance dans mes combats contre le Troll des Cavernes, qui avait le plus grand mal à

tuer ses adversaires, avant de se mettre à tantôt reculer, tantôt avancer alors que les Gobelins s'enfuyaient. Cela dit, ce maudit lancier qui a embroché pas moins de quatre de mes meilleurs guerriers compense assez (à mes yeux du moins) le manque de performance du Troll.

Une partie serrée et passionnante jusqu'à la fin: que demander de plus?

# LE CAMP DU MAL

## UN TROLL? QUEL TROLL?



Alessio Cavatore

Un Nain! Il me suffisait de ne tuer qu'un Nain de plus. Si je l'avais fait durant le tour seize, j'aurais gagné, et aurais assuré l'égalité en y parvenant dans le tour suivant.

Mais ce n'est pas arrivé. Les Gobelins ont été repoussés et les Nains peuvent récupérer leurs mines. Pour le moment...

Ce qui m'a coûté la partie est sans doute les contre-performances lamentables du Troll sur la saillie. Il lui a fallu un nombre

indécemment de phases de combat pour tuer deux malheureux Nains de Défense 6. Il perdait ses duels, malgré ses trois dés contre un pour les Nains (et il a une meilleure valeur de Combat!) et même lorsqu'il gagnait il était incapable d'obtenir le 4+ qui lui aurait permis de massacrer son adversaire. Hou les cornes!

Être prisonnier d'une saillie et affronter des archers n'était pas la situation idéale: je l'aurais voulu au milieu des combats, là où sa Force de 6 aurait vraiment compté. S'il avait tué les archers plus vite et était retourné au charbon immédiatement, j'aurais eu de meilleures chances de briser les Nains plus tôt, ce qui aurait été décisif.

Malheureusement, c'est ce qui m'est arrivé avec la mort de Durbûrz, et la crise

d'angoisse de mon batteur a scellé mon triste destin.

Une mention honorable revient toutefois à cet humble lancier Gobelins qui a massacré pas moins de quatre Nains (dont, si je ne m'abuse, un Garde du Khazâd...) Voilà un bon gars! Quel dommage que les Nains lui aient finalement réglé son compte, il aurait fait un bon remplaçant pour Durbûrz.

La partie a néanmoins été très instructive. Bien joué Matt, c'était très serré.

Profitez de votre victoire à la Pyrrhus, petits êtres barbus, car la reconquête de vos mines sera votre fin. Continuez de creuser la roche avec cette avidité qui vous caractérise, et vous verrez bien ce que vous y trouverez... Bwa ah ah ah ah!!!