

LA BATAILLE DE DAGORLAD

3434 2A

« Je fus à la bataille de Dagorlad devant la Porte Noire du Mordor, où nous eûmes le dessus ; car nul ne pouvait résister à la Lance de Gil-galad et à l'Épée d'Elendil, Aeglos et Narsil. »

Le Seigneur des Anneaux - Livre II - Chapitre 2

Forces en présence :

- Joueur 1 (J1):
 - Troupe 1 : Elendil (général) + 12 gardes de la citadelle
 - Troupe 2 : Isildur + 12 gardes de la citadelle
 - Troupe 3 : Anárion + 12 gardes de la citadelle
 - Troupes 4, 5 & 6 : Capitaine d'Arnor + 12 guerriers d'Arnor
 - Troupes 7, 8 & 9 : Capitaine de Minas Tirith + 12 guerriers de Minas Tirith
 - Troupes 10, 11 & 12 : Capitaine de Númenor + 12 guerriers de Númenor
- Joueur 2 (J2):
 - Troupe 1 : Gil-galad (général) + 12 guerriers elfes
 - Troupe 2 : Elrond + 12 guerriers elfes
 - Troupe 3 : Círdan + 12 guerriers elfes
 - Troupe 4 : Capitaine elfe + 12 guerriers elfes
 - Troupe 5 : Oropher + 12 gardes de Mirkwood
 - Troupe 6 : Thranduil jeune + 12 guerriers elfes sylvestres
 - Troupes 7 & 8 : Capitaine elfe sylvestre + 12 guerriers elfes sylvestres
 - Troupe 9 : Amdír + 12 gardes de la cour des galadhrims
 - Troupes 10, 11 & 12 : Capitaine galadhrim + 12 guerriers galadhrims
- Joueur 3 (J3):
 - Troupe 1 : le Roi-Sorcier (général) + 12 gardes noirs de Barad-dûr
 - Troupe 2 : Khâmul à cheval + 12 cataphractaires orientaux
 - Troupe 3 : Le Sénéchal Noir + 12 uruks du Mordor
 - Troupe 4 : Le Traître + 12 guerriers haradrim
 - Troupe 5 : Le Seigneur des Ombres + 12 guerriers orcs de Morannon
 - Troupe 6 : Le Dwimmerlaik à cheval + 12 chevaliers de Morgul
 - Troupe 7 : L'Immortel + 12 guerriers orcs de Morannon
 - Troupe 8 : L'Innommable à cheval + 12 chevaliers de Morgul
 - Troupe 9 : Le Chevalier d'Umbar + 12 guerriers Núménoréens Noirs
 - Troupe 10 : Chef Troll du Mordor + 2 Trolls du Mordor
 - Troupes 11, 12 & 13 : Chef haradrim + 12 guerriers haradrim
 - Troupes 14, 15 & 16 : Capitaine oriental + 12 guerriers orientaux
 - Troupes 17, 18 & 19 : Capitaine orc de Morannon + 12 guerriers orcs de Morannon
 - Troupes 20, 21 & 22 : Maréchal Núménoréen Noir + 12 guerriers Núménoréens Noirs

Décors et positions de départ :

Cette bataille se déroule dans la grande plaine de Dagorlad. Aucun décor spécifique n'est à envisager. La table de jeu fait 210x210 cm.

Objectifs :

- J1 et J3 : Détruire le J2
- J2 : Détruire les J1 et J3

Règles spéciales :

Aucune

Nouveaux profils :

Nom	C	F	D	A	PV	B	P/V/D	Coût
Anárion	5/-	4	7	2	2	5	3/2/1	100
<u>Équipement :</u> Épée, Bouclier, Armure lourde								
<u>Règles spéciales :</u> Brave parmi les braves								

Brave parmi les braves : Faire face à un ennemi redoutable ne fait que renforcer la volonté d'Anárion. Lorsqu'il tente de charger un ennemi causant la terreur, la Bravoure d'Anárion compte comme étant de 7 au lieu de 5.

Nom	C	F	D	A	PV	B	P/V/D	Coût
Oropher	6/2+	4	5	2	2	6	3/2/2	90
<u>Équipement :</u> Le Diadème des Rois, Arc elfique, Lame elfique, Cape Elfique, Armure								
<u>Règles spéciales :</u> Le Diadème des Rois, Cape elfique, Créature des Bois, Roi de Mirkwood								

Les règles spéciales se trouvent sur le profil de Thranduil.

Nom	C	F	D	A	PV	B	P/V/D	Coût
Thranduil jeune	5/3+	4	4	1	2	5	2/1/1	75
<u>Équipement :</u> Arc elfique, Lame elfique, Cape Elfique, Armure								
<u>Règles spéciales :</u> Cape elfique, Créature des Bois								

Ce profil est celui de la version jeune de Thranduil. Pour les règles spéciales, il faut regarder le profil de Thranduil par Games Workshop.

Nom	C	F	D	A	PV	B	P/V/D	Coût
Amdír	6/3+	4	7	3	3	7	3/3/3	150
<u>Équipement :</u> Lame elfique, Bouclier, Armure lourde								
<u>Règles spéciales :</u> Ligne des Premiers-nés, Créature des Bois, Aura de Vaillance 2+, Immobilisation/Pétrification/Paralyse 3+ 12"/28cm								

Les règles spéciales peuvent être trouvées dans différents profil existants.