

Guide de Références Rapides

Actions Héroïques

Élan Héroïque (Phase de Mouvement)

Un Héros qui annonce son Élan Héroïque se déplace avant les autres figurines. S'il crie "Tous avec moi !", ses alliés à moins de 6" de lui (avant qu'il ne se déplace) peuvent se déplacer également via cette Action Héroïque et doivent terminer leur Mouvement à moins de 6" de lui. Si le Héros est chargé avant d'avoir pu se déplacer, l'action est annulée et le point de Puissance perdu.

Tir Héroïque (Phase de Tir)

Un Héros qui annonce un Tir Héroïque tire avant les autres figurines. Il peut annoncer un Tir Héroïque s'il n'a pas d'arme de tir mais il ne peut pas le faire s'il est engagé en Combat. Si le Héros crie "Feu !", toutes les figurines amies à 6" de peuvent elles aussi tirer en priorité.

Combat Héroïque (Phase de Combat)

Si un Héros annonce un Combat Héroïque, le combat dans lequel il est impliqué est résolu en premier. De plus, si tous les ennemis engagés au corps à corps avec lui sont tués, le Héros (et ses potentiels alliés impliqués au corps à corps dans ce combat) peut immédiatement se déplacer et charger à nouveau librement. Les nouveaux combats ainsi créés sont résolus lors de la séquence normale du tour.

Actions Héroïques Spéciales

Marche Héroïque (Phase de Mouvement)

Un Héros qui annonce une Marche Héroïque ajoute 3" à son Mouvement s'il est à pied (5" s'il est monté) pour la durée du tour, mais il ne peut pas charger. Si le Héros crie "Marche forcée !", ses alliés à 6" de lui (avant qu'il ne se déplace) ajoutent 3" à leur Mouvement s'ils sont à pied (5" s'ils sont montés) pour la durée du tour, mais ils ne peuvent pas charger.

Canalisation Héroïque (Phase de Mouvement)

Un Héros qui effectue une Canalisation Héroïque peut utiliser les versions canalisées de tous les Pouvoirs Magiques qu'il lance au cours de ce tour.

Précision Héroïque (Phase de Tir)

Un Héros qui annonce une Précision Héroïque peut relancer les jets de Trajectoire ratés lorsqu'il tire au cours de cette phase de Tir. Il peut annoncer une Précision Héroïque s'il n'a pas d'arme de tir, mais il ne peut pas le faire s'il est engagé en Combat. Si le Héros crie "En joue !", toutes les figurines amies à 6" de lui peuvent elles aussi relancer leurs jets de Trajectoire ratés au cours de cette phase de Tir.

Frappe Héroïque (Phase de Combat)

Un Héros qui effectue une Frappe Héroïque ajoute 1D6 à sa valeur de Combat (jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de la phase. Ce bonus s'applique avant la prise en compte d'autres effets éventuels.

Défense Héroïque (Phase de Combat)

Le Héros ne peut subir de blessure que sur des 6 naturel pour la durée de la phase. S'il doit être blessé par un 6/5+, 6/4+... la blessure sera effective sur des résultats naturels uniquement. La monture n'est pas affectée.

Force Héroïque (Phase de Combat)

Le Héros ajoute 1D3 à sa Force (jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de la phase. Ce bonus s'applique avant la prise en compte d'autres effets éventuels.

Résistance Héroïque (Phase de Mouvement)

Les unités amies à 6" du Héros et lui même reçoivent un Dé supplémentaire gratuit pour Résister à la Magie jusqu'à la fin du tour. Un Héros qui déclare une Résistance Héroïque ne peut pas bouger dans le même tour.

Défi Héroïque (Phase de Combat)

Un Héros en contact socle à socle avec un Héros ennemi de même rang ou supérieur peut déclarer un Défi Héroïque. Si le Héros ennemi accepte le Défi Héroïque, toutes les autres figurines qui sont engagées dans ce combat, 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.

Ensuite, les deux Héros impliqués doivent se charger mutuellement et ce jusqu'au moment où un des deux Héros est tué. Les autres figurines ne peuvent pas charger les deux Héros. Si l'un des Héros tue l'autre (il doit infliger le coup fatal), il gagne 1D3 points de Puissance et cela peut l'emmener au-delà de son niveau de départ.

Si le Défi Héroïque est décliné, alors 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, il ne peut plus utiliser sa règle « Tenez Bon ! » jusqu'à la fin de la partie.

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"

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



Profils des Montures

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.



Règles Spéciales des Montures

Cheval

Un Cheval n'a pas de règle spéciale particulière : c'est une monture commune.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Bouquetin de Guerre

Montagnard.

Charge Dévastatrice (ACTIF) : Quand cette figurine charge un ou plusieurs ennemis de taille humaine (ou plus petits), lancez 1D6 pour chaque. Sur 5+, la figurine est jetée au sol.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Poney

Timide (PASSIF) : Une figurine montant un Poney doit faire un test de Bravoure pour Charger, même si elle a une règle qui lui fait réussir automatiquement ses tests de Bravoure. De plus, elle ne bénéficie pas de l'Attaque supplémentaire ni de la possibilité de renverser l'adversaire si elle charge.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Warg

Un Warg n'a pas de règle spéciale particulière : c'est une monture commune.

Warg des Ombres

Voir à travers les Ombres.

Ombre Ailée

Vol, Charge Monstrueuse, Terreur.

Sauvage (PASSIF) : Si le Nazgûl montant l'Ombre Ailée est tué ou descend de sa monture, la créature rate automatiquement son test de Bravoure et fuit le champ de bataille.

Chameau de Guerre

Empalement (ACTIF) : A chaque fois qu'un Chameau de Guerre charge au Combat, il inflige une touche de Force 4 à la figurine chargée (les figurines de **Cavalerie** subissent une touche sur la monture et une sur le cavalier). Si, après ces blessures, le Cavalier n'est plus engagé et qu'il lui reste du Mouvement, il peut terminer son Mouvement comme bon lui semble. Il peut de nouveau charger et essayer d'empaler une nouvelle figurine. S'il ne réussit pas à tuer sa cible, alors il s'arrête net et est considéré comme engagé au Combat.

Comme il n'a pas d'Attaque, il est toujours retiré comme perte si son Cavalier démonte ou est tué.

Tableau de Chute de Cavalier

1	Vol Plané - 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	In extremis - 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	Réception parfaite - 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.

Създадено от Е. Създадено от Е. Създадено от Е. Създадено от Е.

Tableau de Franchissement	
1	Echec - La figurine échoue et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement.
2-5	Succès - 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	Franchissement parfait - La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste.

Tableau de Saut	
1	Echec - Le saut échoue lamentablement et la figurine tombe au fond du fossé, en subissant les dégâts de la chute.
2-5	Succès - 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	Saut parfait - 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.

Tableau d'Escalade	
1	Echec - 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	Succès - 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	Ascension parfaite - La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste.

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

Tableau de Nage	
1	Noyade - La figurine coule à cause du poids de son équipement, ou de son incapacité à nager. Retirez-la comme perte.
2-5	Nage - La figurine peut se déplacer de la moitié de son mouvement.
6	Nage rapide - La figurine peut se déplacer de tout son mouvement.

Coups Spéciaux

Taille (Haches, Pioches...)

La figurine porte ses coups avec +1 en Force, mais subit un malus de 1D3 en Défense pour la durée du combat.

Matraquage (Gourdins, Bâtons...)

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'Attaque et de Combat être réduites à 1 et sa valeur de Tir à 6+, jusqu'à la fin du tour suivant.

Moulinet (Fléaux, Fouets...)

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 impliquée dans le combat au lieu de porter ses coups normalement.

Balayage (Marteaux, Massues...)

Au lieu de porter des 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 immédiatement jeté à terre.

Feinte & Poignardage (Épées, 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 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.

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

Attaques Brutales

Déchiqueter

Le **Monstre** porte tous ses coups contre une seule figurine ennemie impliquée dans le combat, en substituant la Force de celle-ci à sa Défense pour résoudre les jets pour Blesser.

Projeter

Le **Monstre** choisit une figurine ennemie impliquée dans le combat dont la Force est inférieure à la sienne. Jetez 1D3 et ajoutez la différence des Forces des deux figurines, ceci est la distance du Projeter dans la direction opposée au **Monstre**. Les figurines sur la route de la projection subissent une touche de Force 3 et sont jetées au sol.

La cible subit une touche de Force 3 par figurine traversée, plus une touche de Force 6 à l'atterrissage. Elle est alors jetée au sol. Si la figurine projetée heurte un obstacle, elle subit une touche de Force 6 et s'arrête là. Si une des figurines traversées est en combat, alors toutes les figurines engagées dans ce combat subissent une touche de Force 3, et celles qui ont une Force de 5 ou moins sont jetées à terre.

Refouler

Le refolement ne peut pas être utilisé si le **Monstre** prend part à un Combat Héroïque. Toutes les figurines ennemies impliquées dans le combat (soutiens inclus) sont repoussées de 3" au lieu de 1". Le Monstre peut alors se déplacer de 1D6". S'il charge des ennemis, il combat à nouveau, mais il ne peut plus faire d'autre Attaque brutale pendant ce tour.



Équipements

Armes de facture elfique

Les figurines utilisant des armes de facture elfique ont plus de chances de remporter le jet pour départager une égalité dans un combat. Si c'est une figurine du Bien, elle remportera sur un score de 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.

Lances de cavalerie

Une figurine de **Cavalerie** armée d'une telle arme reçoit un bonus de +1 sur ses jets pour Blesser lors d'un tour où elle Charge, même contre la **Cavalerie**, mais pas dans les terrains difficiles. Cet équipement est perdu si elle perd sa monture.

Lances & Piques

Une figurine armée d'une lance ou d'une pique n'a pas besoin d'être en contact socle à socle avec un ennemi pour combattre. Il lui suffit d'être en contact socle à socle avec une figurine amie pour la Soutenir avec 1 Attaque. Une figurine engagée au Combat ne peut être soutenue que par une lance ou une pique, ou par deux piques.

Javelots & Armes de Jet

Les Javelots sont des Armes de Jet puissantes (voir tableau) et ne peuvent être utilisés ni en tant que Lance de cavalerie, ni en tant que Lance, hors règle spéciale.

De plus, une figurine qui charge peut lancer son Arme de Jet juste avant de charger une figurine (elle s'arrête alors à 1" de sa cible et lance son Arme). Les Armes de Jet lancées ainsi ne souffrent pas du malus de -1 liée au déplacement du tireur. Si la cible n'est pas tuée, il faut la charger ; sinon, le tireur peut finir son mouvement comme il l'entend.

Bannières

Une figurine équipée d'une bannière permet une seule relance au jet de Duel à toute figurine alliée qui combat à moins de 3" d'elle : ainsi, même si seuls les adversaires ou les soutiens sont dans l'aire d'effet, la relance est possible. La bannière permet une seule relance par Combat. La bannière ne fonctionne pas si son porteur est au sol. De plus, son porteur souffre d'un malus de -1 pour ses propres jets de Duel.

Boucliers

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. 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. 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. Les figurines armées d'une Lance ou d'une Pique ne peuvent pas soutenir une figurine qui se protège derrière son Bouclier.

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas se protéger derrière leur Bouclier.

Capes Elfiques

Une figurine équipée d'une Cape Elfique est invisible aux yeux de l'adversaire à plus de 6" dès qu'elle est partiellement masquée par un élément de décor. Ceci lui permet de ne pas être chargée, ni ciblée par un tir ou un Pouvoir Magique à plus de 6". La Cape Elfique n'a pas d'effet si son porteur est monté.



Tableau des Blessures

		Défense									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force	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

