



LA
BATAILLE DES CINQ ARMÉES
LES GRANDES BATAILLES DES TERRES DU MILIEU



**François
BRUNTZ**

L'Isengard, sous la direction de Saroumane le Blanc, a jeté son masque et rejoint les forces de Sauron. Le mage a rassemblé des hordes d'orques, des Uruk-Hai, qu'il a lancé contre le Rohan son voisin.

De la guerre contre le Rohan dépend le sort de Minas Tirith, dernier rempart des Peuples Libres face à Sauron...



Saroumane était un Istari, un mage venu de l'Ouest pour contrer l'influence de Sauron en Terre du Milieu. Contrairement à Gandalf, éternel voyageur, Saroumane s'établit en Isengard. Spécialiste des ruses de l'Ennemi et des Anneaux de Puissance, il devint tout le chef du Conseil Blanc.

Son orgueil grandit alors ainsi que ses ambitions. Saroumane se crut assez fort pour plonger son regard dans le Palantir d'Orthanc et fut piégé par Sauron. Dès lors Saroumane agit en traître et transforma Orthanc pour y masser une armée d'orques. Les origines de ses Uruk Hai étaient mystérieuses. Plus grands et plus forts que les orques habituels, ils supportaient la lumière du soleil et pouvaient parcourir de longues distances sans éprouver aucune douleur, ni fatigue.

Avec la découverte de l'Anneau Unique dans la Comté, la machine de guerre de l'Isengard se mit en branle. Et sa première cible fut le

royaume voisin du Rohan que Saroumane souhaitait soumettre au plus vite, empêchant ainsi le départ de tout renfort vers Minas Tirith. Mais s'il obéissait en cela aux ordres de Sauron, Saroumane espérait en secret récupérer l'Anneau Unique à son propre usage.

Les Uruk Hai de Saroumane furent cependant défaits par les Rohirims au siège de Helm et l'Isengard mis à sac par les Ents, les antiques gardiens de Fangorn rendus fous de colère par les exactions de Saroumane dans leur forêt.

L'ISENGARD EN 10MM

L'Isengard fut impliqué dans plusieurs batailles dignes de recevoir le label « *Grandes Batailles de la Terre du Milieu* ».

La Tribune du Maître de Guerre vous propose une liste d'armée utilisable pour ces affrontements tels que la Bataille des Gués de L'Isen ou encore le Siège de Helm.

L'ISENGARD

L'Isengard est situé au sud-ouest de la Terre du Milieu, au sud des Monts Brumeux, dans la vallée de l'Isen, entre la Trouée du Rohan et la forêt de Fangorn.

Au centre du cercle d'Angrenost se dresse la Tour d'Orthanc, bâtie à la fin du Deuxième Age par les rescapés de Númenor. On y trouvait l'un des sept Palantiri, les pierres de vision. Beren, surintendant du Gondor, confia l'Isengard à Saroumane, alors un sage respecté.





LISTE D'ARMEE DE L'ISENGARD

Unité	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd	Taille	Coût	M/M	Sp.
Bande de Guerre	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	2/-	-
Phalange	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	-/-	*
Arbalétriers	Infanterie	2/1	3	-	-	3	30	-/2	-
Berserkers	Infanterie	5	3	-	-	3	70	-/1	*
Hommes de Dun	Infanterie	3	3	-	-	3	30	-/2	-
Trolls	Infanterie	5	3	5+	-	3	100	-/1	*
Chev. de Warg	Cavalerie	2/1	3	6+	-	3	60	-/2	*
Cavaliers de Dun	Cavalerie	3	3	-	-	3	60	-/2	-
Baliste	Artillerie	1/3	2	-	-	1	80	-/1	*
Héros	Héros	+1	-	-	8	1	80	-2	-
Chaman	Sorcier	+0	-	-	7	1	45	-/1	*
Lurtz	Héros	+2	-	-	8	1	90	-/1	-
Saroumane	Général	+1	-	-	8	1	135	-/1	*
Général	-	+1	-	-	+1	-	-	1/1	*

REGLES SPECIALES DE L'ARMEE DE L'ISENGARD

Phalange : Certains Uruk Hai sont armés de longues piques sur lesquelles viennent s'empaler les charges ennemies. Une unité chargeant une phalange de front ne bénéficie pas du bonus normal de charge. De même une phalange ne bénéficie jamais du bonus normal de charge lorsqu'elle lance un assaut, ceci afin de représenter la piètre maniabilité de ces longues piques.

Berserkers : Les Berserkers Uruk Hai sont insensibles à la douleur et ne vivent que pour mourir au service de Saroumane. Ils utilisent toujours l'initiative pour charger un ennemi si possible et ne peuvent pas recevoir d'ordre à la place. Ils n'utilisent jamais l'initiative pour éviter. Ils ne sont jamais repoussés par des tirs et n'effectuent jamais de jet de repoussement. En cas de victoire au corps à corps, ils doivent poursuivre ou avancer lorsque cela est possible. Ils ne sont pas affectés par les créatures provoquant la Terreur et ne subissent pas le malus de -1 attaque.

Trolls : Ce sont des créatures stupides ayant du mal à comprendre les ordres qu'on leur donne. Pour représenter cela, tout malus au Commandement dû à la distance entre le personnage et les Trolls est doublé. Par exemple, à moins de 20cm, aucune pénalité ne s'applique, à moins de 40cm la pénalité est de -2, à 60cm de -4, etc.

Chevaucheurs de Wargs : ils se battent en vastes bandes très manoeuvrables quoiqu'assez peu efficaces au contact. Pour représenter cela, un socle de Chevaucheurs de Wargs peut voir tout autour de lui, et pas seulement de son front comme les autres socles. Cela permet aux Chevaucheurs de Wargs de tirer dans n'importe quelle direction, ou de charger ou d'éviter l'ennemi le plus proche dans un rayon de 20cm quelle que soit sa position.

Baliste : L'armure des cibles de la baliste est toujours annulée. Lors d'un tir, une baliste traverse jusqu'à 3 socles (amis ou ennemis, engagés en corps à corps ou pas) en contact les uns avec les autres, et dans la trajectoire du projectile (voir les règles de la Baliste à Ossements Warmaster).

Chamans : Les Chamans sont de puissants Personnages, et l'armée du Mal ne peut normalement en inclure qu'un seul. Toutefois, l'armée peut en avoir plus s'ils se substituent à des choix de Chefs. Par exemple, une armée de 2000 points peut avoir deux Chamans et cinq Chefs (plutôt qu'un Chaman et six Chefs). Cependant, l'armée ne peut jamais inclure plus d'un Chaman par tranche complète de 1000 points.

Saroumane le Blanc : Saroumane est un puissant mage qui accès aux sorts des Istari et des Gobelins. De même, en cas d'échec, il peut relancer le dé pour jeter un sort, à moins d'avoir obtenu un 1. Si le sort est raté sur un 1, le dé ne peut pas être relancé.

Général : Un des personnages (à l'exception de Saroumane) doit être désigné général de l'armée. Il bénéficie d'un bonus de +1 Attaque et d'un autre de +1 à son Commandement.

LES FIGURINES

Il n'existe pas de figurines officielles pour représenter les forces de l'Isengard à l'échelle 10mm. Fort heureusement, il est assez facile de s'en sortir avec des figurines alternatives.

La principale source de figurines provient de l'excellente gamme 10mm de Copplestone Casting. Les Semi-Orques et les Héros du Mal permettent en effet de constituer le gros des troupes de l'Isengard : Phalange, Bande de Guerre, Chevaucheurs de Wargs, trolls et héros. Il manque cependant quelques références pour être complet.

Concernant les Hommes de Dun, les ennemis héréditaires du Rohan, on peut puiser dans la gamme du Chaos pour Warmaster : les Maraudeurs et Cavaliers Maraudeurs peuvent parfaitement représenter ces hommes sauvages avides de vengeance.

Concernant la Baliste et les Berserkers, les choses se corsent. La machine de guerre pourra être bricolée d'une façon ou d'une autre mais comment représenter les troupes fanatiques de Saroumane ? A cette heure, je n'ai malheureusement pas de réponse.

JOUER L'ISENGARD

Dans quel cadre jouer une armée de l'Isengard ?

Les adversaires naturels de Saroumane sont en premier lieu les cavaliers du Rohan. Et c'est d'ailleurs les seuls ennemis auxquels sont confrontés les Uruk Hai dans le livre de Tolkien. Ces batailles ont bien entendu lieu aux Gués de l'Isen et au siège de Helm mais on peut imaginer des combats plus ponctuels lors des raids Uruk Hai ayant lieu entre ces deux grandes batailles.

Si l'on est fan des films de Peter Jackson, on peut également imaginer des affrontements contre les Elfes de Lothlorien, en particulier des éléments de l'armée envoyée par Galadriel pour aider les Rohirims à Helm.

Autres ennemis de Saroumane, les Ents de Fangorn. Et c'est au siège d'Orthanc que l'on pourra organiser une rencontre.

On peut aussi imaginer des situations hypothétiques. En effet, si les troupes de Saroumane avaient fait tomber Helm, on aurait pu retrouver les Uruk Hai à la bataille des Champs du Pelennor. Avec une telle victoire, on peut tout aussi bien penser que Saroumane aurait fini par se dresser contre Sauron et les derniers peuples libres comme les Nains du Mont de Fer.



NOTES DU CONCEPTEUR

Il faut noter avant toute chose que cette liste d'armée de l'Isengard est pensée pour être une boîte à outils pour monter des forces historiques. Il n'y a donc eu que peu de recherches visant à la rendre équilibrée en soi, je compte en effet sur les joueurs pour déployer des armées historiquement correctes.

Même si je m'en défends, cette liste a été fortement influencée par la désormais célèbre trilogie de Peter Jackson. En effet on en sait finalement peu sur la composition des armées de l'Isengard en se contentant des écrits de Tolkien.

On retrouve donc, aux côtés des hommes sauvages du pays de Dun, les puissants Uruk Hai, en tout point supérieurs aux orques, sous la forme de guerriers classiques et de piquiers, particulièrement efficaces pour recevoir les charges ennemies. Venus également des films, arbalétriers, berserkers, chevaucheurs de wargs et balistes.

Les Trolls sont une invention de Games Workshop pour son jeu du Seigneur des Anneaux/Guerre de l'Anneau, idée reprise ici pour donner un peu de peps aux troupes de l'Isengard.

Du point de vue des statistiques, j'ai essayé de respecter la philosophie BoFA qui se rapproche de celle de Warmaster Ancients : sauvegardes généralement légères, troupes de tir possédant moins d'attaques que les guerriers classiques.

