

ORQUES ET TROLLS

Liste d'armée pour HÉROS



pierre milko

Orques du Nord

Général en chef: Irr Bd (O) 16 pts ou Irr Wb (S) 15 pts 1
 Sous-général allié: Irr Bd (O) 11 pts ou Irr Wb (S) 10 pts 0-2
 Prêtre de Sauron : Id 1 pt + (variable) 0-1

Pour chaque général et sous-général:

Hoerk Uruk-Hai : Irr Bd (O) 6 pts ou Irr Wb (S) 5 pts 0-3

Orques:

Guerriers : Irr Wb (I) 2 pts 60 à 200
 Esclaves et jeunes : transformer Wb(I) en Irr Hd (S) 2 pts 6 à 1/4
 Vétérans, Transformer: Wb (I) en Wb (O) 3 pts 10 à 1/3
 Ouargues: Irr Be (F) 8 pts 0-12
 Transformer: Irr Be (F) en Irr Be (S) 9 pts 0 à 4

Eclaireurs : Irr Ps (O), 2 pts 2-10
 Archers : Irr Bw (I), 3 pts 4-20
 Trolls: Irr Hu (O), 13 pts 0-2

Montagnes grises, Montagnes brumeuses, Portail aux gobelins

Agressivité 4, Zone vallonnée (1-3 sur un D6), forestière (4-6)

Gundabad

Agressivité 4, Zone vallonnée

Tous les généraux et Hoerks: Irr Bd (O)
 Train de siège: Irr Art (O) 10 pts 0-2
 Chauve-souris: Irr Fl (I) 5 pts 0-4

Forêt noire

Agressivité 3, Zone forestière

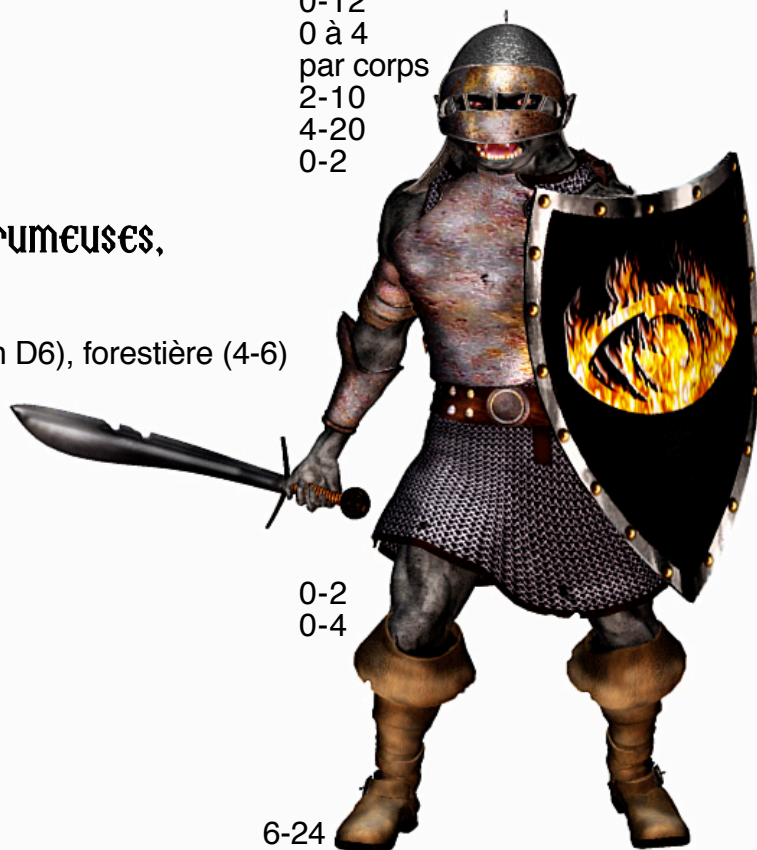
Éclaireurs : Irr Ps(O) 2 pts 6-24
 Araignées: 1/2 Irr Lu (O), 1/2 Irr Lu(X) 1 pt 0-20

Dol Guldur

Agressivité 3, Zone vallonnée (1-2 sur un D6), forestière (3-6)

Les sous généraux ne sont pas des alliés.

Tous les généraux : Reg Bd (O) 27 ou Reg Hu(S) 38 pts
 Transformer le général en chef en Nazgûl, Id. 80 pts. 0-1
 Remplacer le général en chef par Gothmog, Reg Hu(S) 38 pts 0-1
 Trolls noirs: Reg Hu (S) 18 pts 0-2
 Araignées: Irr Lu (O) ou Irr Lu(X) 1 pt 0-6



Saroumane à Orthanc

Agressivité 5, Zone vallonnée

Les sous généraux ne sont pas des alliés.

Sous-général: Irr Bd (O) 16 pts ou Irr Wb (S) 15 pts	0-2
Uruk-Hai : Transformer: Wb (I) en Wb (O) 3 pts	0 à 2/3
Ouargues: Irr Be (F) 8 pts	6-24
Transformer: Irr Be (F) en Irr Be (S) 9 pts	6-24
Feu d'Orthanc : Irr Ps(X) 6 pts.	0-1
Espions demi-orques : Irr Lu(S) 3 pts.	0-1

Alliés Dunlendings : Gaulois tardif sans aucune cavalerie.

Les races d'orques : la plus grande partie de l'armée orque est constituée d'orques communs, ou "gobelins" dont la taille ne dépasse pas 1 mètre 50. Les Orques noirs, Uruk-Hai ou "hobgobelins" sont plus humains d'aspect, bien plus fort et intelligent que leurs cousins inférieurs qu'ils dirigent. Par contre, les unités d'éclaireurs sont souvent fournies par une variété d'orques au long nez et à la constitution plus fragile. On notera également les expériences menées par le sorcier Saroumane pour créer une race hybride de demi-orques...

Les Olog-hai ou Trolls noirs sont aux Trolls ce que les Uruk-Hai sont aux orques : plus fort, plus rapide et plus intelligent. On murmure que sauron a également créé une race haineuse, les demi-trolls dont Gothmog son général en chef est le plus célèbre représentant...



RÈGLES SPÉCIALES

HOERKS :

Les généraux orques sont d'habitude des orques noirs ainsi que l'unité d'élite, le hoerk qui les accompagne partout pour les protéger de l'ennemi... ainsi que des subalternes ambitieux.

- Un général en chef ne peut pas avoir une valeur en points inférieure à celle d'un sous-général, un général Wb ne peut pas avoir un Hoerk Bd, et un sous-général ne peut pas avoir un Hoerk Bd si son général en chef n'en a pas. Tous les pions Hoerk d'un corps et son général doivent être de la même nature (tous Bd ou Wb).
- Un général en chef doit avoir au moins un Hoerk. Un sous-général ne peut pas avoir plus d'Hoerks que le général en chef.
- Un général ou un Hoerk ne peut s'empiler qu'avec un Hoerk, et du même corps.

TROUPES MONTÉES

Les Irr Be(S) démontent en Ir Wb(S) pour attaquer une zone bâtie ou une fortification uniquement. Sauf dans le cas des armées de Saroumane, les Be(S) doivent être dans le corps qui a permis leur achat.

NAZGÛLS , LES ESPRITS SERVANTS DE L'ANNEAU

• Commandement :

Pour représenter leur intellect supérieur, leur expérience et leur capacité de contrôle intuitif des créatures de Sauron, Ils peuvent toujours rejeter un "2" lors de la détermination des PA. Si un nouveau "2" est jeté il doit être conservé. Cette faculté est utilisée à l'issue de la phase de détermination des PA (donc après l'usage de sorts pouvant affecter les dés de PA comme ceux des Elfes noires).



Les Nazgûls bénéficient du sort de "Sombre contrôle" de manière permanente sans possibilité d'être annulé.

• Combat :

Un Nazgûl possède une capacité de combat de +3, 4 s'il est sur une bête ailée. Il compte alors au combat comme un Dr(l). S'il est à terre et qu'il est détruit, on considère

que le Nazgûl survit sur un jet de 3+ sur un D6 mais doit faire un jet de blessure. S'il est en vol, le Nazgûl est considéré comme détruit.

Leur relative immunité aux armes normales, leur présence exceptionnelle et leurs capacités magiques forcent leurs adversaires à soustraire 1 à leurs jets de corps à corps (sauf ceux notés comme n'étant pas affecté par les malus magiques). De plus, tout personnage blessé par un Nazgûl ajoutera 3 à son jet de blessure.

Les malus magiques de certaines créatures comme les Wights ne s'appliquent pas aux Nazgûls.

Tout tir sur un Nazgûl est affecté par un malus de -2, sauf s'il est monté sur une bête ailée.

- **Magie :**

Un Nazgûl peut utiliser deux sorts au lieu d'un seul par tour.

Un Nazgûl est considéré comme un Mort-vivant seulement en ce qui concerne les capacités spéciales d'autres personnages comme la détection, la destruction en cas de victoire, etc. (*Ex. Les chasseurs de sorcière ajoutent 6 au jet de blessure des Nazgûls qu'ils affrontent.*).

- **Déplacement :**

Un Nazgûl ne peut franchir un cours d'eau, sauf sur un pont, que s'il réussit un jet de 4+ sur un D6. S'il échoue, il ne se déplacera plus ce tour.



Magie de Sauron

Loin des effets visuels spectaculaires, la Magie de Sauron est à l'image du seigneur des ténèbres : insidieuse, mais puissante, elle sème le doute dans le cœur de ses ennemis et pousse ses esclaves vers des sommets de fanatisme et de terreur irraisonnée.

Les Prêtres de Sauron sont toujours des magiciens dont le niveau est choisi par le joueur qui dépense le coût correspondant . Ce sont des personnages indépendants avec un facteur de combat de +1.

Les Nazgûls sont toujours des magiciens. Le coût supplémentaire est déjà compris dans la valeur indiquée sur la liste d'armée.

Les généraux Numénoréens noirs peuvent aussi être des magiciens si le joueur le désire.

Dans tous les cas, le nombre maximum de magiciens d'un niveau donné ne peut être dépassé.



Nom	Nombre maximum autorisé	Points de Pouvoir	Niveau de sort maximum	Coût
Initié	3	6	1	+10
Clerc	2	12	2	+20
Grand prêtre	1	24	3	+30
Nazgûl	-	30	3*	+45

Niveau 1

Déflexion (1 PP) : un sort ennemi est annulé sur un jet de 5+ sur un D6 si le magicien qui le lance ou sa zone d'effet est à 6 hexs ou moins. Ce sort peut être utilisé en plus de celui autorisé pour le tour du magicien.

Terreur abjecte (2 PP) : si le magicien ou l'unité qu'il mène repousse l'ennemi, celui-ci fuira. Ce sort doit être jeté avant la résolution des combats.

Folie furieuse (3 PP) : lors de la phase de corps à corps, les unités amies en contact avec le jeteur de score ajoutent 1 à leur score.

Sombre contrôle (3 PP) : Le jeteur de sort s'il est un général ou n'importe quel général ami au contact peut contrôler n'importe quelle unité de son corps sans préjudice de distance ou de visibilité. Ce sort ne peut pas servir à contrôler des Humains ou des troupes issues d'une liste d'armée autre que celle des Orques.

Niveau 2

Annulation (2 PP) : Un sort ennemi est annulé sur un jet de 4+ sur un D6 si le magicien qui le lance ou sa zone d'effet est à 12 hexs ou moins. Ce sort peut être utilisé en plus de celui autorisé pour le tour du magicien.

Surpuissance (1 PP) : Ce sort se jette en même temps qu'un autre et un magicien qui tente de le contrer devra ajouter 1 à son dé.

Protection (1 PP) : L'ennemi soustrait 1 à toutes ses tirs sur le magicien ce tour. De plus, celui-ci soustraira 4 aux jets sur la table des blessures ce tour, sauf blessure critique.

Destruction (2 PP) : Le jeteur de sort gagne +1 au corps à corps. Il ajoutera 2 à son jet de blessure.

Niveau 3

Vague noire (10 PP) : Ce sort se jette avant de déterminer les PA du tour. Toutes les unités du joueur deviennent impétueuses. Elles ne reculeront ni ne fuiront ce tour. Elles ajoutent 1 à leur potentiel de mouvement et à leur potentiel de combat au corps à corps. Les unités (I) sont considérées comme (O) sauf Volants.

Leur premier mouvement de marche est gratuit, et elles doivent effectuer un mouvement impétueux supplémentaire s'il est susceptible de les amener au contact, même à 4 hexagones ou moins de l'ennemi. Néanmoins, celui-ci a le droit de tirer sur ces unités lorsqu'elles effectuent ce mouvement supplémentaire (attention à bien respecter les règles de priorité de tir) avec une portée minimum de deux hexs. Une unité qui devait fuir ou reculer n'avancera plus ce tour.

Engourdissement (8 PP) : Sur un jet de 3+, les unités d'un corps ennemi seront considérés comme étant des alliés non fiables. Au début de chaque phase de tir, le corps teste en jetant 1D6. Sur un jet de 4+, le sort est levé. Ce sort ne peut être utilisé sur le corps d'un général en chef.

Vision des ténèbres (3 PP) : Le Magicien désigne un bord de carte. Si une marche de flanc doit y avoir lieu, il en est informé sur un jet de 3+ sur 1D6.