

# LE GRAND LIVRE DE RÈGLES



## DE LA TERRE DU MILIEU

*Chiryaqarip'el Chiryaqarip'el. asphl'uchiryaqarip'el Chiryaqarip'el*





# Sommaire

<b>LES CARACTÉRISTIQUES</b> .....	6	<b>LA CAVALERIE</b> .....	44
<b>COMPOSITION D'UN PROFIL</b> .....	8	<i>Qu'est-ce qu'une figurine de Cavalerie?</i> .....	44
<b>LES RÈGLES</b> .....	10	<i>Cavalerie et Mouvement</i> .....	44
<i>La règle la plus importante</i> .....	10	<i>Cavalerie et tests de Bravoure</i> .....	45
<i>Principes de base</i> .....	10	<i>Cavalerie et Tirs</i> .....	46
<b>LA SÉQUENCE D'UN TOUR</b> .....	14	<i>Cavalerie et pied à terre</i> .....	46
<i>Les Tours</i> .....	14	<i>Cavalerie et Combats</i> .....	47
<b>PHASE D'INITIATIVE</b> .....	16	<b>LES HÉROS</b> .....	50
<b>PHASE DE MOUVEMENT</b> .....	18	<i>Puissance, Volonté et Destin</i> .....	50
<i>Initiative</i> .....	18	<i>La Puissance</i> .....	50
<i>Déplacer les figurines</i> .....	18	<i>Les Actions Héroïques</i> .....	52
<i>Les zones de contrôle</i> .....	19	<i>La Volonté</i> .....	58
<i>Charger des ennemis</i> .....	20	<i>Le Destin</i> .....	59
<i>Séparer les combats</i> .....	21	<b>LES MONSTRES</b> .....	60
<i>Le Terrain</i> .....	22	<i>Monstres et Cavalerie</i> .....	60
<i>Franchir un obstacle</i> .....	23	<i>Attaques Brutales</i> .....	60
<i>Sauter au-dessus du vide</i> .....	24	<i>Les Bêtes de Guerre</i> .....	62
<i>Escalader</i> .....	25	<b>ARMES ET ÉQUIPEMENT</b> .....	66
<i>Descendre et chuter</i> .....	26	<i>Quel équipement possède une figurine?</i> .....	66
<i>Figurines à terre</i> .....	26	<i>Les armes de combat</i> .....	66
<i>Renforts</i> .....	27	<i>Les armes spéciales</i> .....	67
<b>PHASE DE TIR</b> .....	28	<i>Les Coups Spéciaux</i> .....	69
<i>Initiative</i> .....	28	<i>Les armes de tir</i> .....	70
<i>Comment tirer</i> .....	28	<i>Équipement</i> .....	72
<i>Qui peut tirer?</i> .....	28	<i>L'Anneau Unique</i> .....	73
<i>Se déplacer et tirer</i> .....	29	<i>Les armures</i> .....	75
<i>Jeter un dé pour Toucher</i> .....	29	<b>LES POUVOIRS MAGIQUES</b> .....	76
<i>Jeter un dé pour Blesser</i> .....	32	<i>Utiliser des Pouvoirs Magiques</i> .....	76
<i>Suivre les blessures et retirer les pertes</i> .....	32	<i>Résister à un Pouvoir Magique</i> .....	77
<i>Faire tirer plusieurs figurines ensemble</i> .....	33	<i>Durée des Pouvoirs Magiques</i> .....	78
<b>PHASE DE COMBAT</b> .....	34	<i>Liste des Pouvoirs Magiques</i> .....	79
<i>Initiative</i> .....	34	<b>RÈGLES SPÉCIALES</b> .....	84
<i>Résoudre un combat</i> .....	34	<i>Règles Spéciales actives et passives</i> .....	84
<i>Combats multiples</i> .....	37	<i>Liste des Règles Spéciales</i> .....	85
<i>Positions défensives</i> .....	38	<b>RÈGLES AVANCÉES</b> .....	90
<b>LA BRAVOURE</b> .....	42	<i>Les zones aquatiques</i> .....	90
<i>Passer des tests de Bravoure</i> .....	42	<i>Porter des objets</i> .....	90
		<i>Passagers</i> .....	91
		<i>Sentinelles</i> .....	92

**ENGINS DE SIÈGE**..... 94  
    *Améliorations des Engins de Siège*..... 98  
    *Charges de démolition* ..... 99

**SIÈGES**..... 102  
    *Châteaux et forteresses*..... 102  
    *Prendre d'assaut la forteresse* ..... 103  
    *Armement de siège défensif*..... 104  
    *Armement de siège offensif* ..... 106

**PARTIES NARRATIVES** ..... 108  
    *Participants* ..... 108  
    *Règles Spéciales*..... 108  
    *Objectifs*..... 108

**PARTIES OUVERTES**..... 110

**PARTIES COMPÉTITIVES** ..... 112



Dernière date de mise à jour : 16/03/2023 – Amàndil Eremanth

# LES CARACTÉRISTIQUES

Du plus héroïque des Hommes au plus vil des Orques, chaque figurine a un profil qui reflète la puissance, le courage et le talent de la figurine en bataille.

Un profil est un ensemble de lettres et de chiffres qui à première vue sont abstraits et confus. Cependant chaque lettre et chaque chiffre est directement lié à un aspect spécifique ou une capacité spéciale. Pendant une partie, vous allez souvent devoir vous y référer pour vérifier qui va gagner le duel ou si une arme va blesser sa victime, etc.

**M (Mouvement)** - Cette caractéristique est probablement la plus utilisée dans une partie. Elle vous indique la distance maximale en pouces (") que la figurine peut parcourir à chaque phase de Mouvement.

**C (Combat)** - Le Combat est la caractéristique qui évalue le talent de la figurine dans un duel au corps à corps et pour tirer avec une arme à distance. Cette caractéristique comprend 2 chiffres séparés par un «/».

Le premier chiffre est appelé la valeur de Combat et montre le talent de la figurine pour se battre au corps-à-corps; plus la figurine est habile, plus cette valeur sera haute.

Le second chiffre correspond à la valeur de Tir et est souvent suivie d'un «+»; cela montre le talent de la figurine maniant une arme de Tir. Le chiffre indique le résultat qui doit être atteint pour que la figurine touche sa cible; par conséquent, plus cette valeur est basse, mieux c'est.

**F (Force)** - Cette caractéristique montre la puissance de la figurine. Un musculeux Troll aura une bien plus grande Force qu'un petit Hobbit, par exemple. Plus la Force de la figurine sera haute, plus il sera facile pour elle de blesser son adversaire.

**D (Défense)** - La Défense représente la difficulté pour blesser une figurine. Si une figurine est équipée d'une armure ou bien est naturellement résistante, sa Défense sera haute et elle sera difficile à blesser.

**A (Attaque)** - La caractéristique d'Attaque représente le nombre de coups que la figurine peut infliger à son ennemi pendant un combat. Littéralement, il s'agit du nombre de dés qu'une figurine va jeter pendant la phase de Combat pour gagner le Duel et pour porter ses Coups contre un ennemi.

**PV (Points de Vie)** - Cela montre combien de blessures une figurine peut recevoir avant d'être tuée. Si, à n'importe quel moment de la partie, les PV de la figurine sont réduits à 0, elle est immédiatement retirée du champ de bataille comme perte. La plupart des combattants ont juste un seul PV. Certaines créatures et personnages ont une détermination exceptionnelle ou une carrure impressionnante et peuvent encaisser 2 ou 3 blessures, voire plus, avant de succomber.

**B (Bravoure)** - Le courage et la détermination d'une figurine sont mesurés par sa Bravoure. Plus la valeur est basse, plus la figurine a de chance de se figer sur place face à un ennemi terrifiant ou bien de fuir le champ de bataille après avoir vu ses compagnons mourir.

**P/V/D (Puissance, Volonté, Destin)** - Certaines figurines, connues sous l'appellation **Héros**, possèdent trois caractéristiques supplémentaires : la Puissance, la Volonté et le Destin. Contrairement aux précédentes, ces caractéristiques représentent un stock de points qui peuvent être utilisés lors d'une partie.

Un **Héros** peut utiliser ses points pour faire des actions spéciales pendant la partie, éviter d'être blessé ou déclarer des Actions Héroïques par exemple.



**Faramir,**  
**Capitaine du Gondor** \_\_\_\_\_ **80pts**  
*Homme, Gondor, Infanterie, Héros - Héros d'Envergure*

*Bien qu'il ait toujours vécu dans l'ombre de son frère aîné, Faramir est un capitaine capable et indépendant. C'est lui qui prit en charge la défense d'Osgiliath après le départ de son frère. A cette occasion, il démontra ses qualités en refusant l'attrait de l'Anneau unique. Peu sont ceux parmi les Hommes qui peuvent en dire autant, y compris son puissant frère aîné.*

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	5/3+	4	5	2	2	6	3	3	2



# COMPOSITION D'UN PROFIL

## 1- Le nom du personnage

Cela donne le nom du profil en question. Il est important lorsque vous faites votre armée d'écrire le nom complet du profil car certains personnages ont plusieurs profils (comme Thorin Ecu-de-Chêne qui en a trois), comme ça il n'y a pas de confusion possible.

## 2- La valeur en points

Ici vous trouverez le coût en points de la figurine. Le coût en points donné est pour tout le profil à l'exception des éventuelles options qui peuvent être achetées (elles sont expliquées au point 9).

## 3- Les mots-clefs

Ici vous trouverez une liste de mots-clefs qui seront associés au profil. Beaucoup de règles spéciales vont faire référence à certains mots-clefs pour expliquer quelles figurines seront affectées. Ici vous pouvez voir que Saroumane a 4 mots-clefs : **Magicien**, **Isengard**, **Infanterie** et **Héros**.

## 4- Le rang héroïque

Les profils qui ont le mot-clef **Héros** ont également le rang héroïque qui sera associé. Cela représente l'importance du **Héros** dans l'armée dans laquelle il se trouve. Il précise également jusqu'à combien de **Guerriers** il peut avoir dans sa troupe (voir *Bible des Parties Compétitives*).

## 5- L'équipement

Chaque figurine dans le Jeu de Batailles possède une sélection d'équipement qui est comprise dans le profil et listée ici. Leurs règles peuvent être trouvées dans la section *Armes & Équipement* de ce livre de règles. Parfois une figurine aura un équipement spécifique qui a sa propre règle spéciale. Quand cela sera le cas, elles seront listées en dessous du profil de l'équipement.

## 6- Les Caractéristiques

Ici vous trouverez les caractéristiques du profil, comme mentionné à la page précédente. Si le profil a le mot-clef **Héros**, vous trouverez également les caractéristiques Puissance, Volonté et Destin à cet endroit.

## 7- Les Options

Certains profils ont une liste d'options qui leur est disponible. Cela peut inclure des armes, des armures, des montures ou bien des équipements inhabituels. Chaque option a un coût en points associé qui augmentera le coût en points du profil si elle est prise.

## 8- Les Actions Héroïques

Les **Héros** ont la capacité de dépenser des points de Puissance pour déclarer des Actions Héroïques. Certaines de ces actions sont disponibles à tous les **Héros**, tandis que d'autres sont seulement attribuées à certains **Héros**. Ici sont listées les actions héroïques spécifiques au **Héros**. S'il n'y en a pas, alors le **Héros** ne peut utiliser que les Actions Héroïques de base. Pour plus d'infos sur les Actions Héroïques, voyez la section correspondante.

## 9- Les Règles Spéciales

Certains profils auront des Règles Spéciales qui représentent une variété de capacités ou de techniques que les nombreux personnages et créatures en Terre du Milieu maîtrisent. Certaines d'entre elles, les plus communes, auront seulement leur nom indiqué - leurs effets peuvent être retrouvés dans la section Règles Spéciales de ce manuel. Les autres auront leurs effets décrits directement dans cette section.

## 10- Les Pouvoirs Magiques

Dans la Terre du Milieu, il y a beaucoup d'êtres qui maîtrisent des Pouvoirs Magiques, pour aider leurs compagnons ou défaire leurs adversaires. Ici seront listés tous les Pouvoirs Magiques qui sont disponibles pour ce personnage, avec leur portée en pouces et la valeur minimale à faire pour lancer le sort. Les effets des Pouvoirs Magiques peuvent être retrouvés dans la section dédiée.



1 \_\_\_\_\_ 2

3 **Saroumane le Blanc** \_\_\_\_\_ 180pts \_\_\_\_\_ 4  
Magicien, Isengard, Infanterie, Héros - Héros de Légende



Autrefois leader du Conseil des Sages et chef éponyme du Conseil Blanc, Saroumane le Blanc s'est laissé corrompre par les pouvoirs persuasifs du Seigneur des Ténèbres tandis qu'il regardait dans le Palantir d'Orthanc. Se faisant, il s'embarqua sur une route qui le vit dépouillé de sa noblesse et qui fit de lui une parodie traîtresse d'un véritable Istari. Il tourna alors son incroyable intellect à la création d'une armée qui pourrait rivaliser avec celle du Seigneur des Ténèbres. Ce que Saroumane espérait tirer de cette traîtrise reste un mystère, néanmoins il utilisa ses connaissances magiques contre son ancien ami Gandalf le Gris. Par cet acte, Saroumane condamna des milliers de gens à mourir par la flamme et l'épée tandis que ses Uruk-hai ravageaient le Rohan.

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	5/4+	4	5	1	3	7	3	6*	3

5 \_\_\_\_\_ 6

**Equipement** : \*Bâton de Pouvoir.

7 **Options** :  
Cheval : .....10pts

8 **Actions Héroïques** : Canalisation Héroïque.

**Règles Spéciales** : \_\_\_\_\_ 9

**Le Palantir (ACTIF)** : Bien que finalement, il permet au Seigneur des Ténèbres de soumettre Saroumane à sa volonté, le Palantir d'Orthanc conféra au Magicien Blanc la capacité de prédire l'avenir et de discerner des choses qui lui étaient jusqu'alors inconnues.

Une fois par partie, le joueur contrôlant la figurine dotée de cette règle peut utiliser le Palantir pour gagner automatiquement un jet d'Initiative - l'utilisation de cette règle spéciale doit être déclarée avant qu'un dé ne soit lancé pour le jet d'Initiative.

**La voix de Curunir (ACTIF)** : Il est dit que le plus grand pouvoir de Saroumane est sa voix.

La règle « Tenez-bon ! » de Saroumane a une portée de 12" et, contrairement aux « Tenez-bon ! » des autres Héros, peut également affecter les autres Héros.

**Seigneur des Istari (PASSIF)** : Avant sa trahison, Saroumane était le plus puissant des cinq Magiciens envoyés en Terre du Milieu. Sa traîtrise n'amointrit en aucun cas ses pouvoirs.

Saroumane le Blanc peut choisir de relancer un dé lors d'une tentative de Lancement d'un pouvoir Magique ou de Résistance.

10

Pouvoirs Magiques	Portée	Score requis
Immobilisation	18"	2+
Aura de Terreur	-	2+
Injonction	18"	3+
Impact magique	12"	4+
Boule de feu	6"	5+

# LES RÈGLES

## La règle la plus importante

Dans un jeu avec autant de créatures uniques, de règles spéciales et de décors spécifiques, il arrivera lors de certaines parties que vous vous posiez une question à laquelle les règles de ce manuel ne répondent pas directement, ou que vous n'interprétiez pas un point précis de la même manière que votre adversaire.

Parce que perdre du temps à se disputer sur ce genre de sujet n'est pas spécialement intéressant, la meilleure solution est souvent d'interpréter la règle d'une manière logique, et si possible, équitable pour les deux joueurs. Ce jeu est fait pour être disputé dans un esprit généreux et fair-play, et vous verrez à l'usage que la plupart des situations conflictuelles peuvent facilement être résolues si vous gardez cela à l'esprit.

Si vous et votre adversaire n'arrivez malgré tout pas à vous mettre d'accord, lancez simplement un dé pour décider qui va trancher. Sur un 1-3, c'est le joueur du Mal qui décide, et sur un 4-6, c'est le joueur du Bien. Ainsi, vous pourrez vite retourner à votre partie en laissant derrière vous ce désagrément. Une fois la bataille terminée, vous pourrez débattre de nouveau de ce point de règle – dans l'idéal, autour d'une tasse de thé et de quelques gâteaux – pour arriver à un consensus pour les parties suivantes.



## Principes de base

### *Bien contre Mal*

Tous les guerriers, héros et créatures qui parcourent la Terre du Milieu peuvent être décrits comme de valeureux et nobles cœurs ou comme de cruels, vicieux et tordus êtres des ténèbres. Dans notre jeu, cette distinction se fait par l'affiliation de chaque personnage au Bien ou au Mal. Lorsque vous jouerez vos parties, vous prendrez le contrôle d'une force soit du Bien soit du Mal, et chaque côté sera représenté par un certain nombre de figurines qui sont contrôlées par un ou plusieurs joueurs.

Il faut qu'il y ait au moins un joueur dans chaque camp, donc pour de grandes batailles, il est souvent préférable de faire des équipes d'une taille équitable (une du Bien et une du Mal). D'autres joueurs pourront vous rejoindre, ils n'auront qu'à choisir un camp.

### *Tours*

Comme beaucoup d'autres jeux auxquels vous avez pu jouer, le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est divisé en une série de tours. À chaque tour, les joueurs vont bouger, tirer et combattre et faire tout ce qu'il est possible de faire avec leurs figurines. Certaines parties vont durer un nombre de tours limité, pendant que d'autres vont durer jusqu'à ce que les objectifs ou la mission aient été accomplis par l'un des camps. Cela sera toujours spécifié dans les objectifs du scénario.



## 1D6, 1D3, 2D6

Tout au long des règles présentées dans ce manuel, des abréviations seront utilisées pour expliquer quel type de dés il faut lancer et comment appliquer le résultat. D'ordinaire, les jets de dés sont référencés comme D6 - et comme vous le supposez, il s'agit tout simplement d'un simple dé à 6 faces.

Parfois, il sera indiqué de lancer 1D3. À ce moment, vous jetterez un dé à 6 faces et vous diviserez le score par 2 arrondi au supérieur. Cela signifie qu'un score de 1-2 donnera 1, un score 3-4 donnera 2 et 5-6 donnera 3.

Enfin, lorsque vous trouverez l'expression 2D6, cela signifie que vous devez jeter deux dés à six faces en même temps - ce qui donnera un résultat compris entre 2 et 12.

## Les caractéristiques

Pendant une partie, il y aura des capacités ou des règles qui pourront diminuer ou augmenter les caractéristiques d'une figurine. Certaines caractéristiques peuvent être augmentées jusqu'à un maximum ou diminuer jusqu'à un minimum. Le Combat, la Force, la Défense et la Bravoure peuvent monter jusqu'à une valeur de 10 et être réduites jusqu'à un minimum de 1. Si une règle vous dit de diviser par deux une caractéristique, ce sera toujours arrondi au supérieur, sauf si la règle dit spécifiquement le contraire.



### Jeter les dés

Les jets de dés que vous allez faire vont déterminer l'efficacité de vos figurines dans leurs actions. Dans ce jeu, nous utilisons des dés à 6 faces. Parfois, il arrive que les jets de dés reçoivent des modificateurs (comme +1 ou -1). Cela ne pourra pas emmener la valeur du dé au-delà de 6 ni en deçà de 1.

«*Dés cassés*» : À cause de l'excitation ou des éléments présents sur le champ de bataille, parfois les dés ne vont pas atterrir complètement à plat (ou pire, tomber de la table). Dans cette situation, les deux joueurs se mettent d'accord pour relancer les dés. N'hésitez pas à prendre avec vous une boîte vide ou une piste de dés pour éviter ce problème.

## Les relances

Il y a certaines occasions où un dé peut être relancé, que cela soit dû à un équipement ou une règle spéciale. Dans ces circonstances, le second jet sera celui qui sera pris en compte même s'il est pire que le jet originel. Une fois que le dé a été relancé, il ne pourra jamais être relancé une seconde fois (à moins qu'il ne soit cassé). Si une règle spéciale permet à une figurine de relancer plusieurs dés, alors toutes les relances doivent être faites en même temps : on ne peut pas en relancer certains, attendre de voir le résultat puis décider, ou non, de relancer les autres. Si une figurine peut relancer des dés pour plusieurs règles spéciales, elle peut, par contre, relancer un dé pour une règle spéciale et attendre le résultat avant de relancer pour les autres règles spéciales.

## Jets naturels

Certaines règles spéciales spécifieront qu'elles requièrent un jet d'un score «X naturel» où X est un chiffre du dé. Cela signifie que le score du dé doit être égal à la valeur X sans être modifié par quelconque moyen (comme la puissance). En cas de relance, le résultat de la relance est tout de même considéré comme un jet naturel.

## Ligne de vue

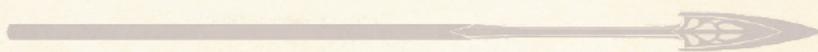
À beaucoup de moments pendant votre partie, vous allez devoir déterminer si une figurine peut voir sa cible. La meilleure manière de faire est de se pencher au niveau des yeux de la figurine et de vérifier si elle peut voir sa cible. C'est la ligne de vue. Si pour quelconque raison, vous ne



pouvez pas vous pencher au niveau des yeux de la figurine, tracez une ligne entre la figurine et la cible à l'aide de votre mètre ruban ou règlette.

Une figurine a toujours une ligne de vue sur elle-même; après tout, il lui suffit de se regarder! Certaines figurines sont incluses avec des éléments de décors ou autres objets sur leur socle; lorsque c'est le cas, considérez que ces objets n'obstruent jamais la ligne de vue.

Bien qu'en réalité nos figurines soient statiques, nous imaginons qu'elles sont bien plus dynamiques en chargeant dans la bataille pour tuer leurs ennemis. À cause de cela, nous ne pénalisons pas les figurines pour l'équipement qu'elles portent. C'est pourquoi on considère qu'une figurine a une ligne de vue sur une autre figurine si elle peut voir une partie de sa tête, de son corps, de ses bras ou de ses jambes. Si uniquement une bannière, des ailes, une queue ou des équipements peuvent être vus, alors la figurine n'a pas de ligne de vue - il est normal de vérifier les lignes de vue avant de réaliser une action. Il est souvent préférable de vérifier et de s'accorder avec votre adversaire sur les lignes de vue - n'oubliez pas de jouer dans un esprit fair-play!



### Mesurer

Pendant la partie, vous allez avoir besoin de mesurer les distances à travers le champ de bataille, que ce soit pour bouger une figurine ou pour vérifier une distance jusqu'à une cible. Toutes ces mesures sont en pouces, et vous pouvez utiliser n'importe quel mètre ou règlette tant qu'ils sont en pouces.

Pour mesurer la distance entre les figurines, prenez toujours en compte les points les plus proches de leur socle - ignorez tout élément de décor ou élément du soclage. Une figurine est toujours considérée comme à portée d'elle-même.

Pendant la partie, vous pouvez mesurer autant de fois que vous voulez et quand vous voulez.



### Mots-clefs

Chaque figurine dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu possède une série de mots-clefs juste en dessous de leur nom. Ces derniers donnent une variété d'infos comme la race, la faction ou d'autres informations importantes.

Des règles contiendront des mots et des phrases en gras; cela vous permettra d'identifier quelles figurines seront affectées par cette règle (en fonction de leurs mots-clefs).

Des règles peuvent lister plusieurs mots-clefs différents. Dans ce cas, une figurine doit avoir tous les mots-clefs listés pour être affectée. Un peu de bon sens est requis concernant les figurines de **Cavalerie**. Si une règle spéciale affecte toutes les figurines d'un certain peuple (comme **Homme**, **Elfe** ou **Orque**) et que cette figurine est montée, la règle spéciale n'affectera pas la monture, comme elle n'est pas membre de ce peuple. De la même manière, une règle affectant un type de monture (comme les **Wargs**) n'aura aucun effet sur le cavalier. Ceci ne s'applique pas pour les mots-clefs de faction (comme **Gondor**, **Rohan** ou **Mordor**): dans ce cas, les montures sont aussi affectées.

Notez que lorsque le mot-clef **Homme** est employé dans une règle spéciale, il est fait référence à la race des Hommes de manière générale. Ainsi, la règle s'appliquera indifféremment aux figurines avec le mot-clef **Homme** et à celles avec le mot-clef **Femme**.

### *Infanterie, Cavalerie et Monstre*

Les figurines dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu peuvent être divisées en 3 catégories : **Infanterie**, **Cavalerie** et **Monstre**. Si vous regardez les mots-clefs dans le profil de la figurine, ils stipuleront s'il s'agit d'une figurine d'**Infanterie**, de **Cavalerie** et/ou d'un **Monstre**. Il est possible qu'une figurine ait plusieurs de ces mots-clefs. Une figurine peut être à la fois **Monstre** et **Infanterie**. Les figurines de **Cavalerie** et les **Monstres** ont accès à un certain nombre de règles additionnelles qui sont listées plus loin dans ce manuel.

Si une figurine d'**Infanterie** peut s'acheter une monture dans ses options, alors tant qu'elle reste montée, elle sera considérée comme ayant le mot-clef **Cavalerie** au lieu d'**Infanterie**.

Si une figurine de **Cavalerie** se retrouve démontée, alors son mot-clef **Cavalerie** sera remplacé par le mot-clef **Infanterie**.

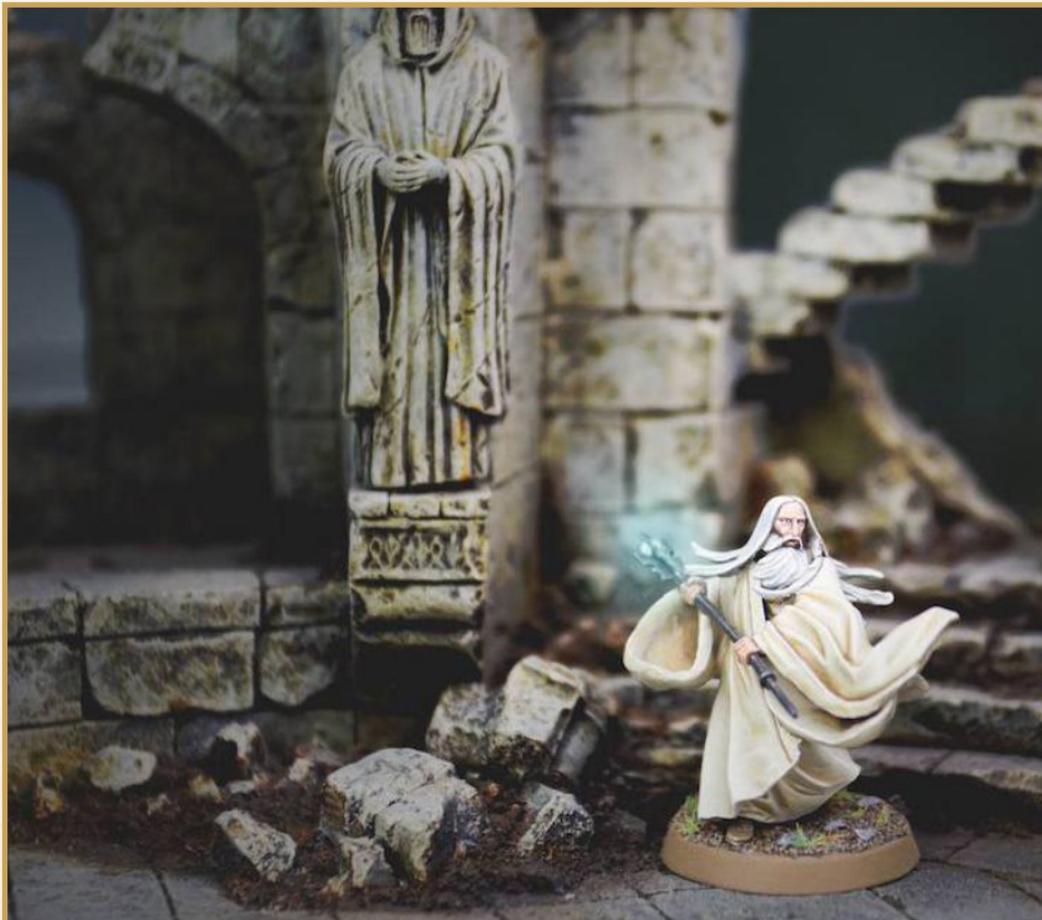
### *Figurines et socles*

Chaque profil que ce soit un **Héros**, un **Guerrier** ou autre, est représenté par une figurine Citadel ou Forge World qui agit comme le personnage ou la créature dans le jeu et sera bougée par le joueur qui la contrôle pendant la partie. Chaque figurine est montée sur un socle dont la taille peut varier en fonction des figurines. Ce socle représente l'espace dont la figurine a besoin pour se déplacer et combattre. Les figurines doivent être toujours montées sur le socle qui a été fourni avec; les socles ne peuvent pas se superposer pendant la partie. Si les socles de deux figurines se touchent, on dit alors qu'elles sont au contact socle à socle.

Lorsque vous mesurez la distance d'une figurine à une autre (ou à un point particulier du champ de bataille), utilisez toujours le point le plus proche du socle de la figurine. Il y a quelques figurines qui n'ont pas de socle, comme le trébuchet du Gondor. Dans cette circonstance, utilisez le point le plus proche de la figurine.

### *Directement repoussé*

Certaines habilités ou règles spéciales vont repousser directement une figurine d'une autre, ou d'un **Engin de Siège**, etc. Lorsque cela sera le cas, tracez une ligne imaginaire du centre du socle de la première figurine jusqu'au centre du socle de la cible - c'est la direction que doit suivre la figurine repoussée.



# LA SÉQUENCE D'UN TOUR

Pour apporter de l'ordre dans de maelstrom d'actions, le jeu est divisé par une série de tours. En fonction du scénario, la partie peut se jouer en un nombre limité de tours. Parfois un scénario doit être joué dans un temps limité, ou bien dans d'autres occasions, il faut remplir des conditions spécifiques pour terminer la partie. Cela peut aller de la destruction de l'adversaire jusqu'à la capture d'une relique importante sur le champ de bataille.



## Les Tours

Lors de chaque tour, les deux joueurs utilisent leurs figurines sous leur contrôle et peuvent les faire bouger, utiliser des pouvoirs magiques, tirer et combattre au corps-à-corps avec leurs opposants. Pour garder les choses simples, un tour est divisé en cinq phases :

**1- Phase d'Initiative** : les joueurs lancent chacun un dé pour voir qui a l'initiative.

**2- Phase de Mouvement** : chaque joueur bouge leurs figurines. Le joueur ayant l'initiative bouge ses figurines en premier. Et lorsqu'il a terminé, son adversaire peut faire de même.

**3- Phase de Tir** : chaque joueur peut faire tirer ses figurines qui ont une arme de tir en commençant par le joueur qui a l'initiative.

**4- Phase de Combat** : toutes les figurines qui sont engagées en duel doivent combattre. Le joueur ayant l'initiative choisit l'ordre de résolution des combats.

**5- Phase de Fin** : on résout tous les effets qui se terminent jusqu'à la fin du tour comme *Paralyse*, etc.) et on enlève tous les tokens et les dés pour commencer un nouveau tour.

Pendant chaque phase d'une partie, le joueur ayant l'initiative agit en premier, et lorsqu'il a fini toutes ses actions, l'autre joueur peut faire de même.





# PHASE D'INITIATIVE

L'initiative détermine quel joueur va agir en premier pendant les différentes phases de jeu d'un tour. Cela représente le fait qu'une force agit plus rapidement (ou alors que l'autre prend son temps). Cela offre différentes opportunités tactiques et a de lourdes conséquences pour le tour qui suit.

Dans les scénarios narratifs, l'Initiative va automatiquement au Bien lors du premier tour à moins que le scénario stipule le contraire.

En partie compétitive ou lors des parties «Et si...», les deux joueurs jettent un dé chacun pour déterminer qui a l'initiative lors du premier tour, en relançant en cas d'égalité.



Peu importe le type de partie que vous jouez, à partir du second tour, les deux joueurs vont jeter chacun 1D6 lors de la phase d'initiative pour voir qui va l'avoir pour le tour. Le joueur qui obtient le plus haut résultat a l'initiative. Dans le cas d'une égalité, l'initiative passe au joueur qui ne l'avait pas au tour précédent. C'est pour cette raison qu'il faut garder une trace de qui avait l'initiative au tour d'avant (à l'aide d'un token par exemple).

Plus vous jouerez de parties et gagnerez en expérience, plus vous allez réaliser qu'il y a des avantages et des inconvénients d'avoir (ou pas) l'initiative. Après quelques batailles, il sera flagrant qu'il y a des tactiques et ruses que vous pouvez utiliser pour utiliser la phase d'initiative à votre avantage. Dernier point à garder à l'esprit : il existe des capacités spéciales qui peuvent altérer l'ordre d'initiative (actions héroïques, certaines règles spéciales, etc.). Tout sera expliqué plus tard dans les sections concernées.



# PHASE DE MOUVEMENT

## Initiative

Pendant la phase de Mouvement, le joueur ayant l'initiative bouge en premier. Il peut bouger toutes ses figurines, seulement certaines ou même aucune s'il le désire. Dès que le joueur ayant l'initiative déclare avoir fini tous ses mouvements, son adversaire peut alors jouer sa propre phase de Mouvement.

## Déplacer les figurines

Vous pouvez déplacer toutes vos figurines pendant la phase de mouvement. Vous pouvez les bouger dans l'ordre que vous souhaitez - tant que vous finissez le mouvement de la figurine avant de passer à une autre.

Une figurine peut bouger jusqu'à une distance maximale en pouces (") indiquée par sa valeur de Mouvement présente dans son profil.

Tableau des Mouvements	
Type de Figurine	Mouvement max
Humain, Elfe, Ent, Orque, Uruk-hai, Troll, Esprit	6"
Hobbit	4"
Nain, Gobelin	5"
Ombre Ailée, Aigle	12"
Cheval, Warg, Araignée, Chameau	10"
Poney, Bouquetin	8"



*Frodon essaye de garder le contact avec le reste de la Communauté. Une règle placée au bord de son socle permet de mesurer la distance de 4" qu'il peut parcourir ce tour.*

Pour déplacer une figurine, mesurez simplement la distance jusqu'à laquelle la figurine peut aller et bougez-la. Les figurines ne sont pas obligées de se déplacer en ligne droite. De manière générale, vous aurez souvent besoin de contourner des obstacles ou bien les autres figurines, ou encore éviter les terrains difficiles. Une figurine peut bouger dans n'importe quelle direction du moment qu'elle ne dépasse pas sa distance maximale de Mouvement.

Le terrain a un impact très important sur la partie, avec les figurines qui constamment le traversent de part en part. Il y aura des cas où une figurine sera face à des éléments de décor qu'elle pourrait théoriquement traverser, mais son socle ne passe pas (comme la **Cavalerie** à travers une porte). Dans ces situations, s'il est clair que la figurine peut passer même si son socle ne passe pas, accordez-vous avec votre adversaire pour l'autoriser - dans les faits, nous vous encourageons à toujours jouer dans cet esprit.



*Un muret en ruine se trouve sur le chemin de Frodon. Le joueur qui le contrôle choisit de le lui faire contourner, et prend en compte la distance supplémentaire nécessaire pour le faire.*

Les figurines ne peuvent pas bouger à travers les autres figurines. En effet, pour qu'une figurine puisse passer à côté ou entre les autres figurines, il doit y avoir assez d'espace pour que son socle puisse passer sans être gêné par les socles des autres figurines. S'il n'y a pas assez d'espace pour passer à travers, alors la figurine devra faire le tour ou attendre.

Généralement, l'orientation d'une figurine ne fait aucune différence (à part pour quelques figurines comme le Mûmakil), car on imagine qu'elle combat en regardant autour d'elle plutôt que de rester statique. Cependant, dans certaines situations (pour rendre les choses plus dramatiques!) vous voudrez certainement orienter votre figurine pour qu'elle fasse face à son opposant (comme les archers pour tirer vers leurs cibles). Il est autorisé de le faire pour rendre la partie plus cinématique. Par contre, il n'est pas possible de réorienter sa figurine pour gagner un test sur la trajectoire supplémentaire ou pour gagner un quelconque avantage dans la partie.



Comme d'autres membres de la Communauté gênent le passage, si Frodon veut passer, il ne peut se glisser qu'entre Gimli et Sam - notez que l'espace est tout juste suffisant pour laisser passer son socle.



Boromir s'apprête à affronter 2 Éclaireurs Uruk-hai. A cause de sa zone de Contrôle, aucun d'entre eux ne peut traverser cet espace tant que le valeureux défenseur de la Cité Blanche n'a pas été chargé.

### Les figurines incapables de bouger

Parfois une figurine ne sera pas capable de bouger pour une quelconque raison. Lorsque cela sera le cas, cela sera clairement indiqué dans les règles. Quelques exemples : une figurine déjà chargée, ou une figurine affectée par le pouvoir magique *Immobilisation*.

### Les zones de contrôle

Bien que toutes les figurines soient immobiles, nous imaginons qu'en fait elles sont dynamiques et prêtes à combattre. Pour représenter ça, chaque figurine possède une zone de contrôle - une zone de 1" autour du socle de la figurine. Aucune figurine ne peut pénétrer dans la zone de contrôle d'un ennemi à moins de la charger.

Il va y avoir des situations où une figurine sera forcée de pénétrer dans une zone de contrôle ennemie à cause d'une règle spéciale, car elle recule après un duel perdu ou à cause d'un test de saut/d'escalade raté. Dans ces situations, il est autorisé de bouger la figurine dans la zone de contrôle, mais soyez sûr de laisser un petit espace entre les deux figurines. Veuillez noter qu'il est impossible qu'une figurine choisisse volontairement de rentrer dans une zone de contrôle ennemie sans charger son opposant - cela ne peut arriver que si une autre règle l'y contraint.

Les zones de contrôle peuvent être un outil très utile pour garder vos adversaires au-delà d'une certaine zone du champ de bataille, notamment pour protéger un objectif ou un personnage d'une attaque.

### Bloqué dans une zone de contrôle

Il est possible pour une figurine de commencer sa phase de mouvement dans une zone de contrôle ennemie. Dans ces circonstances, la figurine a trois options :

- Rester sur place et ne pas bouger.
- Charger directement la figurine en question.
- S'éloigner. Pour cette troisième option, la figurine peut bouger dans la zone de contrôle de son ennemi le temps de la quitter, mais elle ne peut en aucun se rapprocher de la figurine en question.



## Charger des ennemis

À travers la Terre du Milieu, il y a beaucoup de grands combattants qui possèdent des techniques exceptionnelles à l'épée, à la hache ou avec toute autre arme en main. Ce type de guerrier voudra toujours aller au corps-à-corps, et pour se faire il faut charger un ennemi.

La charge est un mouvement spécial qui autorise la figurine à finir son mouvement au contact socle à socle avec une figurine ennemie. La règle principale, qui décide si une figurine peut charger ou non une autre, est que l'attaquant ait une ligne de vue sur sa cible au début de son mouvement. Si la figurine a une ligne de vue sur sa cible, procédez comme suit. Si la figurine n'a pas de ligne de vue, essayez de trouver une autre cible, bouger une autre figurine avant ou bien faites-la bouger vers une meilleure position pour qu'elle puisse charger au tour suivant.

Faire une charge est simple - mesurez la distance comme pour n'importe quel mouvement et si vous pouvez atteindre votre cible, bougez votre figurine au contact socle à socle avec elle.

Une fois que la figurine a chargé un ennemi et est au contact socle à socle avec lui, ils sont considérés comme engagés en combat et ne peuvent plus bouger pour le reste du tour.

Il est possible qu'une figurine qui était déjà engagée en combat se retrouve soudainement désengagée (car la figurine qui a chargé a été tuée par une arme de jet ou un pouvoir magique). Si cela arrive et que la figurine fraîchement désengagée n'a pas encore eu l'opportunité de bouger (et qu'elle peut encore le faire), elle peut le faire.

Il est tout à fait possible que selon l'ordre dans lequel vous bougez vos figurines, une figurine qui ne pouvait pas charger au début de la phase puisse finalement le faire. Cela rend l'ordre des mouvements extrêmement important. Les figurines peuvent se bloquer entre elles, ou bien si l'ordre de mouvement est le bon, elles peuvent se libérer et bouger de manière plus effective.

### Les charges et les zones de contrôle

Il y a quelques règles qui concernent les zones de contrôle et les charges :

La première règle est lorsqu'une figurine entre dans une zone de contrôle ennemie, elle doit la charger, mais elle peut continuer son mouvement autour de la figurine afin de contacter un point différent du socle de son ennemi tant qu'elle ne dépasse pas son mouvement autorisé. Si une figurine entre dans 2 zones de contrôles simultanément, le joueur peut choisir quel adversaire sa figurine va charger.

La deuxième règle est qu'une figurine engagée en combat voit sa zone de contrôle annulée. Cela signifie que vous pouvez annuler les zones de contrôle ennemies afin de dégager un passage au travers.

La troisième règle est qu'une fois que la figurine qui charge entre dans une zone de contrôle, elle peut ignorer les zones de contrôle des autres figurines ennemies afin de charger sa cible originelle. Cela signifie que peu importe la densité des lignes adverses, une figurine peut toujours charger le premier ennemi dont elle est rentrée dans la zone de contrôle.



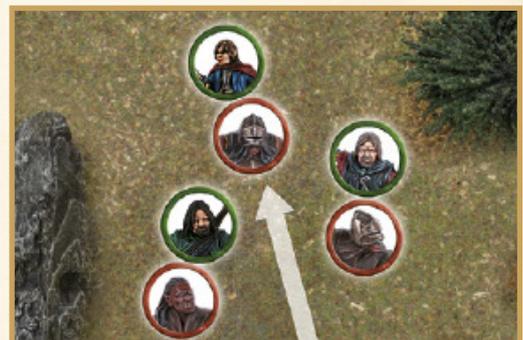
*Gimli a chargé cet Éclaireur Uruk-hai. Comme il est engagé au Combat, cet Uruk ne pourra pas se déplacer pendant sa phase de Mouvement.*



*Aragorn charge le premier Uruk - en entrant dans sa zone de Contrôle en premier. Une fois entré dans cette zone de Contrôle, il est libre de continuer à s'y déplacer, tant qu'il termine son mouvement en chargeant ce premier Uruk.*



*Ici, il y a un espace suffisant pour passer entre Aragorn et Boromir, mais l'Uruk préférerait aller s'en prendre au fragile Pippin. Cependant, à cause des zones de Contrôle d'Aragorn et Boromir, il lui est impossible de le faire.*



*Pour pouvoir le faire quand même, le joueur du Mal envoie deux autres Uruk-hai charger respectivement Aragorn et Boromir, ce qui annule leurs zones de Contrôle. Ceci étant fait, le dernier Uruk peut charger Pippin, qui devra combattre pour sa vie !*

### Charger de multiples ennemis

Il peut arriver qu'une figurine vraiment talentueuse au combat (ou désespérée) veuille charger plusieurs ennemis à la fois. Cela peut être un avantage tactique notamment pour tuer plusieurs figurines adverses en un seul combat.



*Boromir est un Héros incroyablement puissant, et peut sans crainte affronter plusieurs Uruk-hai à la fois. En gardant ceci à l'esprit, le joueur du Bien l'envoie charger deux Uruk-hai d'un coup.*

Charger plusieurs ennemis est très simple. Tant que votre figurine a le mouvement nécessaire pour atteindre toutes ses cibles et que son socle lui permet de toucher plusieurs ennemis, votre figurine peut bouger au contact des différents ennemis.

Souvenez-vous qu'une figurine ignore les zones de contrôle adverses après qu'elle en ait pénétré une, elle est donc libre d'entrer dans une deuxième zone de contrôle, et même d'une troisième, pour combattre plusieurs ennemis.

### Positions défensives

Parfois une figurine voudra charger une figurine de l'autre côté d'un mur, d'une barrière ou d'une haie. Ces règles sont détaillées dans la section Phase de Combat.

### Séparer les combats

À la fin de la phase de Mouvement, il est important de déterminer quelles figurines sont engagées au combat avec quelles autres pour mettre les choses au clair. Tous les combats doivent être séparés et identifiés, avant d'être résolus comme cela est expliqué dans la section Phase de Combat.

Vous pouvez avoir des situations où deux (voire même plus) figurines affrontent un seul adversaire. Cela s'appelle un combat multiple.

Premièrement, toutes les figurines en contact socle à socle doivent combattre. Donc faites bien attention à ce que toutes les figurines qui sont engagées au corps à corps soient bien placées dans un combat lorsque vous avez fini de séparer les combats.

Deuxièmement, si une figurine peut être impliquée dans plusieurs combats, alors c'est le joueur ayant l'initiative qui choisit à quel combat cette figurine participe.

En pratique, c'est souvent une bonne idée que les deux joueurs fassent un rapide récapitulatif des combats potentiels à la fin de la phase de Mouvement et les séparent - et que le joueur ayant l'initiative prenne une décision lorsqu'il y a un choix à faire. Il peut être également pratique de réellement séparer un peu les combats en éloignant les figurines pour avoir une vision plus claire de qui affronte qui (et uniquement dans ce but). Il ne faut pas en profiter pour essayer de gagner un avantage dans la partie (comme rapprocher une figurine d'une bannière, d'un objectif, etc.). Si vous deviez bouger les figurines, cela sera seulement pour que la situation soit plus claire. Si les figurines étaient en contact socle à socle, elles compteront toujours comme tel.

Parfois il y aura des situations où une règle ciblera ou affectera une figurine en combat qui pourra également affecter d'autres figurines; cela pourrait venir d'une arme de jet, d'un Pouvoir Magique (comme l'*Impact Magique*) ou d'une Règle Spéciale. Cela peut poser un problème car normalement les combats ne sont séparés qu'à la fin de la phase. Si cette situation intervient, le joueur ayant l'initiative pourra décider des combats avant la fin de la phase de Mouvement, afin de traiter plus équitablement les effets de la règle ou du sort, et que le reste de la phase soit plus facilement compréhensible.



*Frodon est en contact avec le Gobelin de la Moria A. Il est clair que Frodon se bat, et aucune autre figurine n'est impliquée, aucune séparation n'est requise.*

*Sam est au contact avec les Gobelins B et C. Merry est aussi au contact du Gobelin C, donc Merry doit le combattre. Sam se retrouve donc à combattre uniquement le Gobelin B.*

*Enfin, Pippin est au contact des Gobelins D et E, tandis qu'Aragorn est engagé avec les Gobelins E et F. Mais puisque le Gobelin E est en contact avec Pippin et Aragorn, et que les deux sont déjà engagés avec d'autres Gobelins, c'est au joueur ayant l'Initiative de décider à quel combat participera ce Gobelin E. Ici, le joueur du Mal a l'Initiative, et s'empresse de déclarer que ce Gobelin participera au combat de Pippin - mauvaise nouvelle pour le Hobbit !*

## Le Terrain

La Terre du Milieu est emplie de lieux différents et excitants, qui sont constitués de tout type de décors, des collines tranquilles de la Comté à la cité d'Osgiliath ruinée par la guerre en passant par les caves des Monts Brumeux. Les champs de bataille sur lesquels nous jouons sont souvent immersifs, mais pour que la partie se passe tranquillement, il faut s'assurer de respecter quelques règles.

### Terrain dégagé

La plus grande partie du champ de bataille est considéré comme un terrain dégagé. Cela couvre les surfaces comme les plaines, les plages de sable, les routes de pierre ou bien les plateformes en bois. Il n'y a pas de règle spéciale pour régir ce type de terrain. Bouger sur ce type de surface est complètement normal et naturel; les figurines peuvent donc se déplacer librement de toute leur distance de mouvement.



*Boromir du Gondor (un Homme avec un Mouvement de 6") se précipite pour secourir Merry et Pippin dans un terrain boueux qui compte comme difficile. Pour chaque pouce parcouru, il compte comme s'étant déplacé de 3".*



*Merry et Pippin ont encore besoin d'aide. En partant d'un terrain dégagé, Boromir se déplace de 2" pour atteindre le terrain difficile. Comme il ne lui reste que 4" de Mouvement pour ce tour, il ne peut parcourir que 2" dans ce terrain difficile.*

### Terrain difficile

Les amas de rochers, les sous-bois, les zones d'herbes hautes ou tout autre terrain similaire qui rendent les déplacements périlleux, mais pas dangereux sont considérés comme des terrains difficiles. Ce type de terrain n'est pas forcément dangereux, mais il a tendance à ralentir le mouvement de nos combattants. Toute figurine qui se déplace dans une zone de terrain difficile y subit une forte pénalité de mouvement : ainsi, une figurine qui parcourt 0,5" dans un terrain difficile compte comme s'étant déplacée de 1". Cette pénalité s'applique même s'il n'y a qu'une partie du socle qui est dans le terrain difficile.

### Les obstacles

Les barricades, les murs en ruine, les troncs d'arbres, les haies et les piles de roches parsèment les champs de bataille et les lieux sauvages de la Terre du Milieu. Ils procurent des abris face aux tirs, mais également des obstacles lors de la traversée du champ de bataille. Si les obstacles sont soigneusement bien placés, ils peuvent ralentir toute une armée et la forcer à les contourner ou à sauter par-dessus.

Le terme d'obstacle décrit les objets linéaires sur le champ de bataille qui empêchent le mouvement, mais qui peuvent être traversés comme des murets, barrières, etc. La capacité d'une figurine à traverser ces obstacles dépend des hauteurs respectives de la figurine et de l'obstacle.

Une figurine peut traverser automatiquement un obstacle sans pénalité si la hauteur de ce dernier fait moins de la moitié de la taille de la figurine - bougez simplement la figurine au contact de l'obstacle et imaginez qu'elle l'enjambe. Cela signifie qu'un **Homme** pourra franchir aisément un obstacle là où un **Hobbit** ou un **Nain** aura du mal à le faire.

Une figurine peut tenter de traverser un obstacle qui est plus haut que la moitié de sa taille, mais pour se faire elle doit réussir un test de saut ou d'escalade. Dans la plupart des cas, vous

pourrez constater quelle figurine peut traverser un obstacle sans pénalité rien qu'en regardant la situation. Dans les rares situations où vous devez vérifier, vous pouvez mesurer votre figurine du haut de sa tête jusqu'au bas de ses pieds. Soyez sûr de prendre en compte la vraie taille du personnage et non la hauteur de la figurine (certaines sont accroupies, ou bien juchées sur un rocher, etc.), et mettez-vous d'accord avec votre adversaire. Une fois que vous aurez vérifié la taille de la figurine, comparez-la avec la hauteur de l'obstacle.



## Franchir un obstacle

Tableau de Franchissement	
1	<b>Echec</b> - La figurine échoue et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement.
2-5	<b>Succès</b> - La figurine se hisse sur l'obstacle et atteint l'autre côté. Elle est placée de l'autre côté de l'obstacle en restant à son contact et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement.
6	<b>Franchissement parfait</b> - La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste.

Des arbres déracinés aux murets, il y a beaucoup d'objets qui obstruent le mouvement sur le champ de bataille. Franchir représente la volonté de passer par-dessus un obstacle. Toute tentative pour le faire est résolue par un test de Franchissement.

Une figurine peut franchir un obstacle dont la hauteur n'excède pas sa taille. Si le haut de l'obstacle est plus haut que la taille de la figurine, elle doit alors faire un test d'Escalade (voir plus loin).

Faire un test de Franchissement est très simple. Déplacez la figurine au contact de l'obstacle que vous voulez traverser et jetez 1D6. Comparez le résultat du dé avec le tableau de Franchissement ci-dessus et suivez les instructions. Le mouvement horizontal que fait votre figurine en sautant par-dessus l'obstacle compte dans la distance de Mouvement de la figurine.

Une figurine ne peut pas franchir un obstacle et atterrir au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat avec, si elle n'a pas obtenu un 6 à son test de Franchissement.



*Merry tente d'échapper à un Nazgûl qui le poursuit et tente de franchir un muret. Comme le mur n'est pas plus grand que Merry, il peut tenter de le franchir. Il se déplace au contact du mur puis fait un test de Franchissement. En obtenant un 3, il parvient à traverser l'obstacle et se retrouve de l'autre côté.*



*Pippin tente de rejoindre son camarade et de franchir le même muret. Il fait le test et obtient un 6 ! Il ne se contente donc pas de franchir le mur, mais peut également poursuivre son Mouvement de la distance restante.*

*Sam essaye à son tour de rejoindre ses amis, mais il obtient un 1 à son test de Franchissement. En conséquence, il ne parvient pas à passer l'obstacle et risque de se retrouver exposé à la colère des Cavaliers Noirs...*

## Sauter au-dessus du vide

Tableau de Saut	
1	<b>Echec</b> - Le saut échoue lamentablement et la figurine tombe au fond du fossé, en subissant les dégâts de la chute.
2-5	<b>Succès</b> - La figurine réussit à sauter. Placez-la de l'autre côté, avec son socle en contact avec le bord du fossé. Elle ne peut plus se déplacer lors de cette phase de Mouvement.
6	<b>Saut parfait</b> - La figurine saute facilement par-dessus le fossé. Placez-la de l'autre côté, avec son socle en contact avec le bord du fossé. Elle peut se déplacer de la distance qu'il lui reste.

Vous aurez l'opportunité sur le champ de bataille de faire sauter vos figurines au-dessus du vide (par exemple : passer d'une passerelle à une autre, passer un fossé, etc.). Ces sauts sont résolus par un test de saut. Pour sauter au-dessus d'un vide, votre figurine doit avoir assez de Mouvement pour atteindre l'autre côté.

Une figurine peut sauter au-dessus d'un fossé qui fait jusqu'à deux fois sa taille. Si l'écart est plus grand que le double de la taille de la figurine, la figurine ne peut pas sauter.

Faire un test de Saut est très simple. Bougez la figurine au contact de l'obstacle que vous voulez traverser et jetez 1D6. Comparez le résultat du dé avec le tableau de Saut ci-dessus et suivez ses instructions.

Une figurine ne peut pas sauter et atterrir au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat avec, si elle n'a pas obtenu un 6 à son test de Saut.



*Chassé par deux Gobelins de la Moria, Gimli décide de sauter au-dessus d'un gouffre. Il se déplace au contact puis fait un test de Saut : il obtient un 4, ce qui lui permet de réussir son saut, et se retrouve de l'autre côté.*



*Aragorn et Boromir sont poursuivis par le Balrog, un adversaire terrifiant ! Pour lui échapper, Aragorn tente de passer derrière une colonne effondrée : il devra réussir un test de Franchissement. Boromir préfère tenter se s'abriter en grimpant sur un rocher : il devra réussir un test d'Escalade.*



## Escalader

Tableau d'Escalade	
1	<b>Echec</b> - La figurine glisse et tombe. Elle est placée à terre au bas de la surface à escalader. Si l'escalade débutait au niveau du sol, la figurine ne subit aucun dégât ; sinon, elle subit les dégâts dus à la chute.
2-5	<b>Succès</b> - La figurine grimpe jusqu'à avoir parcouru sa distance de Mouvement maximum ou atteint le sommet, et ne peut plus se déplacer lors de cette phase.
6	<b>Ascension parfaite</b> - La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste.

Lorsqu'elles font face à de très grands obstacles, vos figurines doivent opter pour l'escalade. Il n'y a pas de limite à la hauteur qu'une figurine peut escalader.

Lorsqu'une figurine veut faire un test d'Escalade, vérifiez la surface d'escalade. Si la paroi est considérée praticable, la figurine pourra s'y déplacer comme en terrain difficile (voir plus haut). Une paroi qui ne présente pas de prise est considérée comme impraticable (voir ci-dessous).

Faire un test d'Escalade est très simple. Déplacez votre figurine en bas de la paroi à escalader. Jetez 1D6, comparez le résultat sur le tableau d'Escalade ci-dessus et suivez les instructions.

Une figurine peut escalader n'importe quelle hauteur tant que la paroi est praticable. Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas tenter d'escalade.

Une figurine ne peut pas escalader une structure et arriver au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat avec, si elle n'a pas obtenu un 6 à son test d'Escalade.

### Escalader de très hautes structures

Dans de rares occasions, les figurines peuvent souhaiter escalader de très hautes structures dont le sommet n'est atteignable qu'après plusieurs tours d'escalade. Dans ces circonstances, positionnez la figurine suffisamment bien pour qu'elle tienne en position, ou bien laissez la figurine en bas et placez un dé à côté pour indiquer combien de pouces elle a déjà escaladés.

### Paroi impraticable

Pour éviter les situations étranges et la possibilité d'abîmer vos figurines, nous considérons que les figurines ne peuvent pas escalader les parois lisses (comme les murs de forteresse) où il est impossible de positionner de manière stable une figurine au sommet (comme sur un créneau, ou un arbre).

### Échelles, cordes ou assimilés

Il y a plusieurs moyens de faciliter l'escalade, comme utiliser une échelle, une corde ou des marches. Monter ou descendre en utilisant ces moyens ne nécessite pas de faire un test d'escalade, et ces surfaces ne sont pas considérées comme des terrains difficiles. La figurine utilise simplement son Mouvement pour atteindre le sommet.



Aragorn, Legolas et Gimli sont séparés de leurs alliés au Gouffre de Helm et doivent escalader un parapet pour les rejoindre. Aragorn dépense 1" de Mouvement pour atteindre la structure, puis obtient un 4 à son test d'Escalade, ce qui est suffisant pour atteindre le sommet. Legolas le suit et obtient un 6, ce qui lui permet de continuer à se déplacer une fois arrivé au sommet (n'oubliez pas que la paroi escaladée est considérée comme un terrain difficile, il ne lui reste pas beaucoup de Mouvement). Quant à Gimli, il obtient un 1 à son test d'Escalade, ce qui le fait tomber au sol.



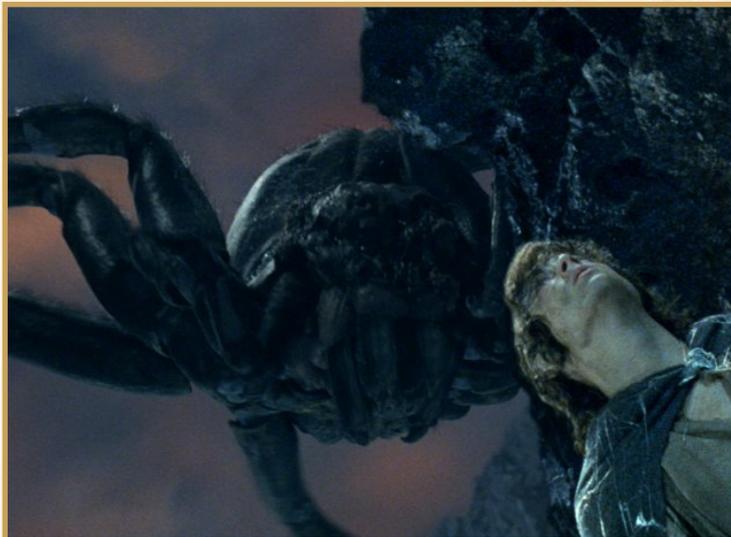
Frodon n'est pas un expert de l'escalade et préfère chercher une échelle. Celle-ci mesure 3" de haut, il doit donc simplement utiliser 3" de son Mouvement pour parvenir au sommet.

## Descendre et chuter

Une figurine a le choix entre deux options pour descendre d'une hauteur : la chute dans le vide et la descente contrôlée.

### *Descendre*

Une figurine réussit automatiquement une descente d'une hauteur égale à sa taille sans pénalité (la distance de la descente est ignorée pour déterminer la distance de mouvement de la figurine). Si une figurine souhaite descendre une distance plus grande que sa taille, elle doit faire un test d'escalade, à la différence qu'elle va vers le bas et non vers le haut.



### *Chuter*

Une figurine qui chute est placée à terre, au bas de la paroi. Si une figurine chute d'une hauteur plus grande que sa taille, elle subit immédiatement une touche de Force 3, plus une touche de Force 3 pour chaque pouce supplémentaire.



*Dans les versions précédentes du jeu, nous avions l'habitude de coucher les figurines pour les représenter «jetées au sol». Cependant, des années de pratique nous ont enseigné que cela pouvait endommager les figurines, il est donc préférable d'utiliser un token ou tout autre objet convenu avec votre adversaire.*

## Figurines à terre

Lors des batailles de la Terre du Milieu, il arrive qu'une figurine se retrouve à terre - que ce soit suite à une charge d'une figurine de **Cavalerie**, à une chute lors d'une ascension ou pour se cacher de ses ennemis. Une figurine qui est jetée au sol est dite à terre et reçoit un marqueur pour montrer qu'elle est allongée sur le sol. Les figurines à terre suivent certaines règles spéciales pour gérer leurs actions.

### *Les zones de contrôle*

Une figurine à terre n'a pas de zone de contrôle.

### *Figurines à terre et ligne de vue*

Quand une figurine est à terre, il est facile d'imaginer qu'elle se tord de douleur ou se protège derrière son bouclier. Normalement, une figurine peut voir au-dessus d'une figurine à terre. Mais lorsqu'il s'agit d'un Troll des Cavernes qui est à terre (par exemple), cela ne sera peut-être pas le cas. Pour ces raisons, on considère qu'une figurine à terre correspond à la moitié de sa taille normale pour vérifier les lignes de vue.

### *Ramper*

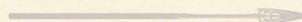
Une figurine à terre peut ramper de 1" pendant sa phase de Mouvement, sans considération de sa valeur de Mouvement ni du type de terrain où elle se trouve. Une figurine qui rampe ne peut pas faire un test de franchissement, de saut ou d'escalade. Les figurines à terre ne peuvent pas charger - elles doivent se relever avant!

### *Se relever/se coucher*

Une figurine à terre peut se relever pour le coût de la moitié de son mouvement et peut même charger, une fois qu'elle s'est relevée. Une figurine qui souhaite se coucher prend la moitié de son mouvement pour le faire. Une figurine ne peut se relever et se coucher dans sa propre phase de Mouvement.



*Frodon a été jeté au sol par un Nazgûl monté. Le Hobbit choisit de ramper de 1" puis de se relever - il pourra ainsi se déplacer de son mouvement habituel au prochain tour.*



Une figurine qui se relève ou qui se couche compte comme s'étant déplacée. Une figurine à terre peut toujours se relever dans la Zone de Contrôle d'un adversaire, et ce sans le charger, tant qu'elle ne se rapproche pas ensuite de cet adversaire.

### *Charger une figurine à terre*

Les figurines à terre peuvent être chargées normalement. Comme elles n'ont pas de zones de contrôle, un ennemi peut donc bouger à moins de 1" de la figurine sans restriction et sans obligation de la charger.

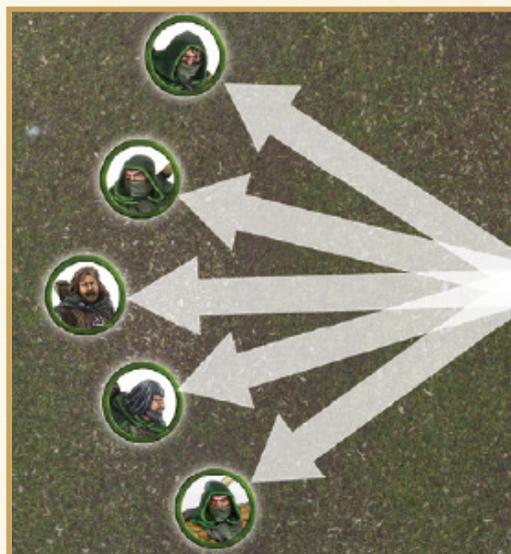
### *Sauter par-dessus une figurine à terre*

Vous pouvez essayer de sauter par-dessus une figurine à terre en déplaçant une figurine au plus près de celle au sol, sans les mettre en contact socle à socle, puis en faisant un test de franchissement. Si vous le réussissez (résultat entre 2 et 6), vous pouvez mettre la figurine de l'autre côté de la figurine à terre sans la mettre au contact socle à socle et procéder comme si vous avez sauté au-dessus d'un obstacle. Si vous échouez (résultat de 1) et que la figurine à terre est un allié, vous ratez simplement votre saut – si la figurine au sol est un ennemi, vous devez la charger (et recevrez des bonus de charge si nécessaire).

## Renforts

Les renforts entrent en jeu après que le joueur a déjà bougé toutes ses figurines déjà présentes sur le champ de bataille. Pour faire rentrer une figurine sur le champ de bataille, un point d'un bord de table est choisi et la figurine rentre par ce point. La figurine peut ensuite se déplacer normalement, à l'exception qu'elle ne peut pas charger.

Dans les parties compétitives, toute une troupe entre sur le champ de bataille par le même point via la règle de *Renforts*. Le joueur qui choisit où les renforts entrent en jeu doit choisir un endroit où la troupe entière peut être déployée. Si physiquement il n'est pas possible de remplir cette condition, la troupe pourra arriver au tour prochain et devra jeter une nouvelle fois le dé avec un bonus de +1 pour leur jet.



*La Troupe de Faramir se déploie suivant la règle des Renforts. Tout d'abord, Faramir se déplace sur la table depuis le point choisi, puis c'est au tour de ses suivants, un par un.*



# PHASE DE TIR

Pendant la phase de Tir, chaque figurine éligible peut utiliser son arme de tir. Pour tirer, une figurine doit choisir une cible, jeter un dé pour Toucher, puis si elle fait mouche jeter un dé pour Blessier.

## Initiative

Le joueur avec l'initiative tire en premier. Il sélectionne une de ses figurines et résout son tir. Une fois que c'est fait, il peut sélectionner une autre figurine pour tirer - et ainsi de suite jusqu'à tant que tous les tirs aient été résolus. Dès que le joueur avec l'initiative a terminé, son adversaire peut alors jouer sa propre phase de Tir.

## Comment tirer

Tirer est assez simple en pratique, surtout après quelques parties. Voici les différentes étapes pour résoudre une attaque de tir :

### **1- Vérifier la ligne de vue jusqu'à la cible**

Soyez sûr que votre figurine voit une partie de sa cible.

### **2- Déterminer le nombre d'obstacles ou de figurines sur la trajectoire**

Si la ligne de vue jusqu'à la cible est gênée, vous devez déterminer ce qui bloque et si la figurine peut ou ne peut pas tirer sur la cible.

### **3- Jeter un dé pour Toucher**

Jeter 1D6 pour voir si votre figurine touche sa cible en fonction de sa valeur de tir.

### **4- Résoudre les tests sur la trajectoire**

S'il y a des figurines ou des décors sur la trajectoire, vous devez jeter un dé pour voir si le tir passe jusqu'à la cible.

### **5- Jeter un dé pour Blessier**

Si le tir touche une figurine, vous devez jeter un dé pour voir si vous parvenez à la blesser.

### **6- Retirer la perte**

Toute figurine qui a été tuée est retirée du champ de bataille.

## Qui peut tirer ?

Il y a beaucoup de facteurs qui déterminent si une figurine peut tirer ou non. Si une figurine a une arme de tir et une cible, qu'elle ne s'est pas (trop) déplacée pendant la phase de Mouvement et n'est pas engagée au combat, elle peut tirer.

### *Armes de tir*

Pour tirer, une figurine doit être équipée d'une arme de tir. Elles seront décrites à la section Armes et Équipement de ce manuel.

### *Choisir une cible*

Une figurine qui veut tirer doit choisir une cible. Pour qu'une figurine ennemie soit éligible, elle doit être dans la ligne de vue et à portée du tireur. Il est probable que de multiples ennemis puissent être ciblés. Quand cela sera le cas, choisissez simplement un ennemi parmi eux.



**Legolas Vertefeuille** \_\_\_\_\_ 100pts  
Elfe, Forêt-Noire, Infanterie, Héros - Héros d'Envergure

Legolas est le fils de Thranduil et Prince de la Forêt Noire. Il y en a peu, s'il y en a, qui sont capables de rivaliser avec Legolas à l'arc - il est capable de planter une flèche entre les yeux d'un ennemi à une distance incroyable. Après avoir rejoint la Communauté dans sa route pour la Montagne du Destin, Legolas développa une rivalité avec le Nain Gimli, qui évolua plus tard en une solide amitié.

M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	6/3+	4	4	2	2	6	3	2	3

Toutes les figurines ont une valeur de Tir dans leur profil - c'est le chiffre suivi d'un «+» qui suit la valeur de Combat. Legolas possède une valeur de Tir de 3+.

Par exemple : S'étant assuré de bien voir sa cible et de la portée de son Arc elfique, Legolas essaye de toucher un adversaire. S'il obtient un 3 ou plus lors de son jet pour Toucher, alors il a atteint sa cible.



## Ligne de vue

Lorsque vous sélectionnez une figurine pour tirer, vous avez besoin de vérifier si elle a une figurine ennemie dans sa ligne de vue.

## Mesurer la portée

Vous allez également avoir besoin de vérifier si la figurine ennemie est à portée. Chaque arme de tir a une portée maximale qui indique jusqu'où une figurine peut tirer. Si la distance jusqu'à la cible est égale ou moins grande que la portée maximum de l'arme de tir, la cible est à portée. Un descriptif de la portée (et de la Force) de toutes les armes de Tir est disponible dans la section Armes et Équipement.

Une figurine ne peut toujours tirer qu'une seule fois par tour, hors précision contraire.

## Se déplacer et tirer

Se déplacer trop vite peut empêcher une figurine de tirer lors d'un tour (il est difficile de viser avec un arc et de courir à travers le champ de bataille en même temps). Une figurine peut se déplacer et tirer tant qu'elle ne s'est pas déplacée de plus de la moitié de son mouvement lors de la phase de Mouvement précédente. De plus, une figurine ne peut pas tirer si elle a tenté un test de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage pendant la phase de Mouvement précédente (même si vous avez obtenu un 6), ni si elle est à terre.

## Jeter un dé pour Toucher

Dès que la cible a été choisie, vous allez avoir besoin de vérifier si vous avez touché ou non. Tous les combattants n'ont pas le même talent pour tirer. Certains, comme Legolas, sont des archers experts avec des arcs finement taillés pendant que d'autres sont maladroits ou utilisent des arcs d'une qualité pauvre. Cependant quand vous tirez sur un adversaire, il y a toujours une chance (même faible) que le tir touche.

Cette chance est représentée par la valeur de Tir du tireur, qu'on utilise pour faire ce qu'on appelle un jet pour Toucher. La valeur de Tir d'une figurine est le score qu'il faut égaler ou surpasser pour atteindre une cible. Donc pour savoir si vous touchez, jetez 1D6 - si le score égale ou dépasse la valeur de Tir de votre figurine, vous avez fait mouche!

Si le score n'est pas assez haut, le tir manque la cible et ne cause pas de dommage.

## Sur la Trajectoire

Souvent, il y aura des objets (ou bien même d'autres figurines) qui gêneront le tir que vous souhaitez faire. Lorsque vous vérifiez la ligne de vue de votre figurine, notez les différents obstacles. Si vous parvenez ensuite à toucher, vous allez avoir besoin de faire un test pour chaque obstacle sur la trajectoire.

Test de Trajectoire	
Type d'écran	Score requis
Fortifications, Crêneaux, Fenêtres étroites	5+
Murs, Rochers, Howdah, Haies, Figurines	4+
Clôtures basses, Buissons, Herbes hautes	3+



Legolas se prépare à tirer, face à quatre Chasseurs Orques (A, B, C, D). L'Orque A est parfaitement en vue ; l'Orque B est partiellement masqué par le tronc d'arbre, mais reste une cible éligible : l'Orque C est presque complètement hors de vue, mais on voit sa tête, ce qui en fait une cible viable ; et enfin l'Orque D ne peut être ciblé, car on ne voit que sa main et une partie de son équipement.



Ici, Bard veut tuer l'Orque qui va charger son fils Bain. Cependant, Bard ne voit pas l'intégralité de sa cible : celle-ci est partiellement masquée par la maison, cette dernière est donc sur la Trajectoire.

Bard jette pour Toucher et obtient un 5, il a touché quelque chose ! Il doit maintenant déterminer s'il a atteint l'Orque ou la maison. Il fait un test de Trajectoire et obtient un 2 : sa flèche se plante dans une planche vermoulue. Mauvaise nouvelle pour Bain !

Faire un test sur la trajectoire est très simple – jetez 1D6 et comparez le résultat avec le tableau précédent. Si le résultat égale ou est plus grand que le chiffre donné dans le tableau, le projectile poursuit sa course vers la cible. S'il est plus faible, le projectile touche l'obstacle. Si l'obstacle en question est une figurine ou un objet avec des PV, le tir peut même le blesser.



*Narzûg veut tirer sur Beorn à l'aide de son Arc orque. Cependant, il y a deux Chasseurs Orques sur la Trajectoire à droite, et Radagast sur la Trajectoire à gauche, selon l'angle que peut prendre le tir.*

*Plutôt que de se disputer, les deux joueurs décident de s'en remettre aux dés pour connaître le chemin de la flèche, et le joueur du Mal lance 1D6. Il obtient un 2, c'est donc au joueur du Bien de le déterminer ; il choisit en toute logique la route de droite passant par les deux Orques.*

*Le joueur du Mal peut maintenant décider s'il maintient son tir ou s'il choisit une autre cible.*

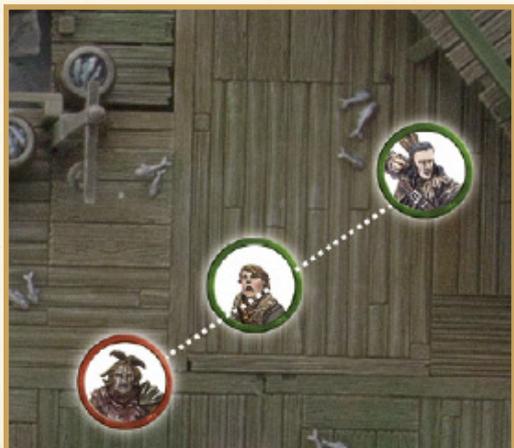
En fonction de ce qu'il y a entre votre figurine et sa cible, le jet de dé sera donc plus ou moins difficile. S'il y a plusieurs obstacles sur la trajectoire, vous devez faire un test pour chacun d'entre eux, en commençant par l'obstacle le plus proche du tireur.

Il y a des situations rares où une figurine pourra dessiner de multiples lignes de vue sur une grosse figurine et il peut être difficile de savoir quel chemin va prendre le tir. Normalement, la logique veut que les joueurs choisissent le chemin le plus évident. Cependant, il y a des situations où il y aura un désaccord. Dans ce cas-là, avant que la figurine tire, jetez 1D6, sur 1-3, votre adversaire choisira le chemin du tir ; sur 4-6, vous pourrez choisir la direction. Si l'adversaire est désigné pour choisir, le joueur contrôlant la figurine peut décider de cibler une autre figurine. Veuillez noter que s'il y a des figurines sur la trajectoire, alors le chemin final du tir doit forcément inclure une figurine sur la trajectoire. Les figurines du Bien ne peuvent jamais cibler un ennemi s'il y a des figurines amies sur la Trajectoire.



### Figurines sur la Trajectoire

Parfois, lorsque vous tirez avec vos figurines, vous allez avoir d'autres figurines sur la trajectoire pour atteindre votre cible. Cette situation est un peu plus compliquée que lorsqu'il s'agit d'un simple obstacle.



*Bard veut tirer sur le Chasseur Orque, qui est tout proche de son fils Bain. Malheureusement, Bain est sur la Trajectoire du tir, et comme Bard est une figurine du Bien, il ne peut pas prendre le risque de blesser un allié. Il ne pourra donc pas cibler cet Orque dans ces conditions.*

Premièrement, les figurines du Bien ne peuvent pas tirer s'il y a un risque de toucher une autre figurine du Bien. Les figurines du Mal n'ont pas autant de considération pour la vie de leurs « amis » et peuvent tirer sans faire attention à qui est sur la trajectoire. Le tireur doit quand même être capable de voir sa cible. Si la figurine sur la trajectoire bloque complètement la vue sur la cible, le tir ne peut pas être tenté.

Lorsqu'une figurine fait une attaque de Tir sur une **Bête de Guerre** ou un **Monstre** avec la Règle Spéciale *Vol*, elle ignore toutes les figurines (alliées ou ennemies) qui n'ont pas au moins un des mots-clefs suivants : **Monstre**, **Engin de Siège**, **Bête de Guerre**.

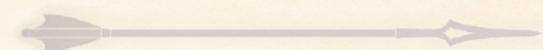
Si la cible est Engagée au combat, alors le test de trajectoire du combat reste applicable (voir ci-après).



*Legolas, derrière ce muret, veut tirer sur les Chasseurs Orques qui s'avancent vers lui. Comme il est au contact du muret, il peut tirer sans aucune pénalité.*

### Tirer depuis un couvert

Une figurine qui est en contact avec un obstacle ou un couvert et qui peut voir par-dessus (ou sur le côté) ignore ce dernier pour ce qui est du test sur la trajectoire lors du tir. Cela représente un tireur qui utilise un mur ou un tronc comme couvert.



### Tirer derrière une figurine amie

Alors que toute figurine est considérée comme étant sur la trajectoire lorsque l'on tire, nous faisons une exception pour les figurines qui sont en contact socle à socle avec une figurine amie et qui ont la même taille de socle ou plus petit. On imagine que la figurine amie se baisse ou s'accroupit pour laisser le champ libre au tireur derrière lui. Cependant une figurine engagée dans un combat ne pourra pas le faire, elle sera trop occupée à défendre sa vie qu'à faire de la place pour le tireur.



### Tirer sur des figurines engagées en combat

Les figurines du Mal peuvent tirer sur une figurine engagée au combat (les figurines du Bien ne prendront pas le risque de blesser leur allié). Parce que les combats n'opposent pas vraiment des figurines statiques, mais plutôt des guerriers en pleine action, il y a un risque que le tir touche une autre figurine du combat.

Pour tirer sur une figurine engagée au combat, le tireur doit pouvoir voir sa cible. S'il peut la voir, jetez un dé pour toucher normalement et résolvez les tests sur la trajectoire si nécessaire en ignorant le combat.

Enfin vous allez faire un test sur la trajectoire spécial : jetez 1D6 pour voir qui dans le combat sera touché. Sur un 1-3, la figurine alliée la plus près du tireur sera touchée ; sur un 4-6, la cible originelle sera touchée.

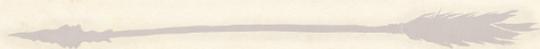


### Se déplacer et tirer

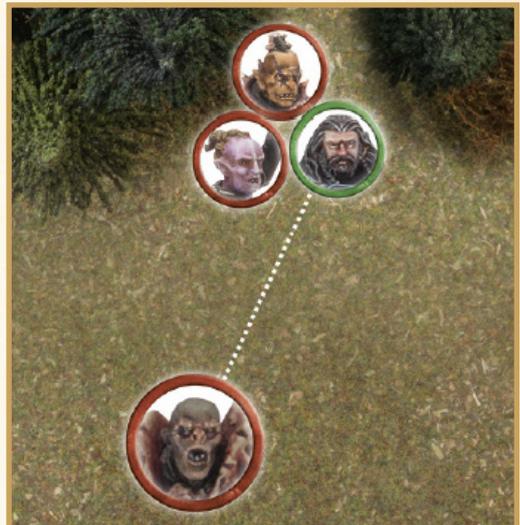
Si une figurine a bougé, elle aura moins de temps pour se préparer à tirer. Une figurine qui souhaite tirer dans le même tour où elle a bougé (au maximum de la moitié de son mouvement), souffre d'un malus sur leur valeur de tir qui rend le tir plus dur à réussir.

Ceci est représenté par un malus de -1 sur la valeur de tir de la figurine qui a bougé pour le reste du tour. Donc par exemple, si la figurine a une valeur de tir de 4+ et qu'elle a bougé pendant ce tour, elle touchera sa cible sur un 5+. Un jet pour toucher qui donne 6 est toujours une réussite.

Veillez noter que faire tourner la figurine sur elle-même ne compte pas comme un mouvement.



*Kili se tient derrière Dwalin (une excellente idée pour éviter les problèmes), et veut tirer sur le guerrier Gobelins devant lui. Comme il est en contact socle à socle avec lui, Kili peut tirer sans pénalité, car Dwalin n'est pas considéré comme sur la Trajectoire.*



*Fimbul veut essayer de planter une flèche dans le crâne de Thorin, qui est engagé au Combat avec deux Chasseurs Orques. Comme il est une créature du Mal, Fimbul peut tenter ce tir. Il commence par jeter un 6 pour Toucher, un excellent résultat ! Ensuite, il fait un test de Trajectoire pour voir s'il touche l'un de ses « amis » ou le nain. Il obtient un 2, ce qui signifie que c'est l'Orque le plus proche de lui qui est touché !*



*Kili essaye de rester au contact avec ses amis, tout en repoussant les Gobelins qui les talonnent. Il veut toucher le Gobelins le plus proche de lui, mais s'est déplacé de la moitié de son Mouvement lors de sa phase de Mouvement : au lieu de toucher sur un 3+ comme habituellement, il aura besoin d'un 4+ pour faire mouche.*

## Jeter un dé pour Blessier

Quand un tir touche sa cible, il y a une chance de blesser voire de tuer. Bien sûr, il y a également des probabilités que le tir n'inflige qu'une égratignure ou qu'il soit dévié par l'armure et donc qu'il ne cause aucun dommage!

Chaque arme de tir possède sa propre valeur de Force, qui diffère de celle de son possesseur et qui représente la puissance de l'arme elle-même (voir Tableau des Armes de Tir dans la section Équipement).

Tout d'abord, il faut comparer la Force de l'arme de tir à la Défense de la cible sur le tableau des Blessures ci-dessous. Le résultat indique le minimum à atteindre lors du jet de dé pour infliger une blessure. Un score de 6/4+, 6/5+ ou 6/6 signifie que vous devez jeter un premier dé et faire 6, suivi d'un second jet de dé qui doit faire respectivement au moins 4, 5 ou 6. Un «-» signifie que la figurine ne peut pas être blessée, elle est trop résistante. Si votre jet pour Blessier n'atteint pas le score requis, aucune blessure n'est infligée.

Tableau des Blessures											
		Défense									
Force		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-	-
	2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6	-
	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
	4	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
	5	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	6	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
	7	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
	8	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
	9	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

## Suivre les blessures et retirer les pertes

Lorsqu'une figurine reçoit une blessure, vérifiez combien de PV elle dispose. Une figurine qui a une caractéristique de PV de 1 sera tuée lorsqu'elle subira une blessure. Une figurine qui a deux PV doit être blessée deux fois avant d'être retirée comme perte et ainsi de suite. Pour les figurines qui ont plusieurs PV, il est important de suivre le nombre de blessures via un marqueur (ou sur une feuille de papier) pour vous aider à vous en rappeler.

Quand une figurine perd son dernier PV, retirez-la simplement du champ de bataille comme perte.



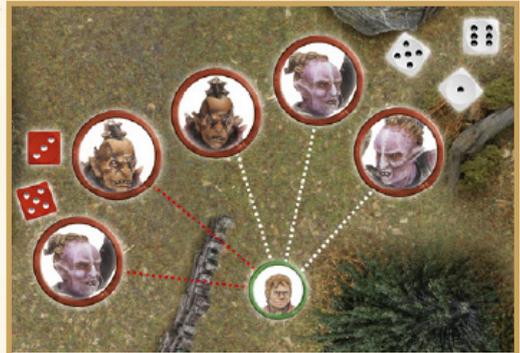
## Faire tirer plusieurs figurines ensemble

Parfois vous allez avoir plusieurs figurines qui tirent sur la même cible. Ces situations peuvent être résolues plus rapidement en faisant tirer toutes les figurines en même temps. Pour le faire, comptez le nombre de tireurs et jetez autant de dés que de tireurs en une seule fois. Rassemblez les dés qui ont touché et lancez-les pour voir si vous blessez.

Pour clarifier, lancez des dés de couleurs différentes en fonction des variables. Si les tireurs ont des valeurs de tir différentes, ont des obstacles sur la trajectoire ou ont besoin d'un score différent pour blesser leurs opposants, vous pouvez assigner une couleur à une variable.

Faire tirer des figurines ensemble rend la partie plus rapide et plus plaisante et fonctionne très bien si les deux joueurs communiquent bien pendant qu'ils jouent.

Si vous tirez avec plusieurs figurines sur plusieurs cibles, il est plus avantageux de les diviser en petits groupes et de résoudre les tirs comme dans l'exemple.



*Bilbo est en mauvaise posture - Cinq Orques l'ont pris pour cible et lui tirent dessus. Deux d'entre eux doivent réussir un test de Trajectoire à cause d'un muret, heureusement.*

*Pour garder une trace de qui doit faire quoi, les dés peuvent être dissociés : on lancera 3 dés blancs pour les tirs directs, et 2 dés rouges pour les tirs qui doivent en sus passer le muret.*

*Une fois que le nombre de touches est clair, tous les jets pour Blesser peuvent être lancés simultanément.*



# PHASE DE COMBAT

Pendant la phase de combat, les guerriers du Bien et du Mal se battent pour leur vie dans une série de combats. Un combat est un duel entre deux ou plus figurines adverses qui sont engagées au corps-à-corps.

Souvenez-vous, des figurines de camps opposés ne peuvent se retrouver engagées au corps à corps qu'après une charge, et toutes les figurines en contact socle à socle (et donc engagées en combat) doivent combattre - on ne peut pas rester neutre. Vous devez résoudre chaque combat - il n'est pas possible de choisir de ne pas résoudre un combat !

## Initiative

Les combats sont résolus un par un. Le joueur ayant l'initiative choisit un combat qui n'a pas encore été résolu, et les joueurs utilisent les dés pour déterminer qui gagne et si des blessures sont infligées. Dès qu'un combat est totalement résolu, le joueur ayant l'initiative passe au suivant en répétant le processus jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

Veillez noter que la plupart du temps, l'ordre dans lequel les combats sont résolus n'a que très peu de conséquences. Dans ce cas, il est préférable d'opter pour une manière totalement arbitraire de résoudre les combats (de droite à gauche, ou garder les combats les plus excitants pour la fin, etc.). Mais parfois, l'ordre des combats peut faire une grosse différence sur la suite de la partie - des figurines peuvent être bloquées, les bannières peuvent être en péril, etc. À cause de ces situations, il est conseillé au joueur ayant l'initiative de faire un point sur la situation des combats avant de commencer, pour prendre un avantage.

## Résoudre un combat

Résoudre un combat est assez simple surtout après quelques parties. Un combat est divisé en 4 parties :

**1- Le jet de Duel** : les joueurs jettent un nombre de dés égal au nombre d'attaques et voient qui gagne.

**2- Le perdant recule** : la ou les figurines qui perdent le combat doivent reculer de 1".

**3- Le gagnant porte ses coups** : le ou les gagnants du Duel jettent des dés pour voir si leurs attaques causent des blessures.

**4- Retirer les pertes** : si une figurine a été tuée par les attaques du gagnant, elle est retirée de la partie comme perte.

### *Le jet de Duel*

Pour voir qui gagne le combat, vous devez faire un jet de duel. Pour faire ce jet, chaque joueur lance 1D6 et le joueur avec le plus haut résultat gagne.

### *Égalité en combat*

Il arrive très souvent que le plus haut résultat des deux joueurs soit une égalité. Lorsque cela arrive, comparez la valeur de Combat des figurines - la figurine avec la plus haute valeur de Combat gagne !

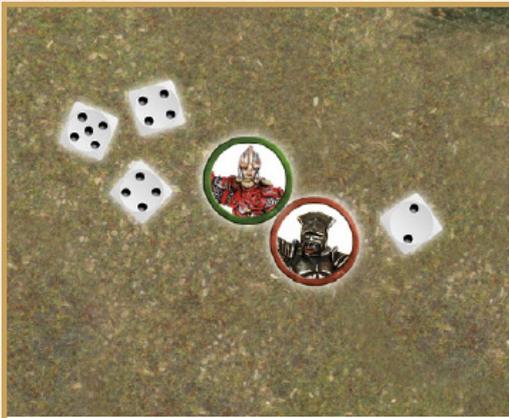
Si les valeurs de Combat sont également identiques, alors le joueur ayant l'initiative jette 1D6 pour déterminer qui gagne. Sur un 1-3, le Mal gagne et sur un 4-6, le Bien l'emporte.



*Frodon est engagé au Combat avec un vil Gobelin de la Moria. Le Hobbit et le Gobelin jettent un dé chacun pour voir qui emporte le combat. Frodon obtient un 5 tandis que le Gobelin ne fait qu'un 2. C'est donc le Hobbit qui remporte le Combat, et le Gobelin doit reculer.*



*Frodon est de nouveau opposé à un Guerrier Gobelin. En jetant leurs jets de Duel, les deux combattants obtiennent 3 - une égalité ! Cependant, Frodon a une valeur de Combat de 3, tandis que le Gobelin a une valeur de Combat de 2. C'est donc Frodon qui gagne le combat. Le Gobelin recule et le Hobbit peut porter son coup.*



Ici, Eomer est en combat avec un Uruk-hai. Comme c'est un excellent combattant, Eomer possède 3 Attaques sur son profil. Cela lui permet de lancer 3 dés (contre un pour l'infortuné Uruk) pour déterminer qui remporte le Combat.



Aragorn a battu Gothmog en remportant le jet de Duel. Gothmog doit à présent reculer de 1". La direction de ce recul est au choix du joueur qui le contrôle, tant qu'il s'éloigne de 1" entier de son adversaire.



Bombur a perdu le combat et se retrouve coincé entre deux Gobelins et le vide où il va devoir reculer. Après avoir résolu les frappes des deux Gobelins, s'il survit, il faudra résoudre les dommages liés à sa chute.

### Attaques multiples

Beaucoup de figurines ont plus d'une Attaque dans leur profil. Quand une telle figurine est impliquée dans un combat, lancez simplement 1D6 pour chaque attaque de la figurine pour le jet de Duel et utilisez son plus haut résultat lorsque vous vérifiez qui gagne le combat.



### Le perdant recule

Une fois que le vainqueur du duel est déterminé, le perdant doit reculer dans une direction au choix du joueur qui contrôle la figurine. Pour reculer, le perdant doit s'éloigner du gagnant de 1" en ligne droite. Lorsqu'un perdant recule, il peut bouger à travers les zones de contrôle ennemies, mais ne peut pas se retrouver au contact socle à socle avec un ennemi.



Reculer n'est pas considéré comme un mouvement, et peut donc être fait même si la figurine s'est déjà déplacée de son mouvement maximal ou ne peut plus bouger du tout du tour à cause d'une règle spéciale et d'un pouvoir magique. Cela signifie également que le fait de reculer n'est pas ralenti par un terrain difficile. Reculer ne permet pas de franchir un obstacle, faire un saut ou bien escalader. Cependant, un perdant au bord d'un fossé avec nulle part ailleurs pour reculer doit reculer dans le vide. Si la hauteur de la chute est égale ou moins grande que la taille de la figurine, elle ne subit aucun dommage. Si la chute dépasse la taille de la figurine, la figurine va subir des dommages suite à la chute (voir section Descendre et Chuter de ce manuel).



### Bloqué

Dans le déchaînement des combats, il est très commun pour une figurine de se retrouver sans la possibilité de reculer de 1". Cela la met dans une situation très dangereuse.

Si une figurine ne peut pas reculer totalement de 1" lorsqu'elle perd le combat, elle est alors bloquée. Cela arrive lorsqu'une figurine est contre un élément de décor comme un mur ou complètement encerclée par l'ennemi.

Il est important pour les figurines survivantes d'être séparées dès que le combat a été résolu, donc soyez sûr de reculer un peu le perdant pour ne plus être au contact socle à socle. Si le perdant n'est pas dans la possibilité de reculer du tout, alors il ne bouge pas et les figurines restent en contact socle à socle avec elle jusqu'à ce que le gagnant inflige ses coups. Une fois que c'est fait, séparez de quelques millimètres les figurines pour qu'elles ne soient plus en contact socle à socle.

### *Les figurines à terre*

Parfois les figurines qui sont à terre se retrouvent engagées au corps à corps - et cela peut devenir très dangereux pour elles.

Lorsqu'elles sont à terre, les figurines ne peuvent pas charger un ennemi, mais si une figurine à terre est chargée, elle peut combattre normalement - avec une exception. Si la figurine à terre gagne le combat, elle ne pourra pas porter ses coups. À la place, elle peut choisir de se relever ou non.

Si une figurine à terre perd le combat, elle recule normalement de 1", mais reste à terre. Le fait de reculer ne peut pas servir à se relever. Lorsque vous résoudrez les coups contre une figurine à terre, elle sera toujours considérée comme Bloquée.

Si les deux figurines en combat sont à terre (à cause d'un sort ou d'une règle spéciale), le jet de Duel est quand même fait. Le gagnant pourra se relever pendant que le perdant reculera de 1".

### *Faire de la place*

Parfois une figurine qui a perdu se retrouvera bloquée à cause d'une figurine amie qui l'empêche de battre en retraite. Dans ces situations, il est possible pour la figurine amie de faire un mouvement spécial pour faire de la place jusqu'à un maximum de 1" pour que son allié puisse reculer correctement. Il est possible de Faire de la place même si la figurine qui doit Reculer aurait pu le faire sans qu'on lui fasse de la place. Bougez simplement la figurine alliée de la plus courte distance pour permettre à son camarade de ne pas être bloqué. Une figurine qui fait de la place n'est pas ralentie par les terrains difficiles et peut même le faire si elle est à terre. Faire de la place est optionnel, même si refuser de le faire peut avoir pour conséquence de Bloquer une figurine alliée.

Les figurines Engagées au combat ne peuvent pas faire de la place pour leurs alliés - elles sont trop occupées à se battre pour leur vie.

Faire de la place pour un ami peut emmener une figurine dans une zone de contrôle ennemie, mais pas au contact socle à socle avec un ennemi. Faire de la place ne peut pas être utilisé pour franchir un obstacle, sauter, escalader ou sauter dans le vide (ou toute action qui causerait des dommages de chute). Une figurine peut faire de la place à travers une zone aquatique.

Enfin, seulement une seule figurine peut faire de la place pour un allié - si cela ne suffit pas à débloquent le perdant, vous ne pouvez pas faire de la place et le perdant du combat est considéré comme bloqué.

Cela signifie que les troupes de hordes seront plus souvent confrontées aux situations où leurs combattants sont bloqués par la pression du nombre derrière eux!



### *Le gagnant porte ses coups*

Une fois que le perdant a reculé, le gagnant du jet de duel doit frapper son opposant. Pour porter ses coups, jeter un dé pour blesser en comparant la force du gagnant à la défense du perdant pour trouver le score à atteindre sur le même Tableau des Blessures que pour le tir (voir section Phase de Tir).

Si le perdant est blessé, réduisez ses PV de 1 - si cela réduit ses PV à 0, retirez-la de la partie comme perte. Si le jet pour blesser est raté, alors rien ne se passe.



*Theoden a perdu son jet de Duel face au Roi-Sorcier, et se retrouve Bloqué par Eowyn et Merry. Comme il ne veut pas que le roi du Rohan subisse le double de Coups, le joueur du Bien choisit de faire de la place avec Merry pour permettre à Theoden de reculer.*

## Attaques multiples

Si une figurine avec plusieurs attaques gagne le combat, elle peut porter un coup pour chaque attaque sur son profil. Vous pouvez choisir de résoudre ses coups un par un (en incluant l'utilisation de la puissance - voir section Héros) ou toutes ensemble si vous le souhaitez, du moment que les deux joueurs s'y retrouvent.

## Frappes une figurine bloquée

Chaque attaque qui est dirigée contre une figurine bloquée compte comme un ensemble de deux frappes plutôt qu'un seul coup. C'est-à-dire qu'une figurine avec une attaque, lorsqu'elle attaquera une figurine bloquée, infligera un ensemble de deux frappes; une figurine qui a deux attaques infligera deux ensembles de 2 frappes, etc. Lorsque vous portez vos coups de cette manière, désignez la cible de la première attaque et jetez les deux dés de cette attaque en même temps. Ensuite, nommez la cible de la seconde attaque et faites de même. Répétez autant de fois le processus jusqu'à tant que toutes les attaques aient été résolues.

Veillez noter que vous ne pouvez pas diviser ces ensembles d'attaques - vous recevez un ensemble de deux frappes pour chaque attaque lorsque vous frappez une figurine bloquée, mais ces deux coups doivent être dirigés contre la même cible.

Si une figurine bloquée est incapable de reculer et survit aux assauts ennemis, alors ce sont les attaquants qui doivent reculer un peu, pour séparer les figurines et ne plus être au contact socle à socle.

## Retirer les pertes

Si une figurine est réduite à 0 PV, elle est alors retirée de la partie comme perte.

## Combats multiples

Dans les combats où il y a deux ou plus figurines qui combattent ensemble contre une seule figurine, cela fonctionne exactement comme un combat en un contre un.

### Le duel

Chaque joueur fait un jet de duel pour voir qui remporte le combat. Un joueur avec plusieurs figurines jette un nombre de dés qui correspond au nombre d'attaques cumulées de ses figurines. Lorsque vous comparez les jets de duel pour savoir qui gagne, considérez seulement le plus haut résultat et la valeur de combat la plus haute de chaque camp.

### Le perdant recule

Si la figurine qui se bat seule gagne le combat, tous ses assaillants engagés au combat doivent reculer. Si c'est le camp avec plusieurs figurines qui gagne, la figurine isolée doit reculer.

### Le gagnant porte ses coups

Si la figurine isolée gagne le combat, elle peut porter ses coups contre n'importe quelle des figurines engagées au combat.

Si la figurine isolée perd le combat, les gagnants portent leur(s) coup(s) tour à tour dans l'ordre choisi par le joueur les contrôlant.



*Engagé au combat, ce Gobelin a perdu le jet de Duel face à Gandalf, et se retrouvé Bloqué : il n'a aucun espace pour reculer de 1". Gandalf peut donc doubler ses Coups et lance deux dés pour Blessier le malheureux Gobelin.*



*Aragorn a Bloqué un Uruk-hai contre un mur, puis a été contre-charge par un autre Uruk. Après avoir remporté le jet de Duel, il doit maintenant porter ses 3 Attaques.*

*Il choisit de porter la première contre l'Uruk-hai Bloqué, qui subit donc deux coups. Aragorn jette ces deux dés ensemble, il ne peut pas les séparer.*

*Si sa cible survit, Aragorn peut de nouveau allouer une Attaque (et donc deux coups) contre la même cible, ou peut choisir de s'en prendre à l'autre Uruk-hai, mais comme celui-ci n'est pas Bloqué, il ne portera qu'un coup pour chaque Attaque.*

## Attaques multiples

Si le gagnant d'un combat multiple a plus d'une attaque, il peut choisir de résoudre ses coups contre une cible ou bien contre plusieurs figurines. Il est autorisé (et c'est une bonne idée) de résoudre les coups un par un. Vous devez résoudre tous les coups d'une figurine avant de passer à la suivante.

## Retirer les pertes

Comme d'habitude, si une figurine est réduite à 0 PV, elle est alors retirée de la partie comme perte.

## Positions défensives

Certaines zones du champ de bataille sont idéales pour défendre. Depuis les sommets, derrière une barrière ou une haie, ou même du haut d'une échelle, un défenseur déterminé peut facilement retenir des ennemis bien plus nombreux.

### Les barrières : haies, murs, etc.

Le premier type de positions défensives que nous examinerons est la barrière. Pour qu'elle compte comme position défensive, elle doit être au moins aussi haute que la moitié de la taille de la figurine qui attaque, et le défenseur doit pouvoir voir au-dessus.

Pour qu'une figurine puisse défendre une barrière, elle doit être au contact socle à socle avec (c'est une bonne idée de placer un marqueur de défense auprès de la figurine). Quand tel est le cas, la figurine qui défend étend sa zone de contrôle de 1" au-delà de la barrière. Comme pour les autres zones de contrôle, les ennemis ne peuvent pas rentrer dedans sans charger le défenseur. De plus, un attaquant ne peut pas tenter de franchir l'obstacle dans la zone de contrôle du défenseur. En résumé, pour franchir cette barrière, la seule solution est de charger et tuer le défenseur!



*Frodon est au contact d'un muret. Aucune figurine du Mal ne peut le franchir à moins de 1" du Hobbit sans préalablement le charger et le tuer. Le Gobelin de la Moria peut donc décider soit d'aller traverser le mur plus loin, soit d'aller affronter un défenseur déterminé retranché derrière une barricade !*

Les barrières n'offrent aucune protection contre les figurines qui sont au moins deux fois plus grandes qu'elle. Dans le cas d'une figurine si massive, ignorez la barrière et bougez les figurines aussi près que possible, et considérez qu'elles sont en contact socle à socle et engagées en combat. Résolez le combat contre un tel ennemi sans aucun avantage pour le défenseur.



### Charger une figurine derrière une barrière

Pour charger une figurine qui défend une barrière, déplacez simplement la figurine qui charge au contact « socle à socle » de l'autre côté de la barrière et à moins de 1" du défenseur - nous considérons que les combattants se battent au-dessus de la barrière.

Il y a une exception aux règles normales des zones de contrôle dans cette situation. Une figurine qui défend une barrière ne voit pas sa zone de contrôle annulée lorsqu'elle est chargée à travers une barrière. Cela signifie que la zone de contrôle de la figurine qui défend peut contenir plusieurs opposants à la fois - même s'ils sont engagés au combat.

Une figurine qui se trouve du même côté de la barrière que le défenseur peut le charger de manière normale - une barrière offre seulement une protection contre les figurines qui chargent depuis de l'autre côté de la barrière. De plus, une figurine peut également simplement franchir la barrière hors de la zone de contrôle du défenseur et ensuite charger le défenseur si elle est dans la capacité de le faire.



En suivant notre exemple précédent, le Gobelin et Frodon font leurs jets de Duel. Frodon gagne le combat ; comme il est le Défenseur, il peut porter son attaque contre le Gobelin sans faire de test de Trajectoire.

Si le Gobelin avait gagné, il aurait eu besoin de faire un test de Trajectoire pour son attaque.

### *Duel à travers la barrière*

Les règles pour les combats à travers une barrière sont pratiquement les mêmes que les combats normaux. Pour déterminer le gagnant du duel, faites un jet de duel comme à la normale.

### *Porter les coups à travers une barrière*

Contrairement aux autres combats, les coups sont résolus avant que le(s) perdant(s) ne recule(nt) lorsque vous combattez à travers une barrière. Si le défenseur gagne, il peut infliger ses coups de manière normale. Si l'attaquant gagne, il doit faire un test sur la trajectoire pour chaque coup (voir section Phase de Tir). Chaque frappe qui passe avec succès le test sur la trajectoire permet à l'attaquant de jeter un dé pour blesser comme à la normale. Si l'attaquant tue le défenseur, il peut choisir de franchir la barrière, comme s'il avait obtenu un résultat de 2-5 sur un test de franchissement.



Faramir défend un muret contre Gothmog et deux autres Orques. Il va les affronter un par un pendant la phase de Combat, dans un ordre décidé par l'Assaillant. Ici, le joueur du Mal décide de lui faire affronter Gothmog d'abord, en espérant que l'Orque roublard vienne à bout du jeune capitaine du Gondor.

### *Reculer depuis les barrières*

Si le défenseur gagne le jet de duel et que l'attaquant survit, l'attaquant doit reculer.

Si le défenseur perd, mais n'est pas tué par l'attaquant, il ne recule pas. À la place, c'est l'attaquant qui doit reculer. Si l'attaquant pour n'importe quelle raison ne peut pas reculer complètement de 1", séparez-les assez pour qu'ils ne soient plus engagés au combat.

### *Combat multiple à travers une barrière*

Les combats multiples qui impliquent des figurines qui défendent une barrière fonctionnent différemment des combats normaux. Si deux ou plus attaquants combattent un seul défenseur, alors chaque attaquant doit se battre individuellement contre le défenseur. Le joueur qui attaque peut choisir l'ordre de résolution et cela signifie qu'un seul défenseur peut combattre plusieurs fois.

Comme chaque combat est résolu en un contre un, si le défenseur n'est pas tué, l'attaquant doit battre en retraite. Si un des attaquants gagne le combat et tue le défenseur, alors le gagnant et les attaquants qui n'ont pas encore combattu peuvent franchir la barrière comme s'ils avaient fait un résultat 2-5 sur le test de franchissement (tant qu'il y a de la place pour tout le monde). S'il n'y a pas assez de place, les figurines restent sur place.

Si un seul attaquant est dans la zone de contrôle de plusieurs défenseurs, il doit les affronter tous en même temps comme pour un combat multiple normal. S'il gagne et qu'il tue un des défenseurs, il pourra prendre sa place; déplacez légèrement les autres défenseurs pour les socles ne soient pas en contact.

### *Supporter les défenseurs*

Les figurines alliées peuvent rejoindre un défenseur d'une barrière en chargeant du même côté de la barrière et en étant à moins de 1" de l'attaquant et au contact de la barrière. Elle devient également un défenseur.

### *Combats multiples de deux côtés*

Dans la situation où il y a plusieurs figurines de chaque côté de la barrière, séparez-les en un maximum de combat en un contre un. Ceux qui ne peuvent pas être séparés resteront en combat multiple comme décrit plus haut.



### Attaqué des deux côtés

Si un défenseur est attaqué des deux côtés de la barrière, il perd alors sa protection et le combat devient un combat multiple normal - toutes les figurines ignorent la barrière lorsqu'elles frappent. Si les attaquants tuent le défenseur, ils peuvent franchir la barrière comme s'ils avaient fait un résultat 2-5 sur le test de franchissement s'il y a assez de place. S'il n'y a pas de place, elles restent là où elles sont.

Dans l'autre situation où l'attaquant est chargé des deux côtés par une autre figurine de la même armée que le défenseur, résolvez le combat comme un combat multiple normal en ignorant la barrière. Par contre, si l'attaquant gagne et qu'il tue le défenseur, il ne pourra pas franchir la barrière.



### Défendre une porte

Une figurine sur le seuil d'une porte compte comme défendant une barrière si elle est chargée, si une figurine ennemie ne peut pas passer la porte sans entrer au contact socle à socle. Si la figurine ennemie peut passer la porte sans être au contact socle à socle, alors résolvez le combat de manière normale.



### Défendre une position surélevée

Une figurine au sommet d'une falaise ou d'une muraille gagne une protection contre les figurines en dessous d'elle.

Les figurines positionnées en hauteur, qui est plus haute que la moitié de la taille de la figurine ennemie, gagne l'avantage de la position surélevée. De telles positions peuvent impliquer une figurine debout sur une plateforme ou sur le bord d'une falaise. L'avantage de défendre une position surélevée est le même que de défendre une barrière. Les attaquants doivent donc combattre un par un le défenseur, le défenseur ne reculera pas s'il perd le combat et les coups de l'attaquant doivent réussir un test sur la trajectoire avant de toucher le défenseur.

Si une figurine souhaite charger un défenseur sur une position surélevée, vérifiez si la distance du mouvement est suffisante pour charger la cible (en prenant en compte la distance d'escalade si la paroi est trop grande pour être sautée) et ensuite placez l'attaquant au pied de la paroi aussi près que possible de la cible. Cela compte comme une charge et les deux figurines sont considérées comme engagées au combat.

Résolvez le combat comme si le défenseur défendait une barrière. Si l'attaquant gagne le combat et tue le défenseur, il peut immédiatement prendre sa place. Si le défenseur survit, l'attaquant doit reculer. Si la position surélevée est assez haute pour qu'un test d'escalade soit requis, l'attaquant défait chute et subit les dommages liés (voir section Descendre et Chuter).

Si le défenseur de la position surélevée est attaqué par une figurine qui est aussi au même niveau, le combat devient « normal » (il est donc plus logique d'escalader autre part, dans un endroit qui n'est pas défendu).



*Frodon est toujours en train de défendre son muret, mais maintenant, un autre Gobelin est arrivé ! Comme ce Gobelin l'a attaqué de son côté du muret, le Hobbit ne reçoit plus les avantages de la défense de barrière. S'il perd le jet de Duel, les Gobelins pourront porter leurs Coups sans faire de test de Trajectoire.*



*Ici, Gothmog défend une porte en se tenant sur son seuil. Comme Aragorn ne peut pas passer l'entrée sans entrer au contact avec Gothmog, celui-ci bénéficie donc des bonus associés à la défense d'une porte. Cela sera-t-il suffisant pour faire reculer l'héritier du trône du Gondor ? Rien n'est moins sûr...*



*Legolas et Gimli sont en haut d'un muret, et affrontent une bande d'Uruk-hai. Comme leur position les surélève de plus de la moitié de la taille de leurs opposants, ils reçoivent tous les deux les mêmes bonus que s'ils défendaient une barrière.*



# LA BRAVOURE

## Passer des tests de Bravoure

Il y a beaucoup de situations pendant la bataille qui forcent une figurine à passer un test de Bravoure (les plus communes sont listées plus bas). Pour passer un test de Bravoure, jetez 2D6, faites la somme des deux résultats et rajoutez la valeur de Bravoure de la figurine. Si le total est égal à 10 ou supérieur, le test est réussi. Si le total est égal à 9 ou moins, le test est raté. Les effets d'un test de Bravoure raté seront décrits dans la règle, le pouvoir magique ou la capacité qui a forcé le test de bravoure.

### Quand tester ?

Les circonstances les plus communes qui demandent un test de Bravoure sont reprises ci-dessous :

- Armée démoralisée : quand une armée est réduite en dessous de la moitié de ses effectifs de départ, utilisé le plus souvent en partie compétitive.
- Montures séparées : lorsqu'une monture perd son cavalier.
- Terreur : quand une figurine veut charger une figurine ennemie qui possède la règle spéciale *Terreur*.

Il y a d'autres situations qui demandent un test de Bravoure. Lorsque cela sera le cas, cela sera spécifié dans la règle spéciale.

### Passer plusieurs tests de Bravoure

Si une figurine réussit un test de Bravoure pour une règle spéciale ou une capacité donnée, elle réussira automatiquement les autres tests de Bravoure correspondant à cette règle spéciale ou capacité pour le restant du tour, à moins que le contraire ne soit spécifié.



Un effrayant Troll des Cavernes a chargé Frodon. Merry et Pippin veulent voler au secours de leur ami, mais comme le Troll possède la règle spéciale *Terreur*, ils doivent passer un Test de Bravoure.

Leur valeur de Bravoure est de 4. Merry obtient un 4 et un 3, ce qui fait 11 au total : c'est une réussite. Il doit donc charger immédiatement le Troll.

Pippin obtient un 1 et un 2 : cela fait 7 au total, ce qui est insuffisant. Il ne peut donc pas charger le Troll, et ne peut pas se déplacer pour la durée du Tour.



Frodon a été ciblé par un Spectre des Marais des Morts, et doit réussir un test de Bravoure. Il obtient un 4 et un 5, ce qui, additionné à sa valeur de Bravoure de 6, lui permet de réussir aisément son test.

Un second Spectre cible Frodon : comme il a déjà réussi un test de Bravoure correspondant à la même règle spéciale ce tour, Frodon réussit automatiquement son test.



Aragorn a chargé un Nazgûl après avoir réussi un test de Bravoure à cause de la règle spéciale *Terreur* du Nazgûl.

Après avoir déclaré un Combat Héroïque (voir section Héros) et tué son adversaire, il n'a pas besoin de refaire un test de Bravoure pour charger un autre adversaire avec la règle spéciale *Terreur* pour ce tour.

## Armée démoralisée

Lorsque vous préparez votre liste d'armée pour une partie compétitive (ou lorsque vous rassemblez vos figurines pour jouer un certain scénario), vous devez calculer votre seuil de démoralisation. Il est toujours égal à la moitié du nombre de figurines dans votre armée au début de la partie. Même si le nombre de votre armée augmente pendant la partie, votre seuil de démoralisation restera le même. Une armée de 50 figurines a un seuil de démoralisation à 25 alors qu'une armée de 13 figurines aura un seuil de démoralisation de 6,5.

Pendant la partie, vous devez suivre votre nombre de pertes que votre armée subit. Si au début d'un tour, le nombre de pertes que vous avez subies est plus grand que le seuil de démoralisation alors votre force est Démoralisée. À partir de ce moment, chaque figurine restante de votre force doit réussir un test de Bravoure au début de son mouvement. Même les figurines qui ne souhaitent pas bouger doivent tester. Les seules exceptions sont les figurines qui sont déjà Engagées au combat ou qui ne peuvent pas bouger à cause d'un Pouvoir Magique ou d'une capacité spéciale. Dans ce cas, les figurines ne passent pas de test de Bravoure et ne peuvent donc pas, s'il s'agit de **Héros**, rallier leurs troupes avec un « *Tenez Bon!* » (voir ci-après).

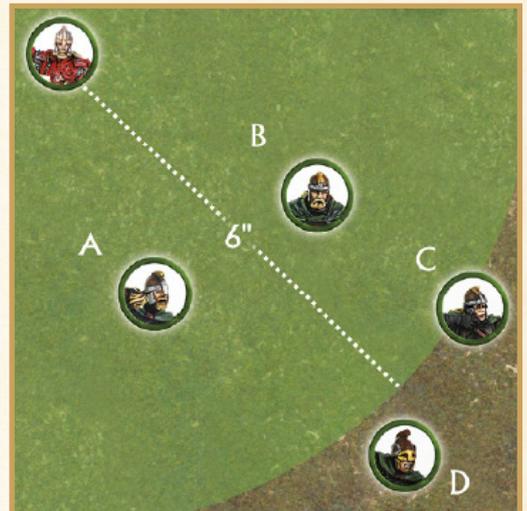
Si le test est réussi, la figurine reste se battre. Procédez à son mouvement avant de passer à la suivante. Si le test est raté, la figurine a pris ses jambes à son cou et est retirée de la partie comme perte, comme si ses PV étaient tombés à 0.

### « *Tenez-bon!* »

La règle suivante s'applique uniquement lors des tests de Bravoure liés à la démoralisation de l'armée. C'est souvent le point où les batailles se gagnent ou se perdent et où les **Héros** peuvent encourager leurs guerriers à rester. Les règles pour les **Héros** seront données plus tard.

Les **Guerriers** n'ont pas à passer leur test de démoralisation s'il y a un **Héros** allié visible à moins de 6" qui a déjà réussi son propre test de démoralisation lors de ce tour (en incluant les **Héros** qui ont réussi leur test automatiquement à cause d'un pouvoir magique ou d'une règle spéciale). Pour qu'un **Guerrier** puisse profiter de cette règle, le **Héros** doit passer son test et bouger avant les guerriers. Souvenez-vous que les autres **Héros** ne sont pas affectés par cette règle, et doivent de ce fait passer un test de démoralisation même si un **Héros** allié à moins de 6" l'a réussi.

Les **Héros** qui sont engagés en combat ne passent pas de tests de démoralisation et donc ne peuvent pas émettre de « *Tenez-bon!* ».



*L'armée d'Eomer a été Démoralisée : il avait démarré la bataille avec 29 compagnons, son armée comptait donc 30 membres. 16 d'entre eux sont morts, l'armée a donc dépassé le seuil de démoralisation.*

*Au début de sa phase de Mouvement, Eomer passe et réussit un test de Bravoure, puis se déplace. A la fin de son Mouvement, les Guerriers A, B et C sont à moins de 6" d'Eomer, et réussissent automatiquement leur test de Bravoure lié à la Démoralisation, grâce à la règle « Tenez Bon ! » d'Eomer. Le Guerrier D devra passer un test, car il est à plus de 6" de son capitaine.*



# LA CAVALERIE

## Qu'est-ce qu'une figurine de Cavalerie ?

Une figurine de **Cavalerie** consiste en un cavalier et une monture. Un cavalier qui descend de sa monture ou une monture qui perd son cavalier ne sont plus considérés comme de la **Cavalerie** et remplacent leur mot-clef par **Infanterie**. De plus si une figurine d'**Infanterie** achète une monture, elle remplace son mot-clef par **Cavalerie**.

### · Quelles figurines peuvent avoir une monture ?

Les seules figurines qui peuvent avoir une monture sont celles qui en ont dans leur équipement ou dans leurs options. Les **Monstres** ne peuvent d'ordinaire pas avoir de monture, mais nous en discuterons plus tard.

### · Qui voit : le cavalier ou la monture ?

Dans le cas d'une figurine de **Cavalerie**, comme c'est le cavalier qui dirige sa monture, la ligne de vue qui est considérée est celle du cavalier et elle n'est jamais bloquée par la monture.

## Cavalerie et Mouvement

Une figurine de **Cavalerie** se déplace de la même manière qu'une figurine d'**Infanterie** à l'exception qu'elle ne peut pas faire de test d'escalade, se mettre à terre, ni ramper. Les figurines de **Cavalerie** doivent utiliser la caractéristique de Mouvement de la monture. Il est probablement inutile de préciser que la **Cavalerie** ne peut pas utiliser une échelle, une corde ou autre objet similaire... Lorsque vous comparez la hauteur de la figurine de **Cavalerie** à un obstacle ou un trou pour sauter, utilisez la hauteur de la monture jusqu'à ses épaules. Si la **Cavalerie** est dans une posture inhabituelle, calculez la vraie taille de la monture.

### *La cavalerie et les terrains difficiles*

Les terrains difficiles sont soit trop denses, soit trop dangereux pour que les figurines de **Cavalerie** s'y déplacent de tout leur mouvement. Cependant une figurine de **Cavalerie** peut y négocier son chemin en y allant doucement.

Toute figurine de **Cavalerie** qui se déplace dans un terrain difficile multiplie la distance parcourue par quatre. Donc si une figurine de **Cavalerie** se déplace de 0,5" dans un terrain difficile, elle compte comme s'étant déplacée de 2". Cette pénalité s'applique dès qu'une partie du socle de la figurine est dans le terrain difficile. De plus, lorsqu'une figurine de **Cavalerie** est dans un terrain difficile, elle ne bénéficiera jamais des bonus qu'elle obtient lors d'une charge, incluant celui d'avoir une lance de cavalerie si le cavalier en a une.

### *Franchissement et saut*

Les figurines de **Cavalerie** font leurs tests de Franchissement ou de Saut comme une figurine normale - jetez 1D6 et appliquez le résultat. Franchir un obstacle ou sauter par-dessus un trou n'est pas sans risque pour la figurine, et faites attention au résultat de 1. Si une figurine de **Cavalerie** rate son test de Franchissement ou de Saut, il y a une chance pour que le cavalier soit éjecté de sa monture. Jetez 1D6 additionnel et sur un résultat de 1, le cavalier subit un vol plané comme s'il avait fait 1 sur le tableau Chute de Cavalier (voir plus loin).



*L'un des bénéfices de posséder une monture est que le cavalier peut choisir d'utiliser les caractéristiques de la monture plutôt que les siennes. Dans un combat, une figurine de Cavalerie peut choisir d'utiliser la valeur de Combat, de Force et/ou d'Attaque de sa monture si elles sont meilleures que les siennes. De plus, elle utilise systématiquement la valeur de Mouvement de la monture.*

*Dans l'exemple ci-dessus, l'Orque peut utiliser la Force du Warg (4) au lieu de la sienne (3), ce qui lui permettra de blesser plus facilement ses adversaires.*



*Eowyn chevauche vers les rangs Orques à la bataille du Pelennor, mais doit traverser un terrain rocheux. Un Cheval peut se déplacer de 10" partout ; Eowyn dépense 2" de Mouvement pour atteindre le terrain difficile, ce qui lui laisse 8" de Mouvement - cela lui permet de progresser au maximum de 2" dans le terrain difficile.*



*Eomer et son Cheval tentent de descendre d'un promontoire rocheux. Comme la hauteur est plus haute que la monture, il y a un risque qu'elle se blesse. Le Cheval subit une Touche de Force 3. S'il survit, il peut continuer son Mouvement normalement.*

### *Descendre*

Les figurines de **Cavalerie** ont plus de difficulté pour descendre que les figurines d'**Infanterie** - ainsi, lorsqu'elles descendent depuis une paroi dont la hauteur est égale ou inférieure à la taille de la monture, elles ne souffrent d'aucune pénalité, mais elles ne peuvent pas descendre une paroi plus haute sans prendre le risque de blesser sa monture.

Si une figurine de **Cavalerie** veut descendre une paroi plus grande que la taille de sa monture, cette dernière subira une touche de Force 3, plus une touche additionnelle de Force 3 pour chaque pouce supplémentaire. Si la monture est tuée, le cavalier subira le même nombre de touches de Force 3 que sa monture et devra faire un test de Chute de cavalier.

### *Les escaliers*

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas escalader une corde ou les échelles, mais elles peuvent négocier des escaliers qui ne sont pas trop étroits. Si les marches de l'escalier sont suffisamment larges, le mouvement de la figurine est alors multiplié par deux. La figurine ne pourra pas emprunter du tout un escalier trop étroit. S'il y a un doute, soyez sûr d'en discuter avec votre adversaire avant le début de la partie.

### *Les portes*

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas passer n'importe quelle porte ni entrer dans une salle au plafond bas. Vérifiez que la figurine puisse passer à travers la porte - bien sûr, soyez raisonnable, si la monture passe, considérez que le cavalier se baissera sur sa monture. Tant que les deux joueurs s'accordent, les figurines de **Cavalerie** peuvent passer à travers les portes.

### *Les zones aquatiques*

Les figurines de **Cavalerie** peuvent nager - en plus, elles reçoivent même des bonus sur le tableau de Nage (voir section Règles Avancées).

## Cavalerie et tests de Bravoure

D'ordinaire, quand vous devez passer un test de Bravoure avec une figurine de **Cavalerie**, seul le cavalier (et non la monture) a besoin de passer le test de Bravoure. Les unités de **Cavalerie** ne peuvent pas choisir d'utiliser la valeur de Bravoure de leur monture plutôt que la leur pour passer un test de Bravoure, sauf si une règle spéciale indique le contraire.

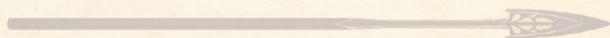
### *Les montures séparées*

Normalement, le cavalier et la monture combattent comme une figurine. Quand ils sont séparés, cependant, dans la plupart des cas, la monture s'enfuira.

Lorsqu'une monture perd son cavalier (qu'il soit tué, jeté à terre, etc.), la monture doit immédiatement passer un test de Bravoure. Si le test est raté, la monture fuit du champ de bataille - retirez la figurine de la partie. Si le test est réussi, la figurine de **Cavalerie** doit être remplacée par la figurine de la monture adéquate sans cavalier (si vous n'avez pas la figurine adéquate, le test est considéré comme raté).

Les montures qui ont une valeur de Combat ou d'Attaque de 0, comme les chevaux, sont considérées comme trop frêles pour rester sur le champ de bataille et donc ratent automatiquement leur test de Bravoure. Elles fuient dès qu'elles n'ont plus de cavalier.

Si une figurine de **Cavalerie** est jetée à terre pour n'importe quelle raison, le cavalier compte comme ayant obtenu un 1 à un test de chute de cavalier.



Si une figurine de **Cavalerie** est jetée à terre en étant encerclée au combat, et que la monture ne fuit pas, traitez simplement la monture et le cavalier comme occupant le même espace pour la durée du combat. Toutes les figurines ennemies pourront frapper le cavalier ou la monture si elles remportent le combat. Si, après le combat, cavalier & monture sont toujours vivants, déplacez les figurines de la distance minimale possible pour que les deux puissent être placés aussi près que possible de l'endroit où se trouvait la figurine de **Cavalerie**.

### Remonter en croupe

Une fois que, pour une raison ou une autre, le cavalier est séparé de sa monture, il ne peut pas remonter sur le dos de sa monture pour le reste de la partie.

## Cavalerie et Tirs

Les figurines de **Cavalerie** tirent de la même manière que les autres figurines. Souvenez-vous que la ligne de vue est tracée depuis le cavalier.

### Tirer sur la cavalerie

Lorsque vous tirez sur une figurine de **Cavalerie**, un tir réussi peut toucher soit la monture, soit le cavalier. La monture est toujours traitée comme étant sur la trajectoire du cavalier et vice-versa. À chaque fois qu'un de vos tirs touche une figurine de **Cavalerie**, jetez 1D6, sur un 1-3, la monture est touchée; sur un 4-6, c'est le cavalier qui est touché. Ainsi, vous devrez toujours cibler la figurine dans son ensemble.

### Touches sur le cavalier et sur la monture

Si le cavalier est tué, retirez-le de la figurine ou remplacez la figurine de **Cavalerie** par une figurine adéquate de la monture sans cavalier (si vous n'en avez pas, retirez la figurine comme expliqué plus tôt). Souvenez-vous que dès que le cavalier est tué, la monture devient une monture séparée et il y a de fortes chances pour qu'elle fuie immédiatement.

Si la monture est tuée, faites un test de chute de cavalier. Si le cavalier survit, retirez la figurine de **Cavalerie** et remplacez-la par la version d'**Infanterie** de la figurine dans la zone où se trouvait la figurine de **Cavalerie**, au plus près du centre - la figurine d'**Infanterie** remplace la figurine de **Cavalerie** à tous égards - (si vous n'avez pas la figurine, vous pouvez placer un marqueur sur le socle de la figurine de **Cavalerie** pour vous rappeler que la monture a été tuée). Si la figurine était en combat, elle le restera avec toutes les figurines qui étaient engagées dans le combat, même si cela peut créer des situations bizarres car elles ne sont plus au contact socle à socle.

Tableau de Chute de Cavalier	
1	<b>Vol Plané</b> - Le cavalier est à terre à côté de sa monture et subit une touche de Force 3. Placez la figurine au sol, elle ne peut ni se déplacer, ni tirer, ni lancer de sort pour le reste du tour. Elle pourra toujours déclarer des Actions Héroïques, mais sera quoi qu'il en soit incapable de se déplacer, tirer ou porter des Coups. Si elle était engagée au corps à corps, elle continue le combat en étant à terre - mais ne pourra pas porter de Coups.
2-5	<b>In extremis</b> - Le cavalier se dégage et reste debout, mais ne peut rien faire d'autre durant ce tour : ni se déplacer, ni tirer, ni lancer de sort, ni porter ses Coups en Combat.
6	<b>Réception parfaite</b> - Le cavalier bondit de sa selle alors que sa monture s'effondre et se tient prêt à agir. Remplacez son équivalent à pied. Le guerrier ne subit aucune pénalité particulière.

## Cavalerie et pied à terre

### Mettre pied à terre

Une figurine de **Cavalerie** peut mettre pied à terre à n'importe quel point de son mouvement. Mettre pied à terre est automatique - il n'y a pas de jet requis.

Placez la nouvelle figurine d'**Infanterie** au contact socle à socle avec la figurine de **Cavalerie** originelle. Si la figurine a encore la possibilité de se déplacer (soustrayez la distance parcourue avant d'avoir mis pied à terre à la valeur de mouvement de la figurine d'**Infanterie**), alors la figurine d'**Infanterie** peut finir son mouvement.



Aragorn a poursuivi son ennemi, Gothmog, qui s'est réfugié dans une passe étroite. Comme il s'agit d'un terrain difficile, Aragorn démonte et se déplace de 3" pour charger Gothmog.

La monture devient automatiquement une monture séparée, et si elle reste sur le champ de bataille, elle ne pourra pas se déplacer pendant cette phase de mouvement. Les figurines ne peuvent pas mettre pied à terre directement au combat, mais elles peuvent le faire et puis charger si leur mouvement est suffisant.

## Cavalerie et Combats

Quand une figurine de **Cavalerie** combat, nous considérons que le cavalier fait la plus grosse partie du travail tandis que la monture apporte son poids et sa vitesse d'impact lors de la charge. Cependant, dans le cas des Wargs chevauchés par des Orques, par exemple, la monture est bien la plus dangereuse des deux et peut même rester combattre lorsque l'Orque est tué.

Pour représenter cela, les figurines de **Cavalerie** combattent comme une seule figurine avec le cavalier et la monture qui agissent ensemble. Une figurine de **Cavalerie** utilise toujours les plus hautes valeurs de Combat, de Force et d'Attaque entre les caractéristiques du cavalier et celles de la monture. Vous pouvez même mixer ces caractéristiques en prenant par exemple la valeur de Combat du cavalier et la Force de la monture. Notez que même si la figurine de **Cavalerie** combine les caractéristiques du cavalier et de la monture, c'est toujours le cavalier qui attaque, et donc tous les modificateurs (comme pour l'utilisation d'une arme à deux mains) continuent à s'appliquer, même si la figurine utilise des caractéristiques de sa monture.

### *La charge de cavalerie*

Le plus grand des avantages à monter une monture dans une bataille est qu'un combattant sur une puissante monture est très difficile à arrêter. Il existe deux règles pour représenter ça. Si une figurine de **Cavalerie** charge une figurine d'**Infanterie**, elle reçoit deux bonus spéciaux pour le combat suivant : une attaque supplémentaire et la possibilité de projeter au sol.

Elles reçoivent ces bonus quel que soit le nombre de figurines chargées, tant qu'elles sont toutes des figurines d'**Infanterie**. Ces bonus continuent de s'appliquer même si d'autres figurines d'**Infanterie** ennemies contre-chargent la figurine de **Cavalerie**.

Ces bonus ne s'appliquent pas lorsqu'elles chargent de la **Cavalerie** ennemie. Pour appliquer ces bonus, les figurines de **Cavalerie** doivent donc avoir chargé seulement des figurines d'**Infanterie** et doivent être uniquement au contact socle à socle avec des figurines d'**Infanterie** lorsque le combat est résolu. Ces bonus ne s'appliquent pas en cas de charge en Eaux profondes, ni si la figurine a été *Immobilisée*.

### *Attaque supplémentaire*

Une figurine de **Cavalerie** avec ses bonus gagne une Attaque supplémentaire lors du jet de Duel et lorsqu'elle porte ses coups dans le combat qui suit. Donc une figurine avec une Attaque jettera deux dés pour le jet de Duel, une figurine avec deux Attaques jettera trois dés, etc.

Veillez noter que même si le cavalier utilise la valeur d'Attaque de sa monture, il gagne quand même l'Attaque supplémentaire.

### *Projeter au sol*

Si une figurine de **Cavalerie** avec ses bonus gagne son combat, tous ses opposants sont jetés à terre à l'exception des **Monstres** et des figurines avec une Force de 6 ou plus.



*Théoden charge une paire d'Orques du Morannon, ce qui signifie qu'il reçoit une Attaque supplémentaire. Il remporte le jet de Duel, ses adversaires sont alors jetés au sol - ses 3 Attaques (2 de base +1 grâce à la charge de Cavalerie) seront donc doublées puisqu'il va porter ses coups contre des figurines au sol.*

*Par exemple, il peut décider d'allouer sa première Attaque à l'Orque de gauche, et lance donc deux dés (deux coups) ; s'il meurt, il peut lancer quatre dés (quatre coups, puisque ses 2 Attaques restantes sont doublées) contre l'autre Orque.*



*Eomer a chargé un Orque du Morannon mais a été contre-chargé par un Chevaucheur de Warg. Comme il n'est plus seulement engagé au Combat avec des figurines d'Infanterie, il n'obtiendra ni Attaque Supplémentaire ni la possibilité de jeter au Sol ses adversaires s'il remporte le Combat.*

*Eomer devra donc se contenter de ses 3 Attaques de base pour remporter le Duel et pour blesser ses adversaires.*

Une figurine ainsi projetée au sol est donc jetée à terre après avoir reculé. Cela signifie qu'elle sera comptée comme Bloquée comme décrit dans la section Phase de Combat de ce manuel.

### *Coups contre les figurines de cavalerie*

Si vous gagnez le combat contre une figurine de **Cavalerie**, vous pouvez choisir de frapper soit le cavalier soit la monture. C'est au choix du joueur qui porte les coups. S'il y a plusieurs attaques à distribuer, le joueur peut les résoudre une par une de manière habituelle en alternant entre le cavalier et la monture s'il le souhaite. Si la monture est tuée, un test de chute de cavalier doit être effectué après que tous les coups aient été résolus. Veuillez noter que la monture ne compte pas étant sur la trajectoire dans un combat comme pour le tir, les combattants sont assez près pour placer correctement leurs coups.

Si le cavalier est tué, la monture devient une monture séparée et il y a donc une chance pour qu'elle fuie.

Si la monture est tuée après que tous les coups contre le cavalier et la monture ont été résolus, le cavalier doit passer un test de chute de cavalier.

Si une règle spéciale établit qu'elle affecte toutes les figurines, alors à la fois le cavalier et la monture seront touchés.

### *Combattre à travers une barrière*

Les figurines de **Cavalerie** peuvent défendre ou combattre à travers une barrière, mais elles ne reçoivent pas les bonus de charge de cavalerie (en incluant les bonus de la lance de cavalerie) lorsqu'elles chargent le défenseur d'une barrière. Souvenez-vous que la barrière doit faire au moins la moitié de la taille de l'attaquant (monture incluse, donc) pour qu'elle compte comme barrière.

### *Cavalerie et Pouvoirs Magiques*

Si une figurine utilise un pouvoir magique contre une figurine de **Cavalerie**, l'ensemble de la figurine est considérée comme étant la cible du pouvoir. Cela signifie que soit le cavalier soit la monture peut utiliser de la Volonté pour résister au Pouvoir Magique, et si le pouvoir est réussi, l'ensemble de la figurine en subit les effets, à moins que le contraire soit spécifié.

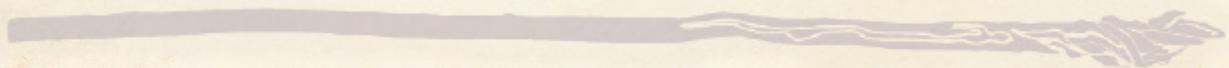
### *Cavalerie et seuil de démoralisation*

Comme dit plus tôt, les figurines de **Cavalerie** peuvent avoir un impact inhabituel sur le seuil de démoralisation de l'armée. Il y a des situations où la monture est tuée et le cavalier survit ou vice-versa. Cela peut causer de la confusion sur le nombre de pertes infligées. Par exemple, une armée de Chevaucheurs de Wargs peut avoir deux montures de tuées et deux Orques de tués, venant de figurines différentes et donc aucun « ensemble » de figurines n'a été retiré de la partie, ce qui pose la question : est-ce que l'armée a subi des pertes ?

Pour résoudre cela, on considère qu'une figurine de **Cavalerie** comptera toujours comme perte lorsqu'un cavalier et une monture ont été tués. Cependant il n'est pas nécessaire que les deux éléments proviennent de la même figurine. Pour reprendre notre exemple un peu plus haut, les deux wargs et les deux chevaucheurs proviennent de figurines différentes, mais forment deux ensembles complets. L'armée a donc subi deux pertes.



*Gandalf le Blanc est juché sur Gripoil et est la cible de la Boule de Feu de Saroumane. Comme il s'agit d'une figurine de Cavalerie, Gandalf et sa monture subiront tous les deux les effets du Pouvoir Magique.*



**Profils des Montures** (hors règles spéciales - cf Compendium pour le détail)

*Cheval*

M	C	F	D	A	PV	B
10"	3/6+	3	4*	0	1	2

*Bouquetin de Guerre*

M	C	F	D	A	PV	B
8"	2/6+	4	5	0	1	3

*Poney*

M	C	F	D	A	PV	B
8"	2/6+	2	3	0	1	2

*Warg & Warg des Ombres*

M	C	F	D	A	PV	B
10"	3/6+	4	4	1	1	2

*Ombre ailée*

M	C	F	D	A	PV	B
3"	5/5+	6	6*	2	3	3

*Chameau de Guerre*

M	C	F	D	A	PV	B
10"	0	4	4	0	1	2

\*+1D avec un caparaçon.



# LES HÉROS

Les figurines qui représentent des héros ont le mot-clef **Héros** dans leur profil.

Les figurines de **Héros** ont tout un ensemble de capacités spéciales qui les différencient des **Guerriers** dont nous avons discuté jusqu'à maintenant.

## Puissance, Volonté et Destin

La différence la plus flagrante entre une figurine de **Héros** et une figurine ordinaire de **Guerrier** est que le **Héros** a trois caractéristiques supplémentaires dans son profil : la puissance, la volonté et le destin. Ces trois valeurs font une grosse différence entre les **Héros** et le reste de ceux qui se battent à leurs côtés.

Contrairement aux autres caractéristiques, la puissance, la volonté et le destin sont dépensés lorsqu'ils sont utilisés - les joueurs doivent donc repérer les meilleures opportunités pour les utiliser, et les retirer au fur et à mesure de leur utilisation. Quand un **Héros** n'a plus de puissance, volonté ou destin, il ne peut logiquement plus en utiliser pour le reste de la partie, à moins qu'une règle spéciale ou un pouvoir magique ne lui en fasse récupérer lors de la partie.



**Boromir, Capitaine de la Tour Blanche** \_\_\_\_\_ **160pts**  
Homme, Gondor, Infanterie, Héros - Héros d'Envergure

*Le plus téméraire et le plus habile des commandants de Minas Tirith, Boromir mena les armées de son pays à la victoire dans de nombreuses batailles. Partout où il combat, ses troupes redoublent d'efforts et l'espoir ressurgit. Plusieurs fois, il a inspiré ses frères d'armes pour arracher la victoire des griffes de l'ennemi. Le destin de Minas Tirith est lié à celui de Boromir, et celle-ci tomberait rapidement s'il devait être amené à disparaître... à moins qu'un autre puissant héros ne reprenne en main la défense du Gondor.*

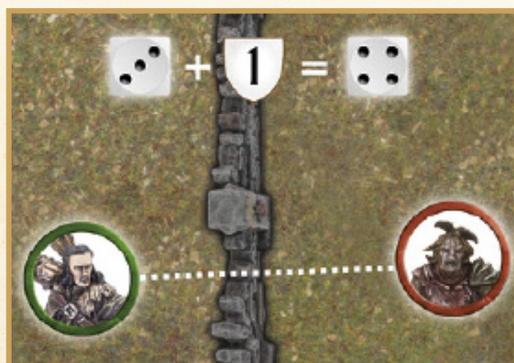
M	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	6/4+	4	6	3	3	6	6	3	3

*Tous les Héros possèdent une section supplémentaire sur leur profil, qui montre combien de points de Puissance, de Volonté et de Destin ils possèdent.  
Boromir possède 6 points de Puissance, 3 points de Volonté et 3 points de Destin qu'il pourra dépenser pendant la partie.*

## La Puissance

Caractéristique la plus intéressante d'un **Héros**, la Puissance représente la capacité d'un **Héros** à prendre l'initiative, agir plus rapidement que ses opposants ou faire preuve d'une force exceptionnelle. Les points de Puissance sont une réserve d'actions héroïques déterminantes, et en dépenser un est souvent le signe d'un acte héroïque.

Les points de Puissance peuvent être utilisés de deux manières : pour modifier le résultat d'un jet de dé et pour réaliser des Actions Héroïques.



*Bard tente un tir sur un Chasseur Orque, mais il y a un mur sur la trajectoire. Bard obtient un 6 pour Toucher, puis un 3 pour son test de Trajectoire - c'est insuffisant, car il lui faut un 4+ pour passer outre l'obstacle.*

*Bard décide donc d'utiliser l'un de ses points de Puissance pour ajouter 1 à son résultat et réussir le test de Trajectoire.*

### *Modifier un jet de dé*

Une figurine de **Héros** peut dépenser un point de Puissance pour ajuster le résultat d'un jet de dé effectué par la figurine. Pour chaque point de Puissance dépensé, modifiez le jet de dé d'un point. Le plus souvent, cela est utilisé pour augmenter le résultat du dé pour triompher d'une situation. Cependant, dans certaines circonstances, la Puissance peut être utilisée pour diminuer le résultat d'un jet de dé (comme le jet pour le déploiement *Maelström*), et quand cela sera le cas, ça sera stipulé.

Un joueur peut attendre que tous les jets de dé aient été effectués avant de décider d'utiliser sa Puissance - jusqu'au moment où les deux camps ont jeté leurs dés pour voir qui a gagné le combat, ou bien jusqu'à ce que toutes les relances disponibles aient été utilisées. Dans la plupart des situations, un joueur peut donc assurer un résultat qu'il souhaite s'il a assez de points de Puissance. Quoi qu'il en soit, un résultat de jet de dé ne peut pas faire plus de 6 ni moins de 1, quel que soit le nombre de points de Puissance à votre disposition!

Si deux **Héros** combattent l'un contre l'autre, les deux peuvent utiliser de la puissance pour savoir qui gagne le combat. Cela est fait comme une sorte de pari, où le joueur dont le **Héros** est en train de perdre a, le premier, l'opportunité d'utiliser de la Puissance. Ensuite, son adversaire peut également choisir d'utiliser de la puissance pour gagner le combat. La décision finale se fait lorsque les deux joueurs ont épuisé toute leur puissance ou qu'ils ne veulent plus en utiliser.

Les **Héros** peuvent utiliser leur Puissance uniquement pour modifier leurs propres jets de dé, et non ceux de figurines amies ou ennemies. Cela signifie que dans certaines situations comme les combats multiples, il est important de jeter les dés séparément pour les **Héros** et pour les **Guerriers**. Un bon compromis est d'utiliser des dés de couleurs différentes pour chaque **Héros** et les **Guerriers**. Si vous n'avez pas assez de dés couleurs différentes, lancez vos attaques séparément.

### *Puis-je utiliser de la puissance ?*

Voici la liste des situations où les points de Puissance peuvent être utilisés pour modifier un jet de dé avec les détails des effets. À moins que cela soit stipulé, la Puissance ne peut pas être utilisée pour modifier les autres jets de dé. Lorsque cela sera le cas, cela sera clairement stipulé dans la règle spéciale.

#### **1- Réussir des tests**

La Puissance peut être utilisée pour aider une figurine à réussir les tests comme les tests de Saut, d'Escalade ou de Chute de cavalier.

#### **2- Gagner un jet de Duel**

Les points de Puissance peuvent être utilisés pour améliorer le résultat du **Héros** au combat pour savoir qui l'emporte.

#### **3- Tirer**

La Puissance peut aider à toucher la cible en modifiant le jet pour toucher ou pour réussir le test sur la Trajectoire.

#### **4- Blesser**

La puissance peut améliorer un jet pour Blesser. Veuillez noter que dans les situations où les jets nécessitent un 6/4+ pour Blesser par exemple, l'utilisation d'un point de Puissance altère les deux jets de dés (Il faudra donc un 5+/3+ ici).

#### **5- Démontrez sa Bravoure**

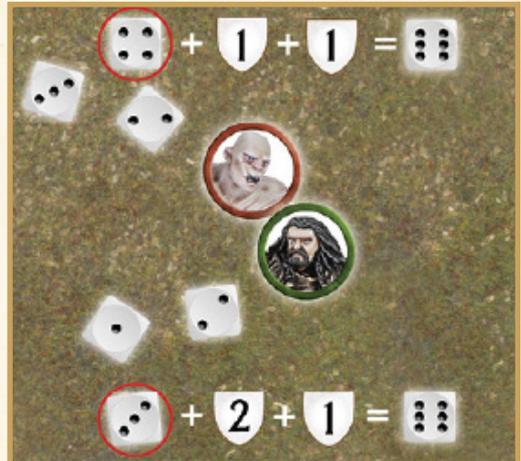
Un **Héros** peut utiliser de la Puissance pour améliorer un jet pour un test de Bravoure.

#### **6- Utiliser de la Volonté**

Un **Héros** peut utiliser de la Puissance pour modifier le dé pour réussir à lancer un Pouvoir Magique ou pour résister à la magie.

#### **7- Utiliser du Destin**

Un **Héros** peut utiliser de la Puissance dans un jet de Destin.



Les deux joueurs ont engagé leurs Héros en combat : Thorin (Combat 6, 3 points de Puissance) et Azog (Combat 7, 3 points de Puissance). Thorin obtient 1, 2 et 3 sur son jet de Duel, tandis qu'Azog obtient 2, 3 et 4.

Comme Thorin perd pour l'instant, il décide d'utiliser 2 points de Puissance, pour transformer son 3 et 5 et remporter le Combat. Azog, en réaction, décide d'utiliser 1 point de Puissance et transforme son 4 en 5 : grâce à sa meilleure valeur de Combat, il se retrouve en position de Force.

Thorin décide alors d'utiliser son dernier point de Puissance pour monter à 6 et repasser devant - mais Azog fait de même, et remporte donc le combat.



Beorn est engagé au Combat contre Bolg. Au regard de leurs jets de Duel, l'Orque semble en très bonne position ; mais si le changeur de peau décide de dépenser 2 points de Puissance pour passer son 4 en 6, il remportera le Duel grâce à sa meilleure valeur de Combat, et son adversaire ne pourra rien y faire.



## Les Actions Héroïques

Les **Héros** peuvent utiliser des points de Puissance pour réaliser des Actions Héroïques. Ces spectaculaires actions peuvent modifier le destin de la partie.

Un **Héros** peut déclarer une Action Héroïque au début de n'importe quelle phase de Mouvement, de Tir ou de Combat, avant que les dés soient lancés. Une Action Héroïque donnée doit se déclarer dans une phase précise, qui est définie entre parenthèses près de son nom. Pour lancer une Action Héroïque, un joueur désigne donc un **Héros** qu'il contrôle, la déclare et retire immédiatement un point de Puissance de sa réserve. Un **Héros** ne peut déclarer qu'une seule Action Héroïque par phase, quel que soit son nombre de points de Puissance.

Si les deux joueurs souhaitent réaliser des Actions Héroïques avec leurs **Héros** pendant la même phase, ils doivent nommer un **Héros** à tour de rôle, en commençant par le joueur qui n'a pas l'initiative. Déclarez l'Action Héroïque, retirez un point de Puissance au **Héros** et placez un marqueur près de lui pour clarifier la situation.

Quand un joueur a déclaré une Action Héroïque qu'il souhaite utiliser, le joueur adverse a systématiquement l'opportunité de déclarer une Action Héroïque en réponse.

Les joueurs peuvent ainsi continuer à déclarer des Actions Héroïques de cette manière, jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits.

Veillez noter que parfois, le choix d'un joueur de faire ou non une Action Héroïque poussera l'autre joueur à répondre avec une Action Héroïque de son choix. Vous pouvez toujours déclarer une Action Héroïque si vous avez un **Héros** disponible avec de la Puissance - ce que vous ne pouvez pas faire par contre, c'est revenir en arrière pour changer ou annuler une Action Héroïque déjà déclarée.



Quelques Actions Héroïques interfèrent avec l'ordre d'initiative qui a été déterminé. Par exemple, si un **Héros** déclare un Combat Héroïque, ce combat est réalisé en premier. Si plusieurs **Héros** du même camp souhaitent faire une même Action Héroïque de ce genre, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre des actions. Si plusieurs **Héros** des deux camps sont dans ce cas, suivez le processus suivant :

1- Chaque joueur nomme un **Héros** pour faire l'Action Héroïque, qui perd un point de Puissance comme décrit ci-dessus.

2- Le joueur avec l'initiative jette 1D6. Sur un 1-3, le joueur du Mal réalise la première Action Héroïque. Sur un 4-6, c'est le joueur du Bien qui commence.

3- Les joueurs alternent ensuite les Actions Héroïques jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule Action Héroïque de chaque type à chaque phase. Une exception à cette règle est le Combat Héroïque : une figurine qui réussit son Combat Héroïque et qui rejoint un second combat où un Combat Héroïque a également été déclaré combattrait de façon normale. Par contre, elle ne pourra pas se redéplacer une nouvelle fois si ce second Combat Héroïque est réussi.

Certaines Actions Héroïques sont universelles et peuvent être utilisées par tous les **Héros** du jeu. Chaque **Héros** avec un point de puissance peut déclarer les 3 Actions Héroïques suivantes :

### Élan Héroïque (phase de Mouvement)

Un Élan Héroïque donne l'opportunité au **Héros** de se déplacer avant les autres figurines - en court-circuitant ainsi l'ordre d'initiative. Le **Héros** peut bouger, sauter, escalader, charger et même utiliser sa règle « *Tenez-bon!* » de manière habituelle.

Cette Action Héroïque peut se montrer particulièrement utile, et il arrive souvent que le joueur ayant l'initiative déclare lui-même un Élan Héroïque après que le joueur n'ayant pas l'initiative en ait déclaré un, de manière à avoir une chance de garder l'initiative. Si un **Héros** déclare qu'il va tenter un Élan Héroïque, mais qu'il est chargé avant de le faire, l'Élan Héroïque est annulé et le point de puissance perdu.

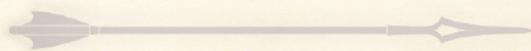
« *Avec Moi!* »

Un **Héros** qui fait un Élan Héroïque peut décider de crier « *Avec Moi!* ». Dans ce cas, notez la position de départ du **Héros**. Toutes les figurines alliées à moins de 6" du **Héros** peuvent également se déplacer, du moment qu'elles terminent leur mouvement à moins de 6" du **Héros** qui a déclaré l'Action. Si elles ne sont pas capables de finir à moins de 6" de lui, elles ne pourront pas se déplacer du tout pour la durée du tour. Si une figurine essaie de finir à moins de 6" du **Héros** qui a déclaré l'Élan, mais rate un jet (comme un test de Franchissement par exemple), elle s'arrête simplement où elle est. De même, toute figurine à portée de l'Élan Héroïque qui choisit de ne pas se déplacer dans le cadre de l'Élan Héroïque ne pourra pas se déplacer du tout lors de ce tour. Le **Héros** ayant crié « *Avec Moi!* » doit toujours se déplacer en premier, avant toute figurine alliée affectée par l'Élan Héroïque.

Veillez noter qu'un **Héros** peut déclarer un Élan Héroïque et crier « *Avec Moi!* » sans nécessairement se déplacer, par choix et même s'il rate un test de Bravoure à cause de la règle spéciale *Terreur*. Il est simplement en train de haranguer ses troupes. Cependant, un **Héros** qui crie « *Avec Moi!* » et qui fuit à cause de la Démoralisation voit son Élan Héroïque immédiatement annulé.

Si deux **Héros** alliés à moins de 6" l'un de l'autre déclarent un Élan Héroïque, et que le premier à se déplacer crie « *Avec Moi!* », alors le second a deux choix : il peut soit se déplacer dans le cadre de l'Élan du premier **Héros**, ce qui annulera son propre Élan, soit abandonner son mouvement - auquel cas il ne pourra pas se déplacer ensuite. Dans ce cas, son Élan est annulé et il ne pourra pas crier « *Avec Moi!* ».

Si un **Héros** qui a crié « *Avec Moi!* » sort de la table, alors toutes les figurines affectées doivent également sortir de la table : celles qui ne peuvent pas le faire ne peuvent pas se déplacer du tout. D'ailleurs, notez que si un **Héros** crie « *Avec Moi!* », les figurines à portée ne peuvent sortir de la table que si le **Héros** en sort lui-même.



### Tir Héroïque (phase de Tir)

Le Tir Héroïque permet au **Héros** de tirer avant les autres figurines. Un **Héros** ne peut déclarer un Tir Héroïque s'il est engagé au combat.

« *Feu!* »

Un **Héros** déclarant un Tir Héroïque peut crier « *Feu!* », permettant aux figurines alliées à moins de 6" de lui de tirer avec lui. Un **Héros** n'a pas besoin d'avoir une arme de tir pour crier « *Feu!* » et n'a pas besoin de tirer en premier. Les figurines affectées n'ont pas besoin de tirer sur la même cible que le **Héros** - elles peuvent viser n'importe quelle cible viable. Toute figurine à portée du Tir Héroïque, mais qui ne tire pas ne pourra plus le faire du tout lors de ce tour.



*Le Mal a l'Initiative, et Tom le Troll est bien plus proche de la Compagnie de Thorin que celle-ci le voudrait.*

*Bilbon dépense un point de Puissance et déclare un Élan Héroïque, ce qui lui permet à lui et à ses alliés à 6", de se déplacer en priorité, sans prendre en compte l'Initiative.*

*Si Tom décide de dépenser un point de Puissance pour contrer cet Élan, le joueur qui a l'Initiative (le joueur du Mal ici) devra jeter une main neutre pour décider quel Élan sera résolu en premier.*



### *Combat Héroïque (phase de Combat)*

Quand un **Héros** déclare un Combat Héroïque, le combat où le **Héros** est impliqué est résolu en premier. De plus, si tous les ennemis impliqués dans le combat sont tués, le **Héros** et toutes les figurines alliées engagées dans le combat (donc à l'exclusion des supports avec lance ou pique) peuvent se déplacer une nouvelle fois avant de reprendre le cours normal de la phase de combat. Ce mouvement supplémentaire peut inclure une charge sur de nouveaux ennemis si vous le souhaitez, et dans ce cas, le combat sera résolu selon l'ordre habituel des combats. Une figurine peut bénéficier d'un seul et unique Combat Héroïque par tour, donc si une figurine qui était impliquée dans un Combat Héroïque se déplace dans un autre Combat Héroïque, elle ne pourra pas se redéplacer à nouveau si le Combat Héroïque est réussi.

Si une des figurines qui était impliquée dans le Combat Héroïque charge de nouveaux ennemis, la division des combats peut être modifiée. Dès que tous les Combats Héroïques ont été résolus, reformez tous les combats au choix du joueur ayant l'initiative.

Il pourra parfois y avoir une situation où les deux adversaires déclareront un Combat Héroïque avec un **Héros** engagé dans le même combat. Lorsque cela se produit, déterminez qui fait son Combat Héroïque en premier de manière habituelle. Seul le Combat Héroïque du **Héros** ainsi choisi en premier sera maintenu - l'autre est aussitôt annulé.



*Thorin se bat contre un Gobelin solitaire, un combat qui risque d'être bien facile à gagner. A cause de cela, le joueur du Bien dépense un point de Puissance pour déclarer un Combat Héroïque. Ce combat doit être résolu en priorité.*

*Si Thorin remporte le jet de Duel et parvient à tuer le Gobelin, il pourra alors se déplacer de nouveau et même charger de nouveaux adversaires - dans ce cas, ce nouveau combat sera résolu selon l'ordre normal des combats.*

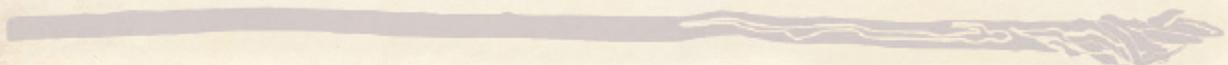


### *Actions Héroïques spécifiques*

Il y a une sélection d'Actions Héroïques qui sont utilisées seulement par certains **Héros**. Dans le profil du **Héros**, toutes les Actions Héroïques spécifiques seront listées. Ci-dessous vous trouvez ces Actions Héroïques :

#### *Résistance Héroïque (phase de Mouvement)*

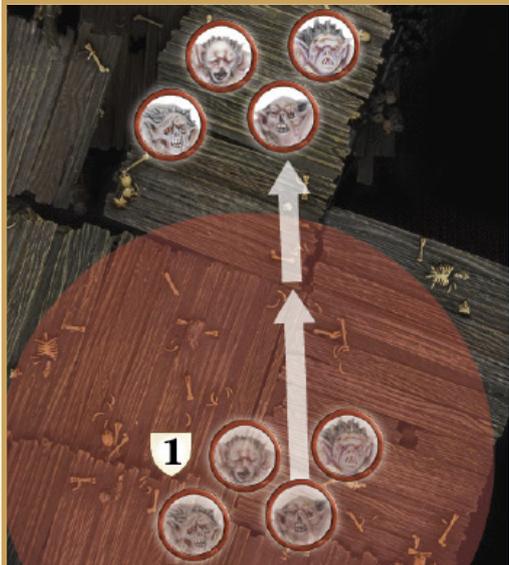
Contrairement aux autres Actions Héroïques, lorsqu'un **Héros** déclare une Résistance Héroïque, ses effets sont immédiats. Les figurines alliées qui sont à moins de 6" du **Héros** qui a déclaré la Résistance Héroïque, incluant le **Héros**, reçoivent un dé additionnel gratuit pour résister à un Pouvoir Magique pour le reste du tour. Veuillez noter que dans le cas des **Guerriers** et des **Héros** avec zéro point de volonté, cette Action Héroïque leur accorde tout de même la possibilité de résister à la magie, avec un dé. Si une figurine qui a la règle spéciale *Résistant à la Magie* lance ou est incluse dans l'aire d'une Résistance Héroïque, elle peut lancer deux dés gratuits pour résister à un pouvoir magique (un pour la règle spéciale et un pour la Résistance Héroïque). Un **Héros** qui déclare une Résistance Héroïque ne peut pas se déplacer lors de ce tour, cependant il peut faire toutes les autres actions qu'il pourrait faire normalement, comme lancer un pouvoir magique ou tirer.



### Marche Héroïque (phase de Mouvement)

Une Marche Héroïque permet à un **Héros** de couvrir une plus grande distance en ignorant le chaos autour de lui pour atteindre une position. Un **Héros** qui déclare une Marche Héroïque ajoute 3" à sa distance de mouvement s'il a le mot-clef *Infanterie* ou 5" supplémentaires s'il a le mot-clef *Cavalerie* ou la règle spéciale *Vol*. Une figurine qui utilise une Marche Héroïque ne peut pas charger pendant son mouvement.

Si un **Héros** déclare qu'il va tenter une Marche Héroïque, mais qu'il est chargé avant de le faire, la Marche Héroïque est annulée et le point de puissance perdu.



Grinnah et ses Gobelins veulent capturer les Nains aussi vite que possible. Grinnah déclare donc une Marche Héroïque - quand ils se déplacent ce tour, Grinnah et les Gobelins à moins de 6" de lui peuvent se déplacer de 5" comme d'habitude, plus 3" supplémentaires grâce à la Marche Héroïque.

#### « Marche forcée! »

Un **Héros** qui déclare la Marche Héroïque peut choisir de crier « Marche forcée! » lorsqu'il bouge et permettre à ses alliés de suivre son rythme. Dans ce cas, notez la position de départ du **Héros** et toutes les figurines alliées à moins de 6" de ce point et qui n'ont pas encore bougé peuvent ajouter 3" à leur mouvement si elles sont de l'infanterie ou 5" si elles sont de la cavalerie ou ont la règle spéciale *Vol*. Dès que le **Héros** a terminé son mouvement, les alliés affectés doivent finir leur mouvement à moins de 6" du **Héros**. Si une figurine essaie de finir à moins de 6" du **Héros** qui a déclaré la Marche, mais rate un jet (comme un test de Franchissement par exemple), elle s'arrête simplement où elle est.

Si un **Héros** crie « Marche forcée! » et s'enfuit de la table à cause d'un test de Démoralisation, ou meurt avant d'avoir fini son mouvement, alors la Marche est annulée. Veuillez noter qu'un **Héros** peut déclarer une Marche Héroïque et crier « Marche forcée! » sans nécessairement se déplacer par la suite; il est alors simplement en train de haranguer ses troupes. Ces figurines ne peuvent tout de même pas charger.

Toute figurine à portée d'une « Marche forcée! » qui choisit de ne pas se déplacer avec ses alliés ne pourra plus se déplacer du tout lors de cette phase.

Si un **Héros** qui a crié « Marche forcée! » sort de la table, alors toutes les figurines affectées doivent également sortir de la table : celles qui ne peuvent pas le faire ne peuvent pas se déplacer du tout. D'ailleurs, notez que si un **Héros** crie « Marche forcée! », les figurines à portée ne peuvent sortir de la table que si le **Héros** en sort lui-même.



### Canalisation Héroïque (phase de Mouvement)

Un **Héros** qui déclare une Canalisation Héroïque peut utiliser la version canalisée de n'importe quel pouvoir magique qu'il peut lancer lors de ce tour.



### Précision Héroïque (phase de Tir)

La Précision Héroïque permet à un **Héros** de relancer un jet raté pour les tests sur la trajectoire pour tirer lors de cette phase de tir. Un **Héros** ne peut pas utiliser la Précision Héroïque s'il est engagé au combat. Un **Héros** n'a pas besoin d'une arme de tir pour la déclarer. Cette action ne permet pas de relancer des tests de Trajectoire réussis pour atteindre une cible, ni pour déterminer qui de la monture ou du cavalier a été touché.

«*En joue!*»

Si un **Héros** qui déclare une Précision Héroïque le souhaite, il peut crier «*En joue!*» aux alliés à moins de 6" de lui, leur permettant ainsi de relancer leurs jets ratés pour les tests sur la Trajectoire pour tirer lors de ce tour.

La figurine qui déclare une Précision Héroïque et ses alliés à portée lorsqu'elle crie «*En joue!*» n'ont pas besoin de cibler la même figurine ennemie - ils peuvent choisir n'importe quelle cible viable.

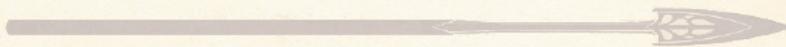


*Tauriel et ses Rangers de la Forêt-Noire sont sur le point de tirer sur des Chasseurs Orques. Comme ceux-ci sont abrités derrière un couvert, Tauriel dépense un point de Puissance pour déclarer une Précision Héroïque.*

*Quand ses alliés et elles tireront lors de ce tour, ils pourront relancer tous les tests de Trajectoires manqués.*

### *Frappe Héroïque (phase de Combat)*

Un **Héros** qui déclare une Frappe Héroïque rajoute 1D6 à sa valeur de Combat pour la durée de cette phase de combat. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Héros** et ses effets durent jusqu'à la fin du tour. Cela ne peut pas amener la valeur de Combat au-delà de 10. Veuillez noter que cet effet est appliqué avant que tous les autres effets soient pris en compte : par exemple un **Héros** qui est engagé en combat contre une Nuée de Chauves-Souris va augmenter son combat d'1D6 puis ensuite le diviser par deux à cause de la règle spéciale *Nuée Aveuglante* de la Nuée de Chauves-Souris.



### *Défense Héroïque (phase de Combat)*

Un **Héros** qui déclare une Défense Héroïque subit une blessure uniquement sur un jet qui donne un 6 naturel lors de cette phase de Combat, en ignorant tout modificateur ou effet d'attaque brutale. Si ce **Héros** ne pouvait se faire blesser que par un 6/4+, 6/5+ ou 6/6, alors les deux jets de dés doivent être des jets naturels. Veuillez noter que la monture du **Héros** n'est pas affectée par la Défense Héroïque.



### *Force Héroïque (phase de Combat)*

Un **Héros** qui déclare une Force Héroïque rajoute 1D3 à sa Force pour la durée de la phase de Combat. Cela ne peut amener la valeur de Force au-delà de 10. Veuillez noter que cet effet s'applique avant les autres modificateurs, comme le Pouvoir Magique *Affaiblissement*.



### *Défi Héroïque (phase de Combat)*

Un **Héros** qui est en contact socle à socle avec un **Héros** ennemi de même rang ou d'un rang supérieur peut déclarer un Défi Héroïque.

Si le **Héros** ennemi accepte le Défi Héroïque, toutes les autres figurines qui sont engagées dans ce com-

bat, en incluant les soutiens, ne jettent pas de dé pour le jet de Duel, n'apportent pas leur valeur de Combat au combat et ne portent pas de coup, si leur camp gagne. À partir de ce point, les deux **Héros** impliqués dans le Défi Héroïque doivent se charger mutuellement à chaque tour, et ce jusqu'au moment où un des deux **Héros** est tué, même si cela ne les force pas à déclarer un Élan Héroïque ni à dépenser des points de puissance ou de volonté pour réussir un test de Bravoure et parvenir à charger dans ce cas. Les autres figurines ne peuvent pas charger les deux **Héros**. Quel que soit le **Héros** qui tue l'autre (il doit infliger le coup fatal), il regagne 1D3 points de puissance, et cela peut l'emmener au-delà de son niveau de départ.

Si le Défi Héroïque est décliné, alors toutes les Actions Héroïques déclarées par le **Héros** qui a décliné n'affectent plus les figurines amies, jusqu'à ce que le **Héros** qui a lancé le Défi soit tué. De plus, si le Défi est rejeté, le **Héros** qui l'a décliné ne peut plus utiliser son « *Tenez-Bon!* » jusqu'à la fin de la partie.



### *Actions Héroïques uniques*

À de rares occasions, certains **Héros** spécifiques pourront avoir accès à leur propre Action Héroïque unique. Quand cela sera le cas, cela sera listé dans leur profil.



## La Volonté

Beaucoup de **Héros** de la Terre du Milieu possèdent une résolution surhumaine – une détermination qui leur permet de faire face aux plus puissants défis contre vents et marées. De plus, en Terre du Milieu, la magie et les pouvoirs des magiciens sont réels, bien que leurs effets soient subtils – seulement une réserve suffisante de Volonté peut permettre d'utiliser ces pouvoirs ou de les prévenir.

Un **Héros** peut dépenser ses points de Volonté dans trois situations :

### *Lancer un Pouvoir Magique*

Pour lancer un Pouvoir Magique, un **Héros** doit dépenser un ou plusieurs points de Volonté – le joueur décide du nombre de points de Volonté (et donc de dés) à utiliser pour parvenir à lancer le Pouvoir Magique. Veuillez noter que le joueur doit choisir combien de points de Volonté il va dépenser avant de lancer les dés.

### *Résister à la Magie*

Un **Héros** qui est victime d'un Pouvoir Magique lancé par une figurine ennemie peut tenter d'y résister en dépensant des points de Volonté.

### *Réussir un test de Bravoure*

Un **Héros** qui a tenté et raté un test de Bravoure peut dépenser des points de Volonté pour ajuster le résultat de son test. Pour chaque point de Volonté dépensé, la Bravoure du **Héros** est augmentée de 1 pour ce test. Un **Héros** peut donc dépenser un mix de points de Puissance et de Volonté pour modifier le résultat du test de Bravoure, s'il le souhaite.



*Nori veut charger le Roi Gobelin. Il possède une valeur de Bravoure de 5, ce qui est correct, mais un mauvais jet (3 et 1) lors de son test de Bravoure l'empêche de bouger. Afin de pouvoir agir tout de même, Nori dépense un point de Volonté, ce qui lui permet de réussir son test.*



## Le Destin

Les plus grands **Héros** sont capables de tromper la mort et d'ignorer des blessures qui auraient causé la mort d'un soldat de base. Pour représenter cela, certains **Héros** ont des points de Destin qui peuvent être utilisés pour prévenir des blessures.

Lorsqu'une figurine avec des points de Destin est blessée, le joueur la contrôlant peut décider de dépenser des points de Destin pour tenter de prévenir la blessure.

Retirez le point de destin utilisé et jetez 1D6. Sur un résultat de 4-6, la blessure est simplement ignorée et vous ne réduisez pas le nombre de PV restants du **Héros**.

Si le jet de Destin est raté et que le **Héros** a d'autres points de Destin restants, un autre jet de Destin peut être tenté si le joueur le souhaite - retirez de nouveau un point et faites le jet.

Les points de Destin doivent être dépensés un par un et non tous ensemble.

La Puissance peut être utilisée pour modifier le résultat du jet de Destin. Mais comme les jets de Destin sont résolus un par un, vous devez décider si vous souhaitez utiliser de la Puissance avant d'utiliser un autre point de Destin. Cela signifie que si le jet de Destin donne 3, vous devez décider si vous utilisez un point de Puissance avant de lancer un nouveau jet de Destin.

Il y a quelques règles spéciales et armes qui causent des blessures multiples (comme *Coup Puissant*, les Fléaux, etc.) ou qui tuent instantanément en ignorant le nombre de PV restants (comme la *Lame de Morgul*). Un jet de Destin réussi contre une attaque de ce type prévient de tous les dommages que le coup aurait dû causer. Par conséquent, une figurine blessée une fois par une *Lame de Morgul* doit réussir un jet de Destin... ou mourir. Une figurine qui en subit deux doit réussir deux jets, etc.

Un **Héros** peut utiliser le Destin pour annuler une blessure (quelle que soit sa nature), mais le Destin ne peut pas le sauver d'un test de Bravoure raté, même si cela signifie que la figurine doit être retirée de la partie comme perte : le sort n'est jamais favorable aux couards.



*Thorin a battu Grinnah au combat et se prépare à porter ses coups. Il obtient 1, 5 et 6 à ses jets pour Blesser, ce qui fait 2 Blessures !*

*Grinnah décide d'utiliser un point de Destin pour se prémunir de ces blessures, et obtient un 4. Il s'épargne ainsi la première Blessure, qui lui aurait d'ailleurs fait perdre 1D3 PV à cause de la règle spéciale Fléau des Gobelins de son épée, Orcrist.*

*Cependant, Grinnah n'a plus de point de Destin pour tenter de sauver la seconde Blessure du Nain. Thorin obtient un 5 et fait donc perdre 3PV au Gobelin, ce qui le tue sur le coup !*



*Kili a été touché par un Chasseur Orque et subit une Blessure. Il décide de jeter un point de Destin pour s'en prémunir et jette le dé : sur un 4+, la blessure est annulée.*

*Malheureusement, le Nain obtient un 3. Il décide alors d'utiliser un point de Puissance pour transformer ce résultat en 4, et éviter la blessure.*



# LES MONSTRES

Les règles pour les **Monstres** sont presque les mêmes que celles des autres figurines du jeu ; mais parce que les **Monstres** sont des êtres puissants, ils ont quelques règles spéciales qui les différencient des autres combattants et créatures.

## Monstres et Cavalerie

Les **Monstres** ne sont pas jetés à terre quand ils sont chargés par une figurine de **Cavalerie**. Cependant, la **Cavalerie** reçoit toujours l'Attaque supplémentaire et le bonus de charger avec une Lance de cavalerie (si le cavalier en possède une). Un **Monstre** qui a un cavalier est également considéré comme une figurine de **Cavalerie**.

## Attaques Brutales

Si un **Monstre** gagne le combat, le joueur le contrôlant peut soit résoudre les coups normalement ou bien opter pour utiliser les attaques brutales suivantes. Certains **Monstres** ont leurs propres attaques brutales uniques, qui sont listées dans leur profil. Veuillez noter que porter des attaques brutales ne compte pas comme porter des frappes classiques ; ainsi, une Règle Spéciale ou une Action Héroïque qui affecterait les frappes du **Monstre** (comme la Force Héroïque, le fait d'être bloqué, les coups spéciaux, la Lame de Morgul, etc.) n'affecteront pas les attaques brutales, à moins que cela soit précisé. Un **Monstre** qui soutient ne peut pas porter d'attaque brutale.

Un **Monstre** peut utiliser uniquement une seule attaque brutale par tour.

Dans les rares situations où il y a plusieurs **Monstres** du même camp impliqués dans un même combat et qu'ils souhaitent utiliser des attaques brutales, le joueur les contrôlant nomme un des **Monstres** et son attaque brutale en premier, puis une fois que son attaque brutale est résolue, il passe à un autre **Monstre** s'il en a encore l'opportunité.

### *Déchiqueter*

Désignez une figurine ennemie engagée dans le combat. Toutes les attaques du **Monstre** seront dirigées contre cette figurine. Lorsque vous résolvez le *Déchiqueter* contre la figurine, comparez la Force du **Monstre** à la Force de la cible au lieu de sa Défense.

### *Projeter*

Avant que les figurines ne reculent, choisissez une figurine ennemie engagée au combat, au contact socle à socle et qui a une Force inférieure à celle du **Monstre** ; et suivez les étapes suivantes :

- Jetez 1D3 et ajoutez la différence des Forces entre le **Monstre** et la cible - ceci est la distance du *Projeter*.
- Dessinez une ligne imaginaire qui passe par le centre du socle du **Monstre** et celui du socle de la cible, qui va à l'opposé du **Monstre**. Cette ligne est la direction du *Projeter*.
- Déplacez la cible de toute la distance du *Projeter* en ligne droite. Elle sera stoppée seulement par un arbre, un mur ou



*Thorin a perdu son Duel face au Roi Gobelin. Celui-ci décide d'utiliser l'Attaque Brutale Déchiqueter plutôt que de porter ses coups normalement.*

*Le Roi Gobelin va donc comparer sa Force de 5 à la Force de 4 de Thorin au lieu de sa Défense 7. Il blesse ainsi sa cible sur du 4+ au lieu de 5+.*



*Beorn a remporté son Duel contre un Orque de Gundabad et décide de Projeter sa cible au lieu de porter ses coups normalement. Il jette 1D3 et obtient 3, ce qui correspond à 2", à quoi s'ajoute la différence de Force entre les figurines - 8 pour Beorn, 4 pour l'Orque, soit 4" supplémentaires.*

*L'Orque est projeté tout droit, à 6" de Beorn, et «traverse» au passage les Orques A et B. Ils subissent chacun une touche de Force 3 et sont jetés au sol, de même que l'Elfe qui était au combat contre l'Orque B.*

*Quant à la cible originelle, elle reçoit une touche de Force 3 par figurine traversée (donc deux), plus une touche de Force 6 pour l'atterrissage - et se retrouve également au sol, si elle survit.*

obstacle similaire ou une figurine avec une Force de 6 ou plus. À la fin, la figurine est jetée à terre.

- Toutes les figurines qui ont été traversées (en incluant les figurines à terre et toute figurine qui se trouverait sous la position finale de la cible) subissent une touche de Force 3. Les figurines de **Cavalerie** subissent une touche pour la monture et une pour le cavalier. Si elles survivent, elles se retrouvent à terre. Si une figurine qui est traversée est en combat, alors toutes les figurines engagées dans ce combat subissent une touche de Force 3; de plus, celles qui ont une Force de 5 ou moins sont jetées à terre.

- La figurine projetée souffre d'une touche de Force 3 pour chaque figurine qu'elle a traversée et une touche de Force 6 supplémentaire pour l'impact final, et est jetée au sol si elle survit.

- Si la figurine projetée touche un obstacle ou une figurine avec une Force de 6 ou plus, son mouvement s'arrête immédiatement. La figurine projetée et l'obstacle ou la figurine qu'elle a touché subissent une touche de Force 6. La figurine projetée et toutes les figurines qui ont été traversées subissent une touche de Force 3 comme décrit plus haut. Bougez un peu les figurines sous la figurine projetée pour la placer à sa position finale.

- Après que le *Projeter* a été résolu, le combat est immédiatement terminé et aucun autre coup ou attaque brutale ne peut plus être porté.

### *Refouler*

Toutes les figurines ennemies engagées au combat (même les soutiens équipés de lances ou de piques) doivent reculer de 3" complets à la place de 1", dans l'ordre et la direction au choix du joueur contrôlant le **Monstre**. Les figurines peuvent toujours faire de la place pour les perdants et dans ce cas, elles sont également reculées de 3" dans la direction du choix du contrôleur du **Monstre**. Le joueur contrôlant le **Monstre** doit choisir une direction vers laquelle les figurines peuvent effectivement reculer complètement de 3" si c'est possible. Si une figurine ne peut pas reculer complètement de 3", reculez-la le plus possible : elle est jetée au sol à cet endroit. Après que le *Refouler* a été effectué, le combat se termine immédiatement et aucun autre coup ou attaque brutale ne peut être porté.

Dès que toutes les figurines ont été reculées, au lieu de porter ses coups, le **Monstre** peut se déplacer de 1D6" dans n'importe quelle direction, en incluant une nouvelle charge s'il le souhaite. Si le **Monstre** utilise son mouvement pour charger une autre figurine, il combattra encore lors de cette phase (le joueur ayant l'initiative choisira quand le combat sera résolu).

Un **Monstre** ne peut pas utiliser l'attaque brutale *Refouler* s'il a participé à un Combat Héroïque – uniquement un des deux peut être utilisé lors d'un même tour par une même figurine.



## Les Bêtes de Guerre

Une **Bête de Guerre** est un type spécial de **Monstre**, qui fonctionne différemment des trolls des cavernes, des dragons ou encore des Ombres ailées. Une **Bête de Guerre** est prévue pour être menée vers les rangs ennemis et les écraser sur son chemin.

Une **Bête de Guerre** est classifiée comme un **Monstre** dans nos règles, mais il y a un nombre d'exceptions qui s'applique sur leur mouvement, sur leur manière de combattre et comment elle interagit avec le champ de bataille; tout ceci est expliqué ici.

Une **Bête de Guerre** est composée de la bête et de son commandant. Si la **Bête de Guerre** est aussi un **Héros**, alors c'est son commandant qui est compté comme **Héros** et pas la bête elle-même. Le commandant est alors considéré comme le capitaine de la troupe, et la **Bête de Guerre** ne compte pas dans le nombre de suivants.

Une **Bête de Guerre** et toutes les figurines qui la montent réussissent automatiquement tous les tests de Bravoure liés à la démoralisation. Pour déterminer votre seuil de démoralisation, une **Bête de Guerre** comptera pour deux, un pour le commandant et un pour la bête. Vous comptez une perte à chaque mort, plus chaque figurine qui la monte.

Si une **Bête de Guerre** a également un howdah, alors certaines figurines peuvent être déployées dedans en faisant partie de la troupe de la **Bête de Guerre**. Le nombre et le type de figurines qui peuvent être déployées dans le howdah seront listés dans le profil de la **Bête de Guerre**. Si le howdah passe à 0 PV, il est détruit et toutes les figurines à l'intérieur prennent des dégâts de chute. Les survivants sont placés au sol, au contact du socle de la Bête. Les figurines ennemies ne peuvent jamais entrer dans le howdah.

Les **Bêtes de Guerre** ne peuvent pas utiliser d'attaque brutale, à moins que cela soit précisé dans leur profil, et ne peuvent pas porter d'objet.



### *Les Bêtes de Guerre et le mouvement*

Une **Bête de Guerre** ne peut pas franchir des obstacles qui font 2" de haut ou plus, ne peut pas se mettre à terre, tenter de tests de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage, ni défendre une Barrière. Une **Bête de Guerre** peut rentrer dans un terrain difficile du moment qu'elle peut y tenir, et son mouvement y sera divisé par deux. Une **Bête de Guerre** peut également se déplacer sans pénalité dans les zones aquatiques. Si elle est affectée par une Marche héroïque ou l'effet d'un Tambour de Guerre, une **Bête de Guerre** ajoute 3" à son Mouvement pour chacun.

**Bouger l'équipage** - Tous ceux qui sont dans le howdah peuvent bouger dedans comme dans un terrain dégagé, en incluant les mouvements pour monter dans les étages s'il y en a, mais elles ne peuvent pas volontairement descendre du howdah à moins d'une règle spécifique qui l'autorise. L'équipage ne peut pas se mettre à terre, et si une figurine est jetée à terre, elle doit se relever le plus vite possible. Les figurines de l'équipage qui restent stationnaires ne comptent pas comme ayant bougé même si la **Bête de Guerre** s'est déplacée.

**Le commandant** - Tant que le commandant est en vie, tout Élan ou Marche Héroïque qu'il déclare af-

fecte aussi la **Bête de Guerre**. Si le commandant est tué, alors une autre figurine du howdah prend immédiatement sa place comme meneur de la **Bête de Guerre**. Toute figurine qui mène la **Bête de Guerre** ne peut pas tirer.

Une **Bête de Guerre** ne peut bénéficier d'une Marche ou d'un Élan que s'il a été déclaré par son commandant, et ne peut pas bénéficier d'un Combat héroïque, sauf règle spéciale particulière. Quand le commandant crie «Avec Moi!» ou «Marche forcée!», mesurez depuis le socle du commandant et non de la **Bête de Guerre**.

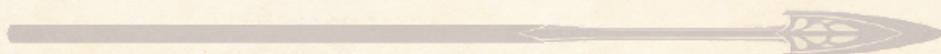


**Piétiner** - Lorsque vous souhaitez bouger une **Bête de Guerre**, pivotez son socle autour de son centre dans la direction vers laquelle vous souhaitez déplacer la figurine. Lors du pivot, la **Bête de Guerre** peut rentrer en contact à socle à socle avec les autres figurines ou des décors. Dans le cas des figurines, bougez la figurine du plus court chemin pour laisser la bête finir son pivot. Dans le cas d'un décor, décalez un peu la bête de guerre pour lui permettre de finir son pivot. Si la **Bête de Guerre** a déjà été chargée, alors elle ne peut pas piétiner ni paniquer (voir plus loin).

Dès que la **Bête de Guerre** a fini son pivot, déplacez-la de sa valeur de Mouvement en ligne droite, en ignorant les zones de contrôle ennemies. Chaque figurine qui est touchée en contact socle à socle par la **Bête de Guerre** lors de son Mouvement (et pas le pivot) subira un nombre de touches stipulé dans le profil de la **Bête de Guerre**. Pour les figurines de **Cavalerie**, le cavalier et la monture subiront les touches. Si la figurine touchée est tuée, la **Bête de Guerre** peut continuer son mouvement. Si la figurine touchée n'est pas tuée, le mouvement de la **Bête de Guerre** s'arrête immédiatement et elle combattra cette figurine pendant la phase de Combat - s'il s'agit d'une figurine ennemie. Cela ne compte pas comme une charge. Une **Bête de Guerre** affectée par une Marche Héroïque peut piétiner de manière normale.

Si une **Bête de Guerre** arrive au contact d'une figurine amie, elle peut choisir de la piétiner comme décrit précédemment ou d'arrêter son mouvement - et la figurine ne subira aucune touche. Si la **Bête de Guerre** arrive au contact d'une fortification avec une Défense de 9 ou plus, ou une autre **Bête de Guerre**, cela infligera trois touches de Force 9 à la **Bête de Guerre** et à la fortification (ou à l'autre **Bête de Guerre**).

Si une figurine ennemie charge la **Bête de Guerre** avant qu'elle ne bouge, elle ne peut plus se déplacer pour le tour et ne pourra donc pas piétiner.



## Les Bêtes de Guerre et la Magie

Les figurines avec des Pouvoirs Magiques peuvent les utiliser sur une **Bête de Guerre**, en ciblant soit la bête, soit un membre de l'équipage. Les Pouvoirs Magiques qui affectent plusieurs figurines toucheront la **Bête de Guerre** et son équipage s'ils sont à portée. Même si la bête elle-même ignore les effets des Pouvoirs Magiques comme *Immobilisation* ou *Injonction*, lorsqu'ils touchent le meneur de la **Bête de Guerre**, ces Pouvoirs permettent d'affecter indirectement la **Bête de Guerre**. Enfin, les Pouvoirs Magiques comme *Impact magique*, *Colère de la Nature* et *Appel aux Vents* ne déplacent pas la **Bête de Guerre**, et ne la jettent pas à terre. Ils infligent simplement les dégâts détaillés dans la description du pouvoir.

Si une figurine qui chevauche une **Bête de Guerre** est ciblée par un *Impact Magique*, elle subit les dommages normalement, mais n'est pas déplacée. À la place, le joueur la contrôlant jette 1D6; sur un 1-3 la figurine est jetée à terre, et sur un 4-6 la figurine est éjectée de la **Bête de Guerre** et subit les dommages liés à la chute.

## Les Bêtes de Guerre et les tirs

**Tirer sur la Bête de Guerre** - Une **Bête de Guerre** peut être visée par les tirs de manière normale, cependant, compte tenu de sa taille, le howdah n'est pas considéré comme sur la trajectoire des tirs qui ciblent la bête. Les figurines dans le howdah sont considérées comme des figurines distinctes et peuvent être ciblées séparément de la **Bête de Guerre** par les tirs ou les Pouvoirs Magiques, etc. Les engins de siège qui tirent sur les figurines du howdah et qui dévient touchent automatiquement la **Bête de Guerre**. Le howdah est toujours sur la trajectoire lorsque vous tirez sur une figurine à l'intérieur.

**Tirer depuis la Bête de Guerre** - Les figurines dans le howdah ne sont jamais considérées comme faisant partie du combat et donc peuvent tirer librement pendant la phase de Tir. Les membres de l'équipage peuvent tirer en ignorant la distance parcourue par la **Bête de Guerre** tant qu'eux-mêmes ne sont pas déplacés de plus de la moitié de leur mouvement ni n'ont escaladé un étage. La mesure de la distance et de la ligne de vue se fait depuis la figurine qui tire. Les figurines de l'équipage qui restent stationnaires ne comptent pas comme ayant bougé et n'ont donc pas de malus au tir.

## Les Bêtes de Guerre et le combat

Quand une **Bête de Guerre** est en combat, seule la Bête de Guerre elle-même est considérée comme Engagée et non le commandant. Ainsi, le commandant ne peut pas utiliser sa valeur de Combat ou sa puissance pour influencer l'issue de l'affrontement, et ne peut pas déclarer d'Action Héroïque, sauf règle spéciale particulière. Toutes les pertes causées par une **Bête de Guerre** au combat sont attribuées à la Bête de Guerre et non au commandant.



**Force irrésistible** - Si une **Bête de Guerre** termine son piétinement au contact socle à socle avec une figurine ennemie et gagne le combat qui s'ensuit, alors toutes les figurines ennemies ayant participé au combat (en incluant les **Monstres** dont la Force est égale ou inférieure à celle de la **Bête de Guerre**) sont jetées à terre.

**Objet inamovible** - Une **Bête de Guerre** ne peut pas être mise à terre, peu importe la raison, ne peut pas être projetée et ne compte jamais comme Bloquée. De plus, une **Bête de Guerre** ne recule jamais lorsqu'elle perd le combat - ce sont les gagnants qui reculent à la place. La seule exception est si une **Bête de Guerre** en affronte une autre, ou une figurine ayant la même règle (comme Smaug). Dans ce cas, la plus petite des **Bêtes de Guerre** recule. Si elles sont de même taille, sur un 1-3, la **Bête de Guerre** du joueur du Mal recule; et sur un 4-6, c'est celle du joueur du Bien.

### *Les Bêtes de Guerre et les dommages*

Si une **Bête de Guerre** est blessée, il y a un risque qu'elle panique rapidement. Si une **Bête de Guerre** est tuée, alors toutes les figurines qui la chevauchent vont subir des dommages de chute et si elles survivent, elles seront mises à terre.

Si le Howdah n'a plus de Points de Vie, il est détruit et toutes les figurines qui s'y tenaient subissent les dégâts de la chute. Celles qui survivent sont jetées au sol le plus près possible de la **Bête de Guerre**.

**Panique!** - À chaque fois qu'une **Bête de Guerre** subit une blessure, la figurine doit passer un test de Bravoure en utilisant la valeur de Bravoure de la figurine qui mène la bête (s'il n'y en a pas, la bête utilise sa propre valeur de Bravoure). Le commandant peut utiliser sa puissance et sa volonté pour augmenter le résultat de ce test de Bravoure. De la même façon, s'il n'y a plus d'équipage dans le howdah au début du mouvement de la **Bête de Guerre**, alors elle doit passer un test de Bravoure. Si le test est réussi, la **Bête de Guerre** peut agir normalement. Si le test est raté, l'adversaire peut faire bouger la **Bête de Guerre** pendant la phase de mouvement suivante de la Bête comme s'il s'agissait de sa propre figurine. Si cela emmène la **Bête de Guerre** hors de la table, alors la **Bête de Guerre** et tout l'équipage sont retirés comme pertes. Dans un tour où la **Bête de Guerre** panique, les figurines dans le howdah ne peuvent pas tirer. À la fin de la phase de mouvement, la **Bête de Guerre** retrouve ses esprits et retourne sous le contrôle du joueur la contrôlant.



# ARMES ET ÉQUIPEMENT

Jusqu'à maintenant nous n'avons fait aucune distinction sur comment les figurines étaient armées, sur quel type d'armure elles portaient ou bien quels équipements elles avaient - comme une bannière ou un cor de guerre. Il y a une énorme diversité d'armes, d'armures et d'équipements qui sont disponibles pour vos figurines et beaucoup d'eux ont un impact sur leur efficacité, leur qualité meurtrière ou leur résistance.

## Quel équipement possède une figurine ?

Chaque figurine a son équipement de base inclus dans son profil. Ici vous allez trouver une liste de toutes les armes, armures et équipements que vos figurines peuvent porter. Pour plus de confort, nous avons séparé cette section en plusieurs parties : les armes de combat, les armes spéciales, les coups spéciaux, les armes de tir, les équipements et les armures.

Parfois, il sera établi qu'une figurine porte une pièce d'équipement qui n'est pas visible sur son profil. Dans ce cas, elle bénéficiera malgré tout de cette pièce d'équipement.

## Les armes de combat

Il y a des situations dans lesquelles une figurine peut être armée avec deux armes de combat, comme une Épée et une Lance. Le joueur contrôlant la figurine devra alors déclarer quelle arme la figurine utilisera pour le combat avant que le jet de Duel ne soit lancé, à moins qu'elle ne possède une règle spéciale qui dise le contraire.

### *Les armes à une main*

Dans chaque profil, il sera stipulé quel type d'arme la figurine possède. Les armes à une main sont seulement utilisées pour le combat au corps à corps, et une figurine qui se bat avec une arme à une main suivra toutes les règles normales pour le Duel et les coups. Si une arme est listée sans être définie comme arme bâtarde ni à deux mains, alors cette arme est à une main : c'est le type par défaut.

### *Les armes bâtardes*

Une arme bâtarde peut être utilisée soit comme une arme à une main soit comme une arme à deux mains. Lorsqu'une figurine équipée d'une arme bâtarde se bat au corps à corps, le joueur la contrôlant doit décider au début du combat dans quel style la figurine va combattre.

### *Les armes à deux mains*

Une figurine utilisant une arme à deux mains au combat ne peut pas utiliser un Bouclier en même temps (elle n'a pas assez de mains!), mais elle peut porter d'autres objets (sur son dos ou dans un sac). Si une figurine n'a qu'une arme à deux mains, alors elle doit l'utiliser lorsqu'elle se bat. Une figurine utilisant une arme à deux mains au corps à corps souffre d'un malus de -1 au jet de Duel - mais lorsqu'elle porte ses coups pour Blesser



*Ce Capitaine de Minas Tirith possède une Épée, c'est une arme à une main.*



*Hurin le Grand possède une Épée Bâtarde, qui peut être utilisée à une ou deux mains selon les situations, au choix de son porteur.*



*Un Chevalier de la Tour Blanche est équipé d'une Épée à deux mains.*

avec une arme à deux mains, elle ajoute +1 à ses jets. Par conséquent, un jet qui donne 3 fera 4 et ainsi de suite. Veuillez noter que dans le cas où deux jets sont requis pour Blessier (comme 6/4+ par exemple), le bonus s'applique aux deux jets (5/3+ pour notre exemple).

### *Les coups spéciaux*

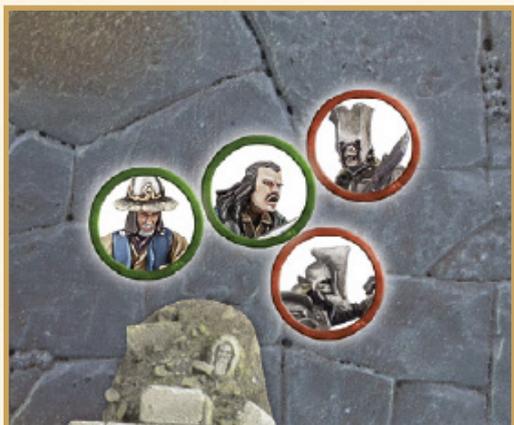
Il existe beaucoup de types différents d'armes à une main, d'armes bâtarde et d'armes à deux mains. Ils peuvent être utilisés pour faire des coups spéciaux. Regardez dans le profil de la figurine pour voir de quel type d'arme elle est équipée (Hache, Gourdin, Dague, Fléau, Marteau, Masse, Pioche, Bâton, Épée ou Fouet). Une figurine combattant avec une de ses armes peut utiliser le coup spécial correspondant (voir section Coups Spéciaux).

### *Les figurines désarmées*

Une figurine est désarmée uniquement lorsque cela est clairement indiqué dans son profil. Une figurine désarmée souffre d'un malus de -1 à ses jets de Duel et à ses jets pour Blessier.

## Les armes spéciales

Il y a quelques armes qui ont des règles particulières. Elles ne sont pas forcément plus compliquées à utiliser, mais leurs effets sont inhabituels.



*Bard est engagé au Combat contre deux Orques de Gundabad ; un Milicien de Lacville équipé d'une lance vient alors le soutenir.  
Lors du Combat, le camp du Bien va donc jeter 3 dés pour les 3 Attaques de Bard, et 1 dé pour le soutien du lancier.*

### *Les Lances*

Une figurine d'**Infanterie** qui est armée avec une Lance peut soutenir une figurine alliée, qui a un socle de la même taille ou plus petit, dans un combat de manière spéciale. Si une figurine non engagée au combat avec une Lance est au contact socle à socle avec une figurine alliée, alors elle peut apporter une unique Attaque au combat en utilisant ses valeurs de Combat et de Force.

Les figurines qui assistent une autre figurine de cette manière ne sont pas considérées comme faisant partie du combat (elles ne sont pas engagées au corps à corps) et donc ne peuvent pas être prises pour cible par les frappes adverses, ni bénéficier d'un combat héroïque, ni être jetées à terre par la **Cavalerie** qui a chargé, ni même être jetées à terre si tous les participants à un combat sont jetés au sol à cause d'une règle spéciale ou d'un Pouvoir Magique. Par contre, elles peuvent bénéficier des effets d'une Bannière alliée : en effet, si les figurines qui soutiennent ne sont pas considérées comme faisant partie du combat, au regard des bannières elles sont tout de même considérées comme impliquées dans le combat et peuvent ainsi bénéficier de ses effets.

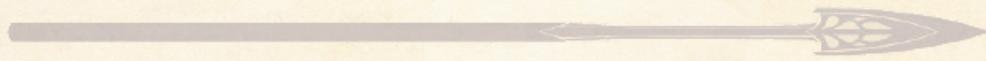
Une figurine équipée d'une Lance peut aussi l'utiliser comme simple arme à une main dans un combat, mais elle ne pourra utiliser de coup spécial. Une figurine qui a tiré lors de la phase de Tir ne peut pas supporter une figurine alliée lors de la phase de Combat. Une figurine ne peut pas soutenir si elle a été Engagée dans un Combat ce tour, sauf si elle a pu se redéplacer dans le cadre d'un Combat Héroïque.

Si la figurine qui utilise une Lance est un **Héros**, elle peut toujours utiliser des points de Puissance pour améliorer son jet de Duel et son jet pour Blessier – cependant, un **Héros** avec une Lance qui déclare une Action Héroïque pendant la phase de Combat ne peut jamais Soutenir, sous aucun prétexte. Dans un combat multiple, une figurine qui supporte un allié avec une Lance peut choisir de frapper une cible différente de la figurine qu'elle soutient.

Une figurine ne peut profiter du soutien que d'un seul lancier à la fois, et un lancier ne peut apporter son soutien qu'à une unique figurine, une seule fois par tour, même si elle se retrouve au contact d'un nouvel allié après avoir déjà Soutenu pendant la phase de Combat puis s'être déplacé. Une figurine avec une Lance peut soutenir une figurine alliée à terre, ou une figurine qui utilise une arme à deux mains ; mais une figurine à terre ne peut jamais Soutenir un allié. Un lancier peut Faire de la place pour son allié s'ils perdent le combat. Elle compte alors comme la figurine qui est autorisée à Faire de la place pour un allié.

## Les Lances de Guerre

Une Lance de Guerre suit les règles de la Lance lorsqu'elle est maniée pour une figurine d'**Infanterie** et suit les règles de la Lance de Cavalerie lorsqu'elle est maniée par une figurine de **Cavalerie**.



### Piques

Les Piques ont besoin d'être maniées à deux mains – sinon, elles suivent les mêmes règles que les Lances, avec les exceptions suivantes : une figurine armée d'une Pique peut supporter une figurine amie engagée au combat en étant au contact socle à socle avec une figurine armée d'une Pique qui est elle-même déjà au contact socle à socle avec la figurine alliée engagée au combat (il est important que les deux soutiens soient armés de Piques et non d'une Lance et d'une Pique). C'est la première exception. Comme une Pique doit être maniée à deux mains, si la figurine est équipée en sus avec un Bouclier, un Arc ou une Arbalète, alors elle subit un malus de -1 sur son jet de Duel.

Comme les figurines avec des Piques peuvent combattre en phalange sur 3 rangs, il est malheureusement très commun de bloquer ses propres figurines, étant donné qu'une seule figurine peut faire de la place pour un allié.

### Les armes de facture elfique

Les figurines utilisant des armes de facture elfique ont plus de chance de remporter le jet pour départager une égalité dans un combat. Si c'est une figurine du Bien, elle remportera sur un score qui donne 3-6 au lieu de 4-6. Si c'est une figurine du Mal, elle le remportera sur un score de 1-4 au lieu de 1-3. Si les deux camps ont des armes de facture elfique, aucun camp ne reçoit d'avantage.

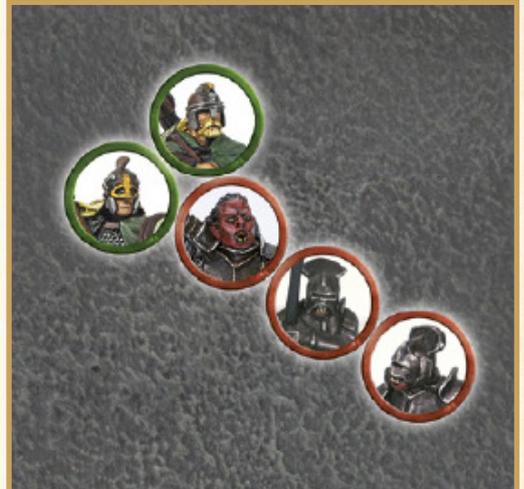
### Les armes de maître

Une figurine qui utilise une arme de maître ne souffre pas du malus de -1 sur le jet de Duel pour l'utilisation d'une arme à deux mains.

### Les Lances de Cavalerie

Une figurine de cavalerie qui a une Lance de Cavalerie reçoit un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle a chargé pendant le tour. Veuillez noter que dans le cas où deux jets sont requis pour blesser, le bonus s'applique aux deux jets. Une figurine de **Cavalerie** avec une Lance de Cavalerie obtient ce bonus même si elle a chargé une figurine de **Cavalerie**, sauf si elle a chargé à travers un terrain difficile. Dans le cas où deux jets sont requis pour blesser (comme un 6/4+), le bonus affecte les deux dés. Notez que si un bonus permet à la figurine de relancer les 1 pour Blesser ratés, cela s'applique avant le +1.

Si une figurine de **Cavalerie** avec une Lance de Cavalerie met pied à terre, ou si sa monture est tuée, elle abandonne automatiquement sa Lance de Cavalerie et devra utiliser une autre arme de base.



Un Capitaine Uruk-hai est engagé au Combat contre des Rohirrim. Comme il est soutenu par deux piquiers, le camp du Mal disposera de 4 dés lors du Combat : deux pour les 2 Attaques du Capitaine, et une pour chaque piquier.



## Les Bâtons de pouvoir

Un Bâton de pouvoir est une arme bâtarde qui permet d'utiliser le coup spécial *Matraquage* comme tous les autres Bâtons. De plus, le porteur peut dépenser un point de Volonté gratuit chaque tour, sans réduire son stock de points de Volonté.

## Les Fouets

Un Fouet compte comme une arme de Jet avec une Portée de 2" et une Force de 1.

## Changer les armes sur une figurine

Bien que toutes nos figurines soient équipées avec une arme spécifique listée dans leur profil, rien ne vous empêche d'en changer (pour l'esthétique ou pour donner un avantage à votre figurine).

Si un **Guerrier** ou un **Héros** non nommé possède une arme listée ci-dessous, alors il peut l'échanger contre une arme de la même liste pour un surcoût de 1 point pour le **Guerrier** et de 5 points pour le **Héros** :

*Hache, Gourdin, Dague, Fléau, Marteau, Masse, Pioche, Bâton, Épée*

Veillez noter que vous pouvez faire un échange d'armes, mais vous devez garder le même type d'arme (arme à une main, arme bâtarde ou arme à deux mains). Une figurine peut échanger une arme de maître ou de facture elfique, mais la nouvelle arme ne gagnera pas ces propriétés spéciales.

Les figurines qui possèdent plusieurs armes différentes doivent choisir quelle arme elles utilisent avant le début de la partie.

Si un profil de figurine liste simplement une arme sans faire mention de son type, alors le joueur est libre de choisir gratuitement un type d'arme pour cette figurine, tant que c'est bien représenté sur la figurine.

## Les Coups Spéciaux

Avant que les joueurs ne lancent leur jet de duel, ils peuvent choisir d'utiliser le coup spécial lié à leur arme. Ci-dessous vous allez trouver une liste de tous les coups spéciaux qui peuvent être utilisés et les armes qui y sont liées.

### *Balayage (Marteaux et Massues)*

Une figurine armée d'un Marteau ou d'une Massue peut opter pour un *Balayage*. Si la figurine gagne le combat, elle peut tenter de jeter à terre un adversaire de son choix au lieu de lui porter ses coups.

La figurine choisit un ennemi impliqué dans le combat. Les deux combattants jettent 1D6 et ajoutent leur Force au résultat ; la figurine effectuant le *Balayage* ajoute +1 si elle manie une arme à deux mains, et si son total est supérieur ou égal à celui de son adversaire, celui-ci est jeté à terre.

Cela peut-être une bonne stratégie dans un combat multiple, car en cas de réussite, les autres figurines alliées pourront doubler leurs Attaques pour Blesser.

### *Feinte ou Poignardage (Épées et Dagues)*

Une figurine armée d'une Dague ou d'une Épée, qui a une valeur de Combat égale ou plus élevée au début du combat que son adversaire peut choisir de faire une Feinte. Si sa valeur de Combat est plus faible, elle peut tenter un *Poignardage*.

Si elle tente une *Feinte*, elle réduit sa valeur de combat d'1D3 pour déterminer qui gagne le combat. Si elle gagne le jet de Duel, elle pourra relancer ses jets pour Blesser qui donnent 1.



Aragorn se bat contre Lurtz près de Amon Hen, et tous les deux souhaitent utiliser un coup spécial. Comme Aragorn a une meilleure valeur de Combat (6), il peut faire une Feinte, réduisant sa valeur de combat de 1D3. Il obtient un 3, ce qui le force à réduire sa valeur de Combat de 2 : il arrive à 4.

Comme Lurtz a commencé le combat avec une plus faible valeur de Combat, il ne peut pas faire de Feinte ; il peut par contre tenter un poignardage.

Si elle tente un *Poignardage* et qu'elle gagne le jet de Duel, elle pourra relancer ses jets pour Blessier qui donnent 1, mais si elle perd le combat, elle subit une touche de Force 2 immédiatement après la résolution du Combat.

Si une figurine de **Cavalerie** choisit de *Feinter* ou de *Poignarder*, seul le cavalier en subira les effets.

### Taille (Haches et Pioches)

Une figurine avec une Hache ou une Pioche peut décider de faire une *Taille*. Si son camp remporte le combat, elle augmente sa Force de 1 pour porter ses coups, mais si son camp perd le Duel, la Défense de la figurine est réduite de 1D3 pour la durée du Combat.

Si une figurine de **Cavalerie** choisit de *Tailler*, seul le cavalier en subira les effets.

### Matraquage (Gourdins et Bâtons)

Une figurine avec un Gourdin ou un Bâton peut choisir de matraquer un adversaire. Si le camp de la figurine gagne le combat, au lieu de porter ses coups, la figurine choisit un adversaire puis jette 1D6. Sur un 5+ (ou un 6 si la cible est un **Monstre**), la victime voit ses valeurs d'Attaques et de Combat être réduites à 1 et sa valeur de Tir à 6+, jusqu'à la fin du tour suivant (vous pouvez laisser un marqueur sur le personnage pour vous en souvenir).

### Moulinet (Fléaux et Fouets)

Une figurine avec un Fléau ou un Fouet peut choisir de faire un *Moulinet*. Une figurine qui exécute un *Moulinet* a une valeur de Combat de 1 pour la durée du combat. Si elle gagne, elle inflige un seul coup à chaque figurine ennemie engagée dans le combat au lieu de porter ses coups normalement.



Ce Guerrier de Numenor affronte un Troll du Mordor équipé d'une Épée et un Orque également équipé d'une Épée. Il est soutenu par Gil-Galad en personne.

L'Orque peut choisir de *Poignarder* uniquement, car sa valeur de Combat est plus faible que celle de ses adversaires; le Guerrier de Numenor également, car sa valeur de Combat est plus faible que celle du Troll.

Le Troll lui-même peut uniquement choisir de *Poignarder* s'il veut utiliser un Coup Spécial, car la valeur de Combat de Gil-Galad est supérieure à la sienne.



## Les armes de tir

Une arme de tir est utilisée pour faire des attaques à distance. Comme pour les armes de combat, elles peuvent être de toutes formes et de toutes tailles. Si une figurine possède une arme de tir, cela sera listé dans son profil. Si une figurine est équipée avec plusieurs armes de tir, le joueur contrôlant la figurine doit déclarer quelle arme est utilisée avant de faire son jet pour Toucher.

### Arcs

Le terme Arc couvre une grande gamme d'armes incluant les arcs humains, les arcs elfiques, les arcs nains et les grands arcs, mais comme ils fonctionnent tous de la même manière, nous avons un corps de règles simples pour les représenter. Les différences majeures entre eux sont leur Force et leur Portée (voir le tableau ci-contre). Une figurine peut tirer avec un Arc pendant la phase de Tir si elle n'a pas bougé plus de la moitié de son mouvement pendant la phase de Mouvement.

Tableau des Armes de Tir		
Nom	Portée	Force
Arbalète	24"	4
Arc	24"	2
Arc Court	18"	2
Arc d'Esgaroth	24"	3
Arc Elfique	24"	3
Arc Long	24"	3
Arc Long Nain	24"	2
Arc Nain	18"	3
Arc Orque	18"	2
Arc Uruk-hai	18"	3
Arme de Jet	6"	3
Fronde	12"	1
Grand Arc	24"	4
Javelot	8"	3
Sarbacane	12"	2



### *Arbalètes*

Une figurine avec une Arbalète ne peut pas tirer du tout dans un tour où elle s'est déplacée.

### *Armes de Jet*

Une figurine avec une Arme de Jet peut la lancer une fois par tour pendant la phase de Tir même si elle s'est déplacée de plus de la moitié de son Mouvement. Une figurine ne peut pas combattre avec ses Armes de Jet pendant la phase de Combat.

Une Arme de Jet peut être également utilisée lorsque son porteur charge au combat pendant la phase de Mouvement. Le joueur déplace sa figurine comme si elle chargeait l'ennemi, mais avant de la mettre au contact socle à socle, elle s'arrête à 1" de son adversaire. Si la figurine débute son mouvement dans la Zone de Contrôle d'un adversaire qu'elle cible avec une arme de jet, elle n'a pas besoin de bouger d'abord.

Elle peut alors jeter son Arme de Jet sur la cible qu'elle charge. Ce tir est résolu en utilisant les règles des tirs même si cela se passe pendant la phase de Mouvement. Les Armes de Jet lancées pendant la charge ne souffrent pas du malus de -1 pour s'être déplacé dans le même tour.

Si la cible n'est pas tuée, la figurine qui a jeté son Arme de Jet doit la charger. Si la cible est tuée, la figurine qui a jeté son Arme de Jet peut finir son Mouvement comme elle le souhaite - s'arrêter, charger une autre figurine, ou autre.

Les Armes de Jet ne comptent pas dans la Limite d'Arcs de l'armée.

Les Javelots suivent les mêmes règles que les Armes de Jet, mais ils ont un profil un peu différent.



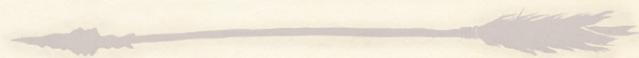
### *Sarbacanes*

Une figurine peut tirer avec une Sarbacane lors de la phase de Tir si elle n'a pas bougé plus de la moitié de son Mouvement lors de la phase de Mouvement. De plus une Sarbacane profite de la Règle Spéciale *Arme Empoisonnée*.

Les Sarbacanes ne comptent pas dans la Limite d'Arcs de l'armée.

### *Frondes*

Une figurine armée d'une Fronde peut tirer deux fois si elle n'a pas bougé lors de la phase de Mouvement ou une seule fois si elle a bougé jusqu'à la moitié de son Mouvement. Si elle a bougé plus de la moitié de son mouvement, elle ne pourra pas tirer.



## Équipement

### Bannière

Une bannière a une portée de 3", qui s'étend en aire d'effet depuis le socle de son porteur (notez que certaines bannières spéciales ont une portée différente). Dans un Combat ou un ou plusieurs alliés, supports inclus, sont dans l'aire d'effet d'une bannière, alors le Combat est affecté par la bannière. Si un Combat est affecté par une bannière, alors un seul allié dans le Combat peut relancer un simple D6 lors de son jet de Duel pour déterminer qui emporte le combat. Cette relance peut être faite après que votre adversaire ait réalisé la sienne, mais elle doit être faite avant que de la Puissance soit dépensée pour ajuster les résultats.



Il est évident que la Bannière doit être brandie pour que son effet profite aux figurines alliées à portée, donc les figurines ne profitent pas de la Bannière, ni des effets additionnels liés à cette Bannière lorsque cela s'applique, si son porteur est à terre. Cela vaut également pour les **Héros** qui « comptent comme une bannière », mais pas pour les règles qui considèrent que telles figurines alliées « considèrent tel Héros comme une bannière ». Dans ce dernier cas, le fait qu'il soit au sol n'empêche pas la relance.

Il est possible qu'un joueur relance un dé et se retrouve à gagner le combat – dans ce cas, son adversaire peut essayer d'utiliser sa propre Bannière si sa figurine est à portée. Souvenez-vous qu'une Bannière n'accorde qu'une et unique relance pour chaque combat, et si un combat est à portée de plusieurs bannières alliées, seul un dé pourra être relancé.

Une figurine qui porte une Bannière est encombrée par son poids et souffre d'un malus de -1 pour ses jets de Duel.

Si un **Guerrier** portant une Bannière se fait tuer, il peut la passer à un autre **Guerrier** allié (mais pas à un **Héros**) qui est au contact socle à socle avec lui, qui n'est pas à terre et qui n'est pas engagé au combat. Échangez les figurines si elles sont du même type de **Guerriers** ou bien trouvez une figurine adéquate. Un minimum de bon sens est requis pour déterminer quelles figurines peuvent ainsi récupérer une bannière : les **Chauves-Souris**, les **Wargs** ou les **Araignées** par exemple, ne peuvent le faire, car ils n'ont pas de mains!

### Cape Elfique

Une figurine portant une Cape Elfique profite de la règle spéciale *Discretion*.

### Tambour de guerre (X)

Au début de la phase de Mouvement, une figurine avec un Tambour de guerre peut déclarer qu'elle donne la cadence. Lorsqu'elle le fait, toutes les figurines avec les mêmes mots-clés que ceux entre parenthèses à moins de 12" du batteur peuvent ajouter 3" à leur Mouvement si elles sont de l'**Infanterie** ou 5" si elles sont de la **Cavalerie** (ou possèdent la règle *Vol*) pour le reste du tour. Cependant les figurines affectées par le Tambour de guerre ne peuvent pas charger lors de ce tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Tambour de guerre à la fois.



## Cor de guerre

Si vous avez un ou plusieurs cors de guerre sur le champ de bataille, toutes les figurines de votre armée reçoivent +1 en Bravoure. L'utilisation d'un Cor de Guerre est considérée comme une capacité Active (voir plus loin).

## L'Anneau Unique



### Porter l'Anneau

La figurine avec l'Anneau peut l'enfiler à n'importe quel moment de sa phase de Mouvement. Une figurine déjà Engagée au Combat ne peut pas enfiler l'Anneau. Une fois que l'Anneau est à son doigt, le porteur de l'Anneau devient invisible. Si une figurine qui met l'Anneau est montée, sa monture fuit automatiquement et elle devra faire un test de chute de Cavalier.

### Invisible

Tant que la figurine porte l'Anneau, elle ne peut pas être directement ciblée par un Pouvoir Magique ou un tir (et ne compte pas étant sur la Trajectoire). Le porteur de l'Anneau n'a pas de zone de contrôle tant qu'il est invisible et les figurines ennemies peuvent passer «à travers» lui; de la même façon, il peut «traverser» les figurines amies ou ennemies tant qu'il ne termine pas son Mouvement à un endroit où se trouve une autre figurine.

Si une figurine ennemie souhaite finir son mouvement là où se trouve le porteur de l'Anneau, décalez ce dernier de la distance minimale pour faire de la place à la figurine ennemie - cela peut impliquer de franchir des murets, bouger à travers les ennemis ou être poussé du haut d'une falaise! Cela ne peut être fait si la figurine Invisible est Engagée au Combat.

Si une figurine ennemie souhaite charger le porteur de l'Anneau, elle doit réussir un test de Bravoure en appliquant un malus de -1 pour chaque pouce qui la sépare du porteur de l'Anneau. Les figurines qui réussissent automatiquement leur test de Bravoure doivent quand même passer le test, car il représente le fait d'être capable de repérer le porteur de l'Anneau. Si une figurine rate ce test, elle ne peut juste pas voir la figurine Invisible, et peut tout de même poursuivre son tour normalement, sans toutefois pouvoir charger la figurine Invisible à ce tour. Pendant la phase de Combat, toute figurine engagée au corps à corps contre le porteur de l'Anneau divise par deux sa valeur de Combat pour le temps du combat. Une figurine Invisible peut toujours déclarer des Actions Héroïques, mais ne peut pas en faire profiter ses alliés en criant «Avec Moi!», «Marche forcée!» ou toute autre action impliquant des figurines alliées. Ainsi, si une figurine Invisible déclare un Combat Héroïque, ses alliés ne pourront pas se redéplacer s'il est réussi.

Aucune de ces règles ne s'applique ni à Sauron ni aux Nazgûl. Ces derniers gagnent même des bonus décrits dans leurs Règles Spéciales et dans leur règle *La Volonté du Mal*.

### Retirer l'Anneau

Si le joueur contrôlant le porteur de l'Anneau souhaite qu'il retire l'Anneau, il doit réussir un test de Bravoure. Il peut être fait à n'importe quel point de la phase de Mouvement du porteur de l'Anneau, une fois qu'il a été établi quel camp contrôle son mouvement.

Si le test est raté, le porteur de l'Anneau doit continuer à le porter jusqu'au prochain tour, où il aura une nouvelle chance de le retirer. Une figurine ne peut pas mettre l'Anneau et le retirer lors du même tour.

## La Volonté de Sauron

Si l'Anneau est déjà au doigt de la figurine, alors le joueur la contrôlant doit faire un test pour voir si le porteur peut dépasser la volonté de Sauron. Pour ce faire, il doit jeter 1D6 au début de la phase de Mouvement du porteur de l'Anneau. Si le joueur ne souhaite pas déplacer le porteur de l'Anneau, il doit quand même lancer le dé - mais il peut le faire à n'importe quel moment de la phase de Mouvement. Ce jet est fait pour le compte du porteur de l'Anneau, il est donc autorisé à utiliser sa puissance pour le modifier.

Sur un 3+, le joueur le contrôlant peut déplacer le porteur et le faire agir de manière normale.

Sur un 1 ou 2, c'est l'adversaire qui peut déplacer le porteur de l'Anneau. Quel que soit le camp qui le déplace, le porteur fait toujours partie de la même armée et toute action complexe comme tirer ou combattre reste sous le contrôle du joueur originel.

Cela signifie que lorsque l'adversaire bouge le porteur de l'Anneau, tout ce qu'il peut faire est de déplacer la figurine, incluant une charge (dans ce cas, le porteur n'a pas besoin de test de Bravoure pour charger des ennemis terrifiants). Il ne peut pas faire d'Action Héroïque ni ramasser ou lâcher des objets. Il ne peut pas être forcé à faire des actions dangereuses qui pourraient le blesser (comme sauter d'une falaise...) ou être bougé hors de table (si le scénario l'autorise). Cela représente la lutte entre le porteur de l'Anneau et la volonté de Sauron.

## Mon précieux !

Pendant une Partie Compétitive ou les parties « et si... », si le possesseur de l'Anneau est la dernière figurine en vie d'une armée et qu'il porte l'Anneau, il est retiré comme perte - son esprit tombe complètement sous le contrôle de l'Anneau. Comme les scénarios peuvent dépendre de sa survie, c'est très important.

Si le but de l'ennemi est de tuer le possesseur de l'Anneau, il est atteint s'il est la dernière figurine de son camp restante sur la table et qu'il porte l'Anneau.

Il peut avoir des situations étranges lors des Parties Compétitives ou des parties « et si... » où plusieurs figurines sur la table peuvent avoir l'Anneau Unique. Comme il n'y en a qu'un, nous avons créé un ordre de priorité lorsque le cas se produit.



La figurine positionnée le plus haut dans le classement aura alors l'Anneau :

- 1- Sauron, le Seigneur des Ténèbres
- 2- Isildur
- 3- Bilbon Sacquet de la compagnie de Thorin (ou Bilbon Sacquet Maître Cambrioleur des Survivants de Lacville)
- 4- Frodon Sacquet
- 5- Bilbon Sacquet de la Comté ou de Fondcombe
- 6- Gollum

Dans les rares situations où les deux joueurs ont une figurine avec l'Anneau du même niveau, les deux joueurs peuvent utiliser l'Anneau.



## Les armures

Porter une armure fournit un bonus en Défense à la figurine. Normalement, cela est déjà inclus dans le profil de la figurine. Cependant, parfois une figurine aura une possibilité d'acheter une meilleure armure pour un coût supplémentaire en points. Dans ce cas, vous trouverez ci-dessous leurs effets.

### *Armure*

Une figurine améliorée avec une armure ajoute 1 à sa Défense.

### *Armure lourde ou armure naine*

Une figurine qui achète une armure lourde ou une armure naine ajoute 2 à sa Défense (si elle portait déjà une armure, elle n'ajoute que 1).

### *Armure lourde naine*

Une figurine qui s'équipe d'une armure lourde naine ajoute 3 à sa Défense (si elle portait déjà une armure lourde ou une armure naine, elle n'ajoute que 1 - si elle portait déjà une armure, elle n'ajoute que 2).

Veillez noter qu'il existe d'autres types d'armures et que cette liste n'est pas exhaustive. Leurs effets sont détaillés là où elles sont listées.

### *Bouclier*

Un Bouclier augmente la valeur de Défense de 1. Si le Bouclier est déjà listé dans l'équipement de la figurine, le bonus est déjà inclus dans le profil de la figurine. Cependant, si la figurine prend un Bouclier en option, vous devez ajouter 1 à sa Défense. Les Boucliers suivent également les règles suivantes :

**Encombrant** : Si une figurine utilise son arme bâtarde à deux mains ou une arme à deux mains alors qu'elle porte un Bouclier, elle perd son bonus de +1 en Défense pour la durée du combat. Une figurine équipée d'un Arc, d'une Arbalète, d'une arme à deux mains ou d'une Pique peut porter un Bouclier, mais ne bénéficie pas du bonus de +1 en Défense.

**Se protéger derrière son Bouclier** : Avant que les joueurs ne jettent les dés pour le Duel, une figurine équipée d'un Bouclier qui est engagée en combat peut déclarer qu'elle se *Protège derrière son Bouclier*. Une figurine qui se protège derrière son Bouclier double ses Attaques pour le jet de Duel pour voir qui gagne le combat, mais elle ne gagne aucun bonus lié au type d'arme qu'elle porte (comme une arme de facture elfique). Par contre, si elle gagne le combat, elle ne pourra pas porter de coup contre son ennemi.

Dans un combat multiple, toutes les figurines alliées impliquées dans un même combat doivent également se protéger derrière leur Bouclier pour avoir le bonus. C'est-à-dire que si une ou plusieurs figurines alliées n'ont pas de Bouclier ou ne souhaitent pas se protéger derrière, aucune ne pourra se protéger derrière son Bouclier. Les figurines armées d'une Lance ou d'une Pique ne peuvent pas soutenir une figurine qui se protège derrière son Bouclier.

Les figurines qui sont à terre peuvent se protéger derrière leur Bouclier comme les autres combattants - en fait c'est même conseillé, car une figurine à terre ne peut pas porter ses coups de toute manière si elle gagne le combat! Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas se protéger derrière leur Bouclier, de même que les figurines *Immobilisées*.



# LES POUVOIRS MAGIQUES

## Utiliser des Pouvoirs Magiques

### *Qui peut utiliser les Pouvoirs Magiques ?*

Toute figurine avec des Pouvoirs Magiques listés dans son profil peut utiliser un Pouvoir Magique. Utiliser des Pouvoirs Magiques requiert également d'avoir des points de Volonté à dépenser. Donc une figurine sans point de Volonté ne pourra pas utiliser de Pouvoir Magique.

### *Quand utiliser un Pouvoir Magique ?*

Une figurine avec des Pouvoirs Magiques listés dans son profil (et qui a des points de Volonté disponibles) peut tenter d'en lancer un (et seulement un) à chaque phase de Mouvement. Elle peut utiliser le pouvoir avant de commencer à se déplacer, pendant son mouvement ou à la fin. Si une figurine avec *Vol* veut lancer un Pouvoir Magique pendant son mouvement, elle devra se poser pour le faire - ainsi, elle ne peut pas en lancer pendant qu'elle survole d'autres figurines. Un **Héros** peut même utiliser un Pouvoir Magique pendant un tour où il charge, ou même s'il ne bouge pas du tout. Une bonne tactique est de lancer un Pouvoir Magique sur la figurine que vous voulez charger ensuite, pour l'affaiblir.

Une figurine à terre, ou qui est déjà Engagée au combat, ne peut pas utiliser de Pouvoir Magique.

### *Qui peut être ciblé ?*

Il y a trois types de Pouvoirs Magiques : ceux qui ciblent une figurine particulière, ceux qui ciblent toutes les figurines à une certaine distance et ceux qui ne ciblent aucune figurine en particulier. Ce que peut cibler un Pouvoir Magique est clairement marqué dans la description du sort.

Une figurine peut être ciblée par un Pouvoir Magique même si elle est engagée au combat, à moins que les règles du Pouvoir Magique ne stipulent l'inverse.

Lorsque vous visez une figurine de **Cavalerie** avec un Pouvoir Magique qui précise que l'attaquant doit choisir entre la monture et le cavalier qui sera affecté, vous devez choisir avant de faire le jet pour le lancer.

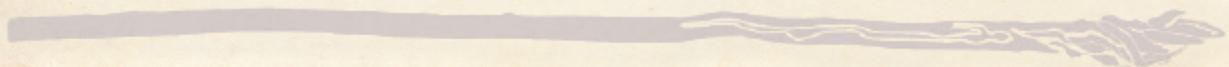
Bien qu'il soit techniquement possible pour une figurine du Bien de blesser une figurine alliée avec un Pouvoir Magique, cela doit être fait seulement dans une tentative de la sauver d'un destin bien pire.



### *Vérifier la portée et ligne de vue*

Une figurine doit avoir une ligne de vue pour cibler une figurine ennemie avec un Pouvoir Magique. Mesurez comme si vous effectuiez un tir pour savoir si la cible est à portée. La portée d'un Pouvoir Magique sera précisée dans le profil du magicien ou dans la description du sort.

Si un Pouvoir Magique cible une figurine particulière, le lanceur doit également être capable de voir la cible - utilisez la règle de la ligne de vue pour déterminer si la figurine peut voir sa cible.



## Faire un jet de lancement

Pour lancer un Pouvoir Magique avec succès, le **Héros** doit faire un test de lancement. Chaque Pouvoir Magique a une valeur de lancement (donnée avec un résultat de dé) listée dans le profil du lanceur. Le joueur contrôlant le lanceur déclare quel Pouvoir Magique le **Héros** va tenter de lancer et dépense un ou plusieurs points de Volonté. Pour chaque point de Volonté que le **Héros** dépense, il lance 1D6. Tous les dés sont jetés ensemble et si au moins un dé égale ou dépasse la valeur de lancement du sort, il est lancé avec succès – résolvez les effets comme détaillés dans la description du Pouvoir Magique.

Si aucun dé n'atteint le score de la valeur de lancement, le Pouvoir Magique n'est pas lancé et il n'y a aucun effet. Souvenez-vous, par contre, que le **Héros** qui a des points de Puissance peut les dépenser pour ajuster les jets de lancement (un point pour chaque point de Puissance dépensé). Si vous souhaitez ajuster le jet de lancement, vous devez le faire immédiatement (vous verrez plus tard que c'est très important que votre adversaire connaisse par avance le résultat final de votre jet de lancement).

## Résister à un Pouvoir Magique

Si une figurine est ciblée par un Pouvoir Magique, il y a une chance qu'elle puisse résister. Avant de résoudre les effets du Pouvoir Magique, le joueur qui contrôle la figurine ciblée doit décider si la cible dépense de la Volonté (si elle en a) pour résister au sort. Cela s'appelle un test de Résistance.

Pour chaque point de Volonté dépensé, le défenseur jette 1D6 pour résister. Si au moins un dé égale ou dépasse le meilleur dé de lancement de l'attaquant, la cible a résisté au sort et celui-ci ne produit aucun effet. Veuillez noter que le joueur doit choisir combien de points de Volonté il dépense avant de lancer le jet de Résistance. Les **Héros** peuvent choisir d'utiliser de la Puissance pour améliorer le résultat du jet de Résistance. Si, lorsque vous tentez de résister au sort, un dé qui vient d'un point de Volonté de la réserve du **Héros** donne un 6 naturel, le **Héros** récupère immédiatement ce point de Volonté. Veuillez noter que les dés conférés par la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*, par le Pouvoir *Esprit fortifié* ou l'Action Héroïque *Résistance Héroïque*, qui donneraient un 6 naturel, ne permettent pas de gagner de point de Volonté.

Si un Pouvoir Magique spécifie qu'il peut cibler un élément précis de la figurine, comme par exemple le cavalier ou la monture d'une figurine de **Cavalerie**, alors le lanceur doit choisir et annoncer quel élément il cible, et seul cet élément de la figurine pourra ensuite tenter de Résister, s'il en est capable. Certains Pouvoirs Magiques peuvent affecter des figurines indirectement – par exemple, un **Héros** peut être sur le chemin d'une figurine qui a été projetée par un *Impact Magique*. Dans la situation où une figurine est affectée indirectement par un sort, mais n'est pas la cible initiale dudit sort, elle ne peut pas tenter de résister – faites donc attention au placement de vos figurines!

## Résister aux Pouvoirs Magiques sans cible

Certains sorts ne ciblent pas de figurines ennemies; ils ciblent seulement le lanceur ou bien les figurines alliées dans un certain rayon. Les Pouvoirs Magiques qui ne ciblent aucune figurine ennemie ne peuvent pas être résistés, à moins que le contraire soit stipulé.



Frodon n'a plus de points de Volonté, car il les a dépensés pour résister aux sorts du Nazgûl. Gandalf souhaite lui en faire récupérer grâce au sort *Volonté de Fer*.

Le Magicien dépense 2 points de Volonté, et obtient un 3 et un 5 à son test de Lancement. Le Pouvoir Magique passe sur un 4+, c'est donc une réussite ! Frodon récupère donc un point de Volonté.



Gandalf essaye d'aider la Compagnie de Thorin à s'échapper de Gobelinville. Voyant que Grinnah est à portée de charge d'Ori, Gandalf tente de lui lancer le sort *Immobilisation*, qui passe sur un 3+.

Gandalf choisit Grinnah comme cible et dépense 2 points de Volonté. Il jette les dés et obtient un 1 et un 4, ce qui est assez pour réussir le lancement du Pouvoir Magique.

Grinnah, qui ne veut pas se retrouver bloqué pour un tour, tente de résister en utilisant son seul point de Volonté. Il obtient un 5 sur son test de Résistance, ce qui lui permet d'annuler les effets du sort et de se déplacer normalement et donc de charger l'infortuné Nain.

## Résister aux Pouvoirs Magiques avec de multiples cibles

Certains Pouvoirs Magiques (ou leurs versions canalisées) sont susceptibles d'affecter plusieurs ennemis (comme *Colère de la Nature*). De tels Pouvoirs Magiques ne peuvent être résistés que par une seule figurine - le joueur contrôlant les cibles peut choisir quelle figurine va essayer de résister. Décrivez sa Volonté et faites le test de Résistance comme décrit ci-dessus. Si le test de Résistance est réussi, alors le Pouvoir Magique n'a aucun effet, aucune cible n'est touchée par ses effets. S'il est raté, alors toutes les cibles sont affectées et aucune autre figurine ne peut tenter de résister.



## Durée des Pouvoirs Magiques

Chaque Pouvoir Magique a une durée, qui spécifie combien de temps le sort fait effet. Les effets du Pouvoir Magique sont automatiquement dissous si le lanceur est tué ou quitte le champ de bataille. Certains Pouvoirs Magiques ont une durée unique ou spéciale et dans ce cas, cela sera clairement marqué dans sa description. Les trois durées standards sont les suivantes :

### Instantané

Les Pouvoirs Magiques avec cette durée prennent effet immédiatement après le lancer. Résolvez immédiatement leurs effets. Généralement ce sont des sorts qui causent des dommages, comme *Trait de Ténèbres* ou *Impact Magique*.

### Temporaire

Les Pouvoirs Magiques avec cette durée restent en jeu jusqu'à la fin du tour lors duquel ils ont été lancés, comme *Immobilisation* ou *Voile des Ombres*.

### Épuisement

Les Pouvoirs Magiques avec cette durée restent en jeu jusqu'au moment précis où le lanceur tombe à 0 point de Volonté, comme *Aura de Confusion* ou *Esprit Fortifié*. Le lanceur doit donc constamment garder au moins un point de Volonté dans sa réserve pour maintenir le sort.

## *Canalisation Héroïque*

La Canalisation Héroïque est une Action Héroïque (voir section dédiée). Quand un **Héros** utilise cette action, son aura magique s'améliore et l'effet de son sort sera plus puissant (ou différent); le **Héros** bénéficiera des effets du pouvoir Canalisé au lieu de l'effet ordinaire.



## Liste des Pouvoirs Magiques

### *Affaiblissement*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. La Force de la cible est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors le lanceur doit choisir qui entre le cavalier et la monture voit sa Force réduite.

**Canalisé** : la Force de la cible est réduite de 1D3 au lieu de 1.

### *Appel aux Vents*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine ennemie à portée. La cible est repoussée de 1D6" à l'opposé du magicien en ligne droite. Si la figurine arrive au contact d'une autre figurine ou d'un décor comme une barrière, une maison ou des rochers, alors la figurine s'arrêtera à 1" de la figurine ou du décor. Dans tous les cas, la cible est jetée à terre. Si la cible est engagée au combat, les effets sont les mêmes que décrits au-dessus, mais toutes les autres figurines impliquées dans le combat sont également jetées à terre.

**Canalisé** : La cible est repoussée de 2D6".

### *Arme Brisée*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine ennemie à portée. Choisissez une pièce d'équipement de la figurine ennemie. L'équipement sélectionné est immédiatement détruit et ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie. Toutes les Règles Spéciales associées à l'équipement sont perdues. Si après la destruction d'une arme, la cible n'a plus d'autre arme restante, elle est alors considérée comme *Désarmée* pour le reste de la partie. Veuillez noter que les équipements comme les montures, les créatures vivantes ou ce qui est directement attaché à la figurine (comme les crocs, griffes, etc.), les Bâtons de pouvoir ou l'Anneau unique ne peuvent être détruits.

**Canalisé** : La cible subit en plus une touche de Force 6.

### *Aura de Confusion*

**Durée** : Épuisement

Ce pouvoir cible le lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, le lanceur et toutes les figurines alliées à moins de 6" de lui causent la *Terreur*.

**Canalisé** : La portée du pouvoir passe à 12".

### *Aura de Terreur*

**Durée** : Épuisement

Ce pouvoir affecte le lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, le lanceur cause la *Terreur*.

**Canalisé** : Les figurines souhaitant charger le lanceur alors que le pouvoir est en jeu doivent effectuer leur test de Bravoure en jetant 3D6 et en retirant le plus haut résultat.

### *Aura de Vaillance*

**Durée** : Épuisement

Ce pouvoir cible le lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, le lanceur et toutes les figurines alliées à moins de 6" du lanceur passent automatiquement tous les tests de Bravoure qu'ils sont amenés à faire.

**Canalisé** : La portée du pouvoir passe à 12".

### *Bannissement*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible un ennemi à portée. Il n'affecte que les **Esprits**. La cible perd automatiquement 1 PV, comme si elle avait été blessée au combat. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, le lanceur doit choisir qui entre le cavalier ou la monture est visé.

**Canalisé** : La cible perd 1D3 PV au lieu de 1.



### *Bénédictio des Valar*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine alliée à portée. Elle regagne un point de Destin qui a été dépensé plus tôt dans la partie. Cela ne peut pas amener les points de Destin de la figurine au-dessus de son niveau originel. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors le lanceur doit choisir qui entre le cavalier et la monture regagne un point de Destin.

**Canalisé** : La cible regagne 1D3 points de Destin.

### *Boule de Feu*

**Durée** : Instantané

Le pouvoir cible une figurine ennemie à portée. La cible subit immédiatement une touche de Force 6.

**Canalisé** : La cible souffre à la place les effets de la Règle Spéciale *Incendie*.

### *Colère de Bruinen*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte toutes les figurines ennemies à portée. Toutes les figurines ennemies à moins de 3" du lanceur sont jetées à terre. Les figurines de **Cavalerie** sont automatiquement traitées comme si elles avaient subi un Vol plané sur le tableau de chute de Cavalier - le cavalier et la monture sont jetés à terre. Toutes les figurines affectées subissent en plus une touche de Force 2 (ou de Force 8 si elles sont dans une rivière ou dans une zone aquatique).

**Canalisé** : Toutes les figurines affectées subissent en plus une touche de Force 3 après avoir été jetées à terre (ou de Force 9 si elles sont dans une rivière ou dans une zone aquatique).

## Colère de la Nature

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte toutes les figurines ennemies à portée. Toutes les figurines ennemies à moins de 3" du lanceur sont jetées à terre. Les figurines de **Cavalerie** sont automatiquement traitées comme si elles avaient fait un Vol plané du tableau de chute de Cavalier - le cavalier et la monture sont jetés à terre.

**Canalisé** : Toutes les figurines ennemies subissent en plus une touche de Force 2 après avoir été jetées à terre.

## Colère des Lames

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir affecte une figurine alliée à portée. Pendant la phase de Combat, tous les coups de la cible sont résolus avec une Force de 6, sans considération d'autres modificateurs éventuels.

**Canalisé** : Tous les coups sont résolus avec une Force 10.



## Drain de Bravoure

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine ennemie à portée. La cible réduit immédiatement sa valeur de Bravoure de 1 point pour le restant de la partie (jusqu'à un minimum 1). Ce pouvoir peut être lancé plusieurs fois sur la même figurine, en réduisant à chaque fois la valeur de Bravoure de la figurine. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors l'attaquant doit choisir qui entre le cavalier et la monture réduit sa valeur de Bravoure.

**Canalisé** : La Bravoure de la cible est réduite de 1D3.

## Éboulement

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. Ce pouvoir peut seulement être effectué sur une figurine qui se trouve dans une ruine, un bâtiment en pierre ou en briques, une grotte, un terrain rocheux ou tout autre terrain où un magicien peut faire s'effondrer des rochers sous les pieds ou au-dessus d'une figurine. La cible subit une touche de Force 5.

**Canalisé** : Toutes les figurines (alliées ou ennemies) à moins de 2" de la cible subissent également une touche de Force 5.

## Engourdissement

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. La cible est immédiatement *Engourdie*. Elle est jetée au sol et ne peut plus rien faire jusqu'à ce qu'elle récupère, incluant l'utilisation de ses compétences Actives. La cible ne jette pas de dé de Duel et perd automatiquement ses combats, à moins qu'elle soit rejointe par une figurine alliée.

À la fin du tour, le joueur contrôlant la cible doit jeter 1D6 pour chaque figurine *Engourdie*. Sur un 6, la figurine récupère et se relève. Les figurines alliées qui ont passé la phase de Combat au contact de la figurine *Engourdie* sans rien faire d'autre peuvent également essayer de raviver la victime. Vous pouvez donc ajouter 1D6 pour chaque allié. La Puissance peut être utilisée pour ajuster le résultat.

Si une figurine *Engourdie* commence son mouvement dans un décor aquatique, elle doit passer un test de Nage afin de déterminer si elle flotte ou si elle coule.

**Canalisé** : À la fin de chaque tour où la figurine est toujours *Engourdie*, elle subit une touche de Force 5.

## Esprit Fortifié

**Durée** : Épuisement

Ce pouvoir peut cibler une figurine alliée à portée. Tant que les effets sont en jeu, la cible peut jeter 2 dés supplémentaires pour résister à la Magie. Ces deux dés ne réduisent pas la Volonté de la cible et peuvent même être jetés si la cible n'a pas/plus de Volonté ou choisit de ne pas utiliser de la Volonté de sa réserve.

**Canalisé** : La cible ajoute 1 à son meilleur dé pour résister au sort.

## Frénésie (X)

**Durée** : Épuisement

Toutes les figurines avec ce Pouvoir Magique auront entre parenthèses après Frénésie les figurines qui sont affectées par le sort - par exemple, *Frénésie (Gobelin)*. Ce pouvoir affecte toutes les figurines alliées à moins de 6" du lanceur qui possèdent les mots-clefs entre parenthèses. Veuillez noter que s'il y a plusieurs mots-clefs entre parenthèses, alors les figurines doivent posséder tous les mots-clefs pour être affectées. Tant que ce pouvoir est en jeu, toutes les cibles réussiront tous les tests de Bravoure qu'elles seront amenées à passer. Dans le cas de la **Cavalerie**, avoir du bon sens est requis pour appliquer les effets. Par exemple, si un Chaman Orque du Mordor lance *Frénésie (Orque du Mordor)* et qu'un Chevaucheur de Warg est à portée du Pouvoir Magique, seul le cavalier pourra en bénéficier car seul le cavalier est un **Orque du Mordor**.

**Canalisé** : De plus, à chaque fois qu'une figurine à moins de 6" qui bénéficie des effets de la *Frénésie* subit une blessure, jetez un dé. Sur un 6, la cible ignore la blessure exactement comme si un point de Destin avait été dépensé. Ce jet doit se faire immédiatement après que la blessure a été infligée, et il peut être lancé avant que le Destin ne soit utilisé. Un **Héros** peut utiliser sa Puissance pour influencer le résultat.

## Guérison

**Durée** : Instantané

Le pouvoir cible une figurine alliée à portée. La figurine ciblée récupère immédiatement 1 PV perdu précédemment. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors le lanceur doit choisir qui entre le cavalier et la monture regagne le PV.

**Canalisé** : La cible regagne 1D3 PV perdus.



## Immobilisation/Paralysie

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. Tant que ce pouvoir est en jeu, la figurine ciblée ne peut plus bouger (sauf pour reculer si elle perd le combat), tirer, lancer un Pouvoir Magique, déclarer des Actions Héroïques, émettre son « *Tenez-bon!* », utiliser des compétences actives, ni porter ses coups si elle gagne un combat. Si la cible porte une pièce d'équipement qui possède des capacités Actives, alors elle possède toujours la pièce d'équipement, mais ne pourra plus faire usage de la capacité spéciale liée.

**Canalisé** : De plus, tant que ce pouvoir est en jeu, la cible aura ses valeurs d'Attaque et de Combat divisées par deux (arrondi au supérieur).

## Impact Magique

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine ennemie à portée. La cible est projetée de 1D6" à l'opposé du lanceur et est jetée à terre. Si la cible rentre en contact avec une autre figurine qui a une Force égale ou inférieure à 5, elle s'arrête et les deux figurines sont jetées à terre. Si la cible ou une des figurines qui est jetée à terre était engagée en combat, alors toutes les figurines participant à ce combat sont également jetées à terre. La cible subit une touche de Force 5 et toute figurine qui est jetée à terre subit une touche de Force 3. Les figurines de **Cavalerie** sont considérées comme ayant fait un Vol plané sur le tableau de chute de Cavalier.

De plus, si la cible rentre en contact avec un décor comme un obstacle (une haie, une maison ou des rochers) ou une figurine avec une Force de 6 ou plus, elle s'arrête immédiatement et est jetée à terre. Cependant la figurine de Force 6 n'est pas jetée à terre. La cible et la figurine de Force 6 subissent une touche de Force 3. Le lanceur ne pourra utiliser sa Puissance que pour améliorer le jet pour Blesser contre la cible initiale, mais pas contre les cibles indirectes.

Veuillez noter qu'une figurine *Immobilisée* (ou autre effet similaire) sera tout de même projetée par ce pouvoir.

**Canalisé** : La touche initiale sur la cible est désormais de Force 6, et les autres figurines subissent une touche de Force 4.

## Injonction/Contrainte

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. Le lanceur peut déplacer la figurine ciblée de la moitié de son mouvement. Il peut le faire même si la figurine s'est déjà déplacée pendant le tour. Elle ne peut pas être forcée à sauter, escalader, mettre pied à terre ou se coucher à terre, mais elle peut aller en terrain difficile et même charger une figurine ennemie. Aucun test de Bravoure n'est requis pour charger une figurine terrifiante. Il peut même forcer la victime (si elle n'est pas engagée au combat) à lâcher un objet (mais pas l'équipement) qu'elle portait ou bien à mettre l'Anneau unique (si elle l'a). Dès que la figurine a fini son mouvement, elle ne peut plus se déplacer du tour, quelle qu'en soit la raison.

Enfin, la cible souffre des effets du Pouvoir Magique *Immobilisation*.

**Canalisé** : De plus, tant que ce pouvoir est en jeu, la cible aura ses valeurs d'Attaque et de Combat divisées par deux et ne pourra pas porter ses coups si elle gagne le combat.

## Instiller la peur

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte toutes les figurines ennemies à portée. Chaque figurine affectée doit passer un test de Bravoure, dans un ordre défini par le lanceur. Si le test est raté, alors la figurine doit se déplacer de la totalité de son Mouvement à l'opposé du lanceur. Si la figurine arrive au contact d'une autre figurine ou d'un terrain infranchissable, alors elle s'arrête sans entrer au contact socle à socle avec. Si une figurine arrive au contact du bord de table, elle s'arrête immédiatement (cela ne force donc pas une figurine à quitter le champ de bataille, si le scénario l'autorise). Les figurines qui ratent un test de Bravoure dû à ce Pouvoir Magique ne peuvent plus se déplacer lors de ce tour, quelle qu'en soit la raison. Les figurines qui ne peuvent pas être déplacées contre leur Volonté sont insensibles à ce Pouvoir Magique.

**Canalisé** : Les tests de Bravoure causés par ce sort sont tentés en lançant 3D6 en retirant le plus haut résultat.



## Lames Enchantées

**Durée** : Temporaire

Le pouvoir affecte une figurine alliée à portée. Pendant la phase de Combat, la cible peut relancer tous ses jets pour Blesser ratés.

**Canalisé** : De plus, la cible peut ajouter 1 à tous ses jets pour Blesser. Cela peut se cumuler avec le bonus de l'arme à deux mains si elle en porte une.

### *Lumière Aveuglante*

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir cible le lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, toutes les attaques de Tir dirigées vers le lanceur ou une figurine alliée à moins de 6" de lui ne peuvent les toucher que sur un 6. De plus, toute la zone à 12" autour du lanceur est éclairée comme s'il faisait jour (dans un souterrain par exemple). Les figurines ne peuvent bénéficier des effets de ce Pouvoir Magique si elles sont séparées du lanceur par un décor infranchissable, comme un mur.

**Canalisé** : La durée devient Épuisement.

### *Malédiction*

**Durée** : Instantané

Le pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. La figurine ciblée perd 1 point de Destin. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors l'attaquant doit choisir qui entre le cavalier et la monture perd le point de Destin.

**Canalisé** : La cible perd tous ses points de Destin restants.

### *Panique*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. Ce pouvoir peut cibler seulement des figurines de **Cavalerie**. Le cavalier est immédiatement démonté et la monture fuit. Retirez la monture du jeu et jetez un dé sur le tableau de chute de Cavalier pour déterminer les effets sur le cavalier.

**Canalisé** : Le pouvoir affecte toutes les figurines ennemies à moins de 3" de la cible initiale.

### *Protection des Valar*

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir peut cibler le lanceur ou une figurine alliée à moins de 3" de lui. La cible ne peut plus être ciblée par un Pouvoir Magique ennemie ou ni par une Règle Spéciale. Les Pouvoirs Magiques & Règles Spéciales qui ne touchent pas directement la cible l'affecteront tout de même. Si le Pouvoir Magique ou la Règle Spéciale affecte plusieurs figurines, alors la cible y sera immunisée, mais pas les autres figurines.

**Canalisé** : Le pouvoir affecte toutes les figurines alliées à moins de 3" du lanceur.

### *Rage bestiale*

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir cible une figurine alliée à portée. Il peut être utilisé uniquement sur une **Chauve-souris**, un **Warg d'Infanterie** (c'est à dire non monté) ou une **Araignée** à portée. S'il est réussi, la cible augmente ses valeurs de Combat, d'Attaque, de Force et de Bravoure de 2 points jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, la cible subit une touche de Force 10.

**Canalisé** : La cible augmente ses valeurs de Combat, d'Attaque, de Force et de Bravoure de 3 points.

### *Regard de Glace*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine ennemie à portée. La cible perd 1 PV comme si elle avait été blessée au combat. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors l'attaquant doit choisir qui entre le cavalier et la monture prend la blessure. Ce pouvoir peut être utilisé même si la cible est engagée au Combat.

**Canalisé** : La Portée de ce Pouvoir Magique est augmentée de 6".

### *Secousse sismique*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée et toutes les figurines exposées sur la ligne. Dessinez une ligne de 1 mm de large qui s'étend sur 1D6" depuis la cible et dans la direction opposée au lanceur. Toutes les figurines (alliées ou ennemies) touchées sont jetées à terre et subissent une touche de Force 6. Les figurines de **Cavalerie** sont automatiquement traitées comme si elles avaient subi un Vol plané sur le tableau de chute de Cavalier. Si une figurine affectée était en combat, alors toutes les figurines du combat sont touchées par le Pouvoir Magique. Une figurine affectée peut tenter de résister de manière normale.

**Canalisé** : La ligne mesure 2D6".

### *Son Réconfortant*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine alliée à portée. La cible récupère immédiatement 1 PV, 1 point de Puissance, 1 point de Volonté et 1 point de Destin précédemment perdus pendant la partie. La cible ne souffre plus des effets de tous les Pouvoirs Magiques qu'elle souhaite.

**Canalisé** : La cible récupère tous ses PV en plus de tous les autres effets.



### *Trait de Ténèbres*

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir cible une figurine ennemie à portée. La cible subit immédiatement une touche de Force 9. Ce n'est pas un tir - ne jetez pas de dé pour Toucher ou pour les tests sur la Trajectoire. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors l'attaquant doit choisir qui entre le cavalier et la monture est touché. Ce pouvoir peut être utilisé même si la cible est engagée au Combat.

**Canalisé** : La cible perd un 1D3 PV au lieu de 1.

## Voile des Ombres

**Durée** : Temporaire

Ce pouvoir cible une figurine alliée à portée. La cible ne peut pas être directement visée par des Pouvoirs Magiques ou des tirs (et ne compte jamais comme étant Sur la trajectoire). Tant qu'elle est Invisible, elle ignore les zones de contrôle et peut se déplacer à travers les figurines alliées ou ennemies, tant qu'elle ne finit pas son mouvement sur le socle d'une autre figurine. Elle n'a plus de zone de contrôle lorsqu'elle est Invisible et les figurines ennemies peuvent bouger à travers elle. Une figurine ennemie ne peut pas finir son mouvement là où se trouve la figurine Invisible.

Si une figurine ennemie souhaite charger la cible, elle doit réussir un test de Bravoure et retirer 1 au résultat pour chaque pouce qui la sépare de la cible. Si une figurine rate ce test, elle ne peut juste pas voir la figurine Invisible, et peut tout de même poursuivre son tour normalement, sans toutefois pouvoir charger la figurine Invisible ce tour. Une figurine Invisible peut toujours déclarer des Actions Héroïques, mais ne peut pas en faire profiter ses alliés en criant « Avec Moi! », « Marche forcée! » ou toute autre action impliquant des figurines alliées. Ainsi, si une figurine Invisible déclare un Combat Héroïque, ses alliés ne pourront pas se redéplacer s'il est réussi.

Aucune de ces règles ne s'applique ni à Sauron ni aux Nazgûl, qui gagnent même des avantages comme décrits dans leurs profils ou dans la Règle Spéciale *La Volonté du Mal*. Ce Pouvoir Magique n'a aucun effet sur les **Bêtes de Guerre**.

**Canalisé** : En plus, pendant la phase de Combat, tout ennemi engagé au corps à corps avec la cible voit sa valeur de Combat divisée par deux pour la durée du combat.

## Volonté de Fer

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine alliée à portée. Le lanceur peut utiliser ce sort pour donner un point de Volonté à un **Héros** alliée à portée. La Volonté de la cible peut être augmentée au-dessus de son niveau initial et ce pouvoir peut être utilisé même si la cible n'avait pas de point de Volonté au début de la partie. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors le lanceur doit choisir qui entre le cavalier et la monture gagne le point de Volonté.

**Canalisé** : La cible gagne 1D3 points de Volonté.



## Volonté sapée

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée. La cible perd immédiatement 1D3 points de Volonté. Si la cible est une figurine de **Cavalerie**, alors l'attaquant doit choisir qui entre le cavalier et la monture perd sa Volonté.

**Canalisé** : La cible perd 1D6 points de Volonté.

## Votre Bâton est Rompu!

**Durée** : Instantané

Ce pouvoir affecte une figurine ennemie à portée qui porte un Bâton. Ce pouvoir détruit le Bâton de la figurine ciblée. Tous les avantages associés au Bâton sont immédiatement perdus (incluant le bonus de l'arme bâtarde).

**Canalisé** : La cible subit en plus une touche de Force 7.



# RÈGLES SPÉCIALES

## Règles Spéciales actives et passives

Dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu, les règles spéciales sont conçues pour illustrer au mieux les capacités et le caractère unique de chaque personnage. Elles sont insérées dans les profils des **Héros** et des **Guerriers**, parfois même associées à un équipement spécifique. Une Règle Spéciale peut soit être *Active*, soit *Passive*.

Une Règle Spéciale *Passive* conserve toujours son effet, sans se soucier de facteurs externes. Elle ne requiert pas de concentration ni d'effort particulier de la part du personnage. Par exemple, un Troll reste terrifiant quoi qu'il arrive, c'est son apparence, il n'a pas à se rendre terrifiant par la pensée ou une action spécifique (et heureusement qu'on ne lui demande pas de penser). Ainsi, une Règle Spéciale *Passive* fonctionne toujours, et ce même si la figurine en question est sous l'influence d'une capacité entravante, comme le Pouvoir Magique *Paralyse*. La *Terreur*, qu'on a déjà mentionnée, et le *Mal Ancien*, sont des exemples de règles spéciales *Passives*.

Une Règle Spéciale *Active* requiert en revanche un effort physique ou mental pour être utilisée. Sous l'influence d'une *Paralyse* ou toute autre capacité empêchant d'agir, une Règle Spéciale *Active* n'a alors plus d'effet (jusqu'à la fin du tour bien entendu). Comme exemple pour cette catégorie, on peut citer les règles *Anciens Ennemis* ou *Parade Rapide* de Rumil.



## Liste des Règles Spéciales

### *Agilité Surnaturelle* (ACTIF)

Quand une telle figurine est jetée à terre, lancez 1D6. Sur un 4+, elle se maintient debout. Si elle est montée au moment où elle se fait mettre à terre et qu'elle réussit le 4+, elle perd tout de même son cheval, mais retombe sur ses pieds. Si elle est censée subir le résultat d'un Vol Plané automatique et qu'elle réussit le 4+, alors elle perd sa monture, mais évite les autres effets.

### *Anciens Ennemis (X)* (ACTIF)

Une figurine avec cette Règle Spéciale relance les 1 pour Blesser au combat contre les figurines dotées du mot-clef adéquat (mentionné entre parenthèses à côté de la règle, dans son profil). Par exemple, une figurine avec la Règle Spéciale *Anciens Ennemis (Elfes)* obtiendra la relance des 1 pour Blesser au combat contre les **Elfes**.

### *Armes Empoisonnées* (ACTIF)

Les détenteurs d'*armes empoisonnées* doivent relancer les jets donnant 1 pour Blesser dès qu'ils s'en servent. Ces lames ou munitions spécifiques (Épée, flèches, etc.) sont indiquées clairement dans le profil du **Guerrier** ou du **Héros**.



### *Assassin* (ACTIF)

Cette figurine obtient +1 sur ses jets pour Blesser au combat quand elle frappe une figurine Bloquée. Ce bonus se cumule avec d'autres similaires, tel que l'utilisation d'une arme à deux mains.

### *Cavalier Expert* (ACTIF)

Quand il est sur sa monture, le Cavalier Expert peut relancer son dé lors des tests de Franchissement, Nage et Chute de Cavalier. Il a aussi le droit de ramasser un Objet Léger sans mettre pied à terre (voir section dédiée).

De plus, il bénéficie du +1 en Défense d'un Bouclier même s'il porte déjà un Arc. Il perd ce bonus s'il n'est plus monté.

### *Cavernicole* (ACTIF)

Une figurine *Cavernicole* ajoute 1 à tous ses jets de Franchissement, Saut et Escalade. Et elle ne subit aucune pénalité en cas de combat dans l'obscurité.

### *Charge Monstrueuse* (ACTIF)

Une telle figurine chargeant au combat gagne les bonus de Jet au sol et d'Attaque Supplémentaire (voir section Cavalerie) comme si elle était de la **Cavalerie**, avec les exceptions suivantes :

Cette figurine jette aussi à terre la **Cavalerie** et les **Monstres** chargés, tant que leur Force est inférieure à la sienne (y compris les figurines à Force 6 ou supérieure), après que les modificateurs éventuels ont été appliqués (comme une Force Héroïque). Une figurine de **Cavalerie** ainsi renversée effectue automatiquement un Vol Plané sur son test de Chute de Cavalier.

De plus, le bonus d'Attaque Supplémentaire est conservé par la créature à la *Charge Monstrueuse*, même si elle est Chargée à son tour par une figurine de **Cavalerie** ou par une figurine avec cette Règle Spéciale.

Enfin, si la créature dotée de cette règle est une monture de **Cavalerie** (une Ombre Ailée, au hasard), alors elle compte comme étant sur la Trajectoire du cavalier pour ce qui est du Tir, à la différence près que les tireurs devront obtenir un 5-6 pour atteindre le cavalier, les résultats de 1-2-3-4 touchant la monture monstrueuse.

### *Costaud* (PASSIF)

La figurine ne subit pas de -1 au jet de Duel lorsqu'elle combat avec une arme à deux mains. De plus, elle peut porter un Objet Lourd et tout de même bouger de son plein Mouvement.

### *Créature des Bois* (ACTIF)

Une figurine d'**Infanterie** dotée de cette Règle Spéciale peut se déplacer à travers les bois et les forêts considérés terrains difficiles, comme s'il s'agissait d'étendues dégagées. Notez que cela ne veut pas dire que les Créatures des Bois réussissent automatiquement les tests d'Escalade, Saut et Franchissement d'Obstacles qu'elles sont amenées à effectuer dans ces zones, ni qu'elles peuvent passer outre les troncs d'arbres, elles devront slalomer comme tout le monde.

### *Coup Puissant* (ACTIF)

Pour chaque coup porté touchant au but (non sauvé par des points de Destin) en combat rapproché, cette figurine inflige 2 Blessures au lieu d'une seule.

### *Discrétion* (PASSIF)

Une figurine discrète partiellement cachée par un décor n'est pas du tout visible par l'ennemi, sauf si celui-ci est à moins de 6". La figurine paraît en effet se fondre dans le paysage. Ainsi la *Discrétion* évite d'être pris pour cible par une charge, un tir, un Pouvoir Magique ou toute autre Règle Spéciale, tant que la ligne de vue n'est pas complètement dégagée ou que l'adversaire ne s'est pas rapproché suffisamment.

Sur une figurine de **Cavalerie**, la *Discrétion* n'a pas d'effet.

### *Émissaire du Mal* (PASSIF)

Tout ennemi présent dans un rayon de 12" autour de l'*Émissaire du Mal* subit un malus de -1 à sa valeur de Bravoure. Notez que cette pénalité n'est pas cumulable avec d'autres malus similaires comme ceux du Tambour Gobelin ou du *Mal Ancien*.

### *Fléau (X)* (ACTIF)

Les armes disposant de cette règle infligent 1D3 Blessures au lieu d'une seule, par coup touchant au but (non sauvé par du Destin), contre une race/espèce/faction bien spécifique, précisée dans la parenthèse. Ainsi, une arme dotée de la Règle Spéciale *Fléau (Orques)* inflige 1D3 Blessures au lieu d'une seule, par coup touchant au but, aux figurines ayant le mot-clef **Orque**.

### *Fléau des Rois* (ACTIF)

Cette figurine doit relancer tous ses jets pour Blesser ratés au combat.

### *Garde du Corps* (ACTIF)

Tout **Guerrier** ou **Héros** *Garde du Corps* protège automatiquement le **Héros** de plus haut rang issu de la même liste d'armée que lui (mais pas un **Héros** allié grâce à la matrice). S'il y a plusieurs **Héros** de rang similaire éligibles, alors le joueur concerné peut choisir l'un d'entre eux comme étant le meneur à protéger par tout le monde. Tant que ce **Héros** est en vie et sur la table, le possesseur de cette règle réussit automatiquement tous ses tests de Bravoure.

### *Haine (X)* (ACTIF)

Une telle figurine ajoute 1 à ses jets pour Blesser au combat contre les figurines dotées du mot-clef adéquat (mentionné entre parenthèses à côté de la règle, dans son profil). Par exemple, une figurine ayant la règle *Haine (Hommes)* ajoute 1 à ses jets pour Blesser au combat contre toutes les figurines avec le mot-clef **Homme**.



### *Héros Mythique* (PASSIF)

Une telle figurine peut dépenser 1 point de Puissance gratuit par tour, sans avoir à puiser dans sa réserve, et même si elle n'en a plus dans sa réserve.

### *Incendie* (PASSIF)

Une figurine peut se retrouver incendiée pour différentes raisons. Quand cela arrive, la figurine en feu subit immédiatement une touche de Force 9. Si elle survit, elle souffrira d'une touche de Force 5 à chaque phase de Fin de Tour jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.

Pour éteindre les flammes, la figurine doit soit se coucher et ramper de 1", soit entrer dans une étendue d'eau - alors l'*Incendie* prend subitement fin.

### *Instinct de Survie* (ACTIF)

À chaque fois que cette figurine perd 1 PV, elle doit réussir un test de Bravoure, sous peine de quitter immédiatement le champ de bataille, comptant alors comme perte. Ceci constitue une exception aux règles habituelles concernant les tests de Bravoure multiples.



### *Jet de Pierre* (ACTIF)

Si cette figurine n'a pas du tout bougé durant la phase de Mouvement, alors elle peut effectuer un tir (pendant la phase de Tir) avec la Force et la Portée précisées dans son profil.

### *La Volonté du Mal* (PASSIF)

Cette figurine perd 1 point de Volonté à la fin de chaque phase de Combat durant laquelle elle a combattu au corps à corps (une ou plusieurs fois, qu'importe). Notez que si une figurine est en contact socle à socle avec un ennemi, elle doit combattre, elle ne peut pas l'éviter.

Une fois que la figurine ayant *la Volonté du Mal* tombe à 0 de Volonté, elle est bannie et est donc retirée du jeu comme perte. Une figurine possédant cette règle spéciale ne peut pas utiliser son dernier point de Volonté pour lancer un Pouvoir Magique, et être ainsi retirée comme perte.

En outre, un possesseur de l'Anneau ayant enfilé l'Unique n'est aucunement invisible aux yeux d'une figurine disposant de *la Volonté du Mal*. Cette dernière ne perd pas de Volonté quand elle combat le porteur de l'Anneau, même si d'autres figurines ennemies participent au combat.

### *Lames des Morts* (ACTIF)

Quand une figurine ayant cette Règle Spéciale blesse au combat, elle compare sa Force à la Bravoure de la cible, plutôt qu'à la Défense comme habituellement sur le Tableau des Blessures. Cependant, aucun Coup Spécial ne peut être effectué par le détenteur de cette règle.

### *Maître Stratège* (ACTIF)

À chaque fois qu'un **Héros** ennemi tente une Action Héroïque dans un rayon de 6" autour d'un *Maître Stratège*, ce dernier a la possibilité de déclarer la même Action Héroïque gratuitement (sans dépenser de points de Puissance), et ce même s'il n'a habituellement pas accès à cette Action en particulier.

Il arrive que certaines figurines aient la Règle Spéciale *Maître Stratège*, mais avec un nombre entre crochets à côté, de type *Maître Stratège* [5+]. Dans ce cas, la capacité s'active sur un jet de 1D6, à effectuer à chaque tentative d'Action Héroïque adverse à 6" que la figurine veut copier gratuitement.

### *Mal Ancien* (PASSIF)

Tout ennemi dans un rayon de 18" autour de cette figurine subit un malus de -1 à sa valeur de Bravoure. Notez que cette pénalité n'est pas cumulable avec d'autres malus similaires comme ceux du Tambour Gobelins ou de la règle *Émissaire du Mal*.

### *Montagnard* (ACTIF)

Les figurines *Montagnardes* peuvent relancer leur jet lors de tests de Franchissement, Saut et Escalade. De plus, elles peuvent traverser sans pénalité de Mouvement les décors rocheux désignés comme terrains difficiles.

### *Mouvement Arachnéen* (ACTIF)

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut escalader toute surface, qu'importe son inclinaison. Elle peut ainsi se déplacer à pleine vitesse dans les terrains difficiles et ignore les obstacles, mis à part les étendues d'eau et les fossés ou gouffres, pour lesquels elle doit faire un test de Saut comme tout le monde. Elle doit cependant terminer son mouvement sur une surface aussi plane que possible, à un endroit où son socle tient bien en équilibre, pas d'*Araignée* finissant la tête à l'envers ou en équilibre précaire par exemple!

### *Mur de Boucliers* (ACTIF)

Si cette figurine est armée d'un Bouclier, et est en contact socle à socle avec deux figurines ou plus n'étant pas à terre et disposant elles aussi de la Règle Spéciale *Mur de Boucliers* (et de Boucliers), alors cette figurine gagne un bonus de +1 en Défense, tant qu'elle reste au contact des deux autres. Ce bonus est réservé à l'**Infanterie**.



### *Pied Léger* (ACTIF)

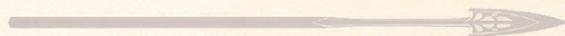
Une figurine au *Pied Léger*, disposant aussi de la Règle Spéciale *Créature des Bois*, permet à sa monture de devenir une *Créature des Bois* à son tour. Toute la figurine de **Cavalerie** traite ainsi les étendues forestières comme des terrains dégagés pour ce qui est du Mouvement.

### *Protecteur Attitré* (ACTIF)

Un *Protecteur Attitré* est assigné à la garde d'une figurine bien spécifique, mentionnée entre crochets après la Règle Spéciale. Tant que la figurine désignée est en vie, il réussit tous les tests de Bravoure qu'il est amené à effectuer.

### *Résistant à la Magie* (PASSIF)

À chaque fois que cette figurine est ciblée par un Pouvoir Magique, elle a le droit à un dé additionnel bonus pour son jet de Résistance au sort, et ce même s'il elle n'a pas/plus de points de Volonté en réserve ou qu'elle décide de ne pas en dépenser.



### *Sang & Gloire* (ACTIF)

À chaque fois que cette figurine élimine un **Héros** au combat, elle récupère un point de Puissance précédemment dépensé pendant la bataille.

### *Sans Peur* (PASSIF)

Cette figurine passe automatiquement tout test de Bravoure qu'elle est amenée à effectuer.

### *Seigneur des Chevaux* (PASSIF)

Cette figurine peut dépenser ses points de Destin pour annuler les Blessures subies par sa monture, comme si elle avait elle-même subi ces coups.

### *Terreur* (PASSIF)

Quand une figurine souhaite charger un adversaire qui cause la *Terreur* (même si cette figurine est actuellement hors de portée), elle doit d'abord, avant de faire n'importe quoi d'autre, effectuer un test de Bravoure. Si le test est réussi, la charge se passe normalement. Si le test est raté, elle n'a pas le droit de charger et reste figée sur place pour le reste du tour. Parfois, la *Terreur* est dirigée contre un certain type d'ennemi. Dans ce cas, les créatures affectées par la *Terreur* sont clairement indiquées. Typiquement, il peut y avoir une *Terreur* (**Orque**) qui ne demandera un Test de Bravoure qu'aux figurines **Orques**.

### *Tireur Expert* (ACTIF)

Une figurine dotée de cette Règle Spéciale peut faire feu deux fois pendant la phase de Tir. Ces tirs sont résolus l'un après l'autre, ce qui veut dire que le tireur a le droit de choisir deux cibles distinctes, ou une seule qu'il visera à deux reprises si un trait ne suffit pas à l'abattre.

### **Venin (ACTIF)**

Cette figurine doit relancer tous ses jets pour Blesser ratés au combat.

### **Voir à travers les Ombres (PASSIF)**

Une telle figurine n'a pas besoin de Ligne de Vue pour charger.

En outre, elle peut cibler des figurines usant de la Règle Spéciale *Discrétion* sans pénalité.

### **Vol (ACTIF)**

Cette figurine peut ignorer toutes les figurines encombrant son chemin, ainsi que les décors, en survolant les bâtiments, forêts, etc. Elle n'a pas le droit de terminer son mouvement de *Vol* à l'intérieur d'une forêt ou sur tout autre décor où son socle ne serait pas stable (pas de soucis pour des rochers plats, des collines, mais n'essayez pas de percher dangereusement votre figurine au sommet d'un arbre, d'un toit accidenté, etc.).

Quand elle vole, une figurine peut bouger de 12". Elle peut toujours choisir d'utiliser sa valeur de Mouvement normale si elle le souhaite, auquel cas elle perdra tous les bénéfices de la Règle Spéciale *Vol* décrits ici. Et si elle décide de s'aventurer dans les bois en marchant, elle ne pourra pas voler à nouveau avant d'être complètement sortie de la forêt.

Si une figurine avec *Vol* est forcée à se déplacer par une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique ennemi, elle le fera en volant et avec une valeur de Mouvement de 12", avant d'appliquer les modificateurs éventuels de cette Règle Spéciale ou de ce Pouvoir Magique.

De plus, une figurine volante a le droit de passer «au-dessus» des Zones de Contrôle ennemies, sans avoir à les charger, tant qu'elle finit son mouvement en dehors de la ou des Zone(s) de Contrôle en question.

Si une figurine avec *Vol* et un grand socle finit son mouvement au sommet d'un décor, il peut y avoir de la place pour passer dessous - les autres figurines peuvent en conséquence se déplacer sous la figurine, du moment qu'elles passent. Si une figurine ennemie passe à moins de 1" de hauteur de la figurine perchée sur le décor, alors elle devra la charger, incluant un test de Bravoure si nécessaire. Si une figurine avec *Vol* atterrit sur un décor de ce type, et qu'une figurine se trouve dessous à moins de 1", alors la figurine avec *Vol* compte comme ayant chargé.





# RÈGLES AVANCÉES

## Les zones aquatiques

Des rivières au courant rapide aux gués tranquilles, il y a beaucoup d'endroits en Terre du Milieu où des zones aquatiques peuvent jouer un rôle important dans le déroulement d'une bataille. Avant que la partie commence, s'il y a des zones aquatiques sur le champ de bataille, il vaut mieux vous mettre d'accord avec votre adversaire sur comment vous allez les traiter pendant la partie. Si tous les joueurs savent à quoi s'en tenir, ils peuvent ainsi réfléchir à la stratégie à mettre en place.

### *Eau peu profonde*

Les zones aquatiques qui représentent un risque minimal à traverser comme les ruisseaux, les gués ou les cours d'eau sont considérées comme des eaux peu profondes. Bien que cela ralentisse les figurines, il est peu probable qu'elles puissent s'y noyer. Ces zones sont considérées comme des terrains difficiles pour toutes les figurines sauf les chevaux, les wargs, la **Cavalerie** ou les **Monstres**, qui ignorent les eaux peu profondes et les traitent comme du terrain découvert. Cependant si une figurine (quel que soit son type) est à terre dans une eau peu profonde, elle doit faire un test de Nage au début de sa phase de Mouvement - jetez 1D6 et comparez le résultat avec le tableau plus bas.

### *Eau profonde*

Les eaux profondes sont des étendues d'eau où les figurines n'ont pas pied. Toute figurine qui entre dans ce type de terrain doit faire un test de Nage et doit continuer de le faire au début de chaque phase de Mouvement tant qu'elle n'a pas quitté la zone. Les figurines en eau profonde ne peuvent pas tirer. Les figurines jetées à terre dans une eau profonde doivent immédiatement faire un test de Nage, avec un malus additionnel de -1.



*Sam Gamegie a perdu son combat contre un Éclaireur Uruk-hai, et se retrouve dans la rivière lorsqu'il recule. Il doit immédiatement passer un test de Nage. Il obtient un 3, ce qui signifie qu'il ne coule pas.*

*Au début de sa prochaine phase de Mouvement, il devra tester à nouveau - s'il obtient un 6, il défiera toutes les idées reçues concernant les Hobbits et s'empressera de regagner la rive, sans aucune pénalité de Mouvement.*

Tableau de Nage	
1	<b>Noyade</b> - La figurine coule à cause du poids de son équipement, ou de son incapacité à nager. Retirez-la comme perte.
2-5	<b>Nage</b> - La figurine peut se déplacer de la moitié de son mouvement.
6	<b>Nage rapide</b> - La figurine peut se déplacer de tout son mouvement.

Note : Les figurines qui sont lourdement équipées ont plus de chance de se faire entraîner vers le fond. Les modificateurs suivants doivent être pris en compte lors du test de Nage :

- +1 si la figurine est montée,
- 1 si la figurine est équipée avec une armure lourde ou une armure naine,
- 1 si la figurine est équipée avec une armure lourde naine,
- 1 si la figurine est équipée avec un Bouclier,
- 1 si la figurine est équipée avec une Bannière.

## Porter des objets

À travers leurs quêtes et leurs batailles, nos aventuriers et combattants vont faire face à plusieurs situations où ils vont avoir besoin de porter des objets de toute taille, des échelles de sièges aux charges de démolition en passant par des clefs, des anneaux mystérieux et magiques ou même des prisonniers. Forcément, plus l'objet est lourd ou encombrant, plus la figurine devra être forte pour le porter. Les fardeaux sont divisés en trois catégories : les objets légers, les objets lourds et les autres figurines.



## Les objets légers

Les objets légers sont des petites choses que les figurines ne possèdent pas dans leur équipement - ça peut être des clefs, des anneaux, des potions ou même des armes. Quand un scénario donne comme objectif de contrôler un tel objet, cela sera clairement marqué dans ses règles spéciales - vous pouvez utiliser un token, une pièce ou autre pour le matérialiser.

Une figurine peut ramasser un objet léger en se déplaçant à son contact socle à socle. L'objet peut être passé d'une autre figurine à une autre ; bougez simplement le porteur au contact socle à socle avec l'autre figurine et déclarez que l'objet est passé au nouveau porteur. Un objet léger ne peut être déplacé et donné à une autre figurine qu'une seule fois dans une phase de Mouvement - il est donc impossible de faire une course de relais avec.

Une figurine peut seulement passer l'objet ou le lâcher (que ce soit volontaire ou non) si elle n'est pas engagée au combat. Veuillez noter que si l'objet est par terre, les figurines de **Cavalerie** doivent d'abord démonter avant de le ramasser, à moins que la figurine ne possède la règle spéciale *Cavalier Expert*. Si une figurine lâche un Objet léger, placez celui-ci au contact socle à socle de manière à ce qu'il ne se superpose au socle d'aucune figurine. Si une figurine qui porte un objet léger est tuée au combat, alors la figurine qui l'a tuée en prend immédiatement possession, si elle était au contact socle à socle de la figurine pendant le combat. Sinon, l'objet est lâché tel que décrit plus haut.

## Les objets lourds

Les objets qui sont larges ou encombrants sont considérés comme des objets lourds. Cette catégorie regroupe les échelles de siège, les charges de démolition, ou autres objets similaires. Ces objets sont assez gros pour être matérialisés directement sur le champ de bataille.

Une figurine peut porter un objet lourd en se déplaçant à son contact. Tant qu'elle le porte, sa distance maximale de Mouvement est divisée par deux. Si deux figurines ou plus portent l'objet ensemble, elles peuvent alors se déplacer sans pénalité. Veuillez noter que lorsque plusieurs figurines portent un objet lourd, elles bougent en même temps ; c'est une exception aux règles habituelles de mouvement. Un objet lourd ne peut être déplacé qu'une seule fois par tour. Les figurines qui portent un objet lourd doivent le lâcher avant de charger. Si une figurine qui porte un objet lourd est chargée, alors placez l'objet au contact socle à socle avec le porteur (là où il ne gênera pas le combat qui suivra). S'il y a deux porteurs et qu'uniquement un des deux est chargé, le second porteur prend immédiatement (et seul) la possession de l'objet.

La **Cavalerie** ne peut pas porter d'objet lourd, à moins que ce soit un allié inconscient porté comme Passager. Les **Monstres** traitent les objets lourds comme les autres figurines traitent les objets légers.

## Porter d'autres figurines

Il y a des situations où une figurine aura besoin de porter le corps d'un allié ou des prisonniers - cela est surtout le cas dans les scénarios narratifs, où il sera clairement indiqué qui peut porter qui et dans quelles conditions. Le poids de la figurine portée déterminera la manière dont elle sera traitée.

Une figurine est considérée comme un objet léger si sa valeur de Défense est égale (ou inférieure) à la moitié de la Force du porteur. Une figurine est un objet lourd si sa valeur de Défense est supérieure à la moitié de la Force de porteur.

## Passagers

Dans les moments forts d'une bataille ou lors d'une rencontre fortuite, il arrivera que des combattants veuillent monter en croupe sur la monture d'un allié.

Les règles des Passagers ne sont pas utilisées en partie compétitive, mais plutôt en partie narrative. Bien sûr, vous pouvez les intégrer dans vos propres parties.



*Frodon est pris au piège dans la toile d'Arachne, et va avoir besoin d'être transporté. Sam veut mettre son ami hors de danger, mais puisque la Défense de Frodon est supérieure à la moitié de la Force de Sam, celui-ci considérera Frodon comme un Objet Lourd.*

*Sam se déplace de 2" pour entrer en contact avec Frodon, puis le porte : il lui reste 2" de Mouvement, mais compte tenu de la pénalité, il ne pourra se déplacer que de 1" pour ce tour.*

Dans les scénarios qui autorisent une figurine à devenir le Passager d'une figurine de **Cavalerie**, remplacez la figurine pour une version plus appropriée, ou placez le Passager sur le socle de la monture.

### *Monter en croupe*

Une figurine peut monter en croupe comme Passager en se mettant en contact socle à socle avec la figurine de **Cavalerie** (ou inversement), et elle doit réussir un test de franchissement. Sur un 1, la figurine ne peut pas monter en croupe et aucune des deux figurines ne peut plus bouger lors de ce tour. Sur un 2-5, la figurine réussit à monter en croupe et les deux figurines ne peuvent plus se déplacer lors de ce tour. Sur un 6, la figurine réussit à monter en croupe et la figurine de **Cavalerie** peut continuer à se déplacer lors de ce tour, en ôtant la distance déjà parcourue ou celle que le Passager a déjà parcourue.

### *Démonter*

Un passager peut démonter à n'importe quel moment du Mouvement de la figurine de **Cavalerie** - placez-le simplement la figurine à pied au contact socle à socle avec la figurine de **Cavalerie** et terminez le mouvement de la figurine de **Cavalerie**. Par contre, la figurine qui a démonté ne peut plus bouger lors de ce tour.

### *Toucher les Passagers*

Une figurine qui est un Passager ne peut pas tirer ou combattre - mais elles peuvent être ciblées par les ennemis.

Lors d'un tir sur une figurine de **Cavalerie** portant un passager, chaque tir qui touche le cavalier peut atteindre le Passager à sa place. Jetez 1D6, sur un 1-3, le passager est touché; sur un 4-6, le cavalier est touché.

Les coups au combat peuvent être dirigés sur n'importe quelle figurine, au choix de l'attaquant.

Si le cavalier est expulsé de sa monture, tué ou démonté, le Passager est automatiquement expulsé de la monture et doit faire un test de chute de Cavalier.

## Sentinelles

Certains scénarios peuvent inclure l'utilisation de Sentinelles - ce sont des figurines qui sont complètement inconscientes que des figurines ennemies se faufilent autour d'elles et ne peuvent pas les engager au combat tant qu'elles ne les découvrent pas.

Avant chaque mouvement d'une Sentinelle, le joueur la contrôlant doit jeter 1D6 sur le tableau ci-contre et regarder comment elle peut bouger :

Si à la fin d'un tour, il y a une Sentinelle non engagée à moins de 3" d'une figurine ennemie avec une ligne de vue, alors l'alarme est sonnée.

<b>Tableau des Sentinelles</b>	
1	<b>Guet</b> - La Sentinelle fait le guet et ne peut pas se déplacer lors de ce tour.
2-3	<b>Distraction</b> - La Sentinelle a été distraite par un bruit aux alentours. Votre adversaire peut déplacer la Sentinelle jusqu'à la moitié de son Mouvement, dans la direction qu'il souhaite.
4-5	<b>Méfiance</b> - La Sentinelle se rapproche d'un endroit où elle pense avoir vu un intrus. Vous pouvez déplacer la Sentinelle jusqu'à la moitié de son Mouvement.
6	<b>Alerte</b> - La Sentinelle est convaincue d'avoir vu un intrus, et peut se déplacer de tout son Mouvement.



Si une Sentinelle est touchée (mais pas tuée) par une attaque à distance, alors elle donnera l'alerte lors de la phase de Fin de ce tour si elle n'a pas été retirée comme perte ou empêchée de le faire par un autre moyen d'ici là.

Dès que l'alarme est sonnée, toutes les Sentinelles suivent les règles normales de déplacement pour le reste de la partie.



# ENGINS DE SIÈGE

Un **Engin de Siège** possède un profil, comme les **Guerriers**, **Héros** ou les **Monstres**. Certaines valeurs d'un profil ordinaire ne sont pas appropriées à un assemblage imposant et inanimé fait de métal et de bois, et cela se reflète dans le faible nombre de caractéristiques dans un profil d'un **Engin de Siège**.

Exemple :

Machine de siège	F	D	PV
Trébuchet	(10)	10	3

Un **Engin de Siège** comprend aussi une équipe de Servants spécifiée dans son profil – ce sont des combattants qui ont été spécialement entraînés pour les utiliser. L'Engin ne peut acquérir que les améliorations listées dans son profil (s'il y en a). Les Servants ont leur propre profil – les Servants ne peuvent pas se déplacer à plus de 6" de leur **Engin de Siège** à moins qu'il ne soit détruit.

## *Vétérans de siège*

De plus, un des Servants de l'**Engin de Siège** est promu Vétéran de siège. Un Vétéran de siège a exactement le même profil que les autres Servants, mais en plus il possède un point de Puissance, Volonté et Destin, et remplace le mot-clef **Guerrier** par le mot-clef **Héros**. Contrairement aux autres **Héros**, il peut utiliser sa Puissance pour influencer les dés pour toucher, pour dévier et pour blesser de son **Engin de Siège**.

## *Déplacer l'Engin de Siège*

Un **Engin de Siège** ne peut pas se déplacer par lui-même, mais peut être déplacé par ses Servants ou des alliés. Trois figurines peuvent bouger l'**Engin de Siège** du maximum de leur propre distance de Mouvement, à condition que les trois figurines aient commencé leur phase de Mouvement au contact de l'**Engin de Siège** et restent à son contact pendant tout leur mouvement. L'**Engin de Siège** est toujours déplacé en fonction de la figurine la plus lente. Deux figurines peuvent porter un **Engin de Siège**, mais seulement jusqu'à la moitié de leur Mouvement. Une figurine seule ne peut pas porter un **Engin de Siège**. Un **Monstre** compte comme trois figurines pour porter un **Engin de Siège**. Un **Engin de Siège** ne peut pas être déplacé à travers un terrain difficile ni franchir un obstacle.



### *Tirer avec un Engin de Siège*

Un **Engin de Siège** peut tirer une fois chaque tour (cela compte comme une attaque de Tir) tant qu'il n'a pas été déplacé et que deux Servants à pied, non engagés et debout sont à son contact. S'il y a moins de Servants ou qu'ils sont engagés en combat, alors l'**Engin de Siège** ne peut pas tirer. D'autres figurines peuvent aider les Servants, mais toute figurine qui le fait rendra l'**Engin de Siège** moins précis comme décrit dans les règles des *Servants inexpérimentés*. Les figurines qui sont dans l'incapacité de bouger pour quelle que soit la raison (comme être sous l'effet d'une *Paralysie*) ne peuvent pas tirer ni aider à tirer avec l'**Engin de Siège**. La Ligne de vue peut être déterminée par n'importe quel membre de l'équipage.



Un **Engin de Siège** est toujours défini comme *Grand* ou *Petit* – cela sera spécifié dans son profil. Un petit Engin de Siège n'a besoin que d'un seul Servant pour faire feu.

Tous les **Engins de Siège** ont une portée de 48'', à moins que le contraire soit stipulé dans leurs profils. Lorsque vous faites feu avec un **Engin de Siège**, vous visez une figurine ou un point d'une fortification.

Vous jetez pour Toucher comme en temps normal, en utilisant la valeur de Tir des Servants. S'il y a des différences de valeur de Tir parmi les Servants, la valeur la plus haute est toujours utilisée, tant que la figurine n'est pas engagée au Combat. Si le jet pour Toucher est raté, le projectile rate sa cible et le tir est raté. Si le tir touche, référez-vous au Tableau des Cibles. Jetez un dé sur le tableau de Déviation si vous visiez une cible du champ de bataille; si vous visiez une cible de siège, ne jetez pas un dé sur le tableau de Déviation. Veuillez noter que si une figurine engagée au Combat est touchée par un **Engin de Siège**, alors vous devrez déterminer quelle figurine dans le combat a été touchée par le tir initial, comme lors d'un tir classique dans un combat.



### *Tir de Volée*

Un **Engin de Siège** qui est une catapulte ou un trébuchet tire de Volée. Cela lui permet de tirer sur des cibles que ses Servants ne voient pas, tant qu'une figurine alliée voit la cible et qu'elle est à portée de l'**Engin de Siège**. Le tir peut également Dévier sur des figurines sur lesquelles personne n'avait de Ligne de Vue. Les autres **Engins de Siège** tels que les balistes ne peuvent pas tirer en Volée, à moins que le contraire soit stipulé dans leur profil. Les figurines qui tirent en Volée ne font pas de tests sur la Trajectoire pour les figurines, les décors ou les obstacles sur la trajectoire du tir. Cependant, comme le tir vient d'en haut, du bon sens est nécessaire pour déterminer les jets sur la trajectoire. En effet quelque chose qui est bien plus grand que la cible et qui se trouve au-dessus d'elle quand le tir redescendra peut être sur la trajectoire. Cela peut être des branches, des ponts, des rochers sortant d'une falaise, des toits ou des corniches, ou encore le Howdah d'une **Bête de Guerre**!

## Cibles de champ de batailles ou de siège

Toute cible d'un tir d'**Engin de Siège** est soit une cible de champ de bataille ou de siège (voir tableau ci-contre). Les cibles de champ de bataille sont des choses qui se déplacent rapidement ou sont petites, alors que les cibles de siège sont grosses et immobiles. Le Tableau reprend les différents types de figurines et décors que l'on retrouve régulièrement dans nos parties. Si vous jouez avec des décors particuliers, vous devez votre mettre d'accord avec votre adversaire avant la partie sur comment ils sont considérés.

Tableau des Cibles	
Champ de Bataille	Siège
Figurines d' <b>Infanterie</b> , de <b>Cavalerie</b> , <b>Monstres</b>	Grandes portes, portails
Petits <b>Engins de Siège</b>	Mûmakil & Howdah
Portes	Maisons, Bateaux
Bêtes de Gorgoroth & Howdah	Grands <b>Engins de Siège</b>

Dès que vous avez choisi votre cible, jetez un dé pour Toucher. Si vous tirez sur une cible de siège, le tir va soit toucher soit rater.

Si vous tirez sur une cible de champ de bataille, il y a une chance que le tir rate sa cible, mais touche quelque chose d'autre près de la cible. Jetez un dé sur le tableau de Déviation et suivez le résultat.

### Alliés à proximité et sur la trajectoire

Un **Engin de Siège** qui bénéficie du tir de Volée ne fait pas de jet sur la Trajectoire pour les figurines qui se trouvent entre l'**Engin de Siège** et la cible.

Les autres **Engins de Siège** peuvent avoir besoin de faire des tests sur la Trajectoire. Après avoir fait votre jet de Déviation et déterminé la victime de votre tir, vérifiez ce qui se trouve sur la trajectoire du tir.

Bien qu'il y ait de très fortes chances que l'**Engin de Siège** rate sa cible initiale et touche à la place une figurine alliée, un **Engin de Siège** du Bien peut toujours tirer malgré ce risque à la Déviation, sauf si l'aire d'effet du tir sur la cible initiale inclut un allié. Cela est une exception à la règle qui veut que les figurines de Bien ne risquent jamais la vie de leurs alliés. Veuillez noter qu'une figurine du Bien ne peut pas tirer avec un **Engin de Siège** si une figurine alliée est sur la trajectoire.



Un Trébuchet du Gondor participe à la défense de Minas Tirith face à une bande d'Orques du Mordor. Le Trébuchet choisit une figurine comme cible et jette pour Toucher, obtenant un 5 : une touche !

Comme les figurines d'Infanterie sont des cibles de champ de bataille, il faut maintenant faire un test de Déviation. Le joueur du Bien obtient un 6, donc le guerrier Orque subit une touche de Force 10 et est jeté au sol.

Tableau de Déviation	
D6	Résultat
1	<b>Tir manqué</b> - Votre adversaire peut choisir une cible de Champ de Bataille ou de Siège vous appartenant à moins de 6" de la cible initiale comme nouvelle cible. S'il n'y a pas d'autre alternative à moins de 6" ou si le joueur ne veut pas choisir une autre cible, le tir rate complètement.
2-5	<b>Légère déviation</b> - Votre adversaire peut choisir une autre cible de champ de bataille lui appartenant à moins de 6" de la cible initiale comme nouvelle cible (tant que l' <b>Engin de Siège</b> a une Ligne de vue sur la nouvelle cible, mais même si la nouvelle cible est hors de portée) ou garder la cible originelle.
6	<b>Tir parfait</b> - Le tir arrive exactement sur la cible.

### Jets pour Blessier

Une fois que la déviation a été résolue et que la cible du tir original est déterminée, jetez un dé pour Blessier de manière normale en utilisant la Force de l'**Engin de Siège** contre la Défense de la cible.

Toute cible du champ de bataille touchée par un **Engin de Siège** est jetée à terre et tuée si elle est blessée (sans considération de son nombre de PV restants). Une figurine peut utiliser son Destin pour prévenir les blessures - notez qu'un simple jet de Destin réussi prévient toutes les blessures causées par l'**Engin de Siège**.

La seule exception à cette mort instantanée concerne les figurines avec une Défense de 10 ou 10+PV sur leur profil au début de partie – un tir qui Blesse contre une telle cible causera un nombre de blessures égal à la moitié de ses PV arrondis au supérieur au lieu de la mort instantanée.

Veillez noter que si une figurine de **Cavalerie** est touchée, le cavalier, la monture et le Passager sont tous touchés et jetés à terre – vous devez jeter un dé pour Blesser pour chacun d'entre eux.

### *Blessures aux figurines aux alentours*

Toutes figurines aux alentours de la cible touchée par l'**Engin de Siège** peuvent être en danger. Regardez dans les règles spéciales de l'**Engin de Siège** pour avoir les détails spécifiques.

### *Servants d'Engin de Siège*

Un Servant d'**Engin de Siège** peut utiliser n'importe quel **Engin de Siège** que votre armée peut recruter. Par exemple, un Servant d'une catapulte de guerre du Mordor peut opérer aussi efficacement sur une



baliste du Mordor, mais pas sur une baliste de siège Uruk-hai. S'il tente d'opérer sur une autre machine, il comptera comme un *Servant inexpérimenté*. Un Servant ne peut opérer que sur un seul **Engin de Siège** par tour.

Quand vous déployez votre **Engin de Siège**, ses Servants doivent être placés à son contact.

### *Servants inexpérimentés*

Un **Engin de Siège** qui est opéré par plus de *Servants inexpérimentés* que de Servants entraînés touchera sa cible seulement sur un 6. Notez que seuls les Vétérans de Siège et les Capitaines Ingénieurs peuvent utiliser leur Puissance pour influencer les jets pour Toucher, pour Blesser ou de Déviation effectuée par l'**Engin de Siège**. Un servant inexpérimenté ne peut jamais utiliser sa valeur de tir pour utiliser l'arme de siège, même si elle est meilleure que celle des servants de base. Aucune figurine ne peut manier un **Engin de Siège** ennemi.

### *Tests de Bravoure*

L'**Engin de Siège** en soi n'a pas besoin de faire des tests de Bravoure (et ne compte pas comme « figurine » pour calculer la taille de votre armée ou le seuil de Démoralisation). Les Servants d'un **Engin de Siège** passent leurs tests de Bravoure de manière normale et comptent dans la taille de votre force.

### *Attaquer un Engin de Siège*

Un **Engin de Siège** peut être ciblé au tir de manière normale. S'il est réduit à 0 PV, l'Engin devient inopérant pour le reste de la partie – retirez-le simplement de la table. Les Servants peuvent désormais agir normalement jusqu'à la fin de la partie.

Si une figurine ennemie passe un tour complet en contact socle à socle avec un **Engin de Siège** sans rien faire d'autre (comme tirer, lancer un sort ou combattre), l'**Engin de Siège** devient automatiquement inopérant, comme décrit précédemment.

Un **Engin de Siège** n'a pas de Zone de Contrôle et ne peut jamais être mis à terre pour aucune raison.

Un **Engin de Siège** compte comme ayant une Force de 6 pour les effets de l'*Impact magique* ou effets similaires.

### *Déployer un Engin de Siège*

Dans les parties compétitives, un **Engin de Siège** ne suit pas les règles habituelles de déploiement. À la place, il est toujours déployé à moins de 6" du bord de table du joueur, sans prendre en compte le scénario.

Dans les scénarios où les figurines rentrent par un bord de table avec la règle spéciale *Maelström de bataille*, les deux joueurs jettent un dé pour déterminer leur bord de table pour pouvoir déployer leurs **Engins de Siège**. Le joueur ayant le plus haut résultat peut choisir son bord de table (son adversaire aura automatiquement le bord opposé) et déploie immédiatement ses **Engins de Siège**. Son adversaire déploiera les siens ensuite. Dans cette situation, les **Engins de Siège** ne comptent pas comme s'étant déplacés au premier tour.

Si un seul joueur a des **Engins de Siège**, il gagne automatiquement ce jet de dé.

Un **Engin de Siège** ne peut pas tenir un objectif dans les scénarios qui nécessitent d'être à une certaine distance d'un objectif.



## Améliorations des Engins de Siège

### *Troll*

Un **Engin de Siège** qui a un Troll comme Servant peut relancer le jet pour Toucher et le jet de Déviation tant que le Troll est au contact socle à socle avec l'**Engin de Siège** et n'est pas engagé au combat. Le Troll ne compte pas dans le nombre minimum de Servants pour opérer l'**Engin de Siège**, donc vous devez avoir au moins deux autres Servants pour actionner l'**Engin de Siège**. Le Troll suit le profil correspondant à celui de son armée, mais ne peut pas acheter d'option. Seul un Troll peut être rattaché à un **Engin de Siège**.



### *Capitaine ingénieur*

Si vous choisissez cette option, remplacez le Vétéran de siège par un Capitaine de l'armée correspondante. Vous devez choisir une figurine adéquate pour cela. Les Capitaines ingénieurs ont tous les équipements habituels qu'un Capitaine aurait et peuvent même acheter des options, en dehors d'une monture. Ils auront également le mot-clé **Héros** et compteront comme des Héros communs. Contrairement aux autres **Héros**, les capitaines ingénieurs peuvent utiliser leur Puissance pour influencer les jets pour Toucher, Blesser ou Dévier de leur **Engin de Siège**. Un seul Capitaine ingénieur peut être rattaché à un **Engin de Siège**, et il ne peut avoir que des Servants dans sa troupe.

## Munitions enflammées

Si l'**Engin de Siège** touche une cible de siège, le joueur qui tire peut relancer les jets pour Blessé donnant 1.

## Têtes coupées

L'**Engin de Siège** peut choisir entre tirer normalement ou tirer un ensemble de têtes coupées. Si les têtes coupées sont tirées sur des cibles de champ de bataille, ignorez la Force de l'**Engin de Siège** et à la place, la cible initiale et toutes les figurines à moins de 2" d'elle subissent une touche de Force 3. Ce tir ne met pas à terre les figurines et n'inflige au maximum qu'une blessure. Toutes les figurines ennemies touchées doivent passer immédiatement un test de Bravoure. Si elles le ratent, elles sont retirées comme pertes.

## Construction supérieure

Cet *Engin de Siège* est une merveille de construction lui permettant de tirer plus loin. La portée de l'**Engin de Siège** est augmentée de 12".

## Rechargement rapide

Lorsque vous tirez avec un **Engin de Siège** avec cette amélioration, le joueur qui tire jette 2D6 au lieu d'un et choisit le plus haut résultat pour déterminer le nombre de tirs.



Ici, l'Uruk-hai veut faire sauter les portes avec une charge de démolition. Une fois qu'il a posé la charge, il s'éloigne rapidement avant qu'un berserker portant une torche enflammée tente de la faire détoner.

Il passe avec succès un test de Bravoure, puis jette un dé sur le tableau de Détonation pour voir ce qui se produit.

## Charges de démolition

Les charges de démolitions sont des armes de siège mortelles, mais imprévisibles. Seules les figurines de l'armée qui a accès aux charges de démolition peuvent les porter.

### Déplacer la charge

Une charge de démolition est un Objet lourd et ne peut pas être portée par des figurines de **Cavalerie**.

### Allumer la charge

Pour utiliser une charge de démolition, celle-ci doit être lâchée. Une figurine avec une torche qui est à son contact et qui n'est pas engagée au Combat peut tenter d'allumer la charge de démolition au début de la phase de Combat. Une figurine ne peut essayer d'allumer la charge que si au moins deux figurines ennemies (ou une cible de Siège ennemie) se trouvent dans l'aire d'effet (2"). La figurine qui essaye doit tout d'abord réussir un test de Bravoure. Si elle le rate, elle ne peut pas faire détoner la charge. Si elle réussit, le joueur contrôlant la charge jette 1D6 sur le tableau de Détonation pour déterminer les effets.



Tableau de Détonation	
D6	Résultat
1	<b>Long Feu</b> - La charge a été endommagée d'une quelconque façon et n'explorera pas pour l'instant. Jetez à nouveau lors du prochain tour et rajoutez +1 au jet.
2-5	<b>Réaction instantanée</b> - La charge prend feu instantanément et explose dans un bruit assourdissant. Voir plus loin pour les effets.
6	<b>Explosion titanesque</b> - La poudre de la charge détone avec une puissance colossale (voir plus loin) mais inflige 2D6 blessures au lieu de 1D6.

Lorsqu'elle explose, une charge de démolition touche automatiquement tout ce qui se trouve à moins de 2" d'elle - murs, portes, portails et bien sûr toutes les figurines (alliées ou ennemies) qui sont à portée. Jetez 1D6; chaque élément à portée subit un nombre de blessures égal au résultat du jet, sans considération de sa Défense. Les figurines de **Cavalerie** subissent les blessures pour le cavalier et pour la monture. Des points de Destin peuvent être utilisés pour éviter chaque blessure individuellement.

### *Détonation désespérée*

Sans torche, faire détoner la charge est difficile. Toute figurine issue de la même armée que la charge de démolition peut tenter une détonation désespérée au début de la phase de Combat, tant qu'elle est au contact de la charge et non engagée au Combat. Elle doit également réussir un test de Bravoure. Pour chaque figurine essayant de faire détoner la charge, jetez 1D6. S'il y a un ou plusieurs 6, la charge détone, faites un jet sur le tableau de Détonation.

### *Attaquer la charge*

Une charge de démolition peut être ciblée au tir de manière normale, elle a une Défense 7 et 3 PV. Si la charge est «blessée», jetez 1D6 par blessure. Sur un 6, la charge prend feu - jetez immédiatement 1D6 sur le tableau de Détonation et résolvez les effets de l'explosion.

Une charge de démolition blessée par une autre charge de démolition détone sur un 4+ (par blessure reçue) au lieu d'un 6.

Si elle est amenée à 0 PV sans exploser, la charge de démolition est brisée et la poudre se répand sur le sol sans danger - retirez la charge de démolition de la partie.

Une figurine ennemie peut passer sa phase de Combat au contact de la charge de démolition, et si elle n'est pas engagée au Combat, elle peut détruire la charge de démolition. Retirez-la du jeu.





# SIÈGES

## Châteaux et forteresses

Ces règles sont conçues pour aider à faire des batailles dans des fortifications, recréant la difficulté de mener un siège ou de défendre un mur contre un attaquant déterminé. Un château ou une forteresse se base sur deux éléments principaux : les murs et les portails.

### *Les murs*

Les murs construits dans un réel but défensif sont bien plus hauts et lisses que ce qu'une figurine ordinaire peut grimper, sauf pour celles qui possèdent la règle spéciale *Mouvement arachnéen*. Pour assaillir les défenseurs en haut du mur, les assaillants ont besoin d'une échelle de siège.

Cette restriction concerne les palissades de bois, les murs de pierres et autres.

Nous ne prenons pas en compte la possibilité de détruire les murs, car on ne peut prévoir quel type de forteresse vous pouvez avoir dans votre collection. Selon notre expérience, un siège est déjà bien assez compliqué comme ça!



### *Les portails et les portes*

Les forteresses et les châteaux ont nécessairement des portes et des passages. Ils constituent le point le plus faible de ces constructions et peuvent tous être traversés et détruits.

### *Se déplacer dans une forteresse*

Les figurines se déplacent dans une forteresse comme sur le reste du champ de bataille. Les escaliers et les chemins de ronde n'infligent pas de pénalité de Mouvement.

### *Se déplacer à travers des portails, des portes et des trappes*

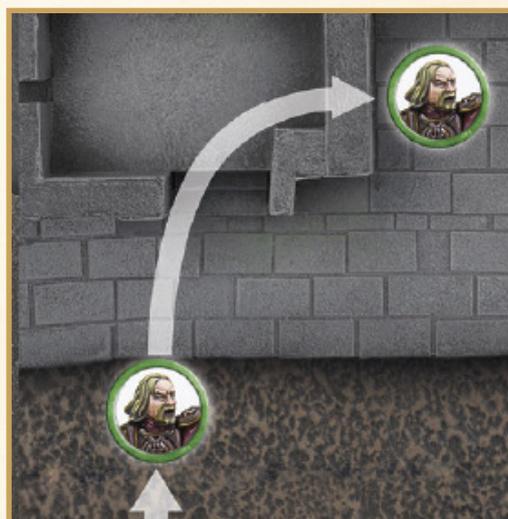
Les défenseurs peuvent passer à travers des portails, des portes et des trappes librement. Les Attaquants doivent les repousser pour passer au travers (voir section Échelles de Siège).

### *Se déplacer à l'intérieur d'une forteresse*

Votre forteresse peut comprendre des pièces et des étages intérieurs. Dans ce cas, les joueurs doivent s'accorder sur combien de Mouvement cela prendra à une figurine pour se déplacer d'un étage à l'autre.

### *Escalier*

Une figurine peut monter et descendre un escalier sans aucune pénalité. Si l'escalier est assez large, même une figurine de **Cavalerie** peut monter et descendre. Les joueurs doivent s'accorder sur cette possibilité avant le début du jeu.



*Théoden veut grimper un escalier dans les murs de For-le-Cor. Les joueurs ont conclu que si Théoden entrait ce tour dans l'escalier, il pouvait en ressortir lors de la phase de Mouvement suivante, en ayant la possibilité de se déplacer encore de la moitié de son Mouvement.*



*Haldir affronte un Uruk-hai dans un escalier. Comme l'uruk se trouve plus bas que l'Elfe, s'il perd le Duel, il devra jeter un dé pour voir s'il glisse et tombe au sol. Haldir, lui, est en meilleure position, il n'aura donc aucun dé à jeter s'il perd le combat.*

### *Se battre dans un escalier*

Un combat dans un escalier obéit aux mêmes règles qu'un combat normal, avec pour seule exception qu'une figurine qui perd un combat dans un escalier et doit reculer en descendant l'escalier risque de tomber. Avant que l'attaquant porte ses coups, le perdant doit jeter 1D6. Sur un résultat de 1-3, il glisse et tombe à terre.

### Prendre d'assaut la forteresse

La plupart du temps, lors d'un siège, l'armée d'un des joueurs sera à l'extérieur de la forteresse et l'autre à l'intérieur. Attaquer une forteresse est facile en principe, mais très difficile en pratique. L'attaquant doit simplement briser les portes ou submerger les remparts.

### *Attaquer les portes*

Une figurine en contact avec une porte peut l'attaquer lors de la phase de Combat comme si elle était un ennemi. L'attaquant gagne automatiquement le Combat et donc jette les dés pour Blessier contre la valeur de Défense de la porte. Chaque attaque

réussie cause une Blessure. Les tirs avec une Force de 5 ou plus peuvent aussi endommager une porte, mais les tirs avec une Force de 4 ou moins ne le peuvent pas.

Voici une liste des différents types de portails et de portes, ainsi que les valeurs de Défense et les points de Structure (de « Vie ») qu'ils possèdent.

Type	Défense	Points de Structure
Portail de Château	10	3
Portail Nain	9	3
Portail Blindé	9	2
Porte Blindée	8	2
Porte Lourde	7	2
Porte domestique extérieure	6	2
Porte domestique intérieure	5	1



## *Tenter l'escalade*

Terme réducteur pour désigner une tentative de prendre les remparts de la forteresse, l'escalade est le moment où les guerriers franchissent les murs de la fortification ennemie. Pour le faire, ils doivent monter aux échelles de siège et se battre contre ceux qui tiennent les murs.

## Armement de siège défensif

Les malheureux assiégés recourent souvent à divers éléments défensifs dans leur tentative de repousser ceux qui assaillent leurs bastions. Des points de ralliement le long des murs pour améliorer le moral des troupes aux vasques d'eau bouillante qui peuvent être déversées du sommet des remparts sur les assaillants en contrebas, il y a maintes pièces d'artillerie qui peuvent s'avérer utiles dans la défense d'une forteresse.



Nous présenterons ici une sélection d'éléments qu'un joueur assiégé peut recruter dans son armée lorsqu'il joue un scénario de siège. Chacun a ses propres règles ainsi que son propre coût en point.

### *Point de ralliement (25 points)*

Au cœur d'un siège, le moral des défenseurs peut être sapé par la submersion de leurs murs. Si cela se produit, les défenseurs se rallieront vers divers points en haut des remparts. Ces lieux leur serviront à se repérer dans le chaos du combat, ravivant leur espoir et les poussant à continuer le combat.

Un point de ralliement est à disposer sur un socle de 25 mm. Les figurines alliées considèrent le Point de Ralliement comme une Bannière. De plus, les figurines alliées à moins de 6" d'un Point de Ralliement ajoutent +1 point à leur valeur de Bravoure. Si, au cours de la Phase de Fin, un ennemi qui n'est pas à terre est au contact du Point de Ralliement et qu'il n'a pas lancé de sort, utilisé d'armes de tir, été impliqué dans un Combat ni soumis aux effets des Pouvoirs Magiques *Immobilisation* ou *Engourdissement* au cours de ce tour, alors il peut détruire le Point de Ralliement et le retirer de la partie.

### *Barricade (5 points)*

Les Barricades sont souvent utilisées pour ralentir l'avancée des assaillants qui ont réussi à passer les murs. Elles donnent aux défenseurs du temps pour se rallier afin de les affronter.

Une Barricade ne peut dépasser une taille de 6" de longueur, 1" de largeur et 1" de hauteur. Une Barricade peut être défendue en suivant les règles sur les positions défensives. Elles peuvent être franchies au prix d'un Test de Saut. Une Barricade dispose de 3 PV et d'une Défense de 7.

### *Barricade Hérissée (10 points)*

Parfois, les Barricades auront des épieux ou des éclats de métal tranchant pointant vers l'assaillant, ce qui les rend très dangereuses à franchir, du fait du risque de finir empalé.

Une Barricade Hérissée suit les mêmes règles que la Barricade classique ci-dessus. Une figurine qui tente un Test de Saut au-dessus d'une barricade hérissée jette 1D6 et subira une Touche de Force 3 sur un résultat de 1-5. Sur un résultat de 6, elle passe sans encombre. De plus, toute figurine qui combat à travers une Barricade Hérissée et dont les coups atteignent accidentellement la Barricade plutôt que l'adversaire subira également une Touche de Force 3.



### *Pierres (5 points)*

Souvent, les défenseurs d'une forteresse utiliseront tout ce qui leur passe sous la main pour empêcher les assiégeants d'escalader leurs remparts, même si cela implique de jeter des pierres et autres débris depuis les créneaux vers leurs cibles.

Un tas de Pierres est un Objet Léger à disposer sur un socle de 25 mm. Toute figurine dans le camp des défenseurs qui est en contact avec les Pierres peut en projeter une sur un attaquant. Toute figurine à moins de 1" des murs, y compris celle escaladant sur les Échelles de Siège, et à moins de 8" de la figurine lançant la pierre est une cible éligible. Les figurines lançant une Pierre sont toujours considérées comme ayant une Valeur au Tir de 4+, indépendamment de leur réelle Valeur. Toute figurine atteinte par une Pierre subira une touche de Force 6. Sur un résultat de 4+, le cas échéant, la figurine tombera de l'Échelle de Siège et subira les dégâts liés à la chute.

### *Eau Bouillante (30 points)*

Bien que son emploi soit rare parmi les Peuples Libres de la Terre du Milieu, des chaudrons d'Eau Bouillante sont fréquemment utilisés par les serviteurs du Seigneur des Ténèbres pour répandre la mort de façon atroce sur leurs ennemis.

Un Chaudron d'Eau Bouillante est un Objet Lourd et doit être disposé sur un socle de 40 mm. Si deux figurines du côté des défenseurs sont en contact avec un Chaudron d'Eau Bouillante, ils peuvent tenter de la déverser sur un adversaire. Toute figurine à moins de 1" des murs, y compris celles escaladant une Échelle de Siège et qui est à moins de 8" des figurines déversant l'Eau Bouillante est une cible potentielle. Les figurines déversant l'Eau Bouillante sont toujours considérées comme ayant une Valeur au Tir de 4+, indépendamment de leur propre Valeur. Une figurine atteinte par l'Eau Bouillante subit une Touche de Force 8 et toute figurine à moins de 2" d'elle subit une Touche de Force 4. Si une figurine escaladant une Échelle de Siège est atteinte, lancez 1D6. Sur un résultat de 3+, la figurine tombe de l'échelle et subira les dégâts liés à la chute. Après chaque utilisation de l'Eau Bouillante, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, les réserves d'eau sont épuisées et les défenseurs ne pourront plus se servir du chaudron pour répandre de l'Eau Bouillante jusqu'à la fin de la partie.

## Armement de siège offensif

### *Tour de siège (40 points)*

Pour mener les plus grands sièges en Terre du Milieu, les assaillants ont souvent utilisé d'immenses Tours de Siège pour emmener des troupes en nombre directement au sommet des murs d'une forteresse, afin qu'elles se déversent directement sur les remparts.

Une Tour de Siège doit être suffisamment haute pour permettre d'atteindre les remparts d'une forteresse lors de l'abaissement de sa rampe. Elle ne doit pas faire plus de 4" de large au niveau de sa rampe. Les figurines d'**Infanterie** alliées peuvent être déployées à l'intérieur ou au sommet d'une Tour de Siège, à l'exception des **Monstres**. Les Tours de Siège peuvent être poussées par

des figurines alliées et se déplaceront alors de 6". Cela requiert 6 figurines d'**Infanterie** pour déplacer une Tour de Siège, auquel s'ajoute une figurine d'**Infanterie** supplémentaire pour chaque figurine présente dans la Tour. Les **Monstres** comptent pour 6 figurines quand ils poussent. Pour pouvoir pousser une Tour de Siège, une figurine doit être soit en contact socle à socle avec l'arrière ou le flanc de la Tour de Siège, ou encore en contact socle à socle avec une figurine poussant la Tour depuis l'arrière.

Si une Tour de Siège arrive en contact avec une forteresse durant la phase de Mouvement, la rampe est immédiatement abaissée. Les figurines présentes dans la Tour de Siège ne comptent pas comme s'étant déplacées quand la Tour est manœuvrée.

Les Tours de Siège disposent de 3 PV et d'une Défense de 10. Elles comptent comme une cible de Champ de Bataille pour les **Engins de Siège**.

### *Échelles de sièges (5 points)*

Les échelles de siège sont des Objets lourds. Si personne ne les protège, elles peuvent être attaquées : elles ont une Défense de 8, 2 PV et perdent automatiquement le jet de Duel. Si les figurines portant une échelle de siège arrivent au contact d'un mur, l'échelle est automatiquement dressée. Placez-la alors contre le mur.

Les défenseurs peuvent les jeter à terre si elles sont au contact de celle-ci (voir *Repousser une échelle de siège*, ci-dessous)

### **Combattre en haut d'une échelle**

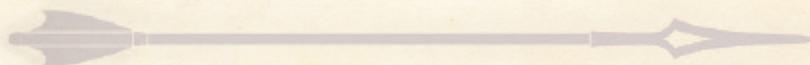
Les figurines peuvent grimper une échelle de siège de la même façon que toutes autres échelles. Une figurine peut même charger du haut d'une échelle contre un défenseur posté sur les murs. Dans ce cas, le combat se résout de la même manière qu'un combat à travers une barrière (voir section dédiée).

Si une figurine sur une échelle perd un combat, il y a une chance qu'elle tombe. Jetez 1D6 : sur un 1-3, la figurine tombe au sol et subit des dégâts de chute de manière classique. En outre, si un combattant tombe de cette façon, jetez 1D6 pour toutes les figurines en dessous sur l'échelle. Sur un 1-3, elles tombent aussi.



Ces Uruk-hai attaquent depuis des échelles de siège. Ce combat est traité comme si les Rohirims défendaient une barrière.

Ainsi, si les Uruk-hai triomphent des défenseurs et les tuent, ils pourront franchir immédiatement le créneau et se retrouveront sur les remparts. S'ils perdent en revanche, ils subiront les dégâts liés à la chute et seront jetés au sol.



### Repousser une échelle de siège

Si une figurine sur le rempart se poste au niveau d'une échelle dressée, elle peut tenter de jeter l'échelle à terre lors de la phase de Mouvement (tant qu'il n'y a pas d'attaquant en haut de l'échelle, sinon elle devra d'abord l'attaquer). Cette action utilise tout le mouvement restant que la figurine peut avoir conservé.

Jetez 1D6. Sur un 4+, l'échelle est repoussée et tombe au sol. Pour chaque défenseur supplémentaire aidant à pousser, ajoutez 1 au résultat du dé, et pour chaque assaillant présent sur l'échelle, enlevez 1 au résultat du dé. Les **Monstres** modifient le résultat de +3 ou de -3 dans un sens ou l'autre.

### *Béliers (5 points)*

Un bélier est une arme de siège spécialement conçue pour détruire les portes. Habituellement c'est un large tronc porté ou poussé à travers une tempête de flèches. Un bélier est un Objet lourd. Dans le cas de béliers très gros, vous pouvez même augmenter le nombre de figurines nécessaires pour le porter.

### Enfoncer une porte avec un bélier

Pour utiliser le bélier, celui-ci doit finir son Mouvement au contact de la porte visée. Lors de la phase de Combat, le bélier touche automatiquement la porte sans faire de jet de Duel, avec une Attaque. La Force de cette Attaque est égale à la Force de la plus forte figurine maniant le bélier, +1 pour chaque figurine en plus portant le bélier, jusqu'à un maximum de 10 figurines. Un bélier qui aurait une Force supérieure à 10 peut relancer les jets pour Blesser ratés.



*Les portes de For-le-Cor sont menacées par un Bélier Uruk-hai. Lors de la phase de Combat, le Bélier bénéficie d'une simple Attaque. Comme il est porté par 6 Uruk-hai, il porte son coup avec une Force de 9 : Force 4 pour un Uruk, +5 pour les cinq porteurs supplémentaires.*



# PARTIES NARRATIVES

Le jeu narratif vous permet de recréer toutes vos scènes et batailles favorites des livres et des films, en utilisant votre collection de figurines ainsi que les scénarios fournis dans les extensions du jeu. Il n'y a pas de notion de « valeur en points » dans les parties narratives, et d'ailleurs, la plupart du temps, les forces semblent déséquilibrées sur le papier. De fait, chaque scénario narratif possède une sélection de règles spéciales dédiées, choisies pour équilibrer les parties et pour représenter au mieux les scènes des films et des livres.

Les Parties Narratives peuvent être jouées comme une campagne, où vous pourrez rejouer une suite d'événements, comme le voyage de la Communauté depuis les champs de la Comté jusqu'au moment où Frodon jette l'Anneau dans le feu. Certains scénarios proposent des parties rapides et intenses opposant une poignée de figurines, et peuvent être joués en relativement peu de temps – mais d'autres, comme ceux qui représentent la bataille des Champs du Pelennor, peuvent vous occuper une bonne journée et engager une vaste partie de votre collection de figurines.

## Participants

La plupart des grandes batailles de la Terre du Milieu ont été gravées dans la légende, et avec elles les héros et les guerriers qui y ont participé : chacun sait qu'Aragorn, Gimli et Legolas ont participé à la bataille des Champs du Pelennor, mais que le Seigneur Noir en personne n'y était pas, par exemple.

Les Parties Narratives comprennent une section listant les forces du Bien et du Mal qui participent à la bataille. L'ensemble n'est pas fait pour être équilibré, mais pour représenter les enjeux d'une bataille à un moment précis – et c'est ainsi que nous avons testé et validé le scénario, ses règles et ses objectifs pour que les deux (ou plus!) joueurs s'amuse et passent un bon moment.

Cependant, si vous voulez expérimenter des choses, sentez-vous libre de le faire, en ajoutant des règles, en modifiant les conditions de victoire ou en changeant les figurines présentes, par exemple pour jouer des scénarios « Et si... ». Et si Saroumane avait lui-même dirigé ses forces au Gouffre de Helm ? Et si les Elfes avaient envoyé des troupes au secours du Gondor comme ils l'ont fait pour le Rohan ?...

## Règles Spéciales

La vraie saveur des scénarios narratifs vient des règles spéciales uniques qu'ils proposent. Elles aident à mieux représenter les batailles et à mieux s'immerger dans la Terre du Milieu.

Ce sont ces règles spéciales qui équilibrent les parties narratives et permettent aux deux joueurs de s'amuser également, tout en rejouant leurs scènes favorites.

Il est important de préciser que contrairement aux Parties Compétitives, les Parties Narratives ignorent les règles de Démoralisation. Ainsi, pas de fuite dans les scénarios narratifs : vous gagnez, ou vous périssez. De plus, sauf mention contraire, c'est systématiquement le Bien qui a l'Initiative au premier Tour.

## Objectifs

Les objectifs des Parties Narratives sont assez différents de ceux des Parties Compétitives. La plupart du temps, les deux camps auront des objectifs totalement différents, comme tenir un point précis du champ de bataille pour un camp, et le prendre en un minimum de tours pour l'autre.

Ces objectifs bien distincts permettent eux aussi d'équilibrer les parties.



# PARTIES OUVERTES

Les Parties Ouvertes ne connaissent aucune restriction, et laissent le champ libre à votre imagination – idéal à la fois pour les débutants et pour les joueurs confirmés qui veulent expérimenter de nouvelles choses. Vous pouvez créer vos propres scénarios, allier ensemble les figurines que vous voulez, organiser des batailles comme bon vous semble.

Les Parties Ouvertes sont idéales pour les scénarios «Et si...», mais aussi pour tester des règles maison ou des objectifs farfelus. Elles vous permettent aussi de jouer très vite une partie sans trop réfléchir à des objectifs ou des règles particulières – quelques figurines, des dés, une réglette, et c'est parti!





[www.desktopextreme.com](http://www.desktopextreme.com) | Lord of the Rings - Return of the King

# PARTIES COMPÉTITIVES

Les Parties Compétitives font l'objet d'un livre dédié, le *Compendium des Parties Compétitives*. Vous y retrouverez les règles de ces parties (rangs de héros, matrices d'alliance...), mais aussi la liste des scénarios compétitifs, des scénarios de double, et des scénarios de siège.

Nous y avons également rassemblé un guide de Références Rapides, qui reprend en quelques pages seulement toutes les règles et tous les tableaux les plus communs, afin que vous puissiez gagner du temps dans vos parties et jouer sans avoir à feuilleter ce présent livre dans tous les sens. N'hésitez pas à vous en servir. Il est disponible au téléchargement à ce lien :

<https://gitlab.com/Eremanth/armees-de-la-terre-du-milieu-fr/-/blob/master/Compendium.pdf>.









