

SCÉNARIO – LA FUITE DE FARAMIR

DESCRIPTION

Faramir et ses Rangers ont repéré une importante armée d'Orques au nord d'Osgiliath, faisant mouvement vers le sud pour tendre un piège une colonne de soldats gondoriens en route pour Minas Tirith. Faramir décide de prendre la tête d'un groupe de ses hommes pour prévenir la colonne et l'assister. Par malheur, les terres environnantes grouillent de patrouilles Orques et Faramir essuie toute une série de combats sur plusieurs lieues. Arrêté par le courant rapide d'une rivière descendue de la Montagne de l'Ombre, il décide de tenir la rive avant de poursuivre son chemin vers le sud, dans l'espoir d'occire autant d'Orques que possible afin de les empêcher d'aller renforcer l'assaut principal.

PARTICIPANTS

Le camp du Bien est constitué de Faramir ainsi que de 15 Rangers de Gondor équipés d'arcs et d'armes de base.

Le camp du Mal se compose de 2 Capitaines Orques équipés d'armes de base et de boucliers, 4 Chevaucheurs de Wargs portant des arcs orques, 12 Guerriers Orques équipés d'armes de base et de boucliers et 3 Guerriers Orques équipés d'arcs orques.

VALEURS EN POINTS

Si vous voulez jouer ce scénario avec d'autres armées, chacun des camps doit se choisir au moins 200 points de troupes et inclure au moins un Héros.

DÉCOR

La partie se déroule sur une table de 48"/120 cm sur 72"/180 cm qui doit au moins compter quelques petits bosquets et affleurements rocheux dispersés. Une rivière passe à 6"/14 cm du bord de table sud (voir la carte). Celle-ci compte comme du terrain infranchissable, sauf en son milieu où un gué permet de la traverser. La rive sud de la rivière doit proposer de nombreux couverts sous la forme d'arbres dispersés et de rochers.

POSITIONS DE DÉPART

Le camp du Mal déploie 5 Orques n'importe où entre le bord sud et la rivière. Le reste des Orques, les 2 Capitaines et les Chevaucheurs de Wargs sont ensuite placés dans la zone de déploiement du Mal (voir la carte).

Le joueur du Bien place alors Faramir et 10 de ses Rangers dans la zone de déploiement du Bien. Les Rangers restants peuvent se poster n'importe où sur la table, à condition que ce ne soit pas sur la rive sud de la

rivière, ni dans un rayon de 6"/14 cm d'une figurine du Mal.

OBJECTIFS

Le joueur du Bien doit tuer suffisamment d'Orques pour décourager les autres de le poursuivre et s'échapper de la table. Il gagne donc s'il parvient à remplir ces deux objectifs:

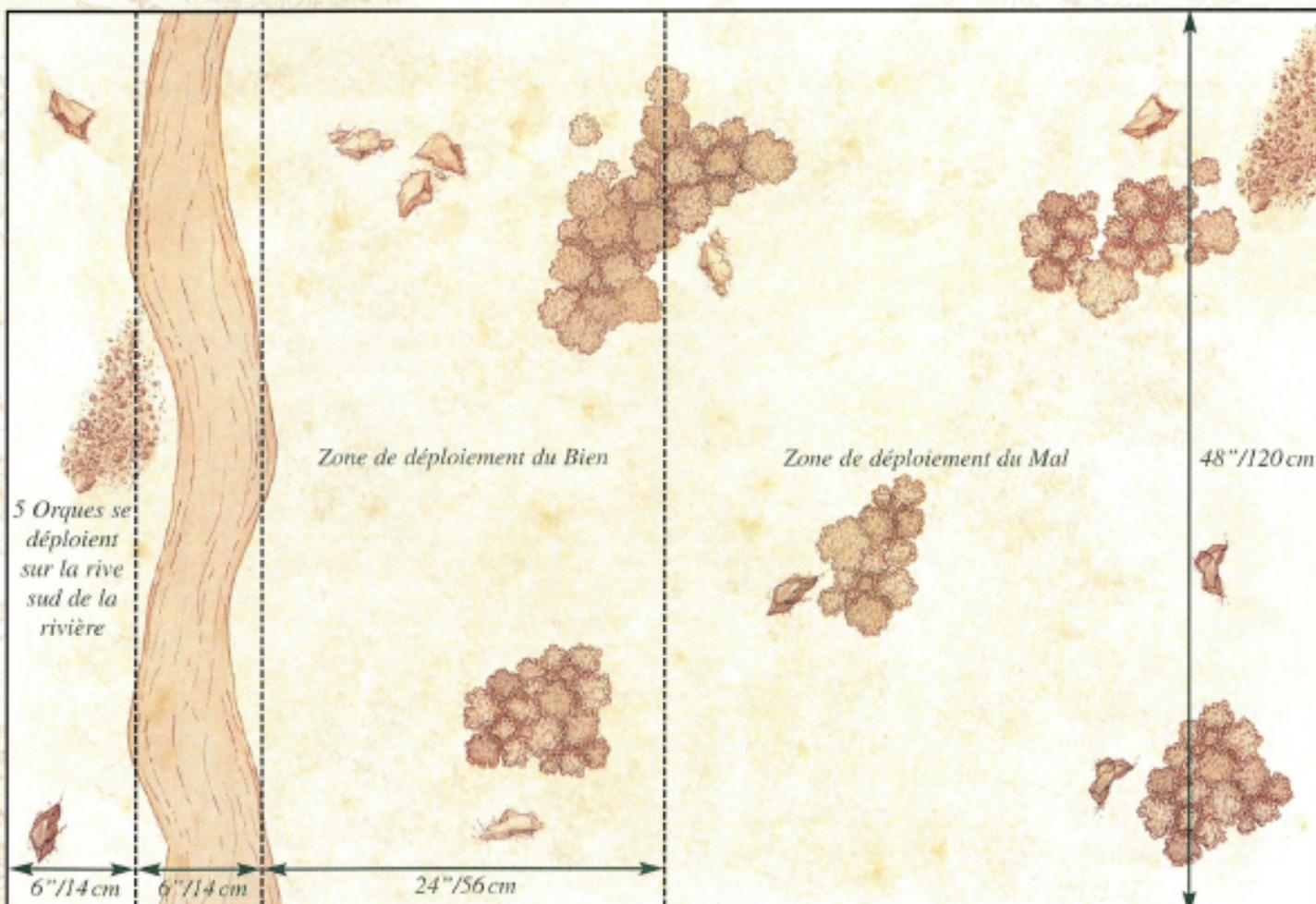
- 1) Parvenir à détruire la moitié de l'armée du Mal.
- 2) Faire sortir la moitié de ses guerriers par le bord de table sud.

Le camp du Mal l'emporte si le Bien ne remplit aucun de ses objectifs.

Si le joueur du Bien n'accomplit qu'un seul de ses objectifs, la partie se solde par une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES

Ce scénario peut constituer une mini-campagne avec "La Manœuvre de Damrod" et "Dans l'Ombre d'Osgiliath", scénarios que vous trouverez dans les prochains numéros de White Dwarf. Dans ce cas, notez à la fin de la partie combien d'Orques et de Rangers ont survécu et le nombre de Points de Vie, de Puissance, de Volonté et de Destin restant aux héros.





Zone de déploiement du mal

Zone de déploiement du Bien

Déploiement du mal

 4 cavaliers Wargs avec arc

 Faramir, 15 rangers avec arcs

  2 unités de 5 orcs+boucliers, capitaine+bouclier

 3 archers, 2 Guerriers avec bouclier



Forces du Bien:

15 Rangers du Gondor
Faramir

Leurs forces:

Bonnes capacités de tir et de combat
Un héros puissant (Faramir)

Leurs faiblesses:

Armures légères



Forces du Mal:

12 guerriers orcs avec boucliers et épées
4 Chevaucheurs de Wargs avec Arcs
3 archers orcs
2 capitaines orcs avec bouclier

Leurs forces:

Supériorité numérique
La cavalerie
2 héros

Leurs faiblesses:

Mauvaises capacités de tir et de combat



Tour 1:

Les chevaucheurs ainsi que les orcs à pieds se lancent à la poursuite des survivants des rangers de Faramir.

Ces derniers cherchent à traverser la rivière afin de se mettre en lieu-sur.

En embuscade, 3 archers orcs prennent à revers les Gondoriens mais les salves du Mordor ne font aucune perte.

En contre partie, les 5 éclaireurs du Gondor arrivent à infliger une perte au orcs mais ils ne sont pas tirés d'affaire pour autant!!!!



Point règle:

Les tireurs ne peuvent pas tirer si ils se déplacent de plus de la moitié de leur mouvement. Dans ce scénario, l'infanterie se déplace de 14 cm. Les Wargs de 25 cm.

Donc les archers à pieds pourront tirer si ils se déplacent de 7 cm ou moins et les cavaliers Wargs 12 cm ou moins.



Tour 2:

Les rangers sont en passe de traverser la rivière. Les orcs situés sur la même berge restent à distance mais les cavaliers Wargs se rapprochent dangereusement.

Les orcs situés sur l'autre berge se mettent à couvert suite à la perte de 2 des leurs. Les tirs Gondoriens restent meurtriers



Tour 3:

Les forces du Mordor sont à portée de charge de leurs adversaires mais la rivière reste un obstacle de taille entre les belligérants. Menés par Faramir, les rangers sont quasiment hors de danger. Mais soucieux d'infliger des pertes aux sbires de Sauron, ces derniers ralentissent leur progression. Les ordres du Capitaine Faramir sont clairs, "Pas de répit pour le Mordor". Une partie des rangers tiennent la rivière et mettent en jeu les chevaucheurs de Wargs. Pendant ce temps, un petit groupe de rangers prend à parti le groupe d'orcs positionné sur leurs arrières. Le reste des forces du Mordor sont encore à distance pour être une réelle menace pour le Gondor.

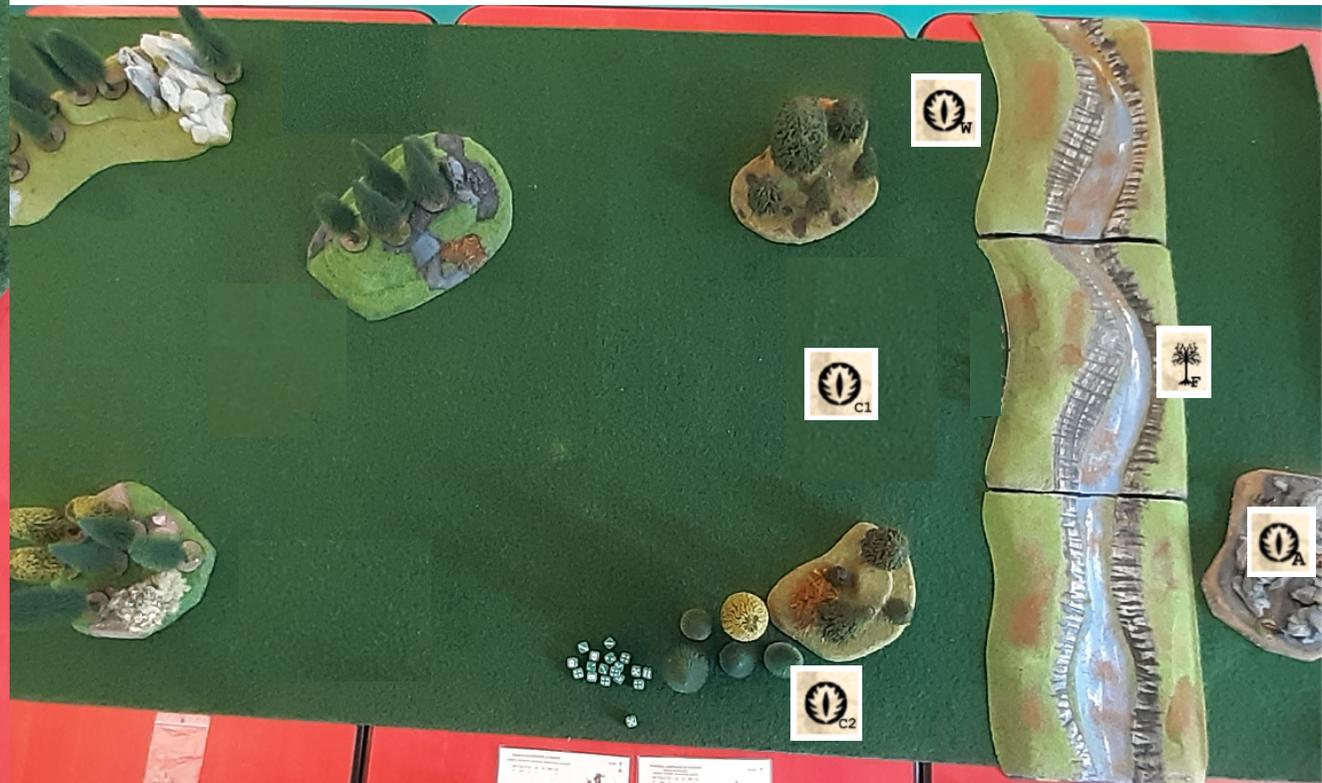


Point règle:

Les Rangers ont une capacité de tir de 3+, voir 4+ si ils ont bougé de 7 cm ou moins. La portée de leurs arcs est de 60 cm.

Les archers orques touchent sur 5+, voir 6+ si ils se sont déplacés de plus de la moitié de leur mouvement. La portée de leurs arcs est de 45 cm.

La supériorité des archers du Gondor n'est plus à prouver





Tour 4:

Les forces de Faramir ont traversé la rivière. Un groupe de rangers a réussi à neutraliser les orcs sur leurs arrières mais un Gondorien est mort pendant le combat.

Les 2 autres groupes de rangers mettent en joues les wargs. 3 montures sont tuées, la progression des forces du Mordor est grandement ralenties. Pendant ce temps, les 2 autres unités du Mordor continuent leurs progressions mais deviennent des cibles de choix pour les flèches du Gondor.

Point règle:

Dans ce tour, les Rangers ont réussi à abattre 2 cavaliers Wargs, avec 6 archers. Le capitaine Faramir a utilisé sa capacité spéciale "précision héroïque". Cette dernière permet à Faramir ainsi que tout ses alliés situés à 15 cm de rayon, de relancer les tirs ratés.

Les 6 archers ont touché, sur 6 touches de force 2 ont obtenues un 5+ Pour blesser.





Tour 5:

Le cavalier Warg survivant arrive à charger Faramir et ses acolytes, malgré la force du Warg, l'orc et sa monture furent vaincus. Sur les arrières, le reste des rangers ciblent les archers orcs ainsi que l'unité d'orcs la plus proche. Les traits ne firent qu'une seule victime. Un archer orc. Résolu à en découdre les orcs arrivent sur la berge de la rivière.

Point règle:

Les arcs orques ou rangers qui ont touché doivent maintenant traverser les armures adverses. Avec une force de 2. Ils doivent obtenir 5+ contre les figurines sans boucliers et 6+ contre celles qui ont un bouclier.

Au corps à corps, la majorité des troupes ont une force de 3 donc ils doivent obtenir un 5+ contre tout types de figurines.

Le corps à corps, dans ce scénario s'avère plus efficace.



Tour 6:

Les cavalier Warg éliminés, Faramir et ses acolytes se mettent en position pour viser les orques.

Ces derniers traversent la rivière. La perte de leur cavalerie n'a pas entamée leur agressivité. Bientôt à portée de charge, ils espèrent envoyer les peaux blanches dans l'autre monde.

Les flèches du Gondor partent. 1 orque tombe; sa dépouille emportée par les flôts de la rivière.



Tour 7:

Les orques traversent la plaine au pas de course pour éviter de subir une nouvelle salve de traits mortels. Trop courts, un autre orque succombe aux flèches du Gondor.



Tour 8:

Les orques chargent les Rangers du Gondor. La bataille fait rage. A l'issue de l'affrontement, 5 victimes à déplorer dans les rangs des Rangers et 5 parmi les orques. Les Rangers survivants arrivent à se mettre en sécurité.

En fin de partie, les Orques ont
4 guerriers avec boucliers sur 12 qui ont survécus
1 capitaine orque sur 2 qui a survécu
Les 4 cavaliers Wargs ont été tués

En fin de partie, les Rangers ont
9 guerriers qui ont survécus sur 15
Faramir à survécu et 2 points de puissance en moins

