



Les Ents sont les bergers des forêts. Leur dernier bastion se trouve à Fangorn, aux frontières du Rohan et de l'Isengard. Lors de la Guerre de l'Anneau, ils démontrèrent à Saroumane le Blanc qu'il était dangereux de provoquer leur courroux !



## Règles spéciales

### 1- Huorns

Les Huorns sont des Ents plongés dans une profonde léthargie et dont l'aspect rappelle de plus en plus celui des arbres classiques. Prompts à la colère, ils doivent être étroitement surveillés par les Ents encore éveillés pour éviter que leur sauvagerie ne fasse de victimes innocentes. Il est cependant arrivé que les Huorns partent en guerre. Dans ce cas, malheur à ceux qui sont l'objet de leur rage !

Les Huorns ne peuvent éviter ou charger par initiative. Ils sont insensibles à la Terreur et ne subissent pas le malus de -1 au commandement si une unité ennemie se trouve à moins de 20cm. Les Huorns ne reçoivent d'ordres que des Bergers Ents.

Les Huorns ressemblent à s'y méprendre à des arbres normaux, la seule différence étant qu'ils étaient capables de se déplacer. Il est ainsi possible de les représenter par des arbres à l'échelle 10mm.

### 2- Ents

Les Ents sont les gardiens de l'antique forêt de Fangorn. Les Ents causent la Terreur. L'extension du jeu de plateau de la Guerre de l'Anneau propose des figurines d'Ents utilisables à l'échelle 10mm.

### 3- Aigles

Les Aigles apportent leur soutien à tous ceux qui luttent contre les forces de Sauron.

Les Aigles sont des créatures volantes.

### 4- Bergers Ents

Les Bergers Ents sont les plus actifs des Ents. Tel Sylvebarbe, ils parcourent Fangorn pour porter conseil et assistance à ceux de leur

race.

Les Bergers Ents peuvent être représentés par des figurines de l'extension du jeu de plateau de la Guerre de l'Anneau.

### 5- Sorcier

Il arrive parfois que l'un des sorciers du Conseil Blanc, Radagast le Brun, Gandalf le Gris ou Saroumane le Blanc (selon l'époque), apporte son aide aux Ents.

Une armée d'Ents ne peut compter qu'un seul sorcier dans ses rangs.

### 6- Général

Un de vos Personnages doit être désigné Général de l'armée. Ce personnage possède un bonus de +1 Attaque ainsi qu'un bonus de +1 à son Commandement.

Unité	Type	Att.	PdV	Armure	Cmd	Taille	Coût	M/M	Sp.
Huorns	Infanterie	3	3	6+	-	3	45	2/-	1
Ents	Infanterie	4	4	5+	-	3	125	1/3	2
Aigles	Monstres	2	3	6+	-	3	70	-/1	3
Berger Ent	Héros	+2	-	-	8	-	90	-2	4
Sorcier	Sorcier	+1	-	-	8	-	80	-/1	5
Général	-	+1	-	-	+1	-	-	1/1	6

## Notes de conception

Adapter les Ents aux *Grandes Batailles des Terres du Milieu (GBTM)* n'est pas un exercice facile. De fait, ces créatures ne sont pas belliqueuses et leur seule contribution violente à la Guerre de l'Anneau semble se situer lors du siège d'Orthanc puis au Gouffre de Helm.

Les écrits de Tolkien distinguent deux catégories chez les Ents. Les Huorns sont des Ents à l'état végétatif (mes excuses, je devais absolument la faire celle-là !) et les autres Ents qui restent pleinement actifs.

Rien ne semble différencier un arbre classique d'un Huorn si ce n'est que ce dernier se déplace et représente un danger certains pour les habitants des Terres du Milieu (serviteurs ou non des forces du Mal). Les Huorns ne semblent plus avoir de volonté propre et sont canalisés par les Ents.

Pour représenter cette « léthargie », j'ai appliqué une partie des règles de Morts-Vivants de Khemri à Warmaster en interdisant aux Huorns de se déplacer par initiative, en leur faisant ignorer le malus de -1 au commandement du fait de la présence d'une unité ennemie à moins de 30cm et les rendant insensibles à la *Terreur*. De plus, ils ne peuvent recevoir d'ordres que de personnages Ents.

Les statistiques des Huorns n'ont rien d'exceptionnel ce qui permet de réduire leur prix et ainsi de pouvoir en déployer un grand nombre : ainsi les armées d'Ents seront toujours accompagnées d'une véritable forêt...

Bien entendu une armée d'Ents n'en serait pas une sans Ents. La difficulté était de représenter la force et la résistance de ces créatures par un profil jouable et au coût raisonnable.

Sylvebarbe rapporte aux hobbits que les Trolls sont une tentative de l'Ennemi de reproduire la puissance des Ents, j'ai donc pris le profil des Trolls des Collines comme base. Pour faire véritablement la différence, les Ents causent la *Terreur* ce qui les rend bien plus redoutables. Cet aspect est de plus

cohérent avec ce qui est connu de ces créatures de légende que tous croient éteintes depuis longtemps.

On notera la possibilité de déployer des Aigles dans une armée d'Ents. C'est un choix que j'ai fait pour varier un peu l'armée.

Pour la chaîne de commandement, le travail a été relativement facile.

Le choix le plus évident était celui des Bergers Ents. Les Ents et les Huorns ont besoin d'excellentes raisons pour s'éveiller et il faut des Ents charismatiques pour canaliser ensuite leur colère une fois partis au combat. Les Bergers Ents représentent les individus, tel Sylvebarbe, qui restent continuellement éveillés et qui parcourent encore librement Fangorn. Ce sont des héros bénéficiant tout simplement d'une attaque supplémentaire par rapport aux héros classiques du Bien pour représenter leur grande force physique.

Pour épauler les Bergers, il est possible de déployer un seul et unique sorcier. Selon l'époque et la situation, il peut tout aussi bien s'agir de Saroumane le Blanc, de Gandalf le Gris ou encore de Radagast le Brun.

## Utiliser les Ents à GBTM

Pour être honnête, je n'ai pas conçu la liste d'armée Ent comme une liste à part entière. Dans le SdA, Tolkien ne fait pas intervenir les gardiens de Fangorn dans des affrontements de grande ampleur : les Huorns se contentent de « nettoyer » les troupes orques de Saroumane au Gouffre de Helm et l'assaut d'Orthanc par les Ents tient plus de l'escarmouche (jouable au *Seigneur des Anneaux*) que de la bataille rangée à l'échelle GBTM.

Je conçois donc plus l'utilisation de cette liste dans le cadre d'une coalition.

On peut ainsi imaginer une alliance d'Elfes et d'Ents pour faire face aux invasions des orques ou encore une alliance d'hommes du Rohan et d'Ents pour détruire les dernières forces orques à la fin de la Guerre de l'Anneau.

## Idées de scénarios

Les Ents n'ont pas beaucoup fait parler d'eux dans les Terres du Milieu lors des différentes guerres qui y eurent lieu, on peut cependant trouver un certain nombre de situations où ils peuvent être engagés.

La plus simple, jusqu'au Troisième Age, est d'imaginer une incursion d'orques, à la solde de Sauron ou plus tard de Saroumane, dans les bois de Fangorn. Les Ents peuvent alors sortir de leur torpeur pour chasser les créatures de leur domaine. Pour une telle bataille, on peut d'ailleurs parfaitement déployer une coalition d'Ents et d'Elfes venus de Lòrien (les hommes du Rohan sont à proscrire). Au Troisième Age, l'armée peut également recevoir le soutien de Gandalf le Gris ou de Radagast le Brun (voire de Saroumane avant sa trahison).

Même si les Ents n'ont pas directement participé à la bataille du Gouffre de Helm, il est possible d'utiliser les Huorns et leurs règles spéciales lors de cet affrontement.

A la fin de la Guerre de l'Anneau, les Ents ont certainement participé à l'éradication des derniers serviteurs de Saroumane. On peut ainsi mettre en place une bataille mettant en scène une armée d'orques fuyant les Rohirims et devant percer les lignes des Ents pour survivre.

Enfin il est possible de créer un scénario pour revivre l'assaut d'Orthanc par les Ents. Un simple siège d'une armée orque par les gardiens de Fangorn est envisageable mais il semble plus intéressant de tenter quelque chose de plus ambitieux pour reprendre les événements importants de cette bataille : je pense principalement à l'inondation d'Orthanc. Le scénario pourrait prévoir une règle quelconque pour reproduire cela : un objectif (le barrage) à prendre le plus rapidement possible par les Ents et à tenir face aux orques le temps de le détruire...