

Règles du jeu :

Les méandres de Mirkwood sont réputés pour leur côté tortueux, et même les elfes doivent souvent retourner sur leurs pas. Si vous passez par un endroit où vous avez déjà chassé ou combattu, ignorez la BEL et choisissez votre destination. Legolas regagne tous ses points de vie, puissance volonté et destin après chaque bataille. Vous pouvez vous déplacer rapidement au campement deux fois pour toute la partie, et ce à n'importe quel moment. Les blessés sont guéris, et vous pouvez continuer votre aventure depuis le campement. Si Legolas meure, la partie est perdue. Bonne chance !

1

Dans la sombre forêt de Mirkwood, les elfes vivent majoritairement au Nord, évitant un maximum le Sud, emplit des noires créatures de Dol Guldur. Seulement, les elfes de la forêt sont un peuple très fêtard, et ils aiment consommer du cerf avec du vin. Le vin provient du commerce, seulement les cerfs de la forêt ont été en grande partie chassés des alentours du palais des elfes. Ainsi, lorsqu'ils veulent chasser, les elfes doivent partir en groupe armée en cas de mauvaises surprises, et choisir le Nord Ouest, vers les montagnes infestées de Gobelins et les Wargs, ou le Sud, avec les araignées et autres créatures répugnantes. Le Nord Ouest est moins dangereux, mais relativement pauvre en cerfs. Or, le Roi Thranduil veut organiser une fête somptueuse, avec un grand nombre de plats savoureux. Pour cela, il lui faut de nombreux cerfs. Il a prévu qu'il en aurait besoin de 20 pour toute la fête, il réussit à en faire provenir de Dale 10 cerfs sauvages bien juteux. Il envoya alors ses meilleurs chasseurs fouiller l'un et l'autre des recoins de la forêt où pourraient se trouver les 10 cerfs manquants. Legolas et son amie Tauriel, les meilleurs chasseurs de tout Mirkwood, se lancèrent un défi : Ramener le plus de cerfs possible au Roi. Tauriel, préférant la sureté partit au Nord Ouest avec 50 elfes. Legolas, plus joueur et aventureux, préférant la discrétion, partit au Sud avec seulement 30 elfes.

Lancez 1D6 + 4, c'est le nombre de Sentinelles Elfes Sylvestres dont vous disposez dans votre armée.

Lancez 1D6 + 4, c'est le nombre de Chasseurs de Cerf dont vous disposez (compte comme un garde de Mirkwood équipé d'un cheval, d'un arc elfique et de dagues de jet).

Soustrayez le nombre de Sentinelles et de Chasseurs de Cerf de votre armée à 30, c'est le nombre de guerriers elfes sylvestres dont vous disposez.

Lancez 1D6, c'est le nombre de points d'équipement dont pourrons bénéficier vos guerriers elfes sylvestres. Si un des guerriers n'utilise pas tous ses points, un autre ne peut récupérer les points perdus. Tous vos guerriers ne sont pas obligés d'être équipés de la même manière.

Vous êtes Legolas, lancez 1D3 afin de savoir le nombre d'équipement dont vous pouvez disposer. (Si le résultat est 3, la cape elfique n'est efficace que si, pour une raison ou une autre, Legolas se retrouve à pied)

Votre petit groupe avance donc vers le Sud de la forêt, et établit un campement, non loin de l'ancienne route de la forêt. Vous décidez d'y rester un moment pendant que vous et vos elfes chassez le cerf. Séparez votre armée en deux, une partie venant avec vous, l'autre gardant le camp.

Si vous avez déjà exploré soit le pont de la rivière, soit la lisière de la forêt, soit la partie au Sud de la vieille route, allez au 21.

Si vous décidez d'aller chasser vers l'Est, allez au 2, si vous préférez aller à l'Est, allez au 4, sinon rejoignez la route au Sud en allant au 3.

2

Avançant vers l'Est, vous approchez de la rivière enchantée. Si vous voulez continuer tout droit vers l'Est afin de rejoindre au plus vite la rivière, allez au 9, si vous préférez vous rapprocher de la vieille route en allant au Sud-Est, allez au 10. Sinon, retournez sur vos pas en allant au 1.

3

En vous approchant de la vieille route, vous remarquez que le nombre de toiles d'araignées augmente considérablement. Si vous préférez rebrousser chemin, retournez au campement au 1, sinon continuez vers le Sud en allant au 7.

4

Le sentier menant vers l'Ouest est sinueux et rempli de broussailles. Si vous préférez ignorer la végétation dense et avancer rapidement, rendez vous au 17. Si vous préférez avancer péniblement et discrètement dans la forêt, allez au 18.

5

Le sentier menant vers le Nord-Ouest débouche sur une grotte assez profonde. Si vous préférez retourner sur vos pas, allez au 19, sinon continuez vers le 20.

6

En allant vers le Sud-Ouest, vous sentez que vous vous rapprochez de la lisière de la forêt. Les arbres sont plus clairsemés et laissent passer la lumière. En continuant dans cette direction, rendez vous au 14. Si vous préférez revenir sur vos pas, allez au 19.

7

Vous avez rejoint la vieille route ! Vous êtes à présent dans la partie Sud de la forêt, tout est plus dangereux, même pour l'adresse des elfes ! Vous apercevez quelque chose bouger plus au Sud, si vous souhaitez continuer dans cette direction et si vous avez déjà chassé du cerf au moins une fois, allez au 16, sinon vous pouvez aller soit à l'Est au 8, soit à l'Ouest au 14, ou retourner vers le Nord et aller au 3.

8

BEL : Seules 5 figurines peuvent participer à cette bataille, Legolas doit en faire partie.

Vous jouerez sur une route suffisamment large pour laisser un cavalier ou deux figurines à pied, pas plus. De chaque côté se trouvent des arbres volumineux et tordus. La table fait 40cm par 40cm.

Placez vos figurines sur le Bord Ouest de la table. Les 3 cerfs doivent être placés aléatoirement sur la table de jeu, et doivent être le plus possible dispersés.

OBJECTIFS : Vous devez tuer un maximum de cerfs que possible. Si vous en tuez un à l'arc, les autres s'enfuient et vous aurez un cerf abimé. Si vous utilisez les dagues ou l'épée, alors la viande sera de meilleure qualité et les autres ne s'enfuient pas.

Un cerf tué à l'arc rapporte 1 point de Nourriture, un cerf tué autrement en rapporte 3.

REGLES SPECIALES :

-Les elfes commencent.

-Les Cerfs agissent à la phase de mouvement et à la phase de combat. Un cerf doit fuir le plus loin possible de toute figurine qu'il voit. Il DOIT utiliser tout son mouvement pour cela. S'il voit deux figurines ou plus, son but est de s'éloigner un maximum et de ne jamais se rapprocher d'aucune figurine qu'il voit. Un cerf quittant la table s'enfuit et ne peut plus être chassé.

-Les Cerfs se défendent s'ils se font charger, mais ne peuvent charger aucune figurine.

-Les Cerfs ont le profil suivant :

M 24cm C3 F5 D5 A1 PV1 B3

-Aucune armée ne peut être démoralisée.

Si, à la fin, vous préférez aller à l'Ouest, allez au 7, sinon allez à l'Est et rejoignez le 13.

9

La rivière se fait grandement entendre, et vous entendez les brames des Cerfs. La chasse peut commencer ! Allez au 11, ou sinon retournez sur vos pas au 2.

10

BEL :

Vous êtes attaqué par des nuées de chauve souris, vous devez vous défendre !

Vous jouez sur une table de 40cm par 40cm, fortement boisée.

Les capes elfiques et la terreur n'ont aucun effet sur les nuées de chauves souris, car elles n'ont pas besoin de voir.

Placez votre armée au centre de la table de jeu, légèrement dispersée comme s'ils marchaient. De chaque côté de la table arrivent 3 nuées de chauves souris.

Quand une de vos figurines meure, lancez un dé, sur 5-6, elle est simplement blessée et un retour direct au campement la ramènera à la vie. Vous ne pouvez pas être démoralisé, les nuées de chauves souris le peuvent.

OBJECTIF : Survivre ^^

Si vous avez des blessés ou si pour une autre raison vous voulez vous diriger vers le campement, allez vers le 2, sinon rejoignez la rivière au 12.

11

Vous avez atteint la rivière !

Plusieurs cerfs s'abreuvent à la rivière, et vous devez en tuer au moins un.

BEL : Seules 5 figurines peuvent participer à cette bataille, Legolas doit en faire partie.

Vous jouerez sur une table de jeu remplie d'arbres et disposant en son milieu, la coupant du Nord au Sud, de la rivière. La rivière ne peut être traversée qu'à la nage, elle fait 6cm de large. La table fait 40cm par 40cm.

Placez vos figurines sur le Bord Ouest de la table. Les 3 cerfs doivent être placés sur la rive, relativement regroupés. Un des 3 doit se situer de votre côté, les deux autres étant de l'autre côté de la rivière. Les cerfs ne peuvent pas se noyer dans la rivière, relancez tout jet de 1 pour nager.

OBJECTIFS : Vous devez tuer un maximum de cerfs que possible. Si vous en tuez un à l'arc, les autres s'enfuient et vous aurez un cerf abimé. Si vous utilisez les dagues ou l'épée, alors la viande sera de meilleure qualité et les autres ne s'enfuient pas forcément.

Un cerf tué à l'arc rapporte 1 point de Nourriture, un cerf tué autrement en rapporte 3.

REGLES SPECIALES :

-Les elfes commencent.

-Les Cerfs agissent à la phase de mouvement et à la phase de combat. Un cerf doit fuir le plus loin possible de toute figurine qu'il voit. Il DOIT utiliser tout son mouvement pour cela. S'il voit deux figurines ou plus, son but est de s'éloigner un maximum et de ne jamais se rapprocher d'aucune figurine qu'il voit. Un cerf quittant la table s'enfuit et ne peut plus être chassé.

-Les Cerfs se défendent s'ils se font charger, mais ne peuvent charger aucune figurine.

-Les Cerfs ont le profil suivant :

M 24cm C3 F5 D5 A1 PV1 B3

-Aucune armée ne peut être démoralisée.

Vous pouvez soit descendre la rivière en allant vers le Sud, au 12, soit retourner sur vos pas en allant à l'Ouest, au 9.

12

Vous arrivez au niveau de la rivière enchantée. Vous ne pouvez la traverser à cet endroit et devez choisir. Retourner sur vos pas, vers l'Ouest et le campement, allez au 10, aller au Nord en longeant la rivière, allez au 11, sinon, partez vers le Sud et allez au 13.

13

En continuant vers le Sur, vous vous approchez de la vieille route et du pont qui traverse la rivière enchantée. Vous entendez alors un bruit d'animal. Si vous préférez revenir sur vos pas, retournez en vitesse au 12.

Vous continuez donc vers le pont et la source de bruit. En arrivant au niveau du pont, vous voyez un camp d'orques, une bonne quinzaine environ, cerclés par trois ours menaçants.

BEL : Toute votre armée participe à la bataille. La table de jeu est bordée par le Nord par le pont, par l'Ouest par la rivière, les deux font environ 6cm de large. Vous arrivez par le coin Nord-Ouest de la table, et le campement orque contenant 3 petites tentes, un feu de camp et quelques pics comptant comme barricades. Les Ours sont en train d'encercler les orques qui sont tous regroupés autour du camp.

Les Ours disposent du profil suivant :

M14cm C4 F6 D5 A2 PV3 B6

Tous les orques sont des guerriers orques de Dol Guldur. 5 ont un arc orques, 5 ont une lance, 5 ont des armes à deux mains.

Les Ours cherchent à attaquer la figurine la plus proche d'eux. Ils ne fuient pas et ne sont pas assez intelligents pour être affectés par la magie des Sentinelles.

OBJECTIFS : Repousser les orques et tuer les Ours.

Si vous parvenez à survivre à cette bataille, vous pouvez soit choisir de retourner au campement afin de vérifier que tout se passe bien, et prévenir votre père que les orques se sont aventurés jusqu'à la vieille route, soit continuer votre exploration ? Pour retourner au campement, allez au 21, sinon vous pouvez aller au Nord en suivant la rivière vers le 12, ou aller sur la vieille route en direction de l'Ouest, allez au 8. Si vous ne retournez pas au campement, tous vos blessés mourront.

14

BEL : Seules 5 figurines peuvent participer à cette bataille, Legolas doit en faire partie.

Vous jouerez sur une route suffisamment large pour laisser un cavalier ou deux figurines à pied, pas plus. De chaque côté se trouvent des arbres volumineux et tordus. La table fait 40cm par 40cm.

Placez vos figurines sur le Bord Ouest de la table. Les 3 cerfs doivent être placés aléatoirement sur la table de jeu, et doivent être le plus possible dispersés.

OBJECTIFS : Vous devez tuer un maximum de cerfs que possible. Si vous en tuez un à l'arc, les autres s'enfuient et vous aurez un cerf abîmé. Si vous utilisez les dagues ou l'épée, alors la viande sera de meilleure qualité et les autres ne s'enfuient pas.

Un cerf tué à l'arc rapporte 1 point de Nourriture, un cerf tué autrement en rapporte 3.

REGLES SPECIALES :

-Les elfes commencent.

-Les Cerfs agissent à la phase de mouvement et à la phase de combat. Un cerf doit fuir le plus loin possible de toute figurine qu'il voit. Il DOIT utiliser tout son mouvement pour cela. S'il voit deux figurines ou plus, son but est de s'éloigner un maximum et de ne jamais se rapprocher d'aucune figurine qu'il voit. Un cerf quittant la table s'enfuit et ne peut plus être chassé.

-Les Cerfs se défendront s'ils se font charger, mais ne peuvent charger aucune figurine.

-Les Cerfs ont le profil suivant :

M 24cm C3 F5 D5 A1 PV1 B3

-Aucune armée ne peut être démoralisée.

Si, à la fin, vous préférez aller à l'Ouest, allez au 15, sinon vous pouvez aller à l'Est et rejoindre le 7 ou aller vers le Nord et quitter la vieille route vers le 6.

15

Vous parvenez à la lisière de la forêt. Alors que la vie devrait suivre son cours normal en dehors de la forêt, vous remarquez que le silence est encore plus lourd ici alors que le soleil brille de mille feux. Puis soudain, un grondement. Vous êtes attaqué par des Wargs !

BEL : Toute l'armée participe à cette bataille. La moitié Ouest de la table n'est que clairière, tandis que l'autre moitié est emplie d'arbres plus ou moins clairsemés, la vieille route (large de 6cm environ) traverse la forêt en son milieu. Votre armée est regroupée sur la route, seules 6 figurines sont sorties de la forêt. Les Wargs vous encerclent et se préparent à l'assaut.

Les Wargs ne peuvent pas être démoralisés.

L'armée adverse compte un chef de meute warg et 12 wargs.

OBJECTIFS : Détruire l'ennemi.

Si vous parvenez à survivre à cette bataille, vous pouvez soit choisir de retourner au campement afin de vérifier que tout se passe bien, et prévenir votre père que les wargs se sont aventurés jusqu'à la vieille route, soit continuer votre exploration. Pour retourner au campement, allez au 21, sinon vous pouvez retourner sur vos pas et aller au 14. Si vous ne retournez pas au campement, tous vos blessés mourront.

16

En quittant la vieille route, vous sentez l'obscurité s'agrandir. Les toiles d'araignées deviennent immenses !

BEL : Vous jouez sur une table remplie d'arbres de 40cm par 40cm. Vous arrivez du côté Nord de la table, toute votre armée participe à cette bataille. Les araignées sont dispersées dans la moitié Sud de la table de jeu. Au début de la partie, les araignées peuvent placer trois toiles invisibles pour les elfes, situées entre deux arbres obligatoirement, en ligne droite. Tout elfe se prenant dedans et immobilisé et ne peut se libérer que sur un 6. Si une araignée arrive sur figurine ainsi emprisonnées,

elle le pique lors de la phase de Combat, si elle n'a rien d'autre à faire, et il ne peut plus rien faire pour le tour. Si une araignée passe la phase de Combat en contact avec une figurine piquée sans rien faire, elle peut le manger et regagner un point de vie. Les figurines piquées sont automatiquement des blessés à la fin de la bataille, une figurine mangée ne peut être comptée comme blessée, elle est forcément morte.

L'armée des araignées se compose de 5 nuées d'araignées et de 8 araignées géantes. De plus, celles-ci peuvent relancer leurs jets pour blesser ratés de 1 et de 2 grâce à leur venin, au lieu du 1 habituel.

Les araignées peuvent être démoralisées.

OBJECTIFS : Détruire les araignées et survivre.

Si vous parvenez à survivre à cette bataille, vous pouvez soit choisir de retourner au campement afin de vérifier que tout se passe bien, et prévenir votre père que les araignées gagnent toujours plus de chemin, soit continuer votre exploration. Pour retourner au campement, allez au 21, sinon vous pouvez retourner sur vos pas et aller au 7. Si vous ne retournez pas au campement, tous vos blessés mourront.

17

La végétation est tellement dense que votre vitesse élevée de déplacement cause la mort de certains elfes, pris dans les pièges naturels de la forêt. Lancez 1D6, c'est le nombre d'elfes qui meurent à cause de votre chevauchée. Forcément une figurine sur deux qui meure est un Chasseur de Cerf, du fait de l'handicap du cheval dans de tels endroits. Legolas ne peut mourir. Si vous n'avez pas assez de Chasseurs de Cerfs, alors il y a autant de Sentinelles que de Guerriers elfes Sylvestres qui meurent.

Les morts peuvent compter pour des blessés, vous devez donc lancer 1D6 pour chaque mort afin de voir si les blessures sont guérissables ou non.

Vous pouvez retourner sur vos pas et aller au 4 ou continuer par le chemin et aller au 19.

18

Votre approche prudente n'était pas une mauvaise idée, mais les ours ont un grand odorat. Et un couple d'Ours vous a pris en chasse !

BEL : Toute l'armée participe à la bataille. La table de jeu fait 40cm par 40cm, elle est totalement boisée. Les ours ont le profil suivant :

M14cm C4 F6 D5 A2 PV3 B6

Les Ours cherchent à attaquer la figurine la plus proche d'eux. Ils ne fuient pas et ne sont pas assez intelligents pour être affectés par la magie des Sentinelles.

Vous commencez la bataille totalement dispersé sur la table de jeu. Les Ours sont placés ensuite à n'importe quel endroit de la table, tant qu'ils sont à au moins 2cm de tout autre figurine.

Vous devez survivre.

Si vous survivez, vous pouvez revenir sur vos pas en allant au 4 ou continuer votre chasse vers l'Ouest en allant au 19.

19

Deux sentiers s'ouvrent à votre petit groupe. Vous pouvez vous diriger vers le Nord, dans ce cas allez au 5, ou aller vers el Sud, allez alors au 6.

20

Vous entrez dans la grotte. Si vous êtes passés par le paragraphe 18, allez au 22, sinon allez au 23.

21

Vous êtes de retour au campement, si vous avez exploré le pont, allez 24, si vous avez exploré la partie au Sud de la forêt, allez au 25, si vous avez exploré la lisière Ouest de la forêt, allez au 26. Si vous n'êtes pas revenu directement après l'un de ses explorations, allez au 27.

22

Cette grotte semble être la demeure d'Ours, cela doit être celle de ceux que vous avez tués précédemment. En explorant la grotte, vous apercevez des cadavres d'animaux, dont un cerf en très bon état et un cerf abimé. Vous obtenez 4 points de Nourriture. Vous sortez de la grotte et retournez à l'embranchement du sentier, allez au 19.

23

Cette grotte semble être la demeure d'Ours. En avançant dans la grotte, vous vous faites attaquer par deux Ours.

BEL : La table de Jeu fait 20cm par 20cm. Toutes vos figurines ne peuvent se servir de leurs arcs, mais peuvent tout de même lancer leurs dagues de jet. Toutes vos figurines disposent d'un malus de -1 pour remporter le Corps à Corps, cela est dû à la petite taille de la grotte. Seulement 15 figurines maximum peuvent participer à la bataille, les autres attendant en renfort à l'extérieur. Aucun cheval ne peut entrer dans la grotte, ainsi les cavaliers doivent démonter.

Les ours ont le profil suivant :

M14cm C4 F6 D5 A2 PV3 B6

Les Ours cherchent à attaquer la figurine la plus proche d'eux. Ils ne fuient pas et ne sont pas assez intelligents pour être affectés par la magie des Sentinelles.

RENFORTS : A la fin de chaque tour, lancez 1D6, c'est le nombre de figurine qui entrent en jeu par l'entrée de la grotte. Veillez bien à ce qu'il n'y ai jamais plus de 15 figurines dans la grotte.

Si vous survivez, rendez vous au 22.

24

Les elfes restés à surveiller le camp ont installé quelques défenses, et on repéré l'approche de créatures. Des araignées et des Wargs approchent. Vous envoyez un groupe d'éclaireurs partir demander de l'aide à Tauriel et à votre père. Choisissez le nombre de figurines qui quittent votre armée.

BEL : Votre camp est établi et prêt à être défendu. Vous disposez d'un feu de camp comptant comme une bannière pour les elfes. 4 barricades ont été montées en face de chaque point cardinal, et vous vous apprêtez à vous défendre.

Armée adverse : 1 chef de meute warg, 12 wargs sauvages, 5 nuées d'araignées et 8 araignées géantes. Vous devez survivre.

Si vous survivez, rendez vous au 28.

25

Les elfes restés à surveiller le camp ont installé quelques défenses, et on repéré l'approche de créatures. Des orques et des Wargs approchent. Vous envoyez un groupe d'éclaireurs partir demander de l'aide à Tauriel et à votre père. Choisissez le nombre de figurines qui quittent votre armée.

BEL : Votre camp est établi et prêt à être défendu. Vous disposez d'un feu de camp comptant comme une bannière pour les elfes. 4 barricades ont été montées en face de chaque point cardinal, et vous vous apprêtez à vous défendre.

Armée adverse : 1 chef de meute warg, 12 wargs sauvages, 15 orques de Dol Guldur dont 5 avec armes à deux mains, 5 avec arc orque et 5 avec lance. Vous devez survivre.

Si vous survivez, rendez vous au 28.

26

Les elfes restés à surveiller le camp ont installé quelques défenses, et on repéré l'approche de créatures. Des araignées et des orques approchent. Vous envoyez un groupe d'éclaireurs partir demander de l'aide à Tauriel et à votre père. Choisissez le nombre de figurines qui quittent votre armée.

BEL : Votre camp est établi et prêt à être défendu. Vous disposez d'un feu de camp comptant comme une bannière pour les elfes. 4 barricades ont été montées en face de chaque point cardinal, et vous vous apprêtez à vous défendre.

Armée adverse : 15 orques de Dol Guldur dont 5 avec armes à deux mains, 5 avec arc orque et 5 avec lance, 5 nuées d'araignées et 8 araignées géantes. Vous devez survivre.

Si vous survivez, rendez vous au 28.

27

Vous arrivez devant un camp dévasté. Les plus fins pisteurs revivent la bataille qui s'est passée pendant que vous flâniez dans la forêt.

BEL : L'armée restée au camp participe. Les elfes restés à surveiller le camp ont installé quelques défenses, et on repéré l'approche de créatures. Des araignées, des Wargs et des orques approchent.

Votre camp est établi et prêt à être défendu. Vous disposez d'un feu de camp comptant comme une bannière pour les elfes. 4 barricades ont été montées en face de chaque point cardinal, et vous vous apprêtez à vous défendre.

Armée adverse : 1 chef de meure warg avec 6 wargs sauvages, 10 orques de Dol Guldur dont 4 avec arc orque, 3 avec armes à deux mains, 3 avec lances, 5 araignées géantes et 3 nuées d'araignées.

Votre armée peut être démoralisée. Si vous remportez cette bataille, rendez vous au 29, sinon rendez vous au 30.

28

Pendant que vous reformez le camp, prêt à arrêter d'autres monstres, vos messagers rencontrent eux aussi des créatures.

BEL : Un sentier traverse une table de jeu boisée de 40cm par 40cm. 10 araignées géantes et 5 nuées de chauves souris sont dispersées dans la forêt. Vos forces arrivent par le Sud.

OBJECTIF : faire passer au moins une figurine par le bord de table Nord.

Si une de vos figurines parvient à passer le bord de table, allez au 31, sinon allez au 32.

29

Ainsi, la bataille qui s'est déroulée au camp pendant votre absence a laissée les elfes victorieux. Les survivants ont du partir en tant que messagers chercher de l'aide auprès de votre père. Rendez vous au 28.

30

Aucun elfe n'a survécu. Vous êtes coincé ici et personne ne viendra à votre secours. Préparez vous au prochain assaut et rendez vous au 32.

31

L'un des messagers parvient à avertir le Roi, celui-ci réexpédie ainsi tous les survivants de la traversée ainsi que 3 sentinelles et 10 guerriers elfes sylvestres avec lance elfe sylvestre, arc elfique et cape elfique en renforts. Rendez vous au 32.

32

Vous n'osez espérer des renforts. Certains elfes ont pu éventuellement survivre mais la chance de voir revenir d'autres elfes est extrêmement mince. Pendant que vous attendiez le retour de survivants, vos elfes ont réaménagés le camp.

BEL : La table de jeu fait 60cm par 60cm. Votre camp s'est agrandi et vous disposez au centre d'un feu de camp, associable à une bannière. Ensuite, deux cercles concentriques de barricades en tout

genre protègent votre camp. Le premier fait 16cm de diamètre, le second fait 28cm de diamètre. Toutes vos figurines sont placées dans le camp.

Armée adverse : La reine des araignées est présente, ainsi que 10 araignées géantes. Il y a également un chef de meute warg avec 15 cavaliers wargs sauvages. Enfin viennent un capitaine orque de Dol Guldur, 6 pisteurs orques, et 10 guerriers orques de Dol Guldur équipés d'armes diverses. Aucune bannière n'est autorisée chez le Mal.

RENFORTS : Si un messenger est parvenu jusqu'à Thranduil, vous verrez apparaître au tour 3 des renforts par le côté nord de la table de jeu. Les renforts arrivent d'un seul coup, avec Thranduil à leur tête.

Aucune armée ne peut être démoralisée, vous devez exterminer l'ennemi.

Si vous survivez, rendez vous au 33.

33

Votre chasse touche à sa fin, vous remontez dans le Nord, et si vous avez eu des renforts, ceux-ci sont avec vous. Laissant le camp dans l'état, vous êtes heureux d'avoir repoussé les assauts de Dol Guldur. Vous laissez malgré tout quelques guerriers afin de surveiller une éventuelle approche de l'Ennemi. Aucune créature ne trouble votre remontée au Nord. Arrivant chez vous, vous remarquez que Tauriel n'est pas encore revenue alors qu'elle allait moins loin que vous et que vous êtes parti plus de temps que prévu. Vous partez alors seul à sa recherche, laissant la viande chassée au Roi votre père. En allant vers le Nord Ouest, vous entendez des bruits de lutte. Tauriel est en train de se battre, seule, contre des gobelins.

BEL : Tauriel dispose du profil suivant :

M14cm C6/3+ F4 D4 A2 PV2 B6 P3 V2 D2

Equipement :

Arc Elfique, Lame elfique et cape elfique

Règles spéciales :

-Amie d'enfance : lorsque Legolas est à moins de 8cm de Tauriel, celle-ci dispose de la règle spéciale archer expert.

-Créature des Bois

-Agile : Lorsque Tauriel perd le combat, lancez un dé. Sur 5-6, elle esquivé toutes les attaques et porte un coup de F3 en contre attaque. Sinon, elle subit les dégâts normaux infligés par les vainqueurs du combat.

Armée adverse : Les gobelins sont descendus en nombre. 15 boucliers noirs de Gundabad ainsi qu'un Chamane bouclier noir encerclent Tauriel. Legolas arrive par le côté Est de la table de jeu (40cm par 40cm, boisée)

OBJECTIF : Legolas et Tauriel doivent sortir par le bord de table Est en vie. Si l'un des deux meure, la partie est perdue.

Après avoir échappé aux gobelins, les deux amis leur ont tendu une embuscade avec d'autres elfes et les ont tous massacrés. N'ayant pas ramené de cerf, Legolas gagne le paris, et la fête pu commencer, malgré le manque évident de cerf.