

GRAND LIVRE de Règles



Le Jeu de Bataille
de la Terre du Milieu - v7

ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝
ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐ՝



ՀԱՅԿԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ ՄԻՆԻՍՏԵՐԻՍՏԵՐԻ ԿՈՄԻՏԵ

Sommaire

NOTE DES TRADUCTEURS	6	PHASE DE COMBAT.....	48
INTRODUCTION.....	8	Séparation des Combats	49
La Terre du Milieu en miniature.....	8	Quand combattre	49
Comment utiliser ce Grand Livre de Règles	8	Résoudre un Combat.....	50
Comment jouer	9	Positions défensives	55
Préparation du Champ de Bataille.....	9	BRAVOURE & INTELLIGENCE	60
Composition d'un profil	12	Bravoure.....	60
Matériel nécessaire	14	Intelligence	62
La Règle la plus importante	16	TYPES D'UNITÉS.....	64
Code de conduite	16	LA CAVALERIE.....	68
Principes de jeu	17	Qu'est-ce qu'une figurine de Cavalerie?	68
SÉQUENCEMENT D'UN TOUR	22	Figurines de Cavalerie et caractéristiques	68
Tours	22	Cavalerie et Mouvement	68
Séquencement d'un Tour.....	22	Cavalerie et Tir	71
PHASE D'INITIATIVE	24	Cavalerie et Combat	72
Jet pour l'Initiative	24	Cavalerie et Règles Spéciales.....	74
Avoir l'Initiative	24	Cavalerie et Magie	74
PHASE DE MOUVEMENT	26	Cavalerie et Seuil de Démoralisation.....	74
Phase d'Activation.....	26	LES HÉROS	76
Déplacer des figurines.....	27	Puissance, Volonté et Destin	76
Zones de Contrôle	28	Puissance.....	77
Charger des ennemis	29	Actions Héroïques universelles	81
Décors.....	32	Actions Héroïques spécifiques.....	83
Franchir.....	33	Volonté	86
Sauter	34	Destin.....	87
Escalader	35	LES MONSTRES	90
Figurine à Terre	36	Monstres et Cavalerie.....	90
Renforts	38	Monstres en Combat	90
PHASE DE TIR.....	40	Attaques Brutales.....	91
Phase de Tir.....	40	LES BÊTES DE GUERRE.....	94
Comment Tirer.....	40	Qu'est-ce qu'une Bête de Guerre?	94
Qui peut Tirer?.....	41	Bêtes de Guerre et Mouvement.....	94
Sur la Trajectoire	42	Bêtes de Guerre, Magie, Règles Spéciales.....	96
Jet pour Blesser	44	Bêtes de Guerre et Tir	96
Tableau des Blessures	44	Bêtes de Guerre et Combat	96
Suivre les Blessures et retirer les Pertes	45	Bêtes de Guerre et Blessures	97
Faire Tirer des figurines ensemble	45		

LES CHARIOTS	100	RÈGLES AVANCÉES	134
Chariots et Mouvement	100	ENGINS DE SIÈGE	140
Chariots et Magie.....	101	Déployer un Engin de Siège.....	140
Chariots et Tir.....	101	Engins de Siège et Mouvement	141
Chariots et Combat.....	101	Engins de Siège et Tir.....	141
Chariots et Héros.....	102	Attaquer un Engin de Siège.....	144
ARMES & ÉQUIPEMENTS	104	SIÈGES	146
Armes	104	Châteaux et Forteresses	146
Équipement.....	108	Se Déplacer à l'intérieur de la Forteresse.....	147
MAGIE	114	Prendre d'assaut la Forteresse.....	147
Utiliser un Pouvoir Magique	114	Matériel de Siège.....	149
Liste des Pouvoirs Magiques	117	Le Grand Siège.....	150
RÈGLES SPÉCIALES	124	MODES DE JEU	152
Règles Spéciales Actives & Passives.....	124	Jeu narratif	152
Liste des Règles Spéciales	125	Parties Compétitives	153

v7.060 - 31/08/2026



NOTE DES TRADUCTEURS

PRÉAMBULE

Cette traduction de la v7 des Règles, Profils et Armées de MESBG (Middle-Earth Strategy Battle Game) est un **projet non-officiel** qui n'est pas soutenu par Warhammer™ ni par aucun de ses partenaires. **Il ne vise aucunement à se substituer aux livres officiels**, qui sont toujours la référence en cas de désaccord sur l'application d'une règle en partie. Son objectif est de permettre à tous les joueurs francophones de bénéficier d'un accès plus simple aux règles du jeu, à la fois par la traduction en français, dont Games Workshop fait malheureusement l'économie, mais aussi par l'intégration des erratas et par une compilation logique des profils et des armées.

Ainsi, puisqu'il vise à promouvoir le jeu en France, ce travail de traduction est proposé de manière **totale** **gratuite**. De plus, il est très **régulièrement mis à jour** (correction d'erreurs et de coquilles diverses, intégration de nouveautés); à cet égard, nous vous invitons à récupérer ce manuel de règles **exclusivement à l'adresse suivante**, qui en recense toujours la dernière version publique : <https://les-pieces-avacent.fr/traductions>.

Si vous repérez des erreurs, des fautes, des problèmes de mise en page ou autres, **merci de les faire remonter** en utilisant **uniquement** le salon **#correction-vf** du Discord ou le fichier suivant : <https://shorturl.at/jwMLH>.

Selon mes disponibilités, je ferai en sorte de les corriger au plus vite.

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

Le travail de traduction a été effectué par une équipe bénévole de la FFTM (Fédération Française de la Terre du Milieu) composée notamment d'Ikorih, de Meltam, de Shakà et d'Amàndil Eremanth. De nombreux autres membres y ont également contribué, notamment via la relecture ou la récupération des images.

Vous pouvez retrouver l'ensemble des actualités de la FFTM sur son site internet : <https://fftm-mesbg.fr>.

Les visuels proviennent de plusieurs sources, notamment les livres originaux de Warhammer™, et les articles de Warhammer Community™.

Cependant, la source principale de visuels de qualité est le peintre et photographe HVM Workbench, que vous pouvez retrouver sur ses réseaux sociaux :

- <https://www.facebook.com/hvmworkbench/>
- <https://www.instagram.com/hvmworkbench/>

Enfin, le travail de mise en page, de mise à jour, d'hébergement et de publication de ce projet de traduction est intégralement effectué par mes (Amàndil Eremanth) soins.

Vous pouvez retrouver mes actualités sur mon blog : <https://les-pieces-avacent.fr>.

COMMENT NOUS REMERCIER

Si vous souhaitez nous remercier, vous avez plusieurs manières de le faire.

La première est simplement de **remercier l'équipe** lorsque vous nous croisez en tournoi, sur les réseaux sociaux ou encore sur le Discord communautaire (<https://discord.gg/Casnrfu>), que nous vous invitons à rejoindre si ce n'est pas déjà le cas. **Rien ne vaut le fait de savoir que notre travail vous plaît**, ou même qu'il vous a motivé à jouer, par exemple!

Ensuite, nous vous demandons, si cela vous est possible, d'**adhérer à la Fédération Française de la Terre du Milieu**, qui permet l'existence et la qualité de cette traduction par le travail acharné de ses bénévoles. Si c'est déjà fait, vous pouvez également faire un don à la fédération.

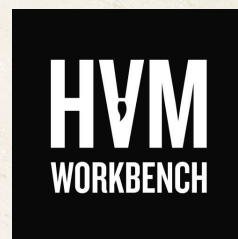
Toutes les infos sont disponibles ici : <https://fftm-mesbg.fr/la-fftm/adhesion-fftm/>.

Si vous souhaitez encourager et remercier les bénévoles de la FFTM tout en recevant des copies imprimées de ces traductions, n'hésitez pas à faire un tour sur la boutique FFTM :

<https://www.helloasso.com/associations/federation-francaise-de-la-terre-du-milieu/boutiques/boutique-de-la-fftm/>.

Et pour finir, vous pouvez aussi me faire un don directement pour soutenir le travail de longue haleine de mise en page et d'entretien des différents projets de traduction : <https://fr.tipeee.com/eremanth>.

Quoi qu'il en soit, merci à tous et à bientôt autour d'une table de jeu!
Amàndil Eremanth.



INTRODUCTION



« Nous y sommes enfin... LA GRANDE BATAILLE DE NOTRE temps. »

- GANDALF le BLANC,
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi™

INTRODUCTION

Bienvenue dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu, dans lequel vous pouvez collectionner, peindre et jouer avec vos héros et guerriers préférés de la gamme Le Seigneur des Anneaux™, Le Hobbit™ et La Guerre des Rohirrim™ grâce à des figurines Forge World et Citadel finement détaillées. Si vous avez déjà rêvé d'explorer le monde merveilleux de la Terre du Milieu, ses peuples, factions et héros mémorables, alors ce jeu est fait pour vous.

Il y a de grandes chances que vous n'ayez jamais joué à un jeu de figurines auparavant, et que le livre que vous tenez entre les mains vous paraisse un peu intimidant au premier abord. Mais n'ayez crainte, le Grand Livre de Règles du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu saura vous guider durant votre voyage dans l'univers fantastique du jeu de figurines, en vous présentant les règles de façon claire et simple, avec des exemples pour vous aider à comprendre et répondre à vos questions. Vous trouverez également un sommaire au début de ce livre. Il vous aidera à localiser rapidement une règle que vous souhaiteriez retrouver.

LA TERRE DU MILIEU EN MINIATURE

Nous sommes beaucoup parmi ceux ayant regardé ou lu les histoires de la Terre du Milieu (que ce soit Le Seigneur des Anneaux™, Le Hobbit™ ou La Guerre des Rohirrim™) à avoir un jour rêvé de vivre ces récits – partir au combat aux côtés de nos personnages favoris, vivre des aventures dans ces paysages magnifiques, ou tout simplement se balader le long des chemins de la Comté. Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu vous permet de recréer vos moments favoris, vous transportant en Terre du Milieu et laissant libre cours à votre imagination.

Si vous lisez ceci, il y a de grandes chances que vous ayez déjà pu admirer une partie de la gamme de figurines Citadel et Forge World représentant les différents personnages et créatures de la Terre du Milieu. Il est même probable que vous en ayez déjà quelques-unes !

Le Grand Livre de Règles vous montrera comment collectionner et jouer avec vos figurines hautement détaillées de l'univers de la Terre du Milieu, pour que vous puissiez vous amuser au mieux ! Que vous vouliez seulement collectionner vos héros et créatures préférés de la Terre du Milieu ou que vous souhaitiez assembler une puissante armée d'Hommes, Elfes, Orques ou autre race de votre choix et vous battre contre vos amis, le Grand Livre de Règles est là pour vous guider tout au long du chemin.

COMMENT UTILISER CE GRAND LIVRE DE RÈGLES

Le Grand Livre de Règles du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu contient toutes les informations nécessaires pour agrandir votre collection et jouer des parties excitantes ancrées dans l'univers de la Terre du Milieu. Le jeu vous permet de recréer avec fidélité vos batailles et scènes préférées des films Le Seigneur des Anneaux™, Le Hobbit™ et La Guerre des Rohirrim™.

Ce manuel contient l'ensemble des règles dont vous aurez besoin pour jouer des parties en Terre du Milieu, que ce soit le déplacement, le tir, le combat au corps-à-corps, la magie et même d'épiques batailles de siège.

Le Grand Livre de Règles contient également une sélection de Scénarios spécialement conçus pour les Parties Compétitives, parfaits pour être utilisés en tournoi et autres événements, ou alors juste pour prouver votre valeur en affrontant vos amis sur des parties équilibrées.

Les profils de tous vos héros, guerriers et créatures favoris sont accessibles dans un supplément dédié : le Grand Livre des Profils.



COMMENT JOUER

Ceux parmi vous qui n'ont jamais joué à un jeu de figurines peuvent se demander comment tout ceci fonctionne : le jeu peut effectivement paraître bien mystérieux pour un néophyte ! Les prochaines pages vous expliqueront comment préparer et jouer votre première partie du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu.

En premier lieu, vous aurez besoin d'un ami avec qui jouer vos parties et découvrir le hobby. Vous allez devoir ensuite choisir quel type de partie vous voulez jouer. Il existe deux façons de jouer au Jeu de Bataille de la Terre du Milieu :

1. PARTIE NARRATIVE

Recréez vos scènes et batailles préférées des films et livres grâce à votre collection de figurines Citadel et Forge World... et faites basculer le destin de la Terre du Milieu selon le résultat de vos parties. Vous trouverez plus de détails sur les Parties Narratives dans la section dédiée.

2. PARTIE COMPÉTITIVE

À partir de votre collection, créez de puissantes armées capables de tout affronter, en utilisant les Listes d'Armées, les Profils et les valeurs en Points que vous trouverez dans le Grand Livre des Profils et le Grand Livre des Armées, puis affrontez vos amis dans une démonstration de vos capacités tactiques pour déterminer le grand vainqueur ! Vous trouverez plus de détails sur les Parties Compétitives dans le Compendium.

Bien sûr, rien ne vous empêche de jouer au Jeu de Bataille de la Terre du Milieu comme bon vous semble : jouer avec vos propres règles, créer des alliances et scénarios uniques, et simplement de jouer au jeu à votre manière. C'est tout l'intérêt de ce jeu !

PRÉPARATION DU CHAMP DE BATAILLE

La plupart des Parties Narratives et des Parties Compétitives vont expliquer comment mettre en place le Champ de Bataille pour votre partie, grâce à une carte et même des photos pour vous guider. De plus, vous allez trouver dans chaque Scénario des conseils sur les décors à placer.

Si vous n'avez pas tous les décors recommandés, pas d'inquiétude ! Vous pouvez toujours jouer la partie avec un peu d'improvisation et d'imagination : la plupart des joueurs jouent leurs premières parties avec des livres en guise de collines ou de ruines, et même des pierres et brindilles pour représenter les affleurements rocheux et les forêts.

CHOISIR VOS FORCES

Chaque Scénario Narratif contient une liste des participants, pour vous aider à jouer une partie représentant fidèlement une scène des films, et demandera une bonne dose de ruse et d'intelligence pour s'en sortir vainqueur. Lors des Parties Compétitives, les joueurs vont construire leurs Armées selon une valeur en Points prédéfinie à l'avance, parmi les Listes d'Armées du Grand Livre des Armées, permettant d'assembler une armée compétitive issue de scènes emblématiques des films et des livres.

OBJECTIFS

Chaque Scénario repose sur des règles spécifiques à suivre et sur des objectifs que les deux armées tentent d'accomplir. Lors des Parties Narratives, les Objectifs à atteindre par les deux camps correspondent aux enjeux des films, permettant aux joueurs de revivre fidèlement les batailles. Parfois ils diffèrent complètement d'un joueur à l'autre, surtout si les Armées ont des buts différents. Dans une Partie Compétitive, les deux joueurs ont les mêmes Objectifs à accomplir et vont se battre pour remporter des Points de Victoire en fonction de ces Objectifs. Ces Scénarios Compétitifs sont toujours équilibrés, et les joueurs peuvent marquer jusqu'à un maximum de 20 Points de Victoire dans chaque Scénario.



LES RÈGLES

Les règles sont les principes permettant au jeu de fonctionner sur une table de jeu. Elles régissent tous les aspects du jeu, et permettent de dire jusqu'où une figurine peut se Déplacer, si une figurine parvient à Toucher sa Cible avec une flèche, ou même de combien d'Attaques une figurine dispose en Combat.

Les règles peuvent sembler intimidantes au premier abord, mais ne vous découragez pas : après une ou deux parties, elles vous sembleront toutes naturelles !

CARACTÉRISTIQUES

Toutes les figurines, du plus valeureux des Hommes au plus répugnant des Orques, possèdent un profil représentant leurs capacités et ce qu'elles peuvent faire sur le Champ de Bataille. Un profil est une suite de lettres et de chiffres qui peut paraître déroutant dans un premier temps, mais qui, une fois expliqué, devient facile à comprendre. Chacune de ces caractéristiques a un usage spécifique, et durant une bataille, vous allez vous y référer fréquemment pour savoir qui remporte un combat, si une figurine parvient à infliger une Blessure, et toutes sortes de situations.

Il est indiqué ici ce que sont chacune de ces caractéristiques et ce qu'elles signifient :

Mouvement (M) – Le Mouvement d'une figurine vous indique de quelle distance maximale en pouces (") cette figurine peut se Déplacer durant chacune de ses Activations.

Combat (C) – La valeur de Combat représente à quel point la figurine est douée en combat au corps-à-corps. Plus le chiffre est haut, plus la figurine est compétente. La valeur de Combat ne peut jamais être supérieure à 10 ou inférieure à 1.

Tir (T) – La valeur de Tir représente à quel point le modèle est compétent avec une Arme de Tir. Elle est caractérisée par un chiffre cible, un chiffre suivi d'un « + », qui indique le résultat à obtenir sur un D6 pour que la figurine touche sa cible avec une Attaque de Tir. Par conséquent, plus la valeur de Tir est petite, meilleure au Tir est la figurine. La valeur de Tir ne peut pas descendre en dessous de 2+, ni monter au-dessus de 6+.

Chaque figurine a une valeur de Tir, bien que toutes les figurines n'aient pas accès à une Arme de Tir. Si une figurine ne peut pas Tirer, vous pouvez tout simplement ignorer sa valeur de Tir.

Force (F) – Cette caractéristique représente la force physique de la figurine, et est utilisée quand elle porte des Coups en Combat pour déterminer la facilité avec laquelle elle peut Blessier son adversaire. Plus la Force d'une figurine est élevée, plus il est facile pour elle de Blessier une figurine ennemie au Combat.

La Force d'une figurine ne peut jamais dépasser 10. Cependant, si la Force d'une figurine est réduite à 0, alors elle est immédiatement retirée comme Perte.

Défense (D) – La Défense représente la résistance physique d'une figurine. Une figurine engoncée dans une épaisse armure, ou naturellement résiliente, aura une plus haute valeur de Défense. Plus la Défense d'une figurine est élevée, moins elle risque d'être Blessée par

les Attaques de Tir adverses ou au Combat.

La Défense d'une figurine ne peut jamais être supérieure à 10 ou inférieure à 1.

Attaques (A) – La caractéristique d'Attaques indique combien de coups une figurine peut porter à un adversaire durant un Combat. Il s'agit littéralement du nombre de dés que la figurine va jeter durant un Combat, que ce soit pour le Jet de Duel ou au moment de porter des Coups contre un adversaire.

Points de Vie (PV) – Les Points de Vie représentent le nombre de Blessures que peut subir la figurine avant de succomber. Si, à n'importe quel moment, les Points de Vie d'une figurine sont réduits à 0, alors elle est immédiatement retirée comme Perte.

La plupart des figurines n'ont qu'un seul Point de Vie, et sont donc retirées dès qu'elles sont Blessées. Cependant, certains personnages et créatures en ont plusieurs, et peuvent donc subir plusieurs Blessures avant d'être retirés comme Pertes.

Bravoure (B) – La Bravoure d'une figurine caractérise le courage dont elle fait preuve face à des situations terrifiantes. La Bravoure est représentée par un chiffre cible : quand un Test de Bravoure est requis, jetez 2D6 et comparez le résultat avec cette caractéristique. Meilleure est la valeur de Bravoure d'une figurine (plus la valeur numérique est basse), plus il va être facile de réussir ces Tests.

La Bravoure d'une figurine ne peut jamais être inférieure à 3+ ou supérieure à 10+.

Intelligence (I) – Cette caractéristique représente, comme son nom l'indique, l'intelligence d'une figurine. L'Intelligence est représentée par un chiffre cible : quand un Test d'Intelligence est requis, jetez 2D6 et comparez le résultat avec cette caractéristique. Meilleure est la valeur d'Intelligence d'une figurine (plus la valeur numérique est basse), plus il va être facile de réussir ces Tests.

L'Intelligence d'une figurine ne peut jamais être inférieure à 3+ ou supérieure à 10+.

Puissance, Volonté, Destin – Les figurines avec le mot-clef **Héros** possèdent trois caractéristiques supplémentaires : la Puissance, la Volonté et le Destin. Contrairement aux autres caractéristiques, celles-ci sont représentées par une réserve de points pouvant être dépensés durant une partie. Un **Héros** peut utiliser ces points pour réaliser des actions spéciales, éviter des Blessures, et autres prouesses héroïques – cependant, une fois que ces points ont été dépensés, ils sont perdus pour le reste de la partie. La Puissance, la Volonté et le Destin sont expliqués plus en détail dans la section Héros.

COMPOSITION D'UN PROFIL

Voici ci-contre un exemple de profil pour le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu, en l'occurrence Elrond, Maître de Fondcombe. Bien qu'au premier abord, ce profil puisse vous paraître compliqué si vous n'en aviez jamais vu auparavant, il est en réalité plutôt simple à comprendre. Nous allons passer en revue tous les éléments du profil d'une figurine et expliquer leur signification. De cette façon, vous pourrez tout comprendre en un rien de temps !

1 NOM DU PERSONNAGE

Cela donne le nom du profil en question, tout simplement à qui le profil fait référence. Parfois, le nom va contenir un titre, qui aidera souvent à situer de quelle époque de l'histoire cette version du personnage est issue. Il est important lorsque vous composez votre Liste d'Armée d'écrire le nom complet du profil, car certains personnages ont plusieurs profils. Par exemple, Aragorn a deux profils : un en tant que Grand-Pas, et un en tant que Roi Elessar.

2 VALEUR EN POINTS

Vous allez trouver ici le coût en points de la figurine. La Valeur en Points est donnée pour l'ensemble du profil, à l'exception d'éventuelles options que la figurine pourrait acheter. Le fonctionnement des options est détaillé ci-après.

3 TAILLE DE SOCLE

C'est la taille du socle sur lequel la figurine doit être placée. Ce sera toujours un socle circulaire, à moins que le profil précise spécifiquement qu'il s'agit d'un socle ovale. Certaines figurines sont des figurines de **Cavalerie**, cependant la taille de socle indiquée dans le profil correspond au socle sur lequel doit être placée la figurine d'**Infanterie** si elle devait démonter. Tant qu'elle est montée, la figurine va utiliser la taille de socle de la **Monture**, que vous trouverez soit dans la section Cavalerie, soit dans le profil de la figurine.

4 DESCRIPTION DU PERSONNAGE

Ce texte décrit le personnage représenté par la figurine, expliquant qui est le héros, le guerrier ou la créature et quel est son rôle en Terre du Milieu.

5 CARACTÉRISTIQUES

Vous allez trouver ici toutes les caractéristiques du profil, expliquées dans les pages précédentes. Si le profil a le mot-clef **Héros**, vous allez aussi trouver ici les caractéristiques de Puissance, Volonté et Destin.

6 MOTS-CLEFS

Vous allez trouver ici tous les mots-clefs associés au profil. Ils sont divisés en trois types : les mots-clefs de Race, tels que **Homme**, **Elfe**, etc., les mots-clefs de Faction, tels que **Rohan**, **Mordor**, etc., et les mots-clefs de Type d'Unité, tels que **Infanterie**, **Cavalerie**, etc. Beaucoup de règles vont se référer à ces mots-clefs pour définir quelles figurines sont affectées.

Ici nous pouvons voir que Elrond a les mots-clefs **Elfe**, **Fondcombe**, **Héros**, **Infanterie** et **Unique**. Pour davantage de détails sur les mots-clefs, référez-vous à la section dédiée.

7 ÉQUIPEMENT

Toutes les figurines du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu ont un Équipement inclus dans leur profil, tel que listé ici. Les règles de ces Équipements peuvent en général être trouvées dans la section Armes et Équipement. Parfois, un profil aura des pièces d'Équipement spécifiques et propres à ce profil. Dans ce cas, les règles de ces pièces d'Équipement seront listées dans cette section. Ici nous pouvons voir qu'Elrond possède Vilya et Hadhafang, dont les règles sont explicitées dans cette section.

8 ACTIONS HÉROÏQUES

Les figurines de **Héros** peuvent dépenser des Points de Puissance pour déclarer des Actions Héroïques. Certaines d'entre elles sont accessibles à tous les **Héros**, d'autres ne sont utilisables que par des **Héros** spécifiques. Cette liste contient toutes les Actions Héroïques spécifiques utilisables par cette figurine. S'il n'y a pas d'Action Héroïque listée ici, alors le **Héros** ne peut déclarer aucune Action Héroïque spécifique. Vous trouverez plus de détails sur les Actions Héroïques dans la section dédiée.

9 OPTIONS

Les profils peuvent comprendre une liste d'options que la figurine peut acheter, pour le coût en points indiqué. Il peut s'agir d'Armes, d'Armures, de Montures ou d'Équipements. Les figurines de **Guerriers** ne peuvent choisir qu'une seule option parmi celles listées. S'il est indiqué qu'un **Guerrier** doit prendre une option, alors il est obligatoire de choisir une option. S'il est écrit que le **Guerrier** peut prendre une option, alors il peut choisir de ne pas le faire. Les figurines de **Héros** peuvent prendre autant d'options qu'elles le souhaitent.

10 RÈGLES SPÉCIALES

Certains profils disposent de Règles Spéciales qui mettent en avant tout l'éventail de leurs capacités. Certaines Règles Spéciales sont simplement nommées, sans description ; vous trouverez alors leurs effets à la section Règles Spéciales de ce manuel. D'autres sont uniques au profil et sont donc entièrement détaillées ici. Il est également précisé s'il s'agit de Règles Spéciales Actives ou Passives.

11 POUVOIRS MAGIQUES

En Terre du Milieu, un certain nombre d'êtres ont la capacité d'utiliser des Pouvoirs Magiques. Si le profil est capable de Lancer des Pouvoirs Magiques, ceux-ci seront listés ici, avec leur Portée et leur valeur de Lancement. Vous trouverez plus de détails sur les différents Pouvoirs Magiques dans la section dédiée.



1 ELROND, MAÎTRE DE FONDCOMBE 170 POINTS 2

4 **E**lrond a combattu les armées du Mordor lors de la Guerre de l'Ultime Alliance en tant que Héraut du Haut Roi Gil-Galad. Il a essayé de convaincre Isildur, sans succès, de détruire l'Anneau Unique pour de bon. Elrond est aussi le fondateur de Fondcombe, la dernière maison simple à l'ouest des Montagnes. Il porte Vilya, l'un des trois Anneaux Elfes, dont il utilise le pouvoir pour protéger les frontières de Fondcombe. Elfe d'une grande sagesse, Elrond possède également le don de clairvoyance, faisant de lui le témoin d'événements à venir.

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	7	3	3	3+	3+	3	3	3

6 ♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

7 ÉQUIPEMENT

Hadhafang, Armure lourde et Vilya.

Hadhafang **ACTIF** – Hadhafang est une Arme batârde elfique **Unique**. De plus, une figurine équipée de Hadhafang gagne un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle porte ses Coups contre un **Esprit**.

Vilya **PASSIF** – Vilya est un Équipement **Unique**. Elrond peut relancer ses Jets de Destin ratés.

8 ACTIONS HÉROÏQUES

- Canalisation Héroïque
- Défense Héroïque
- Résistance Héroïque
- Frappe Héroïque

9 OPTIONS

- Cheval 20 points

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Terreur, Créature des Bois

Clairvoyance des Eldar **PASSIF** – Elrond est béni du don de clairvoyance, un talent qui lui permet de mieux guider ses alliés à la bataille.

Au début de la partie, avant le déploiement des armées, jetez un D6 et notez le résultat : c'est le nombre de Points de Clairvoyance dont dispose Elrond pour cette partie. Lors du Jet d'Initiative, tant qu'il est en vie et sur la table, Elrond peut dépenser des Points de Clairvoyance pour augmenter le résultat du Jet d'Initiative du joueur qui le contrôle. Pour chaque Point dépensé, augmentez le résultat du dé de 1, jusqu'à un maximum de 6.

Seigneur de l'Ouest **ACTIF** – Peu nombreux sont ceux qui ont survécu assez longtemps pour pouvoir se vanter d'avoir croisé le fer avec les plus grands des seigneurs Elfes..

Cette figurine peut relancer un unique D6 lors de son Jet de Duel. Elle peut également relancer un unique D6 lors de son Jet pour Blesser quand elle porte ses Coups.

POUVOIRS MAGIQUES	Portée	Lancement
Guérison	12"	3+
Colère de Bruinen	3"	4+

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Jouer des parties du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est plutôt simple. Cependant, vous devrez vous organiser un peu avant de jouer votre partie : un adversaire motivé est, bien sûr, le plus important ! Nous allons ici passer en revue tout le matériel nécessaire pour jouer une partie, pour que vous puissiez rassembler tout ce qu'il vous faut pour débiter votre voyage en Terre du Milieu.

DES FIGURINES CITADEL OU FORGE WORLD

Cela peut paraître évident, mais vous aurez besoin de figurines Citadel ou Forge World pour pouvoir jouer. Que ce soit des figurines choisies spécifiquement pour recréer une scène des films ou un assortiment de vos figurines préférées réunies dans une armée de votre cru, le choix vous appartient. Lors de vos premières parties, vous utiliserez probablement des figurines non peintes, mais, comme vous le dira tout hobbyiste, jouer avec des figurines peintes est bien plus gratifiant !

LES GRANDS LIVRES

Quand vous jouerez une partie, vous aurez besoin d'avoir les règles à portée de main au cas où vous auriez un doute, ou si vous avez un désaccord avec votre adversaire sur un point de règle. Il est donc préférable de garder ce livre, ainsi que le Grand Livre des Profils et le Grand Livre des Armées, à proximité lors de vos parties.

DÉS, MÈTRE ET MARQUEURS

On utilise généralement un mètre (en pouces) ou des réglettes pour mesurer la distance de Mouvement des figurines, la Portée de leurs Armes de Tir, et pour bien d'autres situations. Votre outil de mesure doit être gradué en pouces pour ce jeu.

Les dés font partie intégrante du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu, ils sont utilisés pour déterminer le résultat des actions des figurines. Que ce soit pour voir si une figurine touche un ennemi au Tir, pour mesurer son efficacité lors d'un duel, ou encore pour déterminer si elle parvient à tuer une figurine adverse en Combat. Par conséquent, vous aurez besoin de dés à six faces (appelés D6), idéalement huit à douze dés de couleurs variées.

Les Marqueurs sont souvent utilisés pour représenter des effets de jeu affectant les figurines. Que ce soit une figurine à Terre, affectée par un Pouvoir Magique, ou sous l'effet d'une règle temporaire, l'utilisation de Marqueurs permet de suivre de façon plus claire le déroulement de la partie.

ZONE DE JEU ET DÉCORS

Vous pouvez jouer une partie à peu près n'importe où, de la table de cuisine avec des décors improvisés pour se couvrir des tirs, aux tables de jeu faites maison représentant fidèlement un lieu de la Terre du Milieu. Il faut cependant toujours avoir au moins quelques décors lors de vos parties, car plus votre zone de jeu sera variée et intéressante à jouer, plus mémorables seront vos parties.

CRAYONS ET PAPIER

Il est utile d'avoir un crayon et du papier sous la main pour noter les informations utiles en cours de partie. C'est notamment pratique pour garder le compte de Puissance, de Volonté et de Destin de chaque **Héros**, pour compter le nombre de Pertes dans chaque camp (ce qui est important pour votre Seuil de Démoralisation) ou tout simplement pour les Règles Spéciales nécessitant des notes.

RAFRAÎCHISSEMENTS

Dans la plus pure tradition Hobbit, il est de bon goût d'apporter quelques en-cas, comme des biscuits ou gâteaux, pour votre adversaire et vous : vous ne voudriez tout de même pas prendre des décisions tactiques cruciales le ventre vide ! Pensez également à des boissons pour vous hydrater (rien ne vaut une bonne tasse de thé bien chaud !).





Les Règles

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est prévu pour être avant tout et, comme son nom l'indique, un jeu. Il est pratiqué par des joueurs cherchant à passer un bon moment en lançant des dés, déplaçant des figurines et recréant les récits épiques du Seigneur des Anneaux™ et du Hobbit™. À ce titre, les joueurs doivent faire preuve d'esprit sportif et de fair-play en toutes circonstances : nous sommes ici pour nous amuser, après tout !

Dans ce jeu fourmillant de personnages uniques et charismatiques, il se peut que, durant vos parties, des situations non pleinement couvertes par ce Livre de Règles surviennent. Par exemple, vous pourriez ne pas être en mesure de trouver la façon exacte dont une règle devrait s'appliquer dans votre cas précis, ou il pourrait y avoir un désaccord entre les joueurs au sujet de l'interprétation des règles du jeu.

Comme perdre du temps sur de tels conflits n'est amusant pour personne (et pire encore, cela prend du temps qui pourrait être utilisé pour faire une super partie à la place), il est souvent de bon ton d'interpréter la règle d'une façon qui convient aux deux adversaires pour la durée du match. Ce jeu est prévu pour être joué avec bienveillance, d'une façon digne des Hobbits les plus nobles et les plus aimables, et vous vous rendrez compte qu'en gardant cet état d'esprit en tête, vous résoudrez pratiquement toutes les sources de conflits.

Si vous et votre adversaire ne parvenez toujours pas à vous accorder sur l'application des règles (ou toute autre situation), effectuez un jet de dé pour déterminer quelle interprétation vous utiliserez pour le restant de la partie – sur un résultat de 1-3, le joueur du Mal décide, sur 4-6 c'est le joueur du Bien. Une fois ceci fait, vous pourrez passer à autre chose et retourner aux plus pressantes affaires de la bataille en cours. Lorsque la partie s'achèvera, vous pourrez continuer la discussion (de préférence autour d'une tasse de thé avec des biscuits) et parvenir à un consensus pour les prochaines batailles.

CODE DE CONDUITE

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est prévu pour être joué d'une manière qui honorerait le vieux M. Bilbon ; d'une manière où le fair-play, la bonne humeur et le respect mutuel sont primordiaux.

Ainsi, nous présentons ici une série de principes fondamentaux que tout joueur du Jeu de Bataille devra faire respecter en toutes circonstances. Après tout, le plus important est que chaque participant passe un bon moment tout au long de la partie !

RÈGLES D'OR

- Toujours se montrer poli et respectueux envers votre adversaire.
- Toujours dire la vérité et ne jamais tricher.

PRINCIPES FONDAMENTAUX

- Ayez un geste de respect envers votre adversaire avant le début de la partie, comme lui souhaiter bonne chance ou lui proposer une poignée de main.
- Évitez d'avoir un discours que votre adversaire ou d'autres personnes autour pourraient trouver offensant.
- Soyez à l'heure pour le début de la partie avec tout votre nécessaire de jeu.
- Demandez la permission à votre adversaire si vous désirez utiliser des figurines non peintes ou de substitution.
- En Partie Compétitive, les joueurs doivent avoir les bons modèles de figurines, intégralement peintes et avec les socles de la taille prévue.
- Laissez l'opportunité à votre adversaire d'examiner votre Liste d'Armée avant le début de la partie.
- Si votre adversaire a la moindre question au sujet de votre Liste d'Armée, vous devez lui répondre sincèrement et vous assurer qu'il a bien compris votre réponse.
- Définissez ensemble les types de décors présents sur la table afin que chacun ait toutes les informations avant de débiter.
- Mesurez les Mouvements et les distances précautionneusement et avec précision. Avant de déplacer vos figurines, l'adversaire doit également avoir la possibilité de vérifier les distances par lui-même s'il le souhaite.
- Lorsqu'un dé est lancé, assurez-vous qu'il soit clairement visible pour tous les joueurs et permettez à votre adversaire de contrôler le résultat du jet avant de récupérer le dé.
- Demandez toujours la permission à votre adversaire avant de toucher ses figurines.
- Rappelez à votre adversaire les règles qu'il pourrait avoir oublié d'utiliser ou avoir appliquées de façon erronée, tout particulièrement lorsque le faire est à son avantage plutôt qu'au vôtre.
- Ne manipulez jamais délibérément la durée de la partie pour gagner un avantage, que ce soit en jouant excessivement vite ou en perdant du temps.
- Essayez de ne pas distraire votre adversaire lorsqu'il se concentre et assurez-vous de toujours respecter son espace personnel.
- Ne vous plaignez jamais de votre malchance ou de la chance de votre adversaire.
- Soyez humble dans la victoire et élégant dans la défaite.
- Ne vous arrangez jamais sur l'issue d'une partie, quelle qu'en soit la raison.

PRINCIPES DE JEU

Dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu, il y a quelques notions et termes importants qui valent la peine d'être expliqués avant de continuer plus avant.

BIEN CONTRE MAL

Chaque héros, guerrier, créature ou tout autre être de la Terre du Milieu peut être décrit soit comme se battant pour de valeureuses et nobles causes, soit comme se pliant à la volonté implacable du Seigneur des Ténèbres et répandant la guerre en son nom avec une maligne cruauté. Cette distinction se fait par l'affiliation d'une figurine au Bien ou au Mal.

Durant une partie, vous commanderez soit une armée du Bien, soit une force du Mal, et chaque camp sera représenté par un certain nombre de figurines sous le contrôle d'un ou plusieurs joueurs. Il doit toujours y avoir au moins un joueur par camp. Pour des parties à plus grande échelle, il est conseillé de répartir les joueurs en équipes de taille équitables.

Bien que les joueurs puissent faire s'affronter deux armées du Bien ou deux armées du Mal, il est préférable de garder en tête que le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est prévu pour être joué en Bien contre Mal. Ainsi, nous recommandons aux joueurs de coller à ce principe autant que possible, et d'être conscients que s'ils décidaient de jouer en Bien contre Bien ou en Mal contre Mal, cela pourrait générer plus de situations saugrenues qu'à l'accoutumée.

ALLIÉ ET ENNEMI

De nombreuses figurines ont des Règles Spéciales qui font référence à des figurines alliées ou ennemies. Une figurine alliée est une figurine de la même armée que la figurine utilisant la Règle Spéciale. Une figurine ennemie est une figurine de l'armée opposée à celle de la figurine utilisant la Règle Spéciale.

TOURS

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu suit un déroulement au tour par tour. Durant un Tour, chaque joueur est amené à se déplacer, tirer ou combattre avec ses figurines pour accomplir les objectifs du scénario joué. Certaines parties durent un nombre fixe de Tours, tandis que d'autres peuvent durer jusqu'à ce qu'une certaine situation se présente ou qu'une condition spécifique soit remplie. Dans tous les cas, cela sera clairement précisé.

JETER LES DÉS

Au cours de la partie, le résultat de certaines actions est déterminé par un jet de dé. Cela peut s'appliquer à des moments très variés, comme réussir un Tir, Charger un ennemi terrifiant ou même à une intervention inespérée du destin pour sauver une figurine d'une mort certaine. Dans ce jeu, des dés à six faces sont généralement utilisés.

DÉ CASSÉ

La plupart des parties sont disputées sur de passionnantes tables en trois dimensions couvertes de décors détaillés. Ainsi, il arrive que des dés n'atterrissent pas parfaitement à plat sur la table de jeu et ils peuvent même en tomber. Dans ce cas, le dé est dit «cassé» et devra être relancé. Il est préférable de décider avant de jouer quels dés pourront être comptés comme cassés, en accord avec votre adversaire, afin que tous les joueurs aient le même référentiel.

Si vous jouez sur une table avec beaucoup de relief ou une surface texturée, il est conseillé d'utiliser une piste de dés pour vos jets, afin d'éviter un maximum de dés cassés durant la partie.

Relancer un dé cassé ne compte pas comme une relance au sens décrit ultérieurement dans ce livre.



D6, D3, 2D6

Tout au long de ce Livre de Règles seront utilisées des abréviations pour expliquer quels dés doivent être jetés et comment appliquer le résultat. Elles méritent d'être expliquées ici.

Si une règle demande de jeter un D6, cela signifie qu'il faut jeter un dé ordinaire à six faces et simplement prendre le nombre obtenu comme résultat.

Si une règle demande de jeter un D3, cela signifie qu'il faut jeter un dé à six faces et diviser par deux (arrondi au supérieur) la valeur obtenue. Ainsi, un résultat de 1-2 vaut un 1, un résultat de 3-4 a une valeur de 2, et un résultat de 5-6 un 3. Cela donnera toujours une valeur de 1, 2 ou 3, d'où le terme de D3.

Enfin, si une règle demande de jeter 2D6, cela signifie qu'il faut jeter deux dés à six faces et additionner les résultats – vous obtiendrez alors un résultat compris entre 2 et 12.

MODIFICATEURS DE DÉS

Parfois une règle peut appliquer un modificateur à un jet de dé spécifique, pour l'améliorer ou le réduire (comme un modificateur de +1 ou un -1). Par exemple, les Gobelins sont particulièrement doués pour Escalader et reçoivent donc un bonus de +1 pour chaque Test d'Escalade qu'ils doivent passer.

Peu importe la situation, un modificateur de jet de dé change le résultat de ce jet – ainsi un jet de dé donnant 4 avec un modificateur de +1 sera en fait un 5. Certains joueurs trouvent plus simple de changer directement la valeur sur le dé pour aider à représenter cela. Indépendamment du nombre de modificateurs appliqués à un jet, le résultat d'un simple dé ne peut être modifié à moins de 1 ni à plus de 6 – ce sont les limites de tout jet de dé.

RELANCES

Certaines règles autorisent les joueurs à relancer des dés. Dans ces situations, le second résultat prévaut toujours, même s'il est moins bon que le premier. Si une règle autorise une figurine à relancer de multiples dés, alors ils doivent tous être relancés en même temps – elle ne peut pas en relancer certains, attendre de voir le résultat et puis relancer les autres.

Si une figurine peut relancer des dés grâce à plusieurs Règles Spéciales, alors elle peut résoudre l'effet d'une règle, avant de déclarer si elle souhaite relancer avec une autre.

Cependant, une fois qu'un dé a été relancé une fois, il ne peut plus être relancé, indépendamment du nombre de Règles Spéciales qui pourraient donner d'autres relances. L'unique exception à cela reste un dé considéré comme cassé.

Si un jet demande qu'un second dé soit lancé quand le premier atteint un certain résultat (comme les jets pour Blesser qui demandent un 6/4+, 6/5+ ou 6/6), alors toute règle permettant à une figurine de relancer des dés permet en effet de relancer n'importe lequel de ces dés, voire les deux – tant que chaque dé n'est pas relancé plus d'une fois.

JETS NATURELS

Certaines Règles Spéciales précisent qu'elles requièrent le jet d'un « X naturel », où X est le nombre donné par le D6. Cela signifie que le résultat sur le dé doit être égal à la valeur de X sans avoir été modifié d'aucune façon (comme en utilisant de la Puissance pour l'améliorer).

Les relances ne sont pas considérées comme un modificateur, car elles ne modifient pas le résultat même du dé. Ainsi, si un dé est relancé, le résultat obtenu après la relance est toujours considéré comme un jet naturel.



CARACTÉRISTIQUES

Au cours de la partie, il peut arriver que les caractéristiques d'une figurine soient augmentées ou diminuées. Certaines caractéristiques ne peuvent pas être augmentées au-dessus d'un maximum donné ni diminuées à moins d'un minimum donné. Ceci est expliqué en détail sur la page dédiée.

Les caractéristiques représentées par un résultat de dé cible fonctionnent de façon légèrement différente. Lorsque ces caractéristiques sont améliorées, le nombre précédant le signe plus va diminuer, rendant ainsi le jet plus facile.

Si une règle vous indique de diviser par deux une caractéristique, peu importe la raison, la caractéristique sera toujours arrondie à l'entier supérieur.

LIGNE DE VUE

Régulièrement au cours de la partie, vous serez amené à déterminer si une figurine particulière peut voir une Cible – autrement dit, si elle a une Ligne de Vue. La meilleure façon pour ce faire est de se baisser pour « voir par les yeux » de la figurine, si, en effet, vous voyez bien la Cible – c'est ainsi que vous déterminez la Ligne de Vue de votre figurine. Si, pour une raison ou pour une autre, vous ne pouvez vous mettre à hauteur des yeux de votre figurine, tracez une ligne droite de 1m entre la tête de votre figurine et sa Cible en utilisant un mètre à la place. Une Ligne de Vue est déterminée depuis la tête de la figurine et on considère toujours que celle-ci a une Ligne de Vue à 360°.

Bien qu'en réalité les figurines sont immobiles, on imagine qu'elles sont bien plus dynamiques, tourbillonnant dans la bataille pour terrasser leurs adversaires. Pour cette raison, nous ne pénalisons pas une figurine pour l'Équipement qu'elle porte ou pour la pose dynamique qu'elle pourrait avoir. Par conséquent, une figurine n'a une Ligne de Vue sur une autre figurine que si elle peut voir une partie de sa tête, de son tronc, de ses bras ou de ses jambes. Si une figurine ne peut voir qu'une Bannière, une Arme, une aile, une queue ou tout autre Équipement, alors elle n'a pas de Ligne de Vue. Une figurine dispose toujours d'une Ligne de Vue sur elle-même.

Certaines figurines ont des décors modélisés directement sur leur socle. Dans ces circonstances, ces décors ne sont jamais considérés comme bloquant la Ligne de Vue sur cette figurine ou d'autres. Si vous n'êtes pas sûr de savoir si une figurine a une Ligne de Vue sur sa Cible, il est souhaitable de demander son avis à votre adversaire et de vous mettre d'accord – et n'oubliez pas de faire preuve de bienveillance!

Dans le cas où un joueur placerait sa figurine sur un socle plus haut (ou la convertirait de telle sorte qu'elle soit plus basse que l'originale), cette différence de taille n'est pas prise en compte pour déterminer une Ligne de Vue depuis ou sur la figurine – utilisez sa « vraie hauteur » à la place. Fondamentalement, une figurine ne peut jamais gagner un avantage (ou un handicap) en étant mise en scène plus haut ou plus bas qu'elle ne le devrait.



FAIRE UNE MESURE

Durant la partie vous devrez souvent mesurer des distances, qui seront toutes exprimées en pouces. Les joueurs ont toujours le droit de prendre des mesures de ce qu'ils veulent et quand ils le veulent.

Pour mesurer la distance entre deux figurines, mesurez toujours entre les deux points les plus proches de leurs socles – ignorez tout élément qui en dépasserait, tel que des ailes, une queue ou encore des Armes.

« À MOINS DE » / « À L'INTÉRIEUR DE » ET « ENTIÈREMENT À MOINS DE » / « ENTIÈREMENT À L'INTÉRIEUR DE »

Certaines règles exigent des figurines d'être « à moins » / « entièrement à moins » d'une certaine distance, ou « à l'intérieur » / « entièrement à l'intérieur » d'une zone donnée pour appliquer un effet. Bien que ces formulations puissent se ressembler, il y a une importante différence entre elles.

Une figurine est dite « à moins de » quelque chose si au moins une partie de son socle est à la distance spécifiée, et « à l'intérieur de » si au moins une partie de son socle est dans la zone spécifiée. Une figurine est dite « entièrement à moins de » quelque chose si l'intégralité de son socle est à la distance spécifiée et « entièrement à l'intérieur de » si l'intégralité de son socle est dans la zone spécifiée – si la moindre partie du socle dépasse de cette distance ou de la zone, alors la figurine n'est pas concernée.

Une figurine est toujours entièrement à portée d'elle-même.

MOTS-CLEFS

Chaque figurine du Jeu de Bataille de la Terre du Milieu a un certain nombre de mots-clefs sur son profil. Ceux-ci sont répartis en trois catégories : Race, Faction et Type d'Unité.

Les mots-clefs de Race expriment la race de la figurine en question, comme **Homme**, **Elfe** ou **Orque**.

Les mots-clefs de Faction expriment le peuple ou l'allégeance de la figurine, comme **Gondor**, **Rohan** ou **Mordor**. Certaines figurines peuvent avoir plusieurs mots-clefs de Faction.

Les mots-clefs de Type d'Unité montrent à quel type d'unité la figurine appartient, comme **Infanterie**, **Cavalerie** ou **Monstre**. Les figurines ont presque toujours plusieurs mots-clefs de Type d'Unité et beaucoup d'entre eux ont également des règles additionnelles associées, comme le mot-clef **Héros**. Les Types d'Unités sont expliqués en détail dans la section dédiée.

Certaines règles contiennent des mots ou des phrases en **gras** ; ils déterminent les figurines qui sont affectées par la règle en question. Par exemple, une figurine peut avoir une Règle Spéciale qui affecte « toutes les figurines du **Rohan** », dans ce cas, la Règle Spéciale s'appliquera à toutes les figurines ayant le mot-clef **Rohan**.

Certaines règles mentionnent plusieurs mots-clefs. Si tel est le cas, une figurine doit posséder tous les mots-clefs listés pour être affectée. Par exemple, si une Règle Spéciale affecte « toutes les figurines de **Cavalerie** du **Rohan** », alors une figurine doit avoir le mot-clef **Rohan** et le mot-clef **Cavalerie** pour être affectée.

Il est important de noter que, pour les figurines constituées de plusieurs parties, comme les figurines de **Cavalerie** constituées d'un cavalier et d'une **Monture**, chaque partie a son propre set de mots-clefs et ne les partage pas avec l'autre, à moins que le contraire ne soit spécifié. Ainsi, il y a souvent des cas où une Règle Spéciale affecte une partie de la figurine, mais pas l'autre. Par exemple, si une règle affecte les figurines avec le mot-clef **Homme**, alors elle affecte le cavalier d'une figurine de **Cavalerie** s'il possède le mot-clef **Homme**, mais n'affecte pas la **Monture**, car elle ne possède pas le mot-clef **Homme**.

FIGURINES ET SOCLES

Chaque profil est représenté en jeu par une figurine et chaque figurine est montée sur un socle lui permettant d'être facilement déplacée sur le champ de bataille au cours de la partie. La taille du socle représente l'espace qu'occupe le personnage. Il peut varier d'une figurine à l'autre. Chaque profil spécifie la taille du socle sur lequel doit être placée la figurine en jeu, cette taille étant donnée en millimètres. Une figurine de **Cavalerie** a sa taille de socle indiquée pour le cavalier, mais, tant qu'il est monté, le socle a la taille de celui de la **Monture**, elle-même précisée sur le profil de la **Monture** – ce dernier se trouve soit dans la section **Cavalerie** de ce livre soit sur le profil de la figurine.

Les socles ne peuvent se superposer les uns les autres durant la partie, même partiellement. Si le socle d'une figurine touche quelque chose, qu'il s'agisse d'un décor ou du socle d'une autre figurine, alors on dit qu'elle est *au contact socle à socle* avec.

Pour mesurer la distance entre deux figurines (ou d'une figurine à un point du champ de bataille), mesurez toujours depuis le point le plus proche du socle de la figurine.

QU'EST-CE QU'UNE FIGURINE ?

Le terme figurine désigne toute entité sur son propre socle, cela peut être de l'**Infanterie**, un **Monstre**, un **Chariot**, etc. Tant qu'une figurine de **Cavalerie** est composée de ses deux parties – le cavalier et sa **Monture** –, elle compte toujours comme une unique figurine. Cependant, si les deux parties sont séparées et que la **Monture** reste sur la table, alors elles comptent comme deux figurines distinctes.

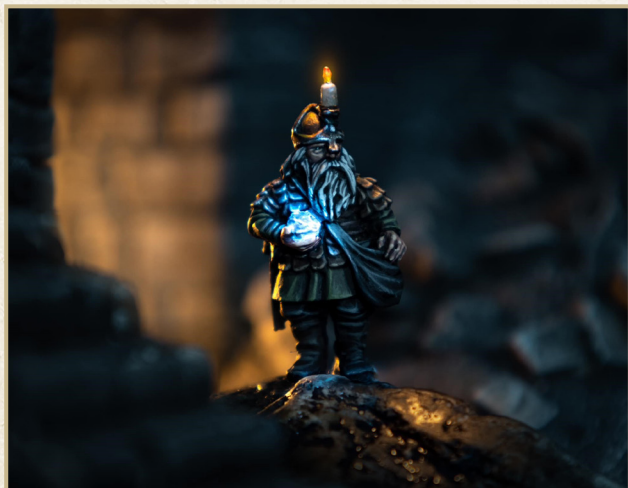
DIRECTEMENT VERS/À L'OPPOSÉ

Certaines capacités, Pouvoirs Magiques ou Règles Spéciales demandent à déplacer une figurine directement vers ou directement à l'opposé d'une autre figurine. Lorsque cela est mentionné, tracez une ligne imaginaire passant par le centre du socle de la figurine déclenchant la capacité et par le centre du socle de la figurine qui la subit. Ceci est l'axe suivant lequel la figurine affectée doit se déplacer, soit directement vers, soit directement à l'opposé de la figurine provoquant l'effet, en fonction de ce qui est spécifié dans la règle.

CHOISIR DES FIGURINES/OBJECTIFS

Parfois, une règle associée à une figurine en particulier, ou à un scénario, exige d'un joueur qu'il choisisse ou sélectionne quelque chose.

Ce peut être une figurine, un Marqueur d'Objectif, un élément de décor ou autre. Ce choix est toujours fait après le déploiement des deux armées. Dans tous les cas, le joueur doit notifier son adversaire du choix qu'il fait dans le cadre de cette Règle Spéciale. Les seules exceptions concernent les règles qui demandent au joueur de choisir quelque chose secrètement – dans ce cas précis, il convient d'écrire son choix sur un morceau de papier, lequel est ensuite placé près de la table pour n'être révélé qu'à la fin de la partie.



Séquencement d'un Tour



« SAURON NOUS FRAPPERA TRÈS BIENTÔT. ET IL FRAPPERA
FORT. IL SAIT À PRÉSENT QUE NOUS N'AVONS PAS LES FORCES
NÉCESSAIRES POUR LE REPOUSSER. »

- FARAMIR, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours™

Séquencement d'un Tour

Quand la bataille fait rage, les guerriers se retrouvent pris dans le tourbillon et le fracas des épées, luttant désespérément pour leur survie dans un contexte des plus incertains. Les flèches pleuvent sur le champ de bataille, les monstres déchirent les lignes ennemies et de puissants héros mènent leurs hommes vers la gloire.

Pour donner un sens à l'action qui se déroule dans une bataille, une partie est divisée en une série de Tours, dont le nombre exact dépend du Scénario joué. Parfois, un Scénario stipule qu'une partie dure un nombre déterminé de Tours, tandis que d'autres exigent qu'une condition spécifique ait été remplie avant que la partie ne se termine. Quelle que soit la situation, elle sera clairement indiquée dans la description du Scénario.



TOURS

À chaque Tour, les joueurs ont la possibilité d'utiliser leurs figurines, leur permettant de se Déplacer, de Tirer avec une Arme de Tir, de Charger au Combat, d'utiliser des capacités spéciales et des Pouvoirs Magiques, ou toute autre chose autorisée pour ces figurines. Chaque Tour est divisé en cinq Phases, chacune se concentrant sur un aspect différent de la bataille.

L'ordre de ces Phases ainsi qu'une brève description de leur fonction sont présentés ci-contre.

SÉQUENCEMENT D'UN TOUR

1. PHASE D'INITIATIVE

Lors de la Phase d'Initiative, les joueurs lancent un dé pour déterminer lequel d'entre eux a l'Initiative pour ce Tour.

2. PHASE DE MOUVEMENT

Les deux joueurs ont la possibilité d'Activer chacune de leurs figurines l'une après l'autre, ce qui leur permet de se Déplacer et d'utiliser tout Pouvoir Magique ou Règle Spéciale autorisé pendant la Phase de Mouvement. Le joueur qui a l'Initiative Active toutes ses figurines en premier, suivi de l'autre joueur.

3. PHASE DE TIR

Les deux joueurs ont la possibilité d'Activer à nouveau chacune de leurs figurines pour effectuer un Tir avec les Armes de Tir qu'elles peuvent posséder. Le joueur qui a l'Initiative Active toutes ses figurines en premier, suivi de l'autre joueur.

4. PHASE DE COMBAT

Lors de la Phase de Combat, toutes les figurines Engagées au Combat se battent. Le joueur qui a l'Initiative décide de l'ordre dans lequel les Combats sont résolus.

5. PHASE FINALE

Pour terminer, lors de la Phase Finale, résolvez les effets qui subsistent jusqu'à la fin du Tour, puis enlevez tous les dés ou jetons égarés avant de commencer le Tour suivant.



Phase d'Initiative



« L'échiquier est en place. Les pièces avancent. »

- GANDALF le BLANC,
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi™

Phase d'Initiative

Pour savoir quel joueur agira en premier dans les Phases suivantes, vous devez déterminer qui a l'Initiative pour la durée du Tour. L'Initiative représente une force agissant rapidement pour prendre le dessus sur l'ennemi, ou attendant son heure et le moment le plus opportun pour frapper. Décider de garder ou laisser l'Initiative, c'est prendre en compte un éventail d'opportunités et de défis tactiques se présentant lors du Tour à venir.



La Phase d'Initiative peut être divisée en différentes étapes comme suit :

1. Début de la Phase d'Initiative

Toutes les Règles Spéciales se jouant au début de la Phase d'Initiative sont résolues à ce moment.

2. Jet pour déterminer l'Initiative

Les joueurs lancent un dé pour déterminer l'Initiative. Une fois l'Initiative déterminée, toute Règle Spéciale se jouant pendant la phase d'Initiative est résolue à ce moment.

3. Fin de la Phase d'Initiative

La Phase d'Initiative se termine et toute Règle Spéciale se jouant à la fin de la Phase d'Initiative est résolue à ce moment.

JET POUR L'INITIATIVE

Pour déterminer qui a l'Initiative, les deux joueurs doivent lancer un D6. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé peut alors choisir quel joueur a l'Initiative pour ce tour – cela ne doit pas nécessairement être lui-même s'il ne la veut pas.

Si le résultat est une égalité lors du premier Tour du jeu, les joueurs relancent simplement les dés jusqu'à ce qu'un joueur remporte le Jet.

Si une égalité survient durant les Tours suivants, alors le choix de qui obtient l'Initiative reviendra au joueur n'ayant pas choisi qui avait l'Initiative au tour précédent. C'est pourquoi il est souvent judicieux d'avoir un jeton pour rappeler aux deux joueurs qui a l'Initiative pendant le Tour, et un autre pour rappeler aux joueurs qui a choisi qui avait l'Initiative ce Tour-là.

Par exemple : c'est la Phase d'Initiative d'une partie et les joueurs lancent leur dé pour le choix de celui qui a l'Initiative. Jay obtient un 4 tandis que Rob obtient un 2, ce qui signifie que Jay peut choisir qui a l'Initiative – il se choisit lui-même.

Pendant la Phase d'Initiative suivante, Jay et Rob obtiennent tous les deux un 3 – une égalité. Comme Jay a choisi qui avait l'Initiative au Tour précédent, le choix de qui a l'Initiative à ce Tour reviendra à Rob.

AVOIR L'INITIATIVE

Au fur et à mesure de vos parties, avec l'expérience des règles et du jeu, vous apprendrez qu'il existe un certain nombre d'avantages à avoir ou non l'Initiative à certains moments d'une bataille. Après quelques batailles, vous commencerez à comprendre les différentes tactiques et ruses à employer pour tirer parti de la Phase d'Initiative. Gardez également à l'esprit qu'il existe un certain nombre de capacités altérant le fonctionnement ordinaire de l'Initiative dans les Phases de jeu suivantes (comme les Actions Héroïques). Ces points seront expliqués en détail dans les sections correspondantes.



Phase de mouvement



« Je pars pour une aventure ! »

- Bilbon Sacquet, Le Hobbit : Un Voyage Inattendu™

Phase de Mouvement

La victoire au combat est souvent obtenue par le général commandant le plus efficacement ses troupes sur le champ de bataille, en débordant l'adversaire, en contrôlant les zones clefs et en subtilisant les positions critiques aux mains de l'ennemi. Que l'objectif soit d'attaquer la ville d'Edoras, d'infiltrer la tour de Cirith Ungol ou de fuir les araignées infestant la Forêt Noire, une bonne maîtrise de la Phase de Mouvement est nécessaire pour s'assurer la victoire.

La Phase de Mouvement peut être divisée en différentes étapes comme suit :

1. Début de la Phase de Mouvement

Toute Règle Spéciale se jouant au début de la Phase de Mouvement est résolue à ce moment.

2. Déclaration des Actions Héroïques

Toute Action Héroïque se déclarant lors de la Phase de Mouvement est déclarée à ce moment.

3. Phase d'Activation du joueur ayant l'Initiative

Le joueur ayant l'Initiative peut Activer chacune de ses figurines une à une. Si une figurine possède des Règles Spéciales se jouant au début de la Phase d'Activation du joueur, elles sont résolues avant qu'une quelconque figurine alliée ne soit Activée.

4. Phase d'Activation du joueur n'ayant pas l'Initiative

Le joueur n'ayant pas l'Initiative peut activer chacune de ses figurines une à une. Si une figurine possède des Règles Spéciales se jouant au début de la Phase d'Activation du joueur, elles sont résolues avant qu'une quelconque figurine alliée ne soit Activée.

5. Fin de la Phase de Mouvement

Toute Règle Spéciale se jouant à la fin de la Phase de Mouvement est résolue à ce moment.

PHASE D'ACTIVATION

Quand un joueur passe à la Phase d'Activation, il a la possibilité d'Activer chacune de ses figurines dans l'ordre de son choix. Lorsqu'une figurine est Activée, elle suit les étapes ci-dessous :

1. Début de l'Activation

Toute Règle Spéciale se jouant au début de l'Activation d'une figurine est résolue à ce moment.

2. Début du Mouvement

Toute Règle Spéciale se jouant au début du Mouvement d'une figurine est résolue à ce moment, avant le Mouvement de ladite figurine.

3. Mouvement de la figurine

La figurine peut se Déplacer comme décrit à la page suivante. Toute Règle Spéciale se jouant pendant le Mouvement d'une figurine est résolue à ce moment, à tout moment durant le Mouvement de la figurine.

4. Fin du Mouvement

Toute Règle Spéciale se jouant à la fin du Mouvement d'une figurine est résolue à ce moment, une fois que la figurine a terminé son Mouvement.

5. Fin de l'Activation

Toute Règle Spéciale se jouant à la fin de l'Activation d'une figurine est résolue à ce moment.

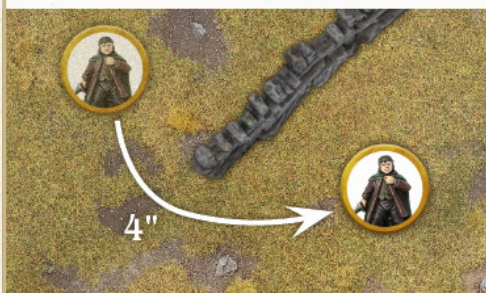
Une fois qu'une figurine a été Activée et a commencé son Activation, elle doit terminer son Activation avant qu'une autre figurine puisse être Activée. Vous ne pouvez pas Activer une figurine différente durant l'Activation d'une autre figurine. Vous devez Activer chaque figurine que vous contrôlez pendant votre tour si possible, même si vous n'êtes pas obligé de faire tout ce qui précède avec une figurine lorsqu'elle est Activée – elle peut basiquement être Activée et ne rien faire, vous pouvez ensuite passer à la figurine suivante. Il y aura des situations où les figurines que vous contrôlez ne pourront pas être Activées, elles ne suivront alors aucune des étapes ci-dessus. Une fois que toutes vos figurines ont été Activées (si possible), votre Phase d'Activation se termine.



Exemple 1 : Frodon essaye de suivre le reste de la Communauté. Une règle est placée à côté de Frodon pour mesurer sa Valeur de Mouvement de 4 pouces. Il est important de ne pas dépasser la Valeur de Mouvement d'une figurine (franchement, c'est de la triche!). Une fois la distance déterminée, Frodon se Déplace au niveau de la marque des 4 pouces.



Exemple 2 : Le mur montré ici se trouve sur le chemin de Frodon. Le joueur contrôlant Frodon mesure en contournant le mur pour déterminer où se terminera le Mouvement du Hobbit.



Exemple 3 : Les autres membres de la Communauté lui bloquant le chemin, Frodon ne peut faire passer son socle que par l'espace entre Sam et Gimli – notez que c'est le seul espace suffisamment grand pour faire passer le socle de Frodon.



DÉPLACER DES FIGURINES (1, 2, 3)

Lorsque vous souhaitez Déplacer une figurine, celle-ci peut se Déplacer d'une certaine Valeur de Mouvement maximum, exprimée en pouces (") et indiquée sur son profil. Pour Déplacer une figurine, mesurez la distance qu'elle peut parcourir, puis déplacez-la sur la distance souhaitée dans les limites de sa Valeur de Mouvement, en veillant à toujours mesurer à partir du même point du socle (vous ne pouvez pas mesurer depuis l'avant d'un socle et placer l'arrière du socle sur la mesure, car alors vous aurez dépassé la Valeur de Mouvement de la figurine d'un socle). Les figurines ne sont pas obligées de se Déplacer en ligne droite et peuvent se Déplacer dans la direction qu'elles souhaitent – vous vous retrouverez souvent à Déplacer des figurines autour de coins, d'obstacles, d'autres figurines et à naviguer sur des champs de bataille chargés – bien qu'elles ne puissent jamais se Déplacer plus loin que leur Valeur de Mouvement.

Les figurines qui se Déplacent ne peuvent pas traverser d'autres figurines. Si une figurine souhaite se Déplacer entre deux autres figurines, ou entre une figurine et un élément de décor, alors il doit y avoir suffisamment de place pour que le socle de la figurine puisse passer.

Les décors eux-mêmes ont un impact important sur le jeu : les figurines doivent constamment traverser de nombreux types de champs de bataille différents. Il arrive qu'une figurine se retrouve face à un élément de décor, qu'elle pourrait en théorie traverser, cependant, son socle, lui, ne passe pas – comme une figurine de **Cavalerie** ou une figurine d'**Infanterie** face à une Porte qui est légèrement trop étroite pour faire passer son socle. Dans ces cas, s'il est évident qu'une figurine est capable de se Déplacer à travers l'espace, même si son socle ne le permet pas, alors vous et votre adversaire êtes libres de convenir que cela est possible – en fait, nous vous encourageons à le faire. Dans cet esprit, il est de bon aloi de discuter avec son adversaire avant le début du jeu pour éclaircir les décors à débat (Terrains Difficiles ou non, passage de tel ou tel type de socle) et ainsi vous assurer que vous êtes tous deux d'accord avant de continuer la partie.

De manière générale, l'orientation d'une figurine n'a pas d'importance (il existe quelques exceptions, comme les **Bêtes de Guerre** ou les **Chariots**) puisque nous imaginons que nos figurines se battent et regardent constamment autour d'elles, plutôt que d'être des pièces de jeu statiques. Cependant, il y aura des moments où vous souhaiterez faire pivoter vos figurines pour rendre la scène plus dramatique, par exemple en les tournant face à la cible de leur Attaque de Tir ou à leur adversaire en Combat. C'est autorisé, mais cela ne doit être fait que dans un but cinématographique et non pour obtenir un avantage dans le jeu après pivot de ladite figurine, comme éviter d'être vue par une figurine ennemie ou provoquer un Jet sur la Trajectoire supplémentaire.

QUITTER LA TABLE

Les figurines ne peuvent Quitter la table que dans les scénarios qui le permettent spécifiquement, ou si elles ont une Règle Spéciale les autorisant à le faire. Les figurines ne peuvent Quitter la table que volontairement et ne peuvent pas être forcées à sortir du terrain par l'application de Règles Spéciales ou de Pouvoirs Magiques ennemis.

Lorsque les figurines veulent Quitter la table, une partie du socle dépassant du bord de table suffit pour pouvoir la Quitter.

FIGURINES INCAPABLES DE SE DÉPLACER

Parfois, une figurine sera incapable de se Déplacer pour une raison ou pour une autre, et lorsque tel est le cas, cela sera clairement indiqué dans les règles. Par exemple, lorsqu'une figurine voit son Activation annulée, typiquement lorsqu'elle a été Chargée ou la Cible d'un Pouvoir Magique spécifique, ou qu'elle est devenue incapable de se Déplacer en raison d'un échec à un Test de Bravoure, alors qu'elle tentait de Charger un ennemi avec la Règle Spéciale *Terreur*.

ZONES DE CONTRÔLE (4)

Chaque figurine possède une Zone de Contrôle – un anneau imaginaire de 1" autour du socle de la figurine. Aucune figurine ne peut entrer dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie à moins de Charger la figurine en question.

Il arrive qu'une figurine soit forcée d'entrer dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, par exemple en étant obligée de Reculer après avoir perdu un Combat ou après avoir échoué à un Test de Franchissement. Dans ces situations, une figurine peut entrer dans la Zone de Contrôle de la figurine ennemie en s'assurant qu'il reste toujours un petit espace séparant les figurines. Remarque : une figurine ne peut jamais entrer dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie sans la Charger – cela ne peut se produire que lorsqu'elle y est forcée.

La Zone de Contrôle d'une figurine ne s'étend pas au-delà d'un élément de décor infranchissable ou d'un Obstacle.

Les Zones de Contrôle peuvent être un outil très utile, vous permettant de garder les figurines ennemies hors d'une zone spécifique du champ de bataille, ou étant utilisées pour protéger une figurine particulière contre les attaques.

COINCÉ DANS UNE ZONE DE CONTRÔLE

Si une figurine commence son Mouvement dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle a alors trois choix :

- Rester où elle se trouve et ne pas se Déplacer.
- Charger une des figurines ennemies dans la Zone de Contrôle de laquelle elle se trouvait au départ.
- S'éloigner. Dans ce cas, la figurine peut se Déplacer à l'intérieur de la Zone de Contrôle de cette figurine ennemie tant qu'elle ne se rapproche pas plus de cette figurine. Cela permet aussi à une figurine de Charger une autre figurine adverse, tant qu'elle ne se rapproche pas plus de la figurine dont elle quitte la Zone de Contrôle.

Exemple 4 : Boromir fait face à deux Éclaireurs Uruk-hai. Du fait de la Zone de Contrôle de Boromir, les Uruk-hai ne peuvent pas se déplacer à moins de 1" de lui sauf s'ils le Chargent.



Exemple 5 : Gimli a Chargé cet Éclaireur Uruk-hai. Comme il est maintenant Engagé au Combat, l'Uruk a perdu sa Zone de Contrôle et ne peut pas être Activé durant la Phase d'Activation de son joueur, il ne peut donc pas se Déplacer.



Exemple 6 : Aragorn Charge l'Uruk le plus proche – entrant dans sa Zone de Contrôle en premier. En entrant dans la Zone de Contrôle du premier Uruk, Aragorn peut se Déplacer dans cette Zone de Contrôle, à condition qu'il finisse par charger l'Uruk dans la Zone de Contrôle duquel il est entré en premier.



CHARGER DES ENNEMIS (5)

Si une figurine veut Engager une figurine ennemie au Combat, alors elle doit d'abord Charger cette figurine. Pour Charger une figurine ennemie, une figurine doit avoir une Ligne de Vue sur l'ennemi au début de son Mouvement.

Pour Charger, mesurez la distance de la même façon qu'un Mouvement normal et, si la Valeur de Mouvement de la figurine lui permet de se Déplacer suffisamment pour atteindre sa Cible et être en contact socle à socle, Déplacez la figurine au contact socle à socle de la figurine ennemie. Une fois qu'une figurine Charge une figurine ennemie au contact socle à socle, elles sont toutes deux Engagées au Combat et l'Activation de la figurine se termine immédiatement.

Les figurines qui sont Engagées en Combat ne peuvent pas être Activées pendant la Phase de Mouvement. Cependant, si une figurine qui était Engagée au Combat se retrouve soudainement désengagée alors qu'arrive son tour d'être Activée, elle peut alors être Activée normalement.

Il est tout à fait possible, en raison de l'ordre dans lequel vous Activez vos figurines, qu'une figurine qui ne pouvait pas Charger plus tôt dans la Phase devienne finalement capable de le faire un peu plus tard. Cela rend l'ordre dans lequel vous Activez vos figurines extrêmement important. Les figurines peuvent finir par se gêner mutuellement dans leur Mouvement, ou au contraire par se libérer afin de se Déplacer plus facilement.

CHARGES ET ZONES DE CONTRÔLE (5, 6, 7, 8)

Il y a quelques règles concernant les Zones de Contrôle qu'il est important de noter lors de la Charge :

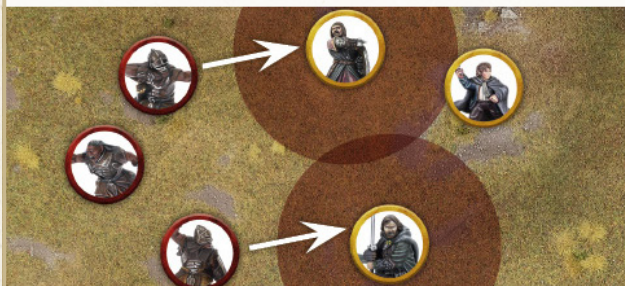
La première est que, si une figurine entre dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, alors elle doit Charger cette figurine si elle le peut. La figurine qui Charge peut continuer à se Déplacer dans la Zone de Contrôle de la figurine ennemie si elle le souhaite, s'il lui reste encore de la Valeur de Mouvement disponible, afin de Charger un autre point du socle de la figurine adverse ; cependant, dès qu'elle entre au contact socle à socle avec la figurine ennemie, elle doit s'arrêter. Si une figurine entre simultanément dans les Zones de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle peut alors choisir laquelle Charger.

La deuxième règle est qu'une figurine Engagée au Combat perd immédiatement sa Zone de Contrôle tant qu'elle reste en Combat. Cela signifie que vous pouvez éliminer les Zones de Contrôle des figurines ennemies afin de vous frayer un chemin à travers elles.

La troisième règle est qu'une fois qu'une figurine en Charge entre dans une Zone de Contrôle, elle peut ignorer les Zones de Contrôle des autres figurines ennemies afin de Charger sa Cible d'origine. Cela signifie que, quelle que soit la densité de la formation des figurines ennemies, une figurine est toujours capable de Charger la première figurine dans la Zone de Contrôle de laquelle elle a pénétré.

La quatrième règle est qu'une figurine qui souhaite Charger une figurine ennemie ayant perdu sa Zone de Contrôle peut ignorer les Zones de Contrôle des autres figurines ennemies qu'il lui serait impossible de Charger. Cela s'applique uniquement si elle ne peut pas Charger les figurines en raison de l'emplacement d'autres figurines qui rendent la Charge impossible.

Exemple 7 : Ici, il y a un espace entre Aragorn et Boromir dans lequel les Uruk-hai aimeraient passer pour Charger Pippin. Cependant, à cause des Zones de Contrôle d'Aragorn et de Boromir, les Uruk-hai ne peuvent pas le faire sans Charger l'un des deux Hommes.



Pour éviter cela, le joueur du Mal fait Charger Aragorn et Boromir par deux autres Uruk-hai. Maintenant qu'ils sont Engagés au Combat, Aragorn et Boromir n'ont plus de Zones de Contrôle et le dernier Uruk est donc libre de Charger Pippin.



Exemple 8 : Ici, les Uruk-hai les plus proches de la Communauté sont tous Engagés au Combat avec Legolas ou Gimli et n'ont donc pas de Zones de Contrôle.

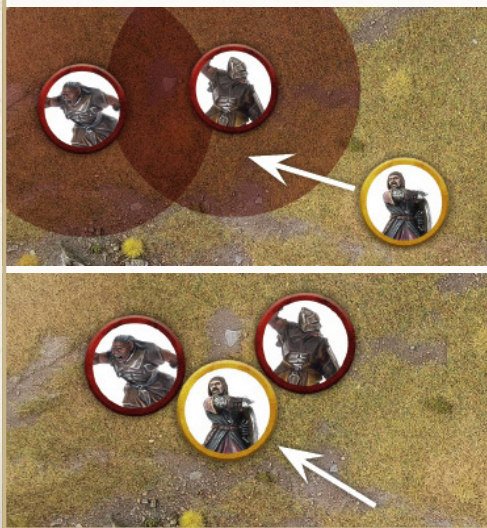
Aragorn souhaite charger l'Uruk le plus proche de lui, cependant, pour ce faire, il entrerait dans la Zone de Contrôle de l'Uruk derrière ses alliés Engagés. Comme il n'y a aucun moyen pour Aragorn de Charger la figurine dont la Zone de Contrôle reste active, il peut l'ignorer et simplement Charger l'Uruk dont il est le plus proche.



Ici, Aragorn souhaite charger l'Orque du Morannon directement devant lui. Comme cet Orque du Morannon est déjà Engagé dans un Combat avec Gimli, et n'a donc pas de Zone de Contrôle, il peut sembler à première vue que la Zone de Contrôle du lanceur Orque du Morannon derrière la Cible de la Charge d'Aragorn l'empêche de Charger. Heureusement pour Aragorn, comme il n'a physiquement aucun moyen de Charger ce lanceur Orc du Morannon, car la route est barrée par les Orques Engagés au Combat avec Gimli et Legolas respectivement, Aragorn peut ignorer sa Zone de Contrôle et Charger sa Cible librement.



Exemple 9 : Boromir veut Charger deux Uruk-hai à la fois. Après être entré dans la Zone de Contrôle du premier Uruk, il continue de se Déplacer dans sa Zone de Contrôle afin d'entrer au contact socle à socle avec deux Uruk-hai et donc les Charger tous les deux.



CHARGER DE MULTIPLES ENNEMIS (9)

Les figurines peuvent Charger plusieurs figurines ennemies si elles le souhaitent. Pour ce faire, la figurine doit avoir suffisamment de Valeur de Mouvement afin d'atteindre toutes les Cibles prévues et être capable de se Déplacer au contact socle à socle avec elles, auquel cas elle sera Engagée dans un Combat avec toutes les figurines ennemies avec lesquelles elle se trouve au contact socle à socle.

N'oubliez pas qu'une fois qu'une figurine est entrée dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle ignore les Zones de Contrôle des autres figurines adverses et est donc toujours libre d'entrer dans la Zone de Contrôle de toute autre figurine ennemie tout en terminant sa Charge contre plusieurs adversaires.

POSITIONS DÉFENSIVES

Parfois, une figurine peut souhaiter Charger une figurine ennemie qui se trouve de l'autre côté d'un mur, d'une haie ou de toute autre Barrière. Les règles à suivre sont entièrement détaillées dans la section Phase de Combat.



DÉCORS

La Terre du Milieu est pleine de lieux enchantés et émouvants ; tous dotés de leurs propres paysages ; des collines verdoyantes de la Comté aux passerelles instables de Gobelinville en passant par les épaisses futaies de la Forêt Noire.

Ce sont souvent les tables sur lesquelles nous jouons qui rendent nos jeux si agréables et immersifs, cependant, pour garantir le bon déroulement des parties, quelques règles sont nécessaires pour préciser le fonctionnement des décors.

TERRAIN OUVERT

La majeure partie de tout champ de bataille sera du Terrain Ouvert. Cela comprend les prairies, les plages de sable, les cours pavées, les routes et tout autre décor facile à traverser. Il n'y a pas de règles particulières pour ces éléments, ainsi les figurines peuvent s'y Déplacer sans pénalité sur leur Valeur de Mouvement.

TERRAIN DIFFICILE (10)

Les zones de coulées rocheuses, de taillis épais, d'herbes hautes, de décombres de ruines et tout autre paysage qui rendrait les déplacements difficiles sont décrits comme des Terrains Difficiles. Tant qu'une figurine est à l'intérieur d'un Terrain Difficile et s'y Déplace, la distance parcourue au cours de son Mouvement compte comme double. Ainsi, une figurine qui s'est Déplacée de 1" au travers d'un Terrain Difficile comptera comme ayant parcouru 2". Cette pénalité s'applique dès lors et tant qu'une partie du socle de la figurine est dans le Terrain Difficile.

Au début d'une partie, il est de bon ton de se mettre d'accord avec son adversaire sur ce qui sera considéré comme du Terrain Ouvert ou du Terrain Difficile.

OBSTACLES (11)

Les Obstacles peuvent être tous types d'éléments sur le champ de bataille qui gênent la capacité d'une figurine à se Déplacer. Murs, haies, barricades, troncs d'arbre au sol, etc., sont de bons exemples de ce que sont les Obstacles.

La capacité d'une figurine à franchir un Obstacle est déterminée en comparant la hauteur de la figurine à la hauteur de l'Obstacle. Une figurine peut franchir automatiquement et sans pénalité tout Obstacle dont la hauteur est égale ou inférieure à la moitié de la sienne – déplacez simplement la figurine par-dessus l'Obstacle et poursuivez son Mouvement. Cela implique qu'un Homme ou un Elfe pourra ignorer un Obstacle qu'un Nain ou un Hobbit ne pourra pas. Cela peut sembler injuste, mais il s'avère que les petits êtres ont plus de mal à franchir les Obstacles que les grandes gens.

Une figurine peut tenter de franchir un Obstacle plus grand que la moitié de sa taille, mais elle devra faire un Test de Franchissement ou d'Escalade pour ce faire. En règle générale, vous pourrez déterminer si une figurine peut franchir un Obstacle d'un simple regard. Dans les situations où vous devrez vérifier la hauteur d'une figurine, mesurez-la de la tête aux pieds.

Assurez-vous de toujours déterminer la « vraie hauteur » de la figurine. Cela signifie qu'il faut utiliser la taille de la figurine telle qu'elle devrait être (socle inclus), indépendamment de la posture dans laquelle elle se tient, comme accroupie, debout sur un rocher ou en train de sauter par-dessus un élément de décor – mettez-vous bien d'accord avec votre adversaire. Lorsque c'est fait, comparez votre mesure avec la hauteur de l'Obstacle pour voir si un Test est nécessaire.

Exemple 10 : Boromir court à travers les sous-bois pour sauver Merry et Pippin. Comme il s'agit de Terrain Difficile, chaque 1" du Mouvement de Boromir compte pour 2". Boromir a une Valeur de Mouvement de 6", lui permettant de se Déplacer de 3" en Terrain Difficile.



Ici, Boromir se Déplace de 2" avant d'atteindre le Terrain Difficile. Comme il ne lui reste que 4" de Mouvement, Boromir ne peut se Déplacer que de 2" dans le Terrain Difficile.



Exemple 11 : Aragorn veut passer de l'autre côté de ce petit mur. Comme le mur mesure moins de la moitié de la taille d'Aragorn, il peut se Déplacer à travers sans pénalité.



FRANCHIR (12)

Des arbres tombés aux petits murets, un champ de bataille comportera sûrement nombre d'Obstacles qui peuvent entraver le Mouvement d'une figurine et qui devront être Franchis pour qu'elle puisse continuer à se Déplacer. Le franchissement d'un Obstacle se fait au moyen d'un Test de Franchissement.

Une figurine peut tenter de Franchir un Obstacle dont la hauteur équivaut à la sienne ou moins. Si un Obstacle est plus grand que la hauteur de la figurine, elle va devoir réaliser un Test d'Escalade (voir plus loin).

Pour faire un Test de Franchissement, une figurine doit se Déplacer au contact socle à socle avec l'Obstacle qu'elle veut Franchir, lancer un D6 et consulter le Tableau de Franchissement pour découvrir le résultat de sa tentative.

La distance horizontale parcourue par une figurine lors de son Mouvement quand elle Franchit compte dans la distance parcourue par la figurine durant son Activation; à l'inverse, la distance verticale, elle, ne compte pas.

TABEAU DE FRANCHISSEMENT

D6	Résultat
1	Échec : La figurine ne Franchit pas l'Obstacle. La figurine reste sur place et son Activation prend fin immédiatement.
2-5	Succès : La figurine Franchit l'Obstacle, placez-la de l'autre côté au contact socle à socle avec l'Obstacle. Si la figurine se retrouve ainsi dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle doit se Déplacer de la distance minimale pour la Charger, à condition que cela n'excède pas sa valeur de Mouvement. Si c'est le cas, alors son Mouvement s'arrête immédiatement bien qu'elle soit dans une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine atterrit ainsi dans la Zone de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle doit Charger la plus proche, comme décrit ci-dessus.
6	Franchissement parfait : La figurine Franchit l'Obstacle, placez-la de l'autre côté au contact socle à socle avec l'Obstacle. Elle continue ensuite son Activation normalement.

Exemple 12 : Les Hobbits tentent d'échapper aux Nazgûl qui les poursuivent; pour ce faire, ils veulent passer de l'autre côté de ce mur. Comme le mur est plus grand que la moitié de la hauteur des Hobbits sans pour autant excéder leur taille, les fuyards doivent passer un Test de Franchissement.

Frodon passe le premier, se Déplace au contact socle à socle du mur et procède au Test de Franchissement. Il obtient un 3 et se place donc de l'autre côté. Son Mouvement se termine.

Pippin vient en deuxième et obtient un 6 sur son Test de Franchissement. Non seulement il passe l'obstacle, mais peut même continuer son Mouvement s'il le souhaite.

C'est au tour de Merry qui passe de l'autre côté avec un 4 au Test de Franchissement. Comme il arrive dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, il doit se Déplacer de la distance minimale pour Charger.

Voyant ses amis grimper le mur, Sam essaye de faire de même. Malheureusement, Sam obtient un 1 sur son Test de Franchissement et ne parvient donc pas de l'autre côté, son Activation se termine immédiatement et il reste à la merci des Nazgûl.



SAUTER (13, 14)

Les chaussures délabrées, gouffres béants et autres décors similaires offrent de nombreuses opportunités pour que les figurines Sautent par-dessus le vide. Toute tentative de la sorte doit être résolue avec un Test de Saut.

Pour qu'une figurine puisse tenter de Sauter par-dessus un trou, celui-ci ne peut pas être plus large que le double de la hauteur de la figurine (n'hésitez pas à comparer si vous doutez), et elle doit avoir le Mouvement suffisant pour atteindre l'autre côté – autrement, l'abysse est trop large pour être traversé en Sautant. Il est également possible de faire un Test de Saut pour tenter d'atteindre l'autre rive d'un cours d'eau.

Pour faire un Test de Saut, la figurine se Déplace jusqu'au bord du trou au-dessus duquel elle veut Sauter et jette un D6, en regardant dans le Tableau de Saut pour déterminer le résultat de son essai.

TABLEAU DE SAUT

D6	Résultat
1	Échec : Le Saut s'est mal passé. La figurine tombe au fond du gouffre, à mi-chemin entre son point de départ et le point d'arrivée qu'elle visait, subit les dégâts de Chute associés et se retrouve à Terre. L'Activation de la figurine se termine immédiatement.
2-5	Succès : La figurine réussit à Sauter le gouffre, placez-la de l'autre côté, au contact socle à socle avec le bord. Si la figurine se retrouve ainsi dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle doit se Déplacer de la distance minimale pour la Charger, à condition que cela n'excède pas sa valeur de Mouvement. Si c'est le cas, alors son Mouvement s'arrête immédiatement bien qu'elle soit dans une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine atterrit ainsi dans la Zone de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle doit Charger la plus proche, comme décrit ci-dessus.
6	Saut parfait : La figurine réussit à Sauter le gouffre, placez-la de l'autre côté, au contact socle à socle avec le bord. Elle continue ensuite son Activation normalement.

Exemple 13 : Gimli est poursuivi par deux Gobelins de la Moria et souhaite mettre de la distance avec eux en Sautant de l'autre côté d'une faille. Gimli se Déplace jusqu'au bord du trou et fait son Test de Saut. Avec un 4, Gimli réussit son Saut et est placé de l'autre côté. Son Mouvement se termine immédiatement.



Exemple 14 : Le Balrog est sur les talons de la Communauté qui doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour fuir ses flammes mortelles. Aragorn veut se Déplacer derrière un petit pilier tombé au sol – il doit faire un Test de Franchissement. Boromir préfère prendre de la hauteur pour s'éloigner du démon ardent, et choisit donc de gravir une paroi rocheuse – il doit faire un Test d'Escalade.



Exemple 15 : Aragorn, Legolas et Gimli ont été séparés de leurs alliés au Gouffre de Helm et doivent Escalader l'échafaudage pour les rejoindre. Aragorn dépense 1" de son Mouvement pour atteindre l'échafaudage et fait ensuite un Test d'Escalade. Avec un 4, Aragorn réussit à atteindre le sommet et s'y Déplace. Legolas le suit et obtient un 6 sur son Test d'Escalade. Il se Déplace au sommet de l'échafaudage et peut ensuite dépenser le Mouvement qu'il lui reste (notez que, comme Escalader compte comme un Déplacement en Terrain Difficile, il ne lui en reste que très peu!). Enfin, Gimli atteint le bas de l'échafaudage, mais fait 1 sur son Test d'Escalade. Il échoue et se retrouve à Terre. Un marqueur est placé à côté de lui pour illustrer cet état et son Activation se termine immédiatement.



ESCALADER (14, 15)

Afin d'escalader des Obstacles plus grands que sa hauteur, comme de grands murs, des falaises ou des échafaudages, une figurine doit passer un Test d'Escalade. Notez que, pour pouvoir tenter un Test d'Escalade, il faut que la figurine puisse s'accrocher à la surface, par des prises, des protubérances rocheuses, des traverses de bois, etc.

Pour tenter un Test d'Escalade, la figurine se Déplace jusqu'au bas de la surface qu'elle souhaite Escalader et jette un D6, en regardant dans le Tableau d'Escalade pour déterminer le résultat de son essai. Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas tenter de Test d'Escalade.

La figurine Escalade en ligne droite vers le haut et la distance qu'elle parcourt dans le cadre de son Test d'Escalade est décomptée de la distance de Mouvement qu'elle peut faire pendant son Activation. L'Escalade est considérée comme un Mouvement dans du Terrain Difficile.

TABLEAU D'ESCALADE

D6	Résultat
1	Chute : La figurine Chute et se retrouve à Terre au bas de l'Obstacle qu'elle cherchait à Escalader. Si la figurine commençait son Escalade au niveau du sol, rien d'autre ne se passe. Cependant, si elle était plus haut, elle subit des dégâts de Chute. Dans les deux cas, l'Activation de la figurine se termine immédiatement.
2-5	Succès : La figurine Escalade l'Obstacle jusqu'à atteindre le sommet ou la limite de son Mouvement. Si la figurine atteint le sommet, placez-la en haut de l'Obstacle, au contact socle à socle avec le bord. Si la figurine se retrouve ainsi dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie, elle doit se Déplacer de la distance minimale pour la Charger, à condition que cela n'excède pas sa valeur de Mouvement. Si c'est le cas, alors son Mouvement s'arrête immédiatement bien qu'elle soit dans une Zone de Contrôle ennemie. Lorsqu'une figurine atterrit ainsi dans la Zone de Contrôle de plusieurs figurines ennemies, elle doit Charger la plus proche, comme décrit ci-dessus.
6	Ascension parfaite : La figurine Escalade l'Obstacle jusqu'à atteindre le sommet ou la limite de son Mouvement. Si la figurine atteint le sommet, placez-la en haut de l'Obstacle, au contact socle à socle avec le bord. Elle peut ensuite continuer son Activation normalement.

ESCALADER DE GRANDS ÉDIFICES

Dans de rares circonstances, une figurine va chercher à escalader une structure plus grande, dont le sommet ne pourra pas être atteint en un seul Tour. Dans ce cas, perchez la figurine de façon satisfaisante environ à la bonne hauteur, ou laissez-la au sol à côté de l'Obstacle avec un dé montrant quelle distance elle a déjà Escaladé. Si une figurine commence son Activation au milieu d'une ascension de cette manière, elle doit faire un test d'Escalade pour continuer à Escalader.

DÉCOR IMPRATICABLE

Tout décor avec une surface lisse qui ne peut être agrippée (comme le mur d'une forteresse) ou sans endroit pour positionner une figurine en équilibre au sommet sans qu'elle risque de tomber (comme un petit pilier ou un arbre) ne peut être Escaladé dans la partie. Ceci est prévu pour éviter les situations improbables où des figurines se retrouvent à mi-chemin de l'arête d'un mur, ou en équilibre instable en haut d'un arbre. Mieux vaut discuter avec votre adversaire avant la partie pour déterminer les endroits qui peuvent être Escaladés, s'il y en a. Si votre idée semble bizarre, partez du principe que ce n'est pas faisable.

ÉCHELLES, CORDES OU ASSIMILÉS (16)

Utiliser une échelle ou une longue corde facilite grandement l'Escalade. Escalader par le biais d'une de ces aides vers le haut ou le bas ne demande pas de Test d'Escalade, et ne compte pas comme du Terrain Difficile. La figurine peut simplement s'y Déplacer normalement.

DESCENDRE

Un Test d'Escalade peut également permettre à une figurine de Descendre, c'est-à-dire parcourir la paroi vers le bas. Une figurine peut toujours Descendre d'une distance égale à sa propre hauteur sans pénalité (i.e., la distance Descendue ainsi ne compte pas dans le Mouvement de la figurine).

Si une figurine souhaite Descendre plus bas, alors elle doit faire un Test d'Escalade comme décrit précédemment, sauf qu'elle Descend au lieu de monter. Il faut bien sûr un moyen physique pour que la figurine puisse Descendre, comme des prises, une structure en bois, etc.

CHUTE ET DÉGÂTS DE CHUTE (17)

À chaque fois qu'une figurine tombe de quelque part, elle est placée à Terre à l'aplomb de l'endroit où elle a Chuté. Si cela devait la conduire à être superposée avec le socle d'une autre figurine, placez la figurine qui Chute au plus près de façon à ce qu'elle ne recouvre ou ne soit au contact socle à socle avec aucune autre. Quand une figurine Chute d'une distance inférieure ou égale à sa propre hauteur, elle ne subit pas d'effet supplémentaire, mais son Activation se termine immédiatement.

Si elle Chute d'une distance plus grande, elle subit des dégâts de Chute. Une figurine qui subit des dégâts de Chute encaisse une Touche de Force 3, plus une Touche de Force 3 supplémentaire pour chaque 1" entier de plus que sa hauteur.

FIGURINE À TERRE

Au cours d'une partie, il est fréquent qu'une figurine puisse se retrouver à Terre – que ce soit parce qu'elle a raté un Test d'Escalade, encaissé une Charge de Cavalerie ou tout autre effet, il est important de comprendre comment une figurine à Terre interagit avec le jeu.

Si une figurine doit être Jetée au Sol, elle est immédiatement considérée comme à Terre. Positionnez un marqueur à côté d'elle pour vous en souvenir.

ZONES DE CONTRÔLE

Une figurine à Terre n'a pas de Zone de Contrôle.

FIGURINES À TERRE ET LIGNE DE VUE

Tant qu'une figurine est à Terre, on imagine qu'elle rampe au sol, cachée sous son bouclier, ou qu'elle se débat pour tenter de se remettre debout. Dans la plupart des cas, une figurine peut voir par-dessus une autre figurine à Terre, bien que cela puisse ne pas toujours s'appliquer (comme dans le cas d'un Troll des Cavernes à Terre, plus imposant). Pour cette raison, une figurine à Terre est considérée comme mesurant la moitié de sa hauteur normale (du sommet de sa tête à ses pieds) quand il faut déterminer des Lignes de Vue.

Exemple 16 : Frodon ne se sent pas le pied assez sûr pour Escalader cette paroi rocheuse et trouve finalement une échelle. Celle-ci mesure 3", passer du bas au haut de l'échelle coûte donc 3" de Mouvement au Hobbit.



Exemple 17 : Gimli a tenté de Descendre le long de la paroi rocheuse pour aider ses amis. Malheureusement, il a obtenu un 1 à son Test d'Escalade et tombe lourdement au bas du mur; comme la distance dont il a Chuté est plus grande que sa taille, il va encaisser des dégâts de Chute. Gimli est tombé d'une distance plus grande que sa taille de deux pouces entiers, il subit donc trois Touches de Force 3 – une pour les dégâts de Chute initiaux et deux supplémentaires pour la distance parcourue.



Exemple 18 : Frodon est présentement à Terre et souhaite Ramper durant son Mouvement. Frodon Rampe de 1" puis se Relève, comme il a choisi de Ramper, il ne peut plus se Déplacer davantage. Comme Frodon est désormais debout, le marqueur signifiant qu'il était à Terre est retiré et il pourra bouger de toute sa valeur de Mouvement au prochain Tour.



Exemple 19 : Ce Gobelin de la Moria est à Terre et Gimli souhaite passer par-dessus, il fait donc un Test de Franchissement. Avec un 5, Gimli réussit son action et est placé de l'autre côté du Gobelin, légèrement séparé de lui pour ne pas être au contact socle à socle. Gimli a désormais deux choix : terminer son Mouvement là où il se trouve, ou se Déplacer au contact socle à socle avec le Gobelin pour le Charger – Gimli choisit la deuxième option.



RAMPER (18)

Si une figurine à Terre se Déplace, elle le fait en Rampant au lieu de son Mouvement normal. Une figurine qui Rampe ne peut se Déplacer que de 1" au maximum, peu importe dans quel type de décor elle se trouve, et ne peut pas passer de tests de Franchissement, Saut ou Escalade; la seule autre chose qu'elle puisse faire lors de son Mouvement est de se Relever.

Une figurine à Terre ne peut pas Charger – elle doit se Relever d'abord.

SE RELEVER ET SE METTRE AU SOL

Durant son Mouvement, une figurine à Terre peut se Relever en consommant la moitié de sa valeur de Mouvement (une figurine avec un Mouvement de 6" devrait ainsi en dépenser 3" pour se Relever), puis agir librement avec le reste de sa valeur de Mouvement, ce qui peut inclure une Charge. Une figurine debout peut également se mettre au Sol en consommant la moitié de sa valeur de Mouvement. Il n'est pas possible pour une figurine de se Relever et de se mettre au Sol au cours de la même Activation, et, si elle fait l'un ou l'autre, elle comptera comme s'étant Déplacée au cours de cette Activation.

Une figurine à Terre peut se Relever dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie sans la Charger, tant qu'elle ne se rapproche pas plus près de cette figurine ennemie.

CHARGER UNE FIGURINE À TERRE

Une figurine à Terre peut être Chargée normalement. Puisqu'elle n'a pas de Zone de Contrôle, les figurines ennemies peuvent se rapprocher à moins de 1" d'elle sans avoir à Charger, à condition de ne pas être au contact socle à socle avec. Si c'est le cas, elles seront considérées comme ayant Chargé la figurine à Terre.

PASSER AU-DESSUS D'UNE FIGURINE À TERRE (19)

Une figurine peut considérer une autre figurine à Terre comme un Obstacle à Franchir, avec les exceptions suivantes :

- Il faut faire un Test de Franchissement pour enjamber une figurine ennemie, même si cette figurine à Terre fait moins de la moitié de la hauteur de la figurine qui souhaite passer.
- Si une figurine tente un Test de Franchissement sur une figurine ennemie et fait 1, elle ne Franchit pas et doit à la place Charger à l'endroit où elle a tenté de passer.
- Si une figurine tente un Test de Franchissement sur une figurine ennemie et fait 2-5, elle Franchit normalement et peut choisir de Charger ou non une fois de l'autre côté; si elle ne Charge pas, elle est alors légèrement séparée de la figurine ennemie et termine son Mouvement.

Si une figurine tente un Test de Franchissement sur une figurine ennemie et fait 6, elle Franchit et peut continuer son mouvement normalement.

RENFORTS (20)

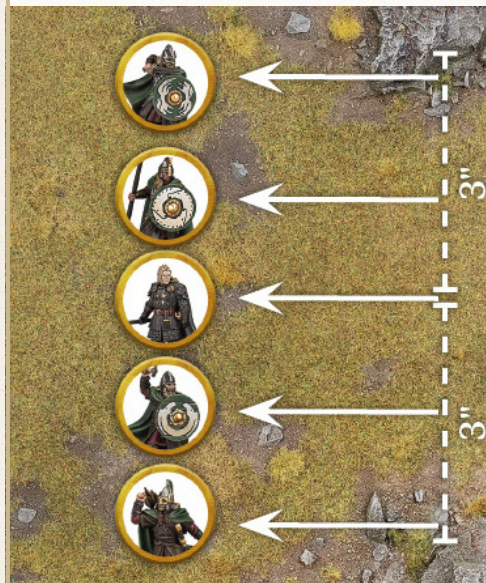
Dans certaines situations, des figurines sont gardées en réserve pour ne rejoindre la bataille qu'ultérieurement. Quand c'est le cas, elles entrent en suivant les règles de Renforts.

Les Renforts entrent sur le champ de bataille durant la Phase d'Activation de la Phase de Mouvement du joueur qui les contrôle, après l'Activation de toutes les autres figurines du joueur sur la table (sauf pour celles dont l'Activation a été annulée). Quand des figurines rentrent sur la table de cette façon, un point est choisi sur un bord de table spécifique et les figurines se Déplacent sur la table depuis ce point en suivant toutes les règles normales pour un Déplacement, mais elles ne peuvent Charger en aucun cas (même sous l'effet d'une règle de l'armée ennemie).

En Partie Compétitive, quand une Troupe entre sur la table par la règle des Renforts, toute la Troupe entre ensemble. Lorsque le point d'entrée est choisi, le Capitaine de la Troupe entre le premier depuis ce point. Les Suivants de la Troupe peuvent ensuite entrer depuis n'importe quel point à moins de 3" du point d'entrée du Capitaine.

Le joueur qui choisit le point d'entrée de la Troupe doit choisir un endroit où toute la Troupe peut physiquement être déployée. S'il est impossible de trouver un tel endroit pour quelque raison que ce soit, la Troupe entrera au tour suivant et obtiendra un bonus de +1 sur son jet pour déterminer où elle entre.

Exemple 20 : La Troupe d'Haleth arrive via les règles de Renforts. Tout d'abord, Haleth fait son Mouvement depuis le point d'entrée choisi. Ensuite, tous les Suivants d'Haleth peuvent faire leur Mouvement depuis un point à moins de 3" du point choisi, un par un.



Phase de Tir



« Abattez-le, LeGolas ! »

- ARAGORN, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours™

Phase de Tir

De nombreuses armées de la Terre du Milieu ont recours à des armes de tir quand elles s'en vont en guerre. Archers, arbalétriers et spécialistes du combat à distance en tout genre sont chargés de faire pleuvoir la mort de loin, dans l'espoir d'éclaircir les rangs ennemis avant le choc des phalanges. Les armes à distance se présentent sous des formes variées, du modeste arc aux pièces plus originales, comme les javelots, les frondes et les arbalètes. Bien que leurs styles diffèrent, elles servent un but commun au cœur de la bataille – abattre l'ennemi avant qu'il ne puisse rejoindre le combat.

La Phase de Tir peut être divisée en différentes étapes comme suit :

1. Début de la Phase de Tir

Toute Règle Spéciale se jouant au début de la Phase de Tir est résolue à ce moment.

2. Déclarer des Actions Héroïques

Toute Action Héroïque se déclarant en Phase de Tir se déclare à ce moment.

3. Phase de Tir du joueur ayant l'Initiative

Le joueur ayant l'Initiative peut tirer avec ses figurines une par une. Si une figurine dispose d'une Règle Spéciale se jouant au début de la Phase de Tir de son joueur, alors celle-ci est résolue à ce moment, avant que la moindre figurine alliée ne Tire.

4. Phase de Tir du joueur n'ayant pas l'Initiative

Le joueur n'ayant pas l'Initiative peut tirer avec ses figurines une par une. Si une figurine dispose d'une Règle Spéciale se jouant au début de la Phase de Tir de son joueur, alors celle-ci est résolue à ce moment, avant que la moindre figurine alliée ne Tire.

5. Fin de la Phase de Tir

Toute Règle Spéciale se jouant à la fin de la Phase de Tir est résolue à ce moment.

PHASE DE TIR

Lorsqu'un joueur effectue sa Phase de Tir, il a la possibilité de Tirer avec chacune de ses figurines dans l'ordre de son choix. Lorsqu'une figurine est choisie pour effectuer un Tir, elle suit les étapes suivantes :

1. Début du Tir

Toute Règle Spéciale se jouant au début du Tir d'une figurine est résolue à ce moment.

2. Attaque de Tir

La figurine peut effectuer un Tir avec une de ses Armes de Tir. Toute Règle Spéciale se jouant durant le Tir d'une figurine est résolue à ce moment.

3. Fin du Tir

Toute Règle Spéciale se jouant à la fin du Tir d'une figurine est résolue à ce moment, après que la figurine a terminé de Tirer.

COMMENT TIRER

Tirer est un exercice assez simple, surtout quand on en a pris l'habitude. Lorsque vous réalisez une Attaque de Tir, appliquez les étapes suivantes :

1. Vérifiez la Ligne de Vue sur la Cible que vous voulez atteindre.

Assurez-vous que la figurine qui effectue l'Attaque de Tir peut voir une partie éligible de la figurine sur laquelle elle veut Tirer.

2. Déterminez s'il y a d'autres figurines ou Obstacles Sur la Trajectoire.

Si la Ligne de Vue sur la figurine Ciblée est gênée, il vous faudra savoir ce qui bloque la Ligne de Vue, car cela pourrait déterminer si votre figurine peut Tirer ou non.

3. Faites le Jet pour Toucher.

Jetez un D6 pour savoir si la figurine a Touché sa Cible, en fonction de sa valeur de Tir.

4. Réalisez les tests de Trajectoire.

S'il y a des figurines ou des décors sur le chemin de votre projectile, vous devrez déterminer si le tir a Touché sa Cible initiale ou quelque chose d'autre.

5. Faites le Jet pour Blesser.

Si le Tir Touche une figurine, faites un jet pour voir si la figurine Touchée prend une Blessure ou non.

6. Retirez les Pertes.

Toute figurine qui a été réduite à 0 Point de Vie est tuée et retirée comme Perte.



Exemple 21 : Háma se prépare à Tirer et il y a quatre Hommes des Collines (A, B, C et D) devant lui. L'Homme des Collines A est à découvert, donc une Cible éligible. L'Homme des Collines B est partiellement masqué par un rocher, mais reste une Cible éligible. L'Homme des Collines C est presque entièrement caché, mais, puisque Háma peut toujours voir sa tête, il reste une Cible éligible. À l'inverse, l'Homme des Collines D est complètement dissimulé à part le Flambeau qu'il brandit – il ne peut pas être Ciblé.



TIRER DEPUIS OU EN DIRECTION D'UNE POSITION SURÉLEVÉE

En raison des décors épiques de nombreux champs de bataille, une figurine sera souvent amenée à Tirer vers le haut ou vers le bas. La plupart du temps, cela n'aura pas d'impact, car la Cible sera probablement à Portée malgré tout, cependant des cas se présenteront où ce ne sera pas parfaitement clair. Lorsqu'une figurine Tire depuis une Position Surélevée, mesurez la Portée entre le socle de la figurine qui Tire et la partie la plus proche de la figurine Ciblée, plutôt que de socle à socle (à moins que le socle ne soit la partie la plus proche). Lorsqu'une figurine Tire vers une Position Surélevée, mesurez la distance entre les socles des deux figurines comme d'habitude pour définir si la Cible est à Portée.

QUI PEUT TIRER ?

Un certain nombre de facteurs déterminent si une figurine peut Tirer ou non durant sa Phase de Tir. Si une figurine dispose d'une Arme de Tir, n'est pas Engagée au Combat, dispose d'une Cible sur laquelle elle peut Tirer, ne s'est pas Déplacée trop loin pendant son Activation et n'a pas été empêchée de Tirer par une autre règle, alors elle peut effectuer une Attaque de Tir. À moins que le contraire ne soit spécifié, une figurine ne peut faire qu'une seule Attaque de Tir par tour.

ARMES DE TIR

Pour Tirer, une figurine doit être équipée d'une Arme de Tir. La liste des Armes de Tir classiques peut être trouvée dans la section Armes & Équipement de ce livre de règles.

CHOISIR UNE CIBLE

Une figurine souhaitant Tirer doit avoir une Cible éligible sur laquelle le faire. Pour qu'une figurine ennemie soit une Cible valide, elle doit être à Portée de l'Arme de Tir et le tireur doit disposer d'une Ligne de Vue dessus. Lorsqu'une figurine fait une Attaque de Tir, elle peut choisir n'importe quelle Cible éligible pour Tirer.

LIGNE DE VUE (21)

Lorsque vous choisissez une figurine pour Tirer, vous devez déterminer si elle a une Ligne de Vue sur une figurine ennemie pour réaliser son Attaque de Tir.

MESURER LA PORTÉE

Vous devrez aussi vérifier si la figurine ennemie est à Portée. Chaque Arme de Tir a une Portée maximale qui vous indique à quelle distance elle peut tirer, en pouces ; elle est indiquée dans le Tableau des Armes de Tir. Si la distance entre le socle de la figurine qui Tire et le point le plus proche du socle de la figurine ennemie est égale ou inférieure à la Portée de l'Arme de Tir, alors cette figurine ennemie est à Portée.

SE DÉPLACER ET TIRER

Il est difficile de Tirer avec une Arme de Tir tout en se Déplaçant à pleine vitesse sur le champ de bataille. Ainsi, une figurine qui s'est Déplacée de plus de la moitié de son Mouvement durant la Phase de Mouvement de ce Tour ne peut pas faire d'Attaque de Tir. De plus, une figurine qui a tenté de Franchir, Sauter, Escalader ou Nager ne pourra pas faire d'Attaque de Tir ce Tour. Les figurines à Terre ne peuvent jamais faire d'Attaque de Tir.

Une figurine qui s'est Déplacée durant la phase de Mouvement de ce Tour, mais pas de plus de la moitié de son Mouvement pourra toujours Tirer, bien que ce soit plus difficile. Pour représenter cela, toute figurine qui souhaite Tirer après s'être Déplacée durant la Phase de Mouvement précédente dépréciera sa Valeur de Tir de 1 pour la durée de l'Attaque de Tir. Ainsi, une figurine avec une Valeur de Tir de 4+ qui s'est Déplacée tirera avec une Valeur de Tir de 5+ pour ce tour. Un résultat de 6 naturel Touchera toujours durant une Attaque de Tir.

Gardez en tête que certains décors ralentissent encore davantage les figurines, comme décrit dans la Phase de Mouvement, et cela s'applique également pour se Déplacer puis Tirer. Par exemple, une figurine se Déplaçant dans un Terrain Difficile ne peut se Déplacer que d'un quart de son Mouvement pour pouvoir Tirer ce Tour-ci – le Mouvement est divisé par deux dans le Terrain Difficile, et on ne peut alors se Déplacer que de la moitié de cette valeur pour Tirer. En d'autres termes, une figurine avec un Mouvement de 6" ne pourrait se Déplacer que de 3" dans un Terrain Difficile, et seulement de 1,5" si elle souhaite Tirer ce tour.

JET POUR TOUCHER

Une fois que la Cible a été choisie, vous devez déterminer si le Tir Touche. Pour cela, vous devrez faire un Jet pour Toucher. Pour faire un Jet pour Toucher, lancez un D6 et comparez le résultat à la Valeur de Tir du tireur. Si le résultat est supérieur ou égal à la Valeur de Tir, alors le Tir fait mouche. Si le résultat est inférieur à la Valeur de Tir, alors le Tir se perd. Un résultat de 6 naturel Touche toujours, indépendamment des modificateurs éventuels.

SUR LA TRAJECTOIRE (22)

Vous vous rendez parfois compte que des objets, voire d'autres figurines, gênent les Tirs que vous voudrez effectuer. Lorsque vous regardez si votre figurine peut voir sa Cible, ouvrez l'œil pour détecter de telles obstructions. Si votre jet pour Toucher réussit, vous devez faire un Test de Trajectoire pour chaque élément sur le chemin.

Faire un Test de Trajectoire est très simple – jetez un D6 pour chaque Obstacle, dans l'ordre. Si le résultat est un 4+, alors le Tir a passé l'Obstacle et poursuit jusqu'au prochain – ou atteint sa Cible s'il n'y en a plus. Sur 1-3, le Tir heurte l'Obstacle.

Si cet Obstacle était une autre figurine, vous devrez alors faire un Jet pour Blessier normalement.

S'il y a plusieurs Obstacles Sur la Trajectoire du Tir, vous devrez faire un Test de Trajectoire pour chacun d'entre eux, dans l'ordre, en commençant par celui qui est le plus proche du tireur. Dès que le tir heurte un Obstacle, il n'y a plus de Test de Trajectoire à faire, car le projectile s'arrête dedans.

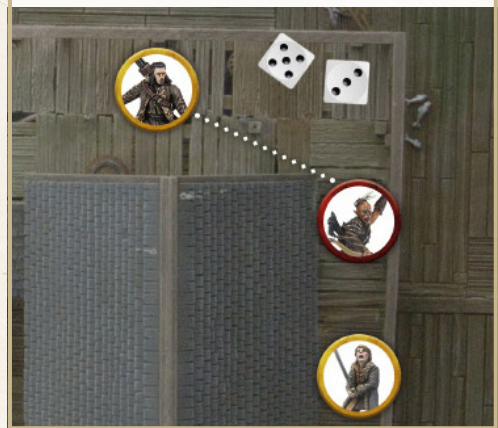
FIGURINES SUR LA TRAJECTOIRE (23)

Parfois, d'autres figurines dissimuleront la Cible sur laquelle vous voudrez Tirer. Ce cas est légèrement plus compliqué que lorsque le Tir est gêné par un élément de décor.

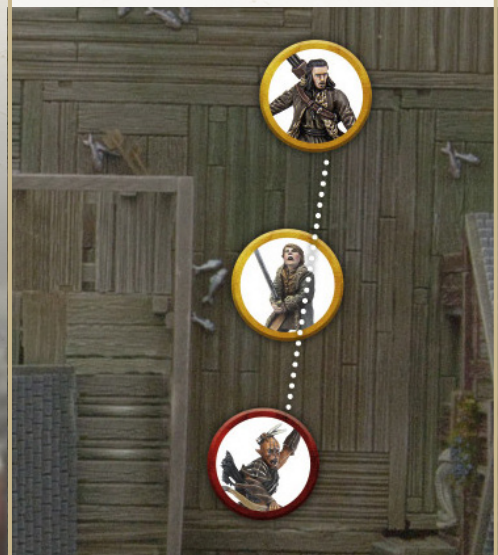
Tout d'abord, les figurines du Bien ne peuvent pas Tirer s'il y a le moindre risque de Toucher une figurine alliée – i.e., si un Test de Trajectoire est requis sur une figurine alliée, ou sur une figurine ennemie Engagée au Combat avec une figurine alliée. Les figurines du Mal n'ont pas cette restriction et peuvent Tirer même si des figurines alliées sont Sur la Trajectoire de la Cible.

Le tireur doit tout de même être capable de voir sa Cible ; si la figurine Sur la Trajectoire masque entièrement la Cible, alors le Tir ne peut être tenté.

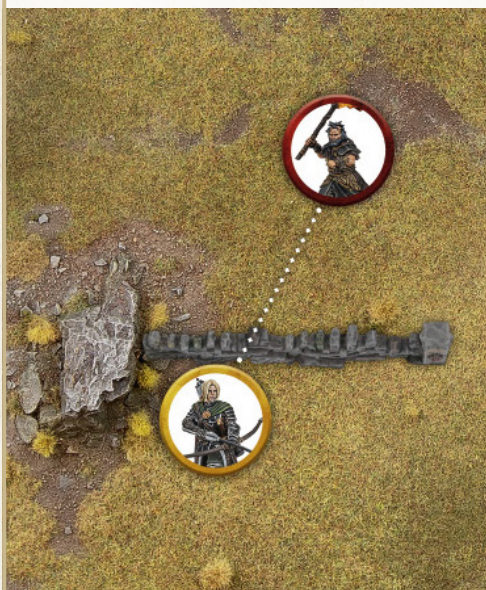
Exemple 22 : Bard veut Tirer sur le Chasseur Orque s'attaquant à Bain. Cependant, le Chasseur Orque est partiellement caché par une maison et Bard aura besoin d'un Test de Trajectoire pour savoir si sa flèche atteint ou non le Chasseur Orque. Bard jette pour Toucher et fait un 5 – c'est une touche! Il fait ensuite le Test de Trajectoire et obtient un 3, ce qui signifie que la flèche va se planter fermement dans la maison sans toucher le Chasseur Orque – mauvaise nouvelle pour Bain!



Exemple 23 : Bard veut Tirer sur le Chasseur Orque qui s'approche de Bain. Le joueur contrôlant Bard vérifie si le champ est dégagé et se rend compte que Bain gêne le Tir. Comme Bard est une figurine du Bien, il ne peut risquer de blesser une figurine alliée et donc le Tir ne peut pas avoir lieu.



Exemple 24 : Háma est caché derrière un muret et désire Tirer par-dessus sur un Homme des Collines. Comme Háma est au contact socle à socle avec le muret, il peut Tirer par-dessus sans pénalité.



Exemple 25 : Kili se tient derrière Dwalin et souhaite Tirer sur le Gobelin qui se rue vers eux. Comme il est au contact socle à socle avec Dwalin, qui a un socle de même taille que lui, Kili peut Tirer par-dessus lui sans qu'aucun Test de Trajectoire ne soit requis.



TIRER DEPUIS UN COUVERT (24)

Une figurine qui est au contact socle à socle avec un Obstacle ou un couvert depuis lequel elle peut voir ne fera pas de Test de Trajectoire pour ce décor lorsqu'elle Tirera. Cela traduit le fait que le tireur se protège derrière des éléments, comme un petit mur, un arbre ou un tas de rochers lorsqu'il Tire.

Un certain degré de bon sens est requis ici; cela ne permet pas à une figurine de Tirer par-dessus un bâtiment entier ou une forêt juste parce qu'elle est au contact socle à socle avec.

TIRER DERRIÈRE UN ALLIÉ (25)

Bien que les autres figurines soient généralement une gêne lorsque l'on souhaite faire une Attaque de Tir, il y a une exception à cette règle. Une figurine au contact socle à socle avec une figurine alliée qui a un socle de même taille ou plus petit ne considère pas cette figurine alliée comme étant Sur la Trajectoire d'un Tir – à moins que l'allié ne soit Engagé au Combat. Cela traduit le fait que la figurine peut Tirer par-dessus l'épaule de son allié, ou qu'il se baisse pour ne pas gêner.

Si une figurine Tire derrière un allié de cette façon, et que cet allié est également au contact socle à socle avec une Barrière qu'il peut donc ignorer, alors la figurine qui Tire derrière son allié ignore également la Barrière comme décrit plus haut.

TIRER DANS UN COMBAT (26)

Les figurines du Mal peuvent Tirer sur une figurine ennemie qui est Engagée au Combat – celles du Bien en sont incapables, par peur de blesser accidentellement un allié. Cependant, un Combat n'a rien de statique, en Tirant de la sorte la figurine du Mal risque de toucher son allié.

Pour Tirer sur une figurine Engagée au Combat, le tireur doit pouvoir voir sa Cible comme dans les autres cas. Ensuite, il effectue un jet pour Toucher et les éventuels Tests de Trajectoire normalement, à l'exception de ceux qui concerneraient des figurines dans le même combat que sa Cible. Notez que les Tests de Trajectoire n'ont lieu que pour les éléments qui obstruent la vision sur la Cible et non pour ceux qui obstruent la vision sur d'autres figurines du Combat.

Pour finir, si le tir atteint le Combat, le tireur devra faire un Test de Trajectoire particulier pour déterminer qui est Touché dans le Combat. Sur un 4+, c'est la Cible initiale qui est Touchée. Cependant, sur 1-3, la figurine alliée la plus proche du tireur sur laquelle il a une Ligne de Vue sera Touchée à la place.

Exemple 26 : Narzug veut Tirer sur Thorin, qui est Engagé au Combat avec deux Chasseurs Orques. Puisque Narzug est une figurine du Mal, il peut tenter ce Tir. Il jette tout d'abord pour Toucher et obtient un 6 – un très beau tir! Ensuite, Narzug doit passer un Test de Trajectoire dans le Combat pour savoir s'il touche Thorin ou l'un de ses alliés. Narzug obtient 2, ce qui signifie qu'il va atteindre une figurine alliée au lieu de Thorin, et touche donc le Chasseur Orque le plus proche de lui.

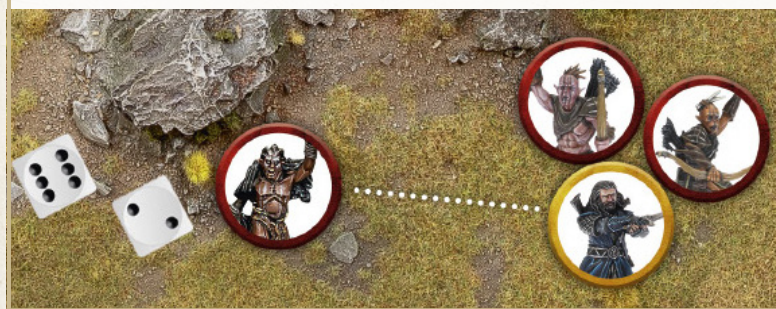


TABLEAU DES BLESSURES (27)

FORCE	DÉFENSE									
	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+
	4	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+/4+	6+/5+
	5	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+	6+/4+
	6	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6+
	7	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+
	8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+
	9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
	10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Exemple 27 : La flèche de Háma a atteint sa Cible, nous devons maintenant déterminer s'il a causé des dommages. En regardant dans le Tableau des Blessures, nous comparons la Force de l'Arc de Háma (qui est de 2) avec la Défense de l'Homme des Collines qu'il a Touché (qui est de 3) et concluons qu'il lui faut un jet de 5+ pour infliger une Blessure.

Háma fait son Jet pour Blesser et obtient un 5, ce qui signifie que l'Homme des Collines subit une Blessure et, comme il n'a qu'un seul Point de Vie, est tué!



JET POUR BLESSER (27)

Lorsqu'un Tir atteint une figurine, il y a des chances pour qu'il la blesse ou la tue. Bien sûr, il y a aussi des chances pour que cela ne cause qu'une égratignure, ou rebondisse sur l'armure de la figurine sans faire de dégât.

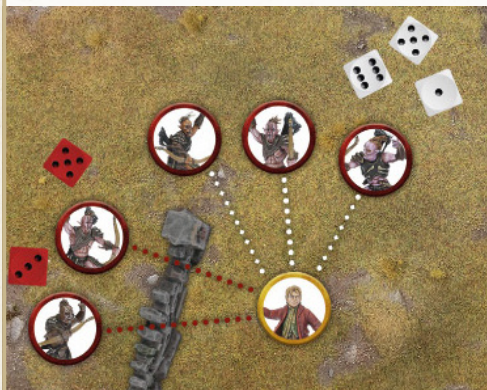
Chaque Arme de Tir est dotée d'une valeur de Force, qui est donnée dans le Tableau des Armes de Tir. Au moment de jeter le dé pour savoir si la Touche Blessera la Cible, comparez la Force de l'Arme de Tir avec la Défense de la Cible sur le Tableau des Blessures. La case indiquera le résultat minimal à atteindre sur le Jet pour Blesser la Cible.

Un score de 6/4+, 6/5+ ou 6/6 signifie que vous devez jeter un dé et obtenir un 6, suivi d'un second dé qui doit respectivement donner 4+, 5+ ou 6. Dans ces situations, chaque jet de dé est indépendant et toute Règle Spéciale ou faculté permettant à une figurine de relancer permettra de relancer n'importe lequel de ces dés, voire les deux.

Un "-" sur le Tableau signifie que la figurine ne peut pas Blesser cette Cible – elle est tout simplement trop résistante. Si le jet de dé n'est pas assez élevé, aucune Blessure n'est infligée.



Exemple 28 : Bilbon Sacquet a des ennuis – cinq Chasseurs Orques l'ont en ligne de mire. Deux de ces Chasseurs Orques devront faire un Test de Trajectoire, indiqué par les lignes rouges, tandis que les trois autres ont un Tir dégagé, indiqué par les lignes blanches. Pour garder le fil et accélérer les jets de dés, le joueur du Mal jette deux dés rouges pour les Chasseurs qui ont besoin d'un Test de Trajectoire, et trois dés blancs pour les autres. Une fois que l'on sait quelles flèches ont touché, tous les Jets pour Blesser peuvent être effectués en même temps.



SUIVRE LES BLESSURES ET RETIRER LES PERTES

Lorsqu'une figurine subit une Blessure, regardez dans son profil pour savoir combien elle a de Points de Vie. Une figurine avec une caractéristique de Points de Vie de 1 est tuée et retirée comme Perte dès qu'elle subit sa première Blessure. Une figurine avec une caractéristique de Points de Vie de 2 doit subir deux Blessures avant d'être tuée, et ainsi de suite. Pour les figurines ayant plusieurs Points de Vie, il peut être utile de placer un marqueur à proximité pour indiquer combien de Points de Vie il leur reste, ou de prendre des notes sur un papier afin de ne pas oublier.

Lorsqu'une figurine perd son dernier Point de Vie, elle est tuée et retirée comme Perte. Ôtez-la simplement du plateau de jeu et placez-la précautionneusement sur le côté.

FAIRE TIRER DES FIGURINES ENSEMBLE (28)

Parfois vous aurez plusieurs figurines qui Tirent toutes sur la même Cible. Dans le but d'économiser du temps, ces situations peuvent être résolues plus rapidement en traitant tous les Tirs en simultané. Pour ce faire, comptez le nombre de tireurs et jetez autant de dés en même temps. Déterminez lesquels ont atteint la Cible, puis faites les Jets pour Blesser.

Une bonne façon de rendre les choses plus claires consiste à utiliser des dés de différentes couleurs pour représenter plusieurs variables. Par exemple, si les figurines qui Tirent ont différentes valeurs de Tir, des éléments différents Sur la Trajectoire ou ont besoin d'obtenir des résultats différents pour Blesser la Cible. Ainsi, vous pourriez dire « le dé bleu Tire sur 3+, le rouge sur 4+ et le blanc sur 4+ avec un Test de Trajectoire sur cet arbre » par exemple – tant que c'est clair pour tous les joueurs.

Faire Tirer des figurines ensemble peut vraiment fluidifier votre jeu et fonctionne très bien tant que les deux joueurs communiquent clairement leur intention et sont ouverts à leur adversaire tout au long de la partie.

Si plusieurs figurines Tirent sur des Cibles différentes, il vaut mieux les séparer en plus petits groupes et résoudre les Tirs sur des Cibles individuelles comme décrit plus haut.





Phase de Combat



« Nous sommes les descendants de Durin. Et le peuple de Durin ne fuit pas devant une bataille. »

- THORIN ÉCU-DE-CHÊNE,
LE HOBBIT : LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES™

Phase de Combat

Les batailles se gagnent et se perdent dans le chaos des combats rapprochés, où les guerriers s'affrontent dans d'épiques chocs d'acier. La maîtrise de la lame, un cœur vaillant et une quantité non négligeable de chance sont nécessaires pour obtenir la victoire en duel. Afin de ressortir victorieux, un général devra amasser ses forces et les utiliser au meilleur de leurs capacités sur le champ de bataille, écrasant ainsi ses adversaires au combat.

Durant la Phase de Combat, les figurines vont se battre pour leurs vies dans une série de Combats. Un Combat est essentiellement un affrontement entre deux figurines ennemies ou plus, qui sont Engagées au Combat ensemble.

Rappelez-vous, des figurines ennemies ne peuvent être au contact socle à socle que si l'une a Chargé l'autre, et toutes les figurines ennemies au contact socle à socle (et donc Engagées au Combat) doivent se battre – impossible de rester spectateur ! Chaque Combat doit être résolu durant la Phase de Combat ; vous ne pouvez pas choisir de ne pas en résoudre certains.

La Phase de Combat peut être divisée en différentes étapes comme suit :

1. Début de la Phase de Combat

Toute Règle Spéciale prenant place au début de la Phase de Combat est résolue à ce moment.

2. Séparation des Combats.

Le joueur ayant l'Initiative sépare les Combats, en associant les figurines Engagées au Combat ensemble en Combats individuels lorsque cela est possible.

3. Déclaration des Actions Héroïques

Toute Action Héroïque se déclarant dans la Phase de Combat doit l'être à ce moment.

4. Résolution des Combats

Les divers Combats sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur ayant l'Initiative.

5. Fin de la Phase de Combat

Toute Règle Spéciale prenant place à la fin de la Phase de Combat est résolue à ce moment.



SÉPARATION DES COMBATS (29)

Au début de la Phase de Combat, la première chose à faire est de déterminer quelles figurines sont Engagées au Combat ensemble. Toute figurine qui est Engagée au Combat avec une figurine ennemie devra être assignée à un Combat. À la fin de la séparation des Combats, vous devrez aboutir à une situation où toutes les figurines Engagées au Combat sont assignées à un Combat, et où aucun Combat n'implique plusieurs figurines des deux camps – i.e., il est impossible d'avoir un Combat avec deux figurines (ou plus) par camp.

Pour séparer les Combats, il convient de suivre certaines règles.

Tout d'abord, toutes les figurines Engagées au Combat avec une figurine ennemie doivent être réparties dans un Combat – elles ne peuvent être sorties des Combats. Les figurines ne peuvent être associées qu'à un Combat contre une figurine avec laquelle elles sont au contact socle à socle.

Ensuite, si une figurine peut être associée à plusieurs Combats, c'est le joueur avec l'Initiative qui décide à quel Combat elle participera. Cela ne doit pas nécessairement être fait de façon équitable, tant que chaque figurine Engagée au Combat a bien été répartie dans un Combat.

En pratique, il est conseillé que les joueurs fassent un tour d'horizon des combats au début de la Phase de Combat pour les diviser, le joueur avec l'Initiative étant chargé de trancher les cas avec de multiples possibilités. Pour faciliter l'apprentissage, une bonne solution est de séparer physiquement les Combats pour créer un petit espace entre eux. Cependant, cela ne doit être fait que pour des raisons de clarté et non pas pour gagner un avantage en jeu, comme déplacer une figurine à portée ou hors de portée d'une capacité. Si les figurines sont déplacées de la sorte pour mieux voir, elles compteront tout de même comme étant au contact socle à socle avec ce qu'elles devraient normalement toucher.

Dans certaines situations, une règle va Cibler ou affecter une figurine dans un Combat et aura des répercussions sur les autres figurines également – comme une Attaque de Tir, un Pouvoir Magique ou une capacité qui pourrait sortir une figurine du Combat avant la Phase de Combat. Lorsque cela arrive, le jeu sera temporairement mis en pause le temps que le joueur avec l'Initiative décide comment les Combats concernés doivent être séparés pour l'application de la règle en question. Une fois que ceci a été fait, la règle est résolue et le jeu reprend. Au moment de la Phase de Combat, le joueur avec l'Initiative fera à nouveau la Séparation des Combats normalement.

Exemple 28 : Frodon est au contact socle à socle avec le Gobelin de la Moria A. Comme l'adversaire de Frodon est évident et qu'aucune autre figurine n'est présente dans le Combat, aucune Séparation n'est requise.

Sam est au contact socle à socle avec les Gobelins de la Moria B et C. Merry est également au contact socle à socle avec le Gobelins C, et donc Merry est associé avec le Gobelins C, ce qui laisse Sam contre le Gobelins B.

Enfin, le cas le plus complexe. Pippin est au contact socle à socle avec les Gobelins de la Moria D, E et F, tandis qu'Aragorn est au contact socle à socle avec les Gobelins de la Moria F et G. Il est clair que Pippin affronte les Gobelins D et E, et qu'Aragorn affronte le Gobelins G. Cependant, comme le Gobelins de la Moria F pourrait affronter soit Pippin, soit Aragorn et que les deux sont déjà dans un Combat, c'est au joueur avec l'Initiative de décider dans lequel de ces Combats ira le Gobelins F. Puisque le joueur du Mal a l'Initiative, il choisit d'associer le Gobelins F au Combat de Pippin – mauvaise nouvelle pour le Hobbit!



QUAND COMBATTRE

Les Combats sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur ayant l'Initiative. Les joueurs se servent de dés pour déterminer l'issue d'un Combat et les éventuelles pertes infligées. Une fois qu'un Combat a été résolu, le joueur ayant l'Initiative choisit un autre Combat à résoudre, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combats aient été résolus.

L'ordre dans lequel les Combats sont résolus est souvent de peu d'importance et il vaut souvent mieux choisir un ordre arbitraire, comme de droite à gauche ou en gardant les plus intéressants pour la fin. Cependant, parfois, cet ordre peut faire une grande différence – certaines figurines peuvent être Bloquées, des Bannières peuvent se trouver en péril... Pour cette raison, il vaut mieux que le joueur ayant l'Initiative prenne le temps de vérifier dans quel ordre résoudre les Combats afin d'en tirer avantage.

RÉSOUTRE UN COMBAT

Résoudre un Combat est très simple, surtout quand vous en avez pris l'habitude. Un Combat se décompose en quatre étapes comme indiqué ci-après :

1. Jet de Duel

Les joueurs jettent un nombre de dés égal au nombre d'Attaques que leurs figurines ont dans le Combat pour voir qui l'emporte.

2. Le perdant Recule

La ou les figurines perdantes doivent Reculer de 1".

3. Le vainqueur porte ses Coups.

La ou les figurines gagnantes font un jet pour Blesser pour tenter d'infliger des Blessures.

4. Les Pertes sont retirées

Toute figurine tuée est retirée comme Perte.

JET DE DUEL (30, 31)

Pour voir qui remporte le Combat, les joueurs doivent lancer un Jet de Duel. Lors du Jet de Duel, chaque joueur lance un D6 et le joueur ayant le résultat le plus élevé remporte le Combat.

Si une figurine dans le Combat a plusieurs Attaques, son joueur jettera autant de D6 que sa caractéristique d'Attaques plutôt qu'un seul, et retiendra le résultat du dé le plus élevé.

Beaucoup de choses peuvent affecter un Jet de Duel, aussi pour le réaliser, suivez donc ces étapes dans l'ordre :

- Rassemblez le nombre de dés dont vous aurez besoin pour le Jet de Duel ; utilisez une couleur de dé différente pour chaque figurine disposant de modificateurs ou de Points de Puissance.
- Déclarez si des figurines utilisent des capacités d'armes qui pourraient affecter le Jet de Duel, comme le choix d'utiliser une Arme à deux mains.
- Jetez tous vos dés.
- Appliquez les modificateurs aux jets concernés.
- Utilisez les relances, Bannières, Règles Spéciales, etc. Rappelez-vous d'appliquer les modificateurs pour les dés relancés également.
- Utilisez les Points de Puissance.
- Déterminez le gagnant.

QUI RELANCE LE PREMIER ?

Il peut arriver que des figurines des deux camps aient la possibilité d'utiliser une relance, comme à l'aide d'une Bannière ou d'une Règle Spéciale. Dans ces cas-là, le joueur qui est en train de perdre le Jet de Duel choisit en premier s'il relance. Après sa relance, le joueur qui se retrouvera alors en position défavorable choisit ou non d'utiliser une relance (s'il lui en reste). Cela continue jusqu'à ce que plus aucune relance ne puisse être utilisée, ou si aucun des deux joueurs ne décide de le faire.

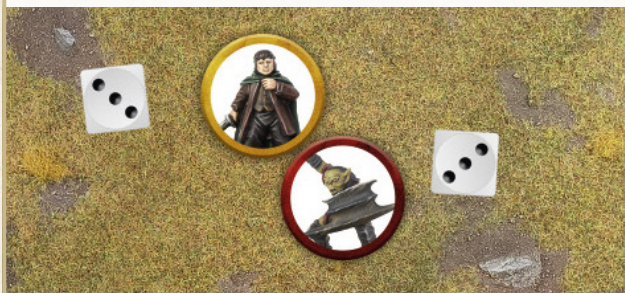
Exemple 30 : Frodon se bat pour survivre contre ce Gobelin de la Moria. Ils doivent faire un Jet de Duel et jeter chacun un dé pour savoir qui l'emporte. Frodon obtient un 5 tandis que le Gobelin de la Moria n'a qu'un 2. Ayant le plus haut résultat, Frodon remporte le Jet de Duel et le Gobelin de la Moria doit Reculer.



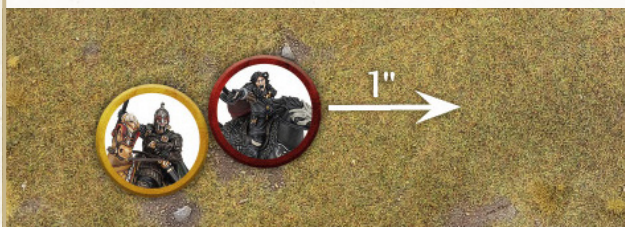
Exemple 31 : Ici, Aragorn se bat contre un Uruk. Étant un combattant aguerri, Aragorn dispose de 3 Attaques dans son profil. Cela lui permet de jeter trois dés pour son Jet de Duel, alors que l'Uruk n'en a qu'un, et de choisir le meilleur résultat.



Exemple 32 : Frodon se bat contre un nouveau Gobelin de la Moria. Lors du Jet de Duel, Frodon et le Gobelin de la Moria obtiennent un 3 – une égalité. En comparant leurs valeurs de Combat, on constate que Frodon a une valeur de Combat de 3 alors que le Gobelin n'a que 2, ce qui signifie que Frodon remporte le Jet de Duel et que le Gobelin doit Reculer. Frodon devra ensuite porter son Coup.



Exemple 33 : Haleth a battu Wulf lors du Jet de Duel, et Wulf doit donc Reculer. La direction dans laquelle Wulf Recule est à la discrétion du joueur qui le contrôle, tant qu'il se Déplace de 1" entier en ligne droite. Tandis que Wulf se replie, Haleth lève son arme pour porter ses Coups.



Exemple 34 : Bombur a perdu un Jet de Duel contre deux Gobelins et se retrouve dos à un ravin. Comme il est obligé de Reculer, Bombur tombe dans le vide! Tout d'abord, les Gobelins portent leurs Coups normalement, et dans l'hypothèse où Bombur survit, il tombe et subit les dégâts de Chute associés.



ÉGALITÉ (32)

Fréquemment, le plus haut résultat obtenu par les deux joueurs lors du Jet de Duel sera le même, les laissant donc à égalité. Lorsque c'est le cas, comparez les valeurs de Combat des figurines dans le Combat – la figurine avec la plus haute valeur de Combat remporte le Combat.

S'il y a toujours égalité, le joueur avec l'Initiative lance un D6 pour voir qui gagne. Sur un résultat de 1-3, le Mal l'emporte, tandis que le Bien gagne sur 4-6.

LE PERDANT RECLE (33, 34)

Une fois que le vainqueur du Jet de Duel a été déterminé, le perdant doit Reculer dans la direction choisie par le joueur qui le contrôle. Pour Reculer, la figurine doit se Déplacer de 1" en ligne droite (bien qu'elle ne soit pas obligée de partir directement à l'opposé). Lorsqu'une figurine doit Reculer, elle peut se Déplacer au travers des Zones de Contrôle de figurines ennemies, mais ne peut se retrouver au contact socle à socle avec elles.

Lorsqu'une figurine doit Reculer, cela ne compte pas comme un Mouvement normal, et cela peut donc toujours être fait même si la figurine a utilisé tout son Mouvement pendant son Activation, ou a été affectée par une Règle Spéciale ou Pouvoir Magique qui l'empêcherait de se Déplacer. Cela signifie également que Reculer n'est pas affecté par le Terrain Difficile. Reculer ne permet pas de traverser des Obstacles ou de faire un Test de Saut, Franchissement ou Escalade. En revanche, si le perdant est au bord d'une falaise, sans autre endroit où Reculer, alors il doit Reculer dans le vide et tombera comme décrit dans la section Escalade. Portez en premier lieu les Coups contre la figurine qui tombe, puis résolvez les dégâts de Chute si elle survit.

FIGURINE BLOQUÉE

Si une figurine ne peut Reculer lorsqu'elle perd un Jet de Duel, alors elle est Bloquée. Cela arrive généralement quand une figurine est dos à un décor ou si elle est encerclée.

Si une figurine est Bloquée, alors elle ne Recule pas et reste sur place pendant que les ennemis portent leurs Coups. Une fois que cela a été fait, si la figurine Bloquée est toujours en vie, séparez légèrement les figurines ennemies d'elle afin qu'elles ne soient plus au contact socle à socle.

Certaines règles peuvent demander de vérifier si une figurine est considérée comme Bloquée afin d'appliquer un effet. Lorsque c'est le cas, ces règles doivent être appliquées dès que la Règle Spéciale concernée s'active. Par exemple certaines se déclenchent «au début de la Phase de Combat», auquel cas on vérifie si la figurine est Bloquée au début de la Phase de Combat. D'autres peuvent indiquer «durant un Combat» ou assimilé, auquel cas on vérifie au début de ce Combat avant que le moindre dé ne soit jeté. Pour chaque occurrence de ce type de règle, une figurine est considérée comme Bloquée si, en perdant le Jet de Duel, elle ne peut pas Reculer. Si une autre figurine alliée peut Faire de la Place pour lui permettre de Reculer, alors la figurine n'est pas considérée comme Bloquée pour l'application de la Règle Spéciale.

FAIRE DE LA PLACE (35)

Parfois, une figurine se retrouve Bloquée, car un allié gêne sa retraite. Dans ces situations, il est possible pour une figurine alliée de Faire de la Place – un Mouvement spécial de 1" maximum pour dégager le chemin et permettre à une autre de Reculer. Ceci peut être fait même si la figurine qui doit Reculer peut le faire sans avoir besoin qu'on lui Fasse de la Place – c'est même un bon moyen de conserver votre formation.

Pour Faire de la Place, Déplacez simplement la figurine alliée comme décrit ci-dessus, pour permettre à celle en combat de Reculer de 1" entier. Un Mouvement pour Faire de la Place n'est pas ralenti par du Terrain Difficile et peut être fait même si la figurine est à Terre.

Une figurine ne peut pas Faire de la Place si elle est Engagée au Combat, si une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique l'empêche de se Déplacer, ou si le faire exige de franchir un Obstacle. Une figurine ne peut faire de Test de Saut, Escalade ou Franchissement lorsqu'elle Fait de la Place, ni être contrainte à tomber d'une falaise si cela lui infligeait des dégâts de Chute.

Une seule figurine peut Faire de la Place à un allié ; si cela n'est pas suffisant pour le débloquent, alors il est interdit de Faire de la Place et la figurine en combat restera Bloquée.

Faire de la Place est optionnel, mais choisir de ne pas le faire laissera probablement un allié Bloqué.

FIGURINES À TERRE

Bien qu'une figurine à Terre ne puisse Charger un ennemi, elle-même peut être Chargée normalement. Une figurine à Terre participe normalement au Jet de Duel, à une exception près. Si une figurine à Terre remporte le Jet de Duel, elle ne peut pas Porter ses Coups, mais peut se Relever immédiatement.

Une figurine à Terre doit toujours Reculer normalement, cependant, si elle perd un Jet de Duel, elle est toujours considérée comme Bloquée.

Si les deux protagonistes d'un Combat sont à Terre, le Jet de Duel a tout de même lieu, cependant, le vainqueur se contente de se Relever tandis que le perdant Recule.

Exemple 35 : Théoden a perdu un Jet de Duel contre le Roi-Sorcier et se retrouve Bloqué par Éowyn et Merry. Comme le joueur du Bien ne veut pas que le Seigneur des Nazgûl puisse doubler ses Coups contre Théoden, il Fait de la Place avec Merry pour permettre à Théoden de Reculer.



LE GAGNANT PORTE SES COUPS

Une fois que le Jet de Duel a été résolu et que le perdant a Reculé, le vainqueur peut tenter de porter des Coups à son ennemi. Pour porter un Coup, Jetez pour Blesser en comparant la Force de la figurine à la Défense de sa Cible sur le Tableau des Blessures, comme pour une Attaque de Tir. Si le Jet pour Blesser réussit, la Cible subit une Blessure; réduisez ses Points de Vie restants de 1. Si cela réduit les Points de Vie d'une figurine à 0, elle est tuée et retirée comme Perte. Si le Jet pour Blesser échoue, rien ne se passe.

ATTAQUES MULTIPLES

Si une figurine avec plusieurs Attaques gagne le Jet de Duel, elle peut porter un nombre de Coups égal à sa caractéristique d'Attaque. Faites un Jet pour Blesser pour chacune.

FRAPPER UNE FIGURINE BLOQUÉE (36)

Quand une figurine porte un Coup à une figurine Bloquée, elle effectue deux Jets pour Blesser simultanément et applique les deux résultats. Cela signifie que porter deux Coups contre une figurine Bloquée implique de lancer quatre Jets pour Blesser; porter trois Coups six Jets, et ainsi de suite.

RETIRER LES PERTES

Toute figurine réduite à 0 Point de Vie restant est immédiatement tuée et retirée comme Perte.

Exemple 36 : Gandalf a piégé ce Gobelin de la Moria contre une paroi rocheuse. Le Magicien remporte le Jet de Duel et le Gobelin est Bloqué. Gandalf porte un Coup contre le Gobelin de la Moria, et fait donc deux Jets pour Blesser son adversaire Bloqué. Il applique les deux résultats.



COMBATS MULTIPLES

Dans un Combat où il y a plus d'une figurine d'un côté (ou, dans des cas extrêmement rares, des deux), les choses se déroulent comme pour un affrontement en un contre un. Il convient cependant de mentionner certaines choses pour plus de clarté.

JET DE DUEL

Les deux joueurs font un Jet de Duel pour déterminer qui gagne le Combat. Un joueur ayant plusieurs figurines dans le Combat jette un nombre de D6 égal à toutes leurs caractéristiques d'Attaque additionnées.

En comparant les résultats pour savoir qui remporte le Jet de Duel, ne conservez que le résultat individuel le plus haut et la valeur de Combat la plus élevée de chaque côté.

LE PERDANT RECULE

S'il y a plusieurs figurines qui perdent le Duel, elles doivent toutes Reculer normalement, dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle. Si une figurine Recule face à plusieurs autres, elle doit en choisir une dont elle s'éloigne de 1" entier en Reculant.

LE GAGNANT PORTE SES COUPS (37)

Une figurine qui remporte le Jet de Duel contre plusieurs autres peut porter ses Coups contre n'importe lequel de ses adversaires. Si plusieurs figurines remportent le jet de Duel, elles peuvent porter leurs Coups dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle – cependant, il vous faut résoudre tous les Coups d'une figurine avant de passer à la suivante.

ATTQUES MULTIPLES (37)

Si une figurine avec plusieurs Attaques remporte un Jet de Duel contre plusieurs ennemis, elle peut choisir de résoudre ses Attaques une par une ou toutes à la fois, comme vous préférez. Cependant, vous devez garder certaines choses à l'esprit en faisant cela.

Si une figurine porte ses Coups un par un, elle doit résoudre le résultat de ce Coup – ceci inclut l'utilisation de Puissance ou de Règles Spéciales et assimilés – avant de passer au suivant. Quand elle en est au Coup suivant, elle ne peut pas revenir en arrière. Cela présente toutefois l'avantage de voir le résultat du Coup avant de décider où diriger l'Attaque suivante (s'il en reste).

Si une figurine résout tous ses Coups en même temps, elle doit déclarer où chacun est dirigé avant de faire les Jets pour Blessier. Elle pourra ensuite procéder à tous ses Jets pour Blessier en même temps et utiliser de la Puissance ou des Règles Spéciales comme elle voudra.

Souvent, une figurine qui a plusieurs Attaques portera ses Coups de la manière qui l'arrange le plus. Il est important de clarifier ce qui se passe avec votre adversaire et d'être transparent sur vos intentions lorsque vous portez vos Coups. De même, en cas de doute, demandez à votre adversaire comment il répartit ses Coups.

Exemple 37 : Aragorn affronte deux Uruk : l'un est Bloqué contre une paroi rocheuse et l'autre l'a Chargé ultérieurement. Aragorn remporte le Jet de Duel et peut désormais porter ses Coups. Il choisit d'utiliser sa première Attaque sur l'Uruk Bloqué et effectue ainsi deux Jets pour Blessier simultanément, puisque la cible est Bloquée. Si l'Uruk survit, Aragorn peut diriger une seconde Attaque dessus (pour à nouveau faire deux Jets pour Blessier) ou choisir de porter ses Coups contre l'autre Uruk, ne faisant ainsi qu'un seul Jet pour Blessier par Attaque puisque celui-ci n'est pas Bloqué.



EN INFÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Certaines Règles Spéciales font effet lorsqu'une figurine est en infériorité numérique dans un Combat, i.e., si la figurine combat seule plusieurs adversaires – par exemple, seule contre deux. Il est important de noter que les figurines qui Soutiennent (voir section Armes & Équipements) ne comptent jamais pour déterminer si une figurine est en infériorité numérique dans un Combat.



Exemple 38 : Haleth est au contact socle à socle avec un muret et le défend donc, sa Zone de Contrôle s'étend au-delà. Aucune figurine ennemie ne peut franchir le mur dans la Zone de Contrôle d'Haleth à moins de le Charger et le tuer. L'Homme des Collines doit décider s'il préfère franchir le mur plus loin d'Haleth, ou prendre le risque d'affronter ce combattant aguerri en lui laissant l'avantage de la barricade.



POSITIONS DÉFENSIVES

Certaines zones du champ de bataille sont parfaitement taillées pour servir de positions défensives que les combattants peuvent utiliser à leur avantage. Des murs et haies aux Portes et Positions Surélevées, ces endroits faciles à défendre permettent à un guerrier de tenir bien plus longtemps qu'il ne devrait.

BARRIÈRES (38)

Les Barrières regroupent des décors tels que des murets, haies ou barricades. Pour être défendable, une Barrière doit faire au moins la moitié de la hauteur de la figurine attaquante, et le défenseur doit pouvoir voir de l'autre côté de la Barrière.

Pour qu'une figurine défende une Barrière, elle doit être au contact socle à socle avec. Lorsque c'est le cas, la Zone de Contrôle du défenseur s'étend alors au-delà de la Barrière au lieu de s'y arrêter, comme montré dans l'exemple 38. Comme pour toute autre Zone de Contrôle, une figurine ennemie ne peut pas y pénétrer sans Charger. Pour Charger une figurine qui défend une Barrière, placez l'attaquant au contact socle à socle avec la Barrière, aussi près du défenseur que possible.

De plus, tant que le défenseur dispose d'une Zone de Contrôle, les ennemis ne peuvent pas tenter de franchir la Barrière dans sa Zone de Contrôle – ils doivent charger et le combattre.

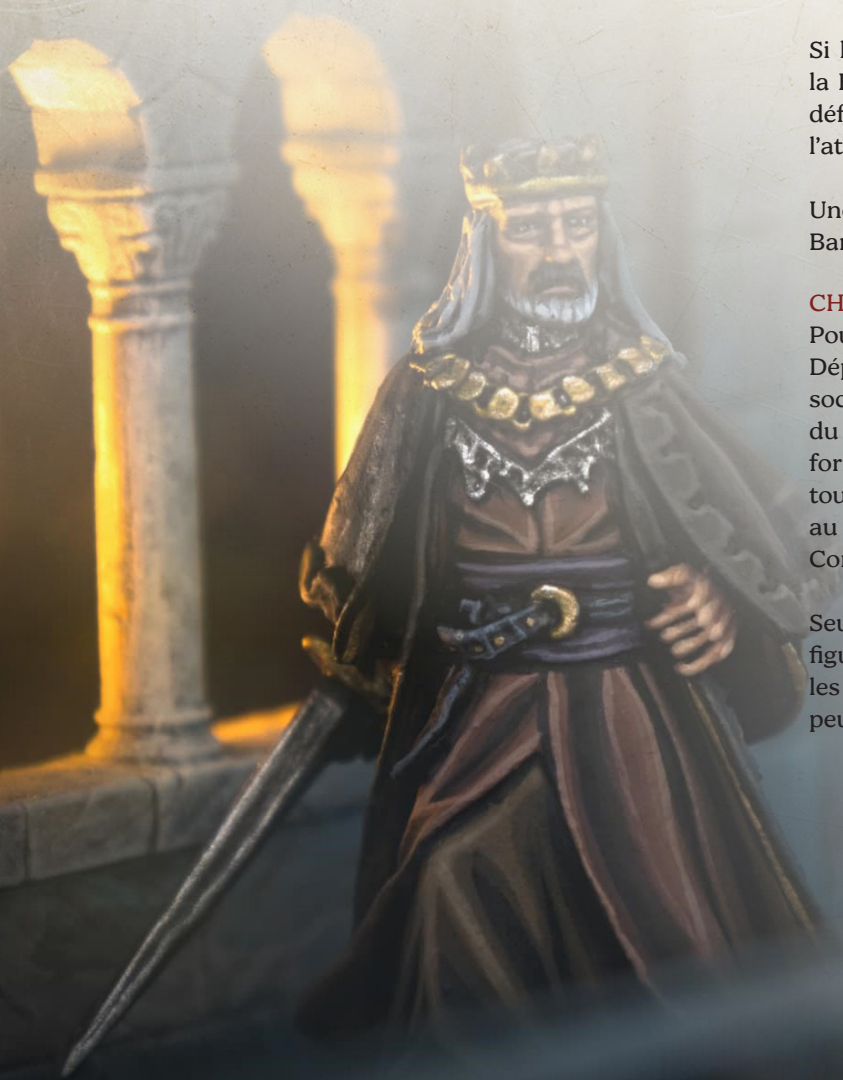
Si l'attaquant mesure plus de deux fois la hauteur de la Barrière, alors elle ne confère aucune protection au défenseur et peut être ignorée lors du Mouvement de l'attaquant.

Une figurine à Terre ne peut jamais défendre une Barrière.

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 avec la Barrière, aussi près que possible du défenseur. Bien que les deux figurines ne soient pas formellement au contact socle à socle, elles compteront tout de même comme étant Engagées au Combat et au contact socle à socle à tout point de vue. La Zone de Contrôle du défenseur est alors annulée.

Seule une unique figurine peut Charger ainsi une autre figurine depuis l'autre côté d'une Barrière. Cependant, les figurines du même côté de la Barrière que le défenseur peuvent toujours le Charger normalement.



COMBATTRE PAR-DESSUS UNE BARRIÈRE (39)

Les règles pour les Jets de Duels sont exactement les mêmes pour les Barrières que lors d'un Combat normal.

PORTER SES COUPS PAR-DESSUS UNE BARRIÈRE

À la différence des autres Combats, quand des figurines se battent par-dessus une Barrière, les Coups sont portés avant que les protagonistes ne Reculent. Si le défenseur gagne, il porte ses Coups normalement. Cependant, si l'attaquant gagne, il doit faire un Test de Trajectoire pour chaque Coup avant de faire le jet pour Blesser. Les Coups qui échouent à ce Test de Trajectoire n'ont aucun effet. Pour chaque Coup qui réussit le Test de Trajectoire, faites le Jet pour Blesser.

Puisque Reculer se fait après avoir porté les Coups, les figurines combattant autour d'une Barrière ne seront jamais Bloquées si elles ne peuvent pas Reculer – à moins que le Combat n'implique des attaquants des deux côtés de la Barrière (voir plus bas).

RECULER DEPUIS UNE BARRIÈRE

Si le défenseur remporte le jet de Duel et que l'attaquant survit, ce dernier Recule normalement.

Si le défenseur perd le jet de Duel, mais survit, il ne Recule pas ; c'est l'attaquant qui Recule.

Si le défenseur est tué, alors l'attaquant peut immédiatement franchir la Barrière et prendre sa place de l'autre côté.

ATTAQUE DES DEUX CÔTÉS (40)

Si une figurine défendant une Barrière est Chargée par un ennemi du même côté de la Barrière qu'elle, elle perd tout le bénéfice que cette Barrière offrirait. Ainsi, le Combat est traité comme n'importe quel Combat et toutes les figurines ignorent la Barrière au moment de porter leurs Coups. Si le défenseur est tué, la figurine attaquante peut tout de même franchir la Barrière comme décrit plus haut.

De même, si l'attaquant est Chargé de son côté de la barrière par un allié du défenseur, alors le Combat sera également traité normalement – mais si l'attaquant tue le défenseur, il ne pourra tout de même pas franchir la Barrière.

PORTES (41)

Une figurine défendant une Porte compte comme défendant une Barrière si elle est Chargée par une figurine ennemie, à condition que la figurine ennemie ne puisse pas franchir la Porte sans être au contact socle à socle avec le défenseur. Si la figurine ennemie peut franchir la Porte sans être au contact socle à socle avec le défenseur (même si pour cela il faut malgré tout le Charger), alors le défenseur ne comptera pas comme défendant une Barrière.

Une seule figurine peut défendre une Porte à la fois. Si deux figurines peuvent se tenir dans la Porte à la fois, alors c'est une Porte trop grande pour être défendue.

Exemple 39 : Ici, Haleth défend une Barrière face au Général Targg. Haleth remporte le jet de Duel et porte ses Coups contre le Général Targg sans faire de Test de Trajectoire. Si le Général Targg avait gagné, il aurait dû faire un Test de Trajectoire pour chacun de ses Coups.



Exemple 40 : Haleth défend toujours un muret contre le Général Targg, mais, cette fois, un Homme des Collines est arrivé. Comme l'Homme des Collines est du même côté de la Barrière que lui, Haleth ne recevra pas de protection de celle-ci. Si Haleth perd le jet de Duel, le Général Targg et son allié pourront porter leurs Coups contre Haleth sans faire de Test de Trajectoire.



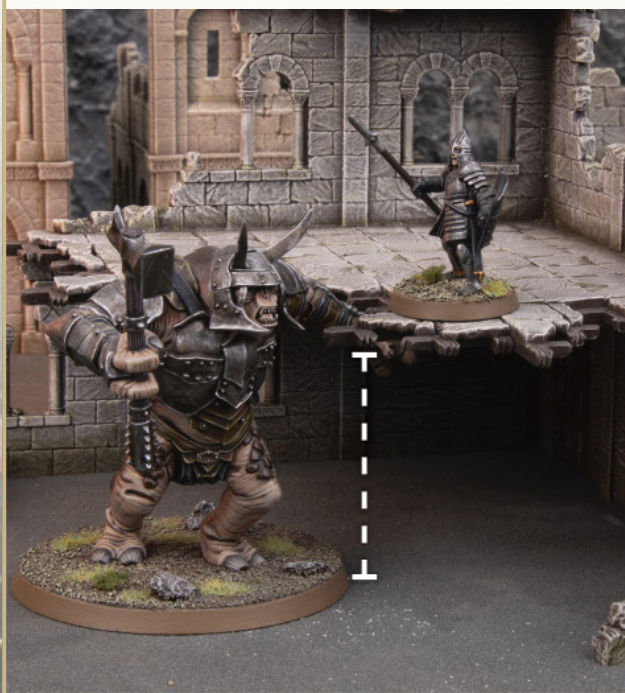
Exemple 41 : Ici, Gothmog bloque la Porte. Puisque Aragorn ne peut traverser la Porte sans être au contact socle à socle avec Gothmog, l'Orque rusé bénéficie des avantages de la Porte.



Exemple 42 : Kili et Fili sont au sommet d'un rebord, affrontant une marée de Gobelins. Puisque leur Position Surélevée est plus grande que la moitié de la hauteur des Gobelins, les deux frères reçoivent les bonus de défense d'une Barrière.



Exemple 43 : Le Troll du Mordor a Chargé un Guerrier de Minas Tirith positionné au sommet d'une ruine. Comme la ruine est plus grande que la moitié du Troll, mais pas plus grande que le Troll entier, le Guerrier de Minas Tirith comptera comme défendant une Barrière. Si la ruine avait été plus petite que la moitié du Troll, elle n'aurait fourni aucune protection au Guerrier de Minas Tirith et le Combat se serait déroulé normalement.



POSITIONS SURÉLEVÉES (42, 43)

Les figurines positionnées sur du terrain surélevé peuvent le défendre comme s'il s'agissait d'une Barrière, tant que le dénivelé est plus grand que la moitié de la hauteur de la figurine attaquante, sans dépasser sa hauteur complète. Ce type de position peut inclure des plates-formes surélevées, le sommet d'une falaise abrupte ou une échelle.

Défendre une Position Surélevée se fait de la même façon qu'une Barrière, avec toutes les règles associées. Cela signifie qu'une seule figurine peut charger le défenseur d'une telle position (à moins qu'il ne soit attaqué des deux côtés, bien sûr), que celui-ci ne Recule pas s'il perd le jet de Duel, que l'attaquant doit faire un Test de Trajectoire pour tous ses Coups et que s'il tue le défenseur, alors il peut prendre sa place sur la Position Surélevée.

Une figurine ne peut pas Charger sur une Position Surélevée qui est plus grande que sa propre hauteur – c'est tout simplement trop haut pour qu'elle puisse raisonnablement attaquer.



BRAVOURE et Intelligence



« Vous êtes des soldats du Gondor.
Peu importe ce qui passera par cette porte, vous
maintiendrez vos positions ! »

- GANDALF le BLANC,
Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi™

BRAVOURE & INTELLIGENCE

Alors que le conflit fait rage, les combattants sont cernés par la mort, la destruction et les horreurs de la guerre. Ils sont également confrontés à toutes les situations d'urgence dans lesquelles une décision rapide doit être prise, dans la fureur de la bataille. Cernés par le péril avec seulement quelques secondes pour prendre des décisions importantes, les guerriers doivent rassembler chaque once de courage et d'intelligence qu'ils possèdent pour tenir bon jusqu'à la fin de la bataille.

Chaque profil dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu possède deux caractéristiques qui représentent le courage inhérent à la figurine et la facilité avec laquelle elle est capable de faire les bons choix sur le terrain : la Bravoure et l'Intelligence. Certaines figurines sont tout aussi braves qu'intelligentes, tandis que d'autres sont meilleures dans une catégorie plutôt que l'autre.

La Bravoure et l'Intelligence fonctionnent globalement de la même façon, et les deux sont développées ci-après.

BRAVOURE (44)

De nombreuses situations se présenteront dans une partie, où une figurine devra effectuer un Test de Bravoure – les plus courantes étant répertoriées ci-dessous. Pour faire un Test de Bravoure, jetez 2D6 et comparez le résultat à la valeur de Bravoure de la figurine. Si le score des 2D6 est égal ou supérieur à la valeur de Bravoure de la figurine, le Test de Bravoure est réussi. Si le score est inférieur à la valeur de Bravoure de la figurine, le Test est échoué et la figurine en subira les conséquences tel que décrit dans la règle ayant entraîné le passage du Test.

QUAND FAIRE UN TEST

Les événements les plus courants qui entraînent le passage d'un Test de Bravoure sont :

- **Armée Démoralisée** : lorsqu'une armée est réduite à moins de 50 % de son effectif de départ, elle devient Démoralisée et les figurines risquent de fuir le champ de bataille.
- **Montures Isolées** : si un cavalier et sa Monture sont séparés, la Monture doit immédiatement passer un Test de Bravoure.
- **Terreur** : si une figurine souhaite charger une figurine ennemie qui possède la Règle Spéciale Terreur.

Il y a d'autres situations qui nécessitent également qu'une figurine passe un Test de Bravoure. Quand c'est le cas, c'est alors clairement indiqué dans la règle en question.

PASSER DE MULTIPLES TESTS DE BRAVOURE

Si une figurine réussit un Test de Bravoure provoqué par une Règle Spéciale ou une capacité, elle réussira automatiquement tout autre Test de Bravoure lié à la même Règle Spéciale ou capacité pour le reste du tour, sauf précision contraire.

Exemple 44 : Un énorme Troll des Cavernes a chargé Frodon. Voulant sauver leur ami du monstre, Merry et Pippin tentent tous les deux de Charger le Troll. Comme le Troll des Cavernes possède la Règle Spéciale Terreur, ils doivent d'abord passer un Test de Bravoure. Merry teste le premier et obtient un 3 et un 4, pour un total de 7. Comme sa valeur de Bravoure est de 6+, le Test de Merry est réussi et il peut Charger. Ensuite, Pippin effectue son Test de Bravoure et obtient un 1 et un 2 pour un total de 3. Comme sa valeur de Bravoure est également de 6+, Pippin a échoué – il ne pourra ni Charger le Troll ni se Déplacer du tout durant cette Phase de Mouvement.



Exemple 45 : Aragorn a Chargé un Nazgûl après avoir réussi son Test de Bravoure à cause de la Règle Spéciale Terreur de celui-ci. Aragorn déclare un Combat Héroïque et parvient à tuer le Nazgûl. Il n'a donc pas besoin d'effectuer un second Test de Bravoure pour Charger l'autre Nazgûl, puisqu'il a déjà réussi un Test de Bravoure lié à la Règle Spéciale Terreur pendant ce tour.



Exemple 46 : L'armée de Minas Tirith a repoussé les Orques du Mordor, en tuant un grand nombre. Au début de la partie, il y avait 30 Orques, mais au début du dixième Tour, 16 ont été tués. Comme les Orques avaient un Seuil de Démoralisation de 15, ils forment maintenant une Armée Démoralisée – ils doivent désormais passer un Test de Bravoure au début de chaque Activation.



Exemple 47 : L'Armée d'Haleth a été Démoralisée. Au début de son Activation, Haleth passe son Test de Bravoure et le réussit. À la fin de son Activation, il crie « Tenez Bon! » avec une Portée de 6". Les Guerriers du Rohan A, B et C sont tous à Portée du « Tenez Bon! » d'Haleth et ont une Ligne de Vue sur lui. Le Guerrier du Rohan D est à Portée, mais ne voit pas Haleth : il doit donc passer son propre Test de Bravoure. Le Guerrier du Rohan E n'est pas à Portée et doit donc également passer un Test de Bravoure.



ARMÉE DÉMORALISÉE (46)

Lorsque vous construisez une Liste d'Armée pour une Partie Compétitive, vous devez également calculer le Seuil de Démoralisation de votre Armée. Ce seuil est toujours égal à la moitié du nombre de figurines dans votre Armée de départ, et ce, même si votre nombre de figurines devait augmenter en cours de partie. Ainsi, une Armée de 50 figurines aurait un Seuil de Démoralisation de 25, tandis qu'une Armée de 13 figurines aurait un Seuil de Démoralisation de 6,5.

Pendant la partie, vous devez suivre le nombre de Pertes subies par votre Armée. Si, au début d'un Tour, le nombre de Pertes subies par votre Armée est supérieur à son Seuil de Démoralisation, alors votre Armée est désormais considérée comme Démoralisée. Une fois que votre Armée est Démoralisée, à chaque fois qu'une figurine de votre Armée est Activée, elle doit commencer par passer un Test de Bravoure. Les figurines Engagées au Combat, ou sous l'effet de Règles Spéciales ou de Pouvoirs Magiques les empêchant d'être Activées n'ont pas à passer ce Test de Bravoure.

Si le Test de Bravoure est réussi, la figurine reste sur le champ de bataille et peut agir normalement. Si le Test de Bravoure échoue, la figurine s'enfuit et est retirée de la table comme Perte.

« TENEZ BON! » (47)

« Tenez bon! » est une règle qui ne s'applique qu'aux Tests de Bravoure effectués par les **Héros** si leur Armée est Démoralisée.

Quand un **Héros** passe un Test de Bravoure lié à la Démoralisation de son Armée et le réussit, alors à la fin de son Activation, il doit crier « Tenez bon! ». Tous les **Guerriers** qui sont Activés à moins de 6" d'un **Héros** qui a crié « Tenez Bon! », et qui ont une Ligne de Vue sur ce **Héros**, réussissent automatiquement leur Test de Bravoure lié à la Démoralisation de leur Armée. Les autres **Héros** ne sont pas affectés par cette règle et doivent tout de même passer leur propre Test de Bravoure normalement.

Souvenez-vous que les **Héros** qui sont Engagés au Combat ou affectés par des Règles Spéciales ou des Pouvoirs Magiques qui les empêchent d'être Activés ne peuvent pas être Activés et n'ont par conséquent pas à passer de Test de Démoralisation – ils ne peuvent donc pas crier « Tenez Bon! ».



INTELLIGENCE (48)

Il existe de nombreuses situations qui se présentent en partie, durant lesquelles une figurine doit effectuer un Test d'Intelligence. Pour faire un Test d'Intelligence, jetez 2D6 et comparez le résultat à la valeur d'Intelligence de la figurine. Si le score des 2D6 est égal ou supérieur à la valeur d'Intelligence de la figurine, le Test d'Intelligence est réussi. Si le score est inférieur à la valeur d'Intelligence de la figurine, le Test est échoué et la figurine en subira les conséquences tel que décrit dans la règle ayant entraîné le passage du Test.

PASSER DE MULTIPLES TESTS D'INTELLIGENCE (49)

Si une figurine réussit un Test d'Intelligence causé par une Règle Spéciale ou une capacité, elle réussira automatiquement tous les autres Tests d'Intelligence qu'elle devra effectuer pour la même Règle Spéciale ou capacité jusqu'à la fin du Tour, sauf indication contraire.

Exemple 48 : Thorin essaye d'extraire une Relique du sol et doit réussir un Test d'Intelligence pour y parvenir. Thorin jette les dés et obtient un 1 et un 3, pour un total de 4. Comme sa caractéristique d'Intelligence est de 5+, Thorin n'a pas réussi à dégager la Relique qui reste enfouie dans le sol. Le tour suivant, Thorin essaye une nouvelle fois. Il obtient un 2 et un 6 pour un total de 8 – une réussite. Thorin déterre la Relique.



Exemple 49 : Frodon a été Cibléd par la Règle Spéciale Une Lumière Brille à l'Intérieur d'un Spectre, et doit donc passer un Test d'Intelligence. Frodon a une valeur d'Intelligence de 5+ et obtient un 4 et un 5 pour son Test d'Intelligence – une large réussite. Un second Spectre cible également Frodon avec la Règle Spéciale Une Lumière Brille à l'Intérieur. Mais, comme Frodon a déjà passé un Test d'Intelligence lié à cette Règle Spéciale lors de ce Tour, il réussit automatiquement ce second Test.



Types d'unités



« Que les légions s'avancent. »

- AZOG, Le Hobbit : La Bataille des Cinq Armées™

Types d'Unités

Pour être performante sur le champ de bataille, une armée a besoin de divers types de guerriers, créatures, machines de guerre, et de commandants expérimentés pour mener les troupes de l'avant et assurer la victoire. Les plus puissantes armées mêlent tous les types d'unités et savent comment les combiner sur le terrain pour ruiner les plans de leurs adversaires. Depuis les plus humbles blocs d'infanterie aux troupes de cavalerie de choc, en passant par les terribles monstres qui ravagent tout sur leur passage, il existe de nombreux types d'unités auxquelles un général peut faire appel – et seuls les plus malins savent tirer le meilleur de chacune d'entre elles.

Chaque profil dans le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu possède un certain nombre de mots-clefs, répartis en trois sections : Race, Faction et Type d'Unité – ceux qui entrent dans cette dernière catégorie sont couverts ici.



ELROND, MAÎTRE DE FONDCOMBE 170 POINTS

Elrond a combattu les armées du Mordor lors de la Guerre de l'Ultime Alliance en tant que Héraut du Haut Roi Gil-Galad. Il a essayé de convaincre Isildur, sans succès, de détruire l'Anneau Unique pour de bon. Elrond est aussi le fondateur de Fondcombe, la dernière maison simple à l'ouest des Montagnes. Il porte Vilya, l'un des trois Anneaux Elfes, dont il utilise le pouvoir pour protéger les frontières de Fondcombe. Elfe d'une grande sagesse, Elrond possède également le don de clairvoyance, faisant de lui le témoin d'événements à venir.

M	C	T	F	D	A	PV	B	I	PUISS.	VOL.	DESTIN
6"	7	3+	4	7	3	3	3+	3+	3	3	3

♦ **Race**
Elfe

♦ **Faction**
Fondcombe

♦ **Type d'Unité**
Héros, Infanterie, Unique

♦ **Socle**
25mm

ÉQUIPEMENT

Hadhafang, Armure lourde et Vilya.

RÈGLES SPÉCIALES

Cavalier Expert, Terreur, Créature des Bois

Les mots-clefs de Type d'Unité précisent le rôle de la figurine sur le champ de bataille. Ceci est valable pour un simple **Guerrier** destiné au premier rang d'une phalange, pour un **Héros** dont le rôle est de mener l'armée dans l'art de la guerre, et ainsi de suite.

La plupart des mots-clefs de Types d'Unités ont des règles additionnelles qui leur sont associées. Certains des plus courants ont une section dédiée dans le Livre de Règles pour expliquer leur fonctionnement, tandis que les autres sont couverts ici. Vous trouverez dans les paragraphes suivants une liste des Types d'Unités que vous pourrez croiser dans le jeu.

INFANTERIE

C'est le terme employé pour décrire une figurine à pied ; c'est-à-dire une figurine qui n'est pas montée sur une **Monture** ou une machine de guerre et qui n'est pas composée d'une autre manière inhabituelle. La plupart des figurines de ce jeu sont classées comme des figurines d'**Infanterie**, et le mot-clef **Infanterie** n'a pas de règle additionnelle liée.

CAVALERIE

Les figurines qui chevauchent un cheval, un Warg ou toute autre créature sont classées comme des figurines de **Cavalerie**. Les figurines de **Cavalerie** ont un certain nombre de règles additionnelles qui déterminent la manière dont elles fonctionnent et qui sont décrites en détail dans la section Cavalerie. Lorsqu'une figurine de **Cavalerie** perd sa **Monture**, le cavalier échange alors son mot-clef **Cavalerie** pour le mot-clef **Infanterie**. De plus, une figurine d'**Infanterie** qui acquiert une **Monture** échange son mot-clef **Infanterie** pour le mot-clef **Cavalerie**, tant qu'elle reste montée.

MONTURE

La partie chevauchée d'une figurine de **Cavalerie** possède la plupart du temps le mot-clef **Monture**. Une **Monture** n'a pas de règle spécifique dédiée, mais il y est beaucoup fait référence dans la section Cavalerie de ce Livre de Règles. Il peut arriver dans de rares cas que la partie chevauchée d'une figurine de **Cavalerie** n'ait pas le mot-clef **Monture**. Une **Monture** qui est aussi un **Héros** ne peut pas déclarer d'Actions Héroïques.

MONSTRE

Les **Monstres** sont de grandes et imposantes créatures qui ont un impact non négligeable sur la direction qu'une bataille peut prendre. Ainsi, les figurines de **Monstres** ont un certain nombre de règles additionnelles qui régissent leur fonctionnement. Elles sont regroupées dans la section Monstres. De nombreux **Monstres** ont également un autre mot-clef de Type d'Unité, la plupart du temps **Infanterie** ou **Cavalerie**.

BÊTE DE GUERRE

Le terme **Bête de Guerre** désigne les immenses et colossales créatures conduites à la guerre pour piétiner les adversaires de leurs maîtres. Elles ont un grand nombre de règles additionnelles qui expliquent comment utiliser ces figurines complexes, tel que détaillé dans la section dédiée.

CHARIOT

Un **Chariot** est un genre de machine de guerre, tiré par des chevaux, des bouquetins ou autres bêtes de somme. Leur usage premier est de charger dans la mêlée tout en permettant au conducteur de se battre depuis une plate-forme surélevée. Les figurines de **Chariot** ont leur propre section dédiée qui précise leur fonctionnement.

ENGIN DE SIÈGE

Engin de Siège est un terme générique pour désigner les machines de guerre utilisées pour abattre les portes et les murs d'une forteresse dans le cadre d'un siège. Les **Engins de Siège** ont leur propre section dédiée qui précise leur fonctionnement.

HÉROS

Point central des armées, les **Héros** sont le cœur du Jeu de Bataille de la Guerre du Milieu. Ils permettent des actions uniques pour mener les troupes sur le champ de bataille. En plus de leur mot-clef dédié, les **Héros** sont facilement identifiables sur leur profil par la présence des caractéristiques de Puissance, de Volonté et de Destin. Les **Héros** ont un certain nombre de règles additionnelles qui précisent leur fonctionnement, dans la section dédiée.

GUERRIER

Une figurine qui n'est pas un **Héros** est donc un simple **Guerrier** – l'un des nombreux qui suivent leurs chefs à la bataille. Les **Guerriers** n'ont pas de règles additionnelles dédiées.

UNIQUE

Tous les personnages nommés de la Terre du Milieu sont uniques : ils n'existent qu'en un seul exemplaire ! Vous ne pouvez utiliser qu'une occurrence de chaque figurine avec le mot-clef **Unique** dans votre Armée – par exemple, vous ne pouvez pas recruter deux Gimli. De plus, certains personnages ont plusieurs profils qui les représentent à différents moments de leur histoire – comme Gandalf le Gris et Gandalf le Blanc. Là encore, vous ne pouvez recruter qu'une seule occurrence de ces personnages **Uniques**, même s'ils ont différents profils. Certains Objets ou Équipements possèdent également le mot-clef **Unique** et ne peuvent être portés que par un seul personnage à la fois, comme Orcrist. Vous ne pourrez donc inclure qu'une seule occurrence de ces objets **Uniques** dans votre Armée ; lorsque le choix vous revient, vous pourrez cependant déterminer quel personnage la porte.

BÊTE

Une **Bête** est davantage une créature qu'un humanoïde, qui agit plutôt par instinct ou par dressage. Une **Bête** ne peut pas ramasser des Objets ni les utiliser, et ne peut donc pas non plus récupérer de l'Équipement (comme se voir confier une Bannière), et ne peut ni porter ni passer un Marqueur d'Objectif dans les Scénarios qui en utilisent – hors spécification particulière. Une **Bête** ne peut jamais agir comme Servant Inexpérimenté (voir section Engins de Siège).

NUÉE

Certaines petites créatures agissent davantage en **Nuées** qu'en entités indépendantes. Une **Nuée** est par définition très difficile à coincer, et ne peut donc jamais se retrouver à Terre, ni être considérée comme Bloquée.

ÉLITE

Une **Élite** est un type de **Guerrier** qui ressort du rang, et n'accepte de suivre que certains personnages au combat. Une figurine avec le mot-clef **Élite** ne peut être incorporée que dans la troupe d'un **Héros** qui a la Règle Spéciale *Commandant (X)*, où X est le nom de la figurine **Élite** en question. Ainsi, un Garde de la Citadelle (qui est une figurine **Élite**) ne peut être inclus que dans la troupe d'un **Héros** avec la Règle Spéciale *Commandant (Garde de la Citadelle)*.



LA CAVALERIE



« COUREZ, COUREZ À LA RUINE ET À LA FIN DU MONDE ! »

- Théoden, Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi™

LA CAVALERIE

Beaucoup des armées les plus puissantes et les plus craintes de la Terre du Milieu eurent recours à la cavalerie à des fins dévastatrices. Que ce soit à dos de cheval, de Warg ou de toute autre monture, une charge de cavalerie assez puissante peut disperser la phalange la plus solide, et ceux assez fous pour faire face se retrouver piétinés. Il existe de nombreuses options de cavalerie disponibles parmi les armées de la Terre du Milieu, chacune capable d'apporter la destruction parmi les rangs adverses.

QU'EST-CE QU'UNE FIGURINE DE CAVALERIE ?

Une figurine de **Cavalerie** se compose de deux parties : le cavalier et la **Monture**. Les cavaliers séparés de leur **Monture** remplacent immédiatement leur mot-clef **Cavalerie** par le mot-clef **Infanterie**. De même, une figurine d'**Infanterie** qui achète une **Monture** remplace son mot-clef **Infanterie** par le mot-clef **Cavalerie**. Une figurine ne peut acheter qu'une seule **Monture**.

QUELLES FIGURINES PEUVENT CHEVAUCHER ?

Les seules figurines à pouvoir chevaucher une **Monture** sont soit celles qui ont de base le mot-clef **Cavalerie** dans leur profil, ou celles qui ont acheté une **Monture** via leurs options d'Équipement. Les figurines ne remplissant pas ces critères ne peuvent pas être des figurines de **Cavalerie**.

CAVALERIE ET LIGNE DE VUE

Pour déterminer si une figurine de **Cavalerie** a une Ligne de Vue sur une autre figurine, vérifiez toujours la Ligne de Vue depuis le cavalier et non la **Monture**.

FIGURINES DE CAVALERIE ET CARACTÉRISTIQUES

Une figurine de **Cavalerie** a deux lignes de caractéristiques : une pour le cavalier et une pour la **Monture**.

CHEVAUCHEUR DE WARG DU MORDOR

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

WARG

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	8+



L'un des avantages de chevaucher une **Monture** est que le cavalier utilise certaines des caractéristiques de la **Monture**. Les figurines de **Cavalerie** doivent utiliser la valeur de Mouvement de la **Monture**. De plus, durant un Combat, le cavalier doit utiliser les valeurs de Combat, de Force et d'Attaques de sa **Monture** si celles-ci sont plus élevées que les siennes.

Dans l'exemple ci-dessus, l'Orque du Mordor doit utiliser la Force 4 du Warg, car elle est plus élevée que la sienne.

CAVALERIE ET MOUVEMENT

Une figurine de **Cavalerie** se Déplace de la même façon qu'une figurine d'**Infanterie**, cependant, elle ne peut pas faire de Test d'Escalade, se mettre à Terre, Ramper, ni utiliser des échelles, cordes ou équivalents. Les figurines de **Cavalerie** doivent également utiliser la valeur de Mouvement de la **Monture** quand elles se Déplacent.

Lorsque vous comparez la hauteur de la figurine de **Cavalerie** à un obstacle à Franchir ou un trou à Sauter, utilisez la hauteur de l'ensemble de la figurine, de la tête du cavalier aux pieds de la **Monture**. Si la figurine de **Cavalerie** est dans une posture inhabituelle – cabrée ou au contraire ployant vers le bas –, utilisez la vraie taille de la figurine.

FIGURINES DEVANT CHARGER

Certaines figurines de **Cavalerie** peuvent avoir (ou être affectées par) une Règle Spéciale les obligeant à Charger lors de leur Activation. Dans cette situation, si le seul moyen de Charger est de Démonter, alors la figurine n'est pas obligée de Charger et peut se Déplacer normalement.



Exemple 50 : Éowyn chevauche à travers les Champs du Pelennor, elle doit cependant traverser un amas rocheux. Un cheval peut se Déplacer de 10" au maximum : Éowyn utilise 2" de sa valeur de Mouvement pour atteindre le Terrain Difficile, lui laissant encore 8" à parcourir. Cela permet à Éowyn de se Déplacer de 2" à travers l'amas rocheux durant ce tour.



Exemple 51 : Wulf est à cheval et souhaite Descendre de ce gros rocher. Puisque le rocher est plus haut que la figurine, il existe un risque de Blessure. Le cheval subit une touche de Force 3. S'il survit, il peut continuer son Mouvement normalement.



CAVALERIE ET TERRAIN DIFFICILE (50)

Une figurine de **Cavalerie** qui se Déplace dans du Terrain Difficile multiplie la distance parcourue par quatre, et non deux comme l'**Infanterie**. Ainsi, une figurine de **Cavalerie** se Déplaçant de 1" en Terrain Difficile compte comme s'étant Déplacée de 4". Cette pénalité s'applique tant que le socle de la figurine de **Cavalerie** est en Terrain Difficile.

De plus, tant qu'elles sont à l'intérieur d'un Terrain Difficile, les figurines de **Cavalerie** ne gagnent aucun bonus de Charge lors du Combat, y compris le bonus de la Lance de cavalerie si elles en possèdent une.

FRANCHISSEMENT ET SAUT

Les figurines de **Cavalerie** font leurs Tests de Franchissement ou de Saut comme les autres figurines. Franchir un obstacle ou Sauter par-dessus un trou n'est cependant pas sans risque pour une figurine de **Cavalerie**. Si vous obtenez un 1 au Test de Franchissement ou de Saut avec une figurine de **Cavalerie**, alors, en plus d'appliquer les effets correspondants, la figurine fait également un Vol Plané comme si elle avait obtenu un 1 sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

DESCENDRE (51)

Une figurine de **Cavalerie** peut Descendre d'une hauteur égale à sa taille sans pénalité. Cependant, si une figurine de **Cavalerie** Descend d'une hauteur supérieure à sa taille, alors la **Monture** subit une touche de Force 3, plus une touche de Force 3 additionnelle pour chaque pouce Descendu au-delà de la taille de la figurine.

ESCALIERS, PORTES ET ZONES AQUATIQUES

Il existe des interactions spécifiques entre les figurines de **Cavalerie** et certains éléments de décor. Elles sont couvertes ici.

ESCALIERS

Les figurines de **Cavalerie** peuvent emprunter des escaliers tant que ceux-ci ne sont pas trop raides. Si les marches sont assez larges, la figurine peut se Déplacer normalement. Cependant, une figurine de **Cavalerie** ne peut se Déplacer sur des marches trop étroites/trop pentues. Si vous n'êtes pas sûr qu'une figurine de **Cavalerie** puisse emprunter certains escaliers, discutez-en avec votre adversaire et mettez-vous d'accord avant le début de la partie.

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 baisse sur sa selle. Tant que les deux joueurs s'accordent, les figurines de **Cavalerie** peuvent se Déplacer à travers la Porte.

ZONES AQUATIQUES

Les figurines de **Cavalerie** peuvent Nager, elles gagnent même certains bonus lorsqu'elles se Déplacent à travers des Zones Aquatiques (voir section Règles Avancées).

CAVALERIE ET TESTS DE BRAVOURE

Quand vous devez passer un Test de Bravoure avec une figurine de **Cavalerie**, seul le cavalier a besoin de passer le Test de Bravoure. Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas utiliser la valeur de Bravoure de leur **Monture**.

MONTURES ISOLÉES

Durant une bataille, un cavalier et sa **Monture** peuvent être séparés.

Quand une **Monture** perd son cavalier, que ce soit parce qu'il a été tué, a été désarçonné, ou a Démonté quelle qu'en soit la raison, la **Monture** doit immédiatement effectuer un Test de Bravoure en utilisant sa propre valeur de Bravoure. Si le Test est réussi, la **Monture** reste pour se battre et la figurine de **Cavalerie** est remplacée par une figurine de **Monture** appropriée sans cavalier (si vous n'avez pas de telle figurine, retirez la figurine comme si la **Monture** avait raté son test). Si le Test est raté, la **Monture** s'enfuit et est retirée de la table.

Une **Monture** avec une caractéristique d'Attaques de 0 (comme un cheval) ratera automatiquement son Test de Bravoure, indépendamment de toute règle lui permettant de réussir automatiquement son Test de Bravoure. Elle s'enfuit dès qu'elle n'a plus de cavalier.

Si une figurine de **Cavalerie** est Jetée à Terre pour quelque raison que ce soit, le cavalier compte comme ayant obtenu le résultat Vol Plané du Tableau de Chute de Cavalerie. Si une figurine de **Cavalerie** est Jetée à Terre alors qu'elle est encerclée dans un Combat et que la **Monture** ne fuit pas, vous empêchant de placer le cavalier Démonté par manque de place, alors considérez le cavalier et la **Monture** comme occupant le même espace pour la durée du Combat. Toutes les figurines ennemies peuvent porter leurs Coups contre le cavalier ou la **Monture** s'ils gagnent le Jet de Duel. Si, après la résolution du Combat, le cavalier et la **Monture** sont encore tous les deux en vie, décalez les figurines de la distance minimale pour permettre de placer les deux éléments maintenant séparés aussi proches que possible de l'emplacement originel de la figurine.

Une fois qu'un cavalier a été séparé de sa **Monture**, il ne peut pas remonter en selle pour le reste de la partie.

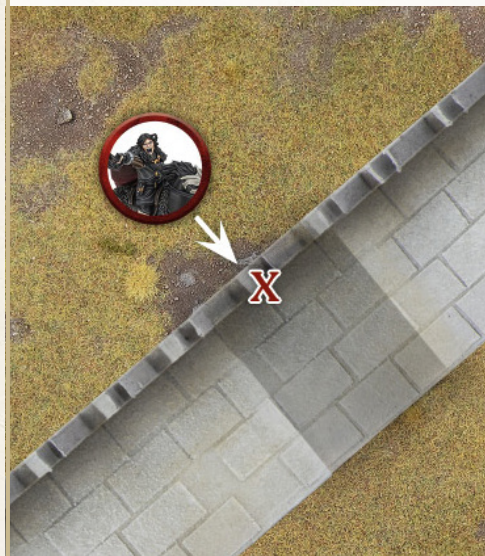
DÉMONTER (52,53)

Le cavalier d'une figurine de **Cavalerie** peut Démontre de son destrier à tout moment durant sa phase de Mouvement. Démontre est automatique, aucun jet de dé n'est requis. Placez la figurine d'**Infanterie** nouvellement Démontée au contact socle à socle de la figurine de **Cavalerie**, puis la **Monture** devient une Monture Isolée. La figurine d'**Infanterie** ne peut pas être placée au contact socle à socle avec une figurine adverse de cette façon. Une fois déposée, la figurine d'**Infanterie** peut continuer son Mouvement normalement et peut même Charger – soustrayez cependant la distance parcourue avant d'avoir Démonté à la valeur de Mouvement de la figurine d'**Infanterie**. Si un cavalier Démonte et que la **Monture** reste, alors elle ne peut plus se Déplacer ce tour-ci.

Parfois, quand une figurine Démonte, il n'existe pas de figurine officielle représentant précisément l'Équipement que le cavalier portait – par exemple, le Cavalier du Rohan portant à la fois un Arc et un Bouclier (et même peut-être des Javelots). Lorsque cela se produit, alors quand la figurine Démonte, elle doit abandonner des pièces d'Équipement de façon à pouvoir être représentée fidèlement par une figurine à pied. Dans l'exemple du Cavalier du Rohan, la figurine doit abandonner son Arc ou son Bouclier. Si le Cavalier du Rohan avait aussi des Javelots, alors il devra abandonner son Arc, son Arc et ses Javelots, ou son Bouclier et ses Javelots pour correspondre à une figurine à pied officielle – dans ce cas, un Guerrier du Rohan.

Le choix de l'Équipement à abandonner revient toujours au joueur contrôlant la figurine.

Exemple 52 : Wulf veut se Déplacer à travers une arche basse tout en étant monté. Cependant, l'arche est trop basse pour Wulf et son cheval, il doit donc Démontre et continuer à pied, ou trouver un autre chemin.



Exemple 53 : Aragorn et Legolas pourchassent Gothmog, qui a franchi un trou trop petit pour qu'une figurine de Cavalerie ne passe. Comme il est loin, Legolas doit parcourir 8" pour s'approcher de Gothmog et Démontre. Cependant, comme il a excédé sa valeur de Mouvement à pied, qui est de 6", Legolas ne peut pas se Déplacer davantage. Aragorn se Déplace de 3" avant de Démontre, il lui reste donc 3" de Mouvement, assez pour Charger Gothmog.



Exemple 54 : Kili effectue une Attaque de Tir sur le Chasseur Orque sur Warg des Ombres, Ciblant le cavalier. Après avoir réussi le Jet pour Toucher, Kili doit maintenant faire un Test de Trajectoire spécial pour déterminer s'il touche la Monture (1-3) ou le cavalier (4+). Le dé donne 5, le tir de Kili touche le cavalier et il doit maintenant effectuer le Jet pour Blessé.



CAVALERIE ET TIR

Les figurines de **Cavalerie** suivent les mêmes règles de Tir que les autres figurines, en traçant la Ligne de Vue depuis le cavalier.

TIRER SUR LA CAVALERIE (54)

Quand une figurine Cible une figurine de **Cavalerie** avec une Attaque de Tir, elle doit Cibler le cavalier (à moins qu'elle n'ait une Règle Spéciale indiquant le contraire). Cependant, si une Attaque de Tir touche une figurine de **Cavalerie**, elle peut toucher soit le cavalier, soit la **Monture**. Pour déterminer quelle partie est touchée, le joueur effectuant l'Attaque de Tir fait un Test de Trajectoire spécial en jetant un D6. Sur 1-3, le tir touche l'élément de la figurine de **Cavalerie** qui n'était pas la Cible. Sur 4+, le tir touche l'élément de la figurine de **Cavalerie** qui était la Cible.

CAVALIERS ET MONTURES TUÉS

Si le cavalier est tué, la **Monture** devient une Monture Isolée comme décrit à la page précédente. Si elle reste sur le champ de bataille, remplacez la figurine de **Cavalerie** par une figurine de **Monture** appropriée – elle perd alors le mot-clef **Monture**.

Si la **Monture** est tuée, le cavalier doit immédiatement effectuer un Test de Chute de Cavalerie en jetant un D6 et en consultant le Tableau de Chute de Cavalerie. Si le cavalier survit, remplacez la figurine de **Cavalerie** par une version d'**Infanterie** de cette figurine. La figurine d'**Infanterie** doit être placée entièrement à l'intérieur de l'empreinte du socle de la figurine de **Cavalerie**, aussi proche du centre que possible. Si la figurine était Engagée en Combat quand elle a été Démontée, elle comptera toujours comme étant Engagée en Combat avec toutes les figurines ennemies avec qui elle était en contact socle à socle, même si elle n'est plus physiquement en contact socle à socle avec elles.

TABEAU DE CHUTE DE CAVALERIE

D6	Résultat
1	Vol Plané : Le cavalier tombe au sol. Il subit immédiatement une touche de Force 3 et, s'il survit, est mis à Terre. Une figurine qui a subi un Vol Plané ne peut pas être Activée, se Déplacer, Tirer, porter des Coups, ni Lancer des Pouvoirs Magiques pour le reste du Tour. Si la Monture a survécu, placez le cavalier au contact socle à socle avec la Monture au lieu de le mettre au centre de l'empreinte de la figurine de Cavalerie . S'il n'y a pas assez d'espace, décalez les figurines de la distance minimale possible. Si le cavalier est Engagé en Combat, il combat comme une figurine à Terre.
2-5	In Extremis : Le cavalier se dégage de sa Monture et se relève. Une figurine qui a obtenu In Extremis ne peut pas être Activée, se Déplacer, Tirer, porter des Coups ni Lancer des Pouvoirs Magiques pour le reste du Tour.
6	Réception Parfaite : Le cavalier bondit de sa selle et se tient prêt à agir. Une figurine qui a obtenu une Réception Parfaite reste debout et peut agir normalement pour le reste du Tour.



LISTE DES MONTURES

Il existe de nombreux types de **Montures** pouvant être chevauchées par des figurines de **Cavalerie**. Les plus inhabituelles peuvent être trouvées directement dans le profil de la figurine de **Cavalerie** en question, mais les plus courantes sont listées ici.

Les figurines de **Monture** ont leur propre liste de mots-clefs. Une **Monture** utilise le même mot-clef de Faction que le cavalier, même après que celui-ci a été tué. Certaines **Montures** ont leurs propres Règles Spéciales, décrites dans la section dédiée.

CHEVAL – 40MM

RACE Cheval	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	4	0	1	7+	7+			

CHEVAL CAPARAÇONNÉ – 40MM

RACE Cheval	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	5	0	1	7+	7+			

PONEY – 40MM

RACE Cheval	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
8"	1	6+	3	3	0	1	8+	7+			

RÈGLES SPÉCIALES :
Monture Craintive.

WARG – 40MM

RACE Warg	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	8+			

WARG DES OMBRES – 40MM

RACE Warg	Faction cf. cavalier	Type d'Unité Monture	M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	7+			

RÈGLES SPÉCIALES :
Vision à travers les Ombres.

CAVALERIE ET COMBAT

Les figurines de **Cavalerie** combattent comme un seul élément durant la Phase de Combat, et utilisent toujours la plus haute valeur de Combat, d'Attaques et de Force parmi celles du cavalier et de la **Monture** – même si cela implique de mixer leurs caractéristiques. Bien qu'une figurine de **Cavalerie** puisse utiliser des caractéristiques de la **Monture** en Combat, c'est toujours le cavalier qui se bat, il utilisera donc ses Règles Spéciales et appliquera les modificateurs (comme le fait de se battre avec une Arme à deux mains) qui lui sont associés.

Pour mieux comprendre, comparons les caractéristiques d'un Cavalier du Rohan et celles d'un Chevaucheur de Warg :

CAVALIER DU ROHAN

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	4+	3	5	1	1	7+	7+

CHEVAL

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	2	6+	3	4	1	1	8+	8+

CHEVAUCHEUR DE WARG DU MORDOR

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
6"	3	5+	3	4	1	1	8+	8+

WARG

M	C	T	F	D	A	PV	B	I
10"	3	6+	4	4	1	1	8+	8+

Le Cavalier du Rohan utilise ses propres caractéristiques en Combat, car elles sont égales ou supérieures à celles de son cheval. L'Orque du Mordor, quant à lui, utilise la Force 4 du Warg au moment d'effectuer les Jets pour Blesser – un avantage considérable.



Exemple 55 : Théoden Charge deux Orques du Morannon. Comme ce sont deux figurines d'Infanterie, Théoden gagne les bonus Attaque Supplémentaire et Jeter au Sol. Théoden jette trois dés pour son Jet de Duel (2 pour ses Attaques + 1 grâce à l'Attaque Supplémentaire) et remporte le Jet de Duel, jetant les deux Orques du Morannon à Terre. Théoden peut alors porter trois Coups, et peut choisir comment les répartir. Comme il porte ses Coups contre des figurines à Terre, Théoden jette deux dés au lieu d'un seul quand il porte un Coup, et applique les deux résultats. Il porte un Coup sur le premier Orque, jette deux dés, puis regarde les résultats avant de décider à qui porter le Coup suivant.



Exemple 56 : Théoden a chargé un autre Orque du Morannon. Cependant, cette fois-ci, un Chevaucheur de Warg a contre Chargé Théoden. Comme Théoden n'affronte plus uniquement des figurines d'Infanterie, il ne bénéficie plus de l'Attaque supplémentaire ni du Jeter au Sol. Cela signifie que Théoden ne lancera que deux dés (le nombre d'Attaques sur son profil) au moment d'effectuer le Jet de Duel.



CHARGE DE CAVALERIE (55, 56)

Le principal avantage des figurines de **Cavalerie** est leur charge dévastatrice, utilisant leur élan pour projeter leurs adversaires au sol. Quand une figurine de **Cavalerie** Charge, elle gagne deux règles bonus lors de la Phase de Combat qui s'ensuit : une Attaque Supplémentaire et la possibilité de Jeter au Sol.

Pour avoir ces bonus, toutes les conditions suivantes doivent être remplies :

- La figurine de **Cavalerie** a Chargé uniquement des figurines d'Infanterie et, au moment où le Combat est résolu, elle ne se bat que contre des figurines d'Infanterie.
- La figurine de **Cavalerie** n'est pas Engagée en Combat contre une autre figurine de **Cavalerie**, un **Char** ou une **Bête de Guerre** au moment où le Combat est résolu.
- La figurine de **Cavalerie** ne se trouve dans aucun type de Terrain Difficile, quel qu'il soit.
- La figurine de **Cavalerie** n'a pas été Immobilisée.

Ces règles bonus s'appliquent même si la figurine de **Cavalerie** a été contre-Chargée par d'autres figurines ennemies, tant que les conditions ci-dessus sont toujours remplies.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Une figurine de **Cavalerie** bénéficiant de cette règle bonus augmente sa caractéristique d'Attaques de 1 pour la durée du Combat. Une figurine de **Cavalerie** avec 1 Attaque passera à 2 Attaques avec ce bonus, jetant deux dés pour le Jet de Duel et portant deux Coups.

Ce bonus s'applique également si le cavalier utilise la caractéristique d'Attaques de la **Monture**.

JETER AU SOL (55)

Si une figurine de **Cavalerie** bénéficiant de cette règle bonus gagne le Jet de Duel, alors toutes les figurines d'Infanterie contre lesquelles elle est Engagée en Combat sont Jetées à Terre après avoir Reculé – à l'exception des **Monstres** et des figurines de Force 6 ou plus.

PORTER DES COUPS CONTRE LA CAVALERIE

Si une figurine gagne un Jet de Duel contre une figurine de **Cavalerie**, elle peut choisir de porter ses Coups contre le cavalier ou la **Monture**. Ce choix revient au joueur portant les Coups, et il peut distribuer les Coups comme il le souhaite. Il peut, notamment, les résoudre un par un, ou même alterner entre le cavalier et la **Monture**. Aucun Test de Trajectoire n'est requis pour porter des Coups contre le cavalier ou la **Monture**.

Si le cavalier est tué, la **Monture** devient une Monture Isolée.

Si la **Monture** est tuée, le cavalier doit effectuer un Test de Chute de Cavalerie – cependant, le résultat de ce Test n'est pris en compte qu'une fois tous les Coups portés.

COMBATTRE À TRAVERS UNE BARRIÈRE

Les figurines de **Cavalerie** peuvent défendre des Barrières de la même façon que les figurines d'Infanterie. Si une figurine de **Cavalerie** Charge une figurine défendant une Barrière, elle ne bénéficie pas des règles bonus Attaque Supplémentaire et Jeter au Sol. N'oubliez pas, une Barrière doit mesurer au moins la moitié de la hauteur de l'attaquant (ici la figurine de **Cavalerie**) pour compter comme Barrière défendable.

CAVALERIE ET RÈGLES SPÉCIALES

Si une Règle Spéciale affecte une figurine, ou toutes les figurines dans une certaine zone d'effet, alors l'entièreté de la figurine de **Cavalerie** (cavalier et **Monture**) sera affectée, à moins que le contraire soit explicitement indiqué.

CAVALERIE ET MAGIE (57)

Si une figurine utilise un Pouvoir Magique qui Cible une figurine de **Cavalerie**, alors l'entièreté de la figurine (cavalier et **Monture**) est considérée comme étant la cible du Pouvoir Magique, et les deux en subiront les effets. Certains Pouvoirs Magiques précisent que s'ils Ciblent une figurine de **Cavalerie**, alors le joueur peut choisir d'affecter le cavalier ou la **Monture** – dans ce cas, seule la partie choisie de la figurine de **Cavalerie** sera affectée si le Pouvoir Magique réussit (voir section dédiée).

CAVALERIE ET SEUIL DE DÉMORALISATION

Comme une figurine de **Cavalerie** est en deux parties – le cavalier et sa **Monture** –, cela peut porter à confusion sur le nombre de Pertes infligées pour déterminer si une Armée a été Démoralisée.

Une figurine de **Cavalerie** compte comme Perte pour le calcul de la Démoralisation de l'Armée (ou pour calculer si elle a été réduite à 25 %) dès que le cavalier est tué, peu importe si la **Monture** reste ou s'enfuit. Si la **Monture** est tuée, que ce soit avant le cavalier ou alors que le cavalier avait déjà été tué, alors elle ne compte pas comme Perte pour le calcul de la Démoralisation de l'Armée.

Exemple 57 : Gandalf est monté sur Gripoil et est la Cible du Pouvoir Magique Boule de Feu de Saroumane. Comme il s'agit d'une figurine de Cavalerie, Gandalf et sa Monture, Gripoil, sont tous deux affectés par le Pouvoir Magique.



Les Héros



« même la plus petite personne
peut changer le cours de l'avenir. »

- Galadriel,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

Les Héros

Tout au long de son histoire, la Terre du Milieu a connu maints individus exceptionnels qui ont marqué le monde de leur empreinte et ont changé le cours de l'Histoire, en bien ou en mal. De tels individus sont érigés en héros – bien que scélérats soit un terme plus adapté aux serviteurs du Seigneur des Ténébres. Quoi qu'il en soit, ce sont les personnages célèbres au centre des plus grands récits de la Terre du Milieu, et dont les légendes sont chantées ou murmurées de par le monde. Que ce soit de nobles rois tel Aragorn, de puissants guerriers tel Boromir, d'effrayants serviteurs de Sauron tel Azog, ou même les modestes Hobbits qui donnèrent tout pour détruire l'Anneau Unique, les Héros sont divers et variés.

Les héros sont l'ensemble des figurines avec le mot-clef **Héros**, et jouent un rôle prépondérant au cours d'une bataille. Les **Héros** possèdent un certain nombre de capacités spéciales les distinguant des simples **Guerriers** formant le gros des Armées. Ces règles, détaillées ci-après, font des **Héros** un atout majeur lors de vos parties.

PUISSANCE, VOLONTÉ ET DESTIN

La différence la plus flagrante entre un **Héros** et un **Guerrier** est que le **Héros** a trois caractéristiques supplémentaires : la Puissance, la Volonté et le Destin. Ces caractéristiques différencient les **Héros** des gens ordinaires, et leur permettent d'accomplir des exploits extraordinaires sur le champ de bataille.

Contrairement aux autres caractéristiques, la Puissance, la Volonté et le Destin sont des ressources limitées, et, une fois que vous avez dépensé ces Points, ils sont retirés de votre réserve – utilisez-les avec parcimonie ! Vous devrez choisir le moment le plus opportun durant la partie pour utiliser votre Puissance, votre Volonté ou votre Destin, et vous devrez garder le compte des Points dépensés par chaque **Héros**, afin de savoir à tout moment combien il leur en reste. Une fois qu'un **Héros** a dépensé tous ses Points de Puissance, de Volonté ou de Destin, il ne peut plus en utiliser, à moins qu'il ait un moyen d'en regagner durant la partie.

Si une Règle Spéciale permet à un **Héros** de regagner un Point de Puissance, Volonté ou Destin, cela ne peut pas amener ce **Héros** au-dessus de sa réserve de départ, à moins que cela soit spécifiquement indiqué.

Si une Règle Spéciale permet à un **Héros** d'effectuer une action qui coûterait normalement un Point de Puissance, Volonté ou Destin sans avoir à dépenser ledit Point, alors le **Héros** peut effectuer cette action même s'il n'a plus de Puissance, Volonté ou Destin – l'action est gratuite.

Toutes les figurines de **Héros** ont dans leur profil une section supplémentaire ressemblant à ceci, et indiquant les Points de Puissance, de Volonté et de Destin dont ils disposent.

PUISS.	VOL.	DESTIN
3	2	1

Haleth possède 3 Points de Puissance, 2 Points de Volonté et 1 Point de Destin.

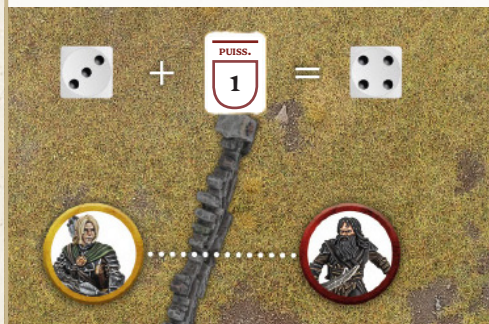


MONTURE HÉROS

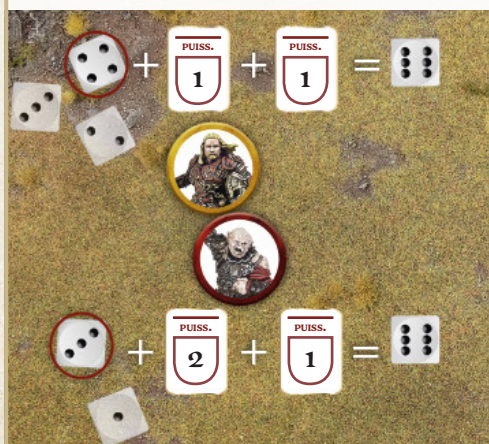
Dans de rares situations, une **Monture** peut également posséder le mot-clef **Héros** ainsi que sa propre réserve de Puissance, Volonté et Destin. Lorsque c'est le cas, le cavalier et la **Monture** peuvent utiliser leurs Puissance, Volonté et Destin de manière interchangeable, tant que le cavalier est monté. La seule exception est que le cavalier ne peut pas utiliser un Point de Volonté de sa **Monture** pour Lancer un Pouvoir Magique. Ainsi, un cavalier peut utiliser ses Points de Puissance pour améliorer un Test pour Résister effectué grâce aux Points de Volonté de la **Monture** ; un cavalier ou une **Monture** peut utiliser des Points de Destin pour prévenir une Blessure sur l'un ou l'autre, et si un Pouvoir Magique les Cible, le cavalier et la **Monture** peuvent choisir d'utiliser un mélange des Points de Volonté des deux parties. Dans ce dernier cas, il faut différencier les jets. Il convient de toujours garder le compte de ce que chaque partie de la figurine de **Cavalerie** a réellement dépensé comme Puissance, Volonté ou Destin.

Une **Monture Héros** avec une caractéristique d'Attaques de 0 ratera systématiquement son test de Bravoure si elle devient une Monture Isolée.

Exemple 58 : Háma Tire sur un Homme des Collines et parvient à Toucher. Il y a cependant un mur Sur la Trajectoire, Háma doit donc réussir un Test de Trajectoire pour atteindre l'Homme des Collines. Háma jette un D6 et obtient un 3, ce qui signifie que la flèche s'arrête dans le mur. Si Háma veut malgré tout atteindre l'Homme des Collines, il devra dépenser 1 Point de Puissance pour faire réussir le Test de Trajectoire.



Exemple 59 : Jay et Rob ont tous les deux une figurine de Héros dans le Combat. Rob joue Gothmog (valeur de Combat 5 et 3 de Puissance), tandis que Jay joue Éomer (valeur de Combat 6 et 3 de Puissance). Rob lance son Jet de Duel et obtient 1 et 3, tandis que Jay obtient 2, 3 et 4. Comme Rob est en train de perdre, il est le premier à décider d'utiliser de la Puissance. Rob choisit de dépenser de la Puissance, mais, comme Gothmog a une valeur de Combat plus basse qu'Éomer, Rob doit dépenser deux Points de Puissance pour transformer son 3 en 5 et espérer gagner le Combat. Puisque Rob est désormais en train de l'emporter, Jay peut à présent dépenser de la Puissance et choisit d'utiliser un Point de Puissance pour améliorer son 4 en 5, ce qui signifie qu'Éomer est maintenant en train de gagner grâce à sa valeur de Combat plus élevée. Rob choisit alors de dépenser son dernier Point de Puissance pour améliorer son jet de 5 à 6 afin de repasser devant, et Jay décide donc de faire de même et remporte le Combat. Comme les deux joueurs sont désormais à 6 sur leurs jets, aucun Point de Puissance supplémentaire ne peut être utilisé et Éomer gagne le Combat.



PUISSANCE

Probablement la caractéristique la plus importante liée aux **Héros**, la Puissance représente la capacité du **Héros** à prendre l'initiative, agir avant ses ennemis, triompher de situations désespérées et puiser des forces qui lui étaient peut-être même inconnues pour remporter la victoire. Les Points de Puissance sont une réserve de résolution et d'héroïsme, et en dépenser un signifie souvent qu'un haut fait va être accompli.

Un Point de Puissance peut être dépensé de deux façons : pour modifier un jet de dé ou déclarer une Action Héroïque.

MODIFIER DES JETS (58, 59, 60)

Un **Héros** peut dépenser un Point de Puissance pour ajuster le score d'un jet de dé qu'il effectue. Pour chaque Point de Puissance dépensé de cette façon, il peut améliorer le résultat d'un dé de 1. La Puissance ne peut être utilisée que pour améliorer un jet et jamais pour réduire le score sur le dé. Il est aussi important de noter que les Points de Puissance ne peuvent jamais être utilisés pour que le résultat d'un jet de dé n'excède 6 – peu importe combien le **Héros** possède de Puissance!

Un joueur n'a pas besoin de décider d'utiliser de Puissance avant que tous les jets de dé n'aient été effectués, relances comprises, et que les modificateurs n'aient été appliqués. En somme, les Points de Puissance sont toujours la dernière chose à venir affecter un jet de dé. Cela est également vrai dans des cas comme les Jets de Duel où les joueurs sont en compétition directe, les Points de Puissance sont utilisés en dernier. Cela signifie souvent qu'un joueur peut s'assurer le résultat désiré en ayant suffisamment de Puissance à disposition.



Si deux **Héros** s'affrontent, les deux peuvent utiliser des Points de Puissance pour tenter de remporter le Jet de Duel. Il en résulte un système d'enchère, où le joueur dont le **Héros** est en train de perdre le Jet de Duel choisit en premier s'il veut utiliser de la Puissance. S'il choisit d'utiliser de la Puissance pour gagner, alors son adversaire peut en utiliser à son tour. L'échange se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait dépensé toute la Puissance souhaitée, ou qu'aucun Point ne puisse plus être utilisé.

Les **Héros** ne peuvent utiliser de la Puissance que sur leurs propres jets de dé, jamais ceux de leurs alliés ou ennemis. Cela implique que, dans un Combat Multiple, il est important de séparer les dés du **Héros** pour que les joueurs sachent lesquels peuvent être affectés par de la Puissance. Un bon système serait d'utiliser des dés d'une couleur différente pour chaque **Héros** dans le Combat, et d'une couleur supplémentaire pour les **Guerriers** (puisque'ils n'ont pas de Puissance à utiliser). Si vous n'avez pas assez de dés de couleur pour faire cela, faites simplement les jets pour chaque **Héros** séparément et gardez les dés de côté pour ne pas les mélanger.

QUAND UTILISER DE LA PUISSANCE ?

La Puissance ne peut être utilisée que dans certaines situations, pour altérer des jets de dés précis. Une liste de ce qui peut être modifié par un Point de Puissance est fournie ici, avec quelques notes sur les effets. Il est utile de rappeler que la Puissance ne peut être utilisée que pour affecter les jets du **Héros** et non ceux de ses alliés ou ennemis. Elle ne peut pas non plus être utilisée pour modifier les jets faits indirectement pour le **Héros**, comme les effets aléatoires qui les impactent ou si une main neutre est tirée pour savoir quel camp remporte le Jet de Duel.

À moins que le contraire ne soit spécifié, les Points de Puissance ne peuvent pas être utilisés pour d'autres jets que ceux présentés ici. Si c'est le cas, alors ce sera précisé dans la Règle Spéciale concernée.

- **Faire un Test** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer un Test de Franchissement, Escalade, Saut, Nage, Chute de Cavalerie et Trajectoire.
- **Jets de Duel** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer le score obtenu par le **Héros** sur son propre Jet de Duel. Dans ce cas de figure, la Puissance est appliquée après les modificateurs et les relances.
- **Tirer** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer un Jet pour Toucher.
- **Blesser** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer un Jet pour Blesser causé directement par le **Héros**, comme un Tir, une Touche causée par un Pouvoir Magique ou lorsqu'il porte ses Coups. Si un Jet pour Blesser requiert deux jets, comme un 6/4+, alors un Point de Puissance utilisé sur le premier jet affectera également le second. La Puissance ne peut pas être utilisée pour améliorer un Jet pour Blesser causé de manière indirecte par le **Héros**, comme lorsque l'ennemi rate un Test de Chute de Cavalerie, est frappé par un autre ennemi repoussé par une Règle Spéciale du **Héros** (une Attaque Brutale ou un Pouvoir Magique, par exemple), ou est poussé d'une falaise à cause du **Héros** en subissant des dégâts de Chute.
- **Bravoure** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer le résultat d'un Test de Bravoure.
- **Intelligence** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer le résultat d'un Test d'Intelligence.
- **Utiliser de la Volonté** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer le résultat d'un Test pour Lancer ou pour Résister à un Pouvoir Magique lors de la dépense de Points de Volonté.
- **Utiliser du Destin** : la Puissance peut être utilisée pour améliorer le résultat d'un jet de Destin.

Certains **Héros** ont des Règles Spéciales dont le jet de dé associé peut être altéré par de la Puissance. Lorsque c'est le cas, il est mentionné que « la Puissance peut être utilisée pour modifier ce jet ».

Exemple 60 : Beorn est en Combat contre Bolg. Lors du Jet de Duel, Beorn obtient 1, 3 et 4, tandis que Bolg a 2, 5 et 6. Beorn doit désormais choisir s'il perd le Combat ou dépense deux Points de Puissance pour transformer son 4 en 6 – étant donné qu'il a la meilleure valeur de Combat, ce ne serait pas une mauvaise idée !



Exemple 61 : Lors de la Phase de Mouvement, Jay a l'Initiative et Rob doit donc choisir en premier de déclarer ou non une Action Héroïque; il opte pour un Élan Héroïque. Jay déclare à son tour un Élan Héroïque en réponse. Rob décide de ne rien annoncer de plus, et Jay en fait de même. Puisque les deux joueurs se sont abstenus consécutivement, la séquence se termine et les Élans Héroïques sont résolus.

Exemple 62 : Lors de la Phase de Combat du même tour, Rob parle le premier et déclare un Combat Héroïque. Jay choisit de s'abstenir, et Rob déclare ensuite une Frappe Héroïque avec un Héros différent. Cette fois, Jay décide de déclarer également une Frappe Héroïque, et Rob passe alors son tour, car il n'a plus de Héros pouvant déclarer une Action Héroïque. Jay annonce ensuite une Défense Héroïque, Rob s'abstient encore et Jay s'arrête là. La séquence se termine.

ACTIONS HÉROÏQUES (61, 62)

L'autre manière dont les **Héros** peuvent utiliser des Points de Puissance est au travers d'Actions Héroïques. Ce sont là des actes spectaculaires qui ont le potentiel d'altérer le cours de la bataille et de vous apporter la victoire.

Chaque Phase majeure du jeu (Mouvement, Tir et Combat) comporte une étape de déclaration des Actions Héroïques où les joueurs déclarent leurs Actions Héroïques. Un **Héros** ne peut déclarer qu'une seule Action Héroïque par Phase, mais peut donc en déclarer plusieurs par tour tant que cela se passe dans des Phases différentes.

Après le nom de chaque Action Héroïque, la Phase qui lui est associée est indiquée entre parenthèses. Lorsqu'un **Héros** déclare une Action Héroïque, le joueur spécifie quel **Héros** et quelle Action sont concernés, puis note qu'il dépense un Point de Puissance. Un **Héros** ne peut pas déclarer d'Action Héroïque s'il a 0 Point de Puissance, à moins qu'une Règle Spéciale ne lui confère un Point de Puissance gratuit ou ne l'autorise à déclarer une Action Héroïque gratuite dans certaines situations. Un **Héros** ne peut pas déclarer d'Action Héroïque s'il n'est pas sur la table.

Lors de l'étape de déclaration des Actions Héroïques de chaque Phase, les joueurs déclarent leurs Actions Héroïques à tour de rôle, en commençant par celui qui n'a pas l'Initiative. Le joueur peut choisir de déclarer une Action Héroïque ou de s'abstenir, suite à quoi le joueur avec l'Initiative fait de même. L'échange se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs s'abstiennent à la suite, ou soient tous deux satisfaits des Actions Héroïques déclarées – en somme, cela signifie que vous avez toujours l'opportunité de répondre à une Action Héroïque adverse. Si un joueur s'abstient et que son adversaire déclare une Action Héroïque ensuite, lorsque c'est à nouveau au premier joueur de choisir, il n'est pas obligé de s'abstenir et peut désormais annoncer une Action Héroïque s'il le souhaite.

Il est important de noter qu'une fois qu'un **Héros** a déclaré une Action Héroïque, il ne peut pas changer d'avis et déclarer une Action Héroïque différente.



Certaines Actions Héroïques (Élan Héroïque et Combat Héroïque) interfèrent avec l'ordre dans lequel la Phase doit se dérouler. Par exemple, un **Héros** qui a déclaré un Combat Héroïque résoudra son Combat le premier. Si deux **Héros** ou plus du même camp décident de faire de telles Actions Héroïques, le joueur qui les contrôle décide simplement de l'ordre dans lequel celles-ci sont résolues. Cependant, si des **Héros** de camps opposés décident de faire de telles Actions Héroïques, procédez comme suit pour déterminer l'ordre de résolution :

- Les joueurs annoncent quels **Héros** ont déclaré des Actions Héroïques comme décrit précédemment et notent les Points de Puissance dépensés.
- Le joueur ayant l'Initiative jette un D6. Sur un résultat de 1-3, le joueur du Mal choisit un de ses **Héros** pour effectuer la première Action Héroïque. Sur un résultat de 4+, le joueur du Bien choisit un de ses **Héros** pour effectuer la première Action Héroïque.
- L'autre joueur (celui qui a perdu la main neutre) choisit ensuite un de ses **Héros** pour effectuer son Action Héroïque. Notez que, en raison de l'Action Héroïque que le **Héros** adverse vient de faire, cela n'est peut-être plus possible. Dans ce cas, l'Action Héroïque est annulée et le Point de Puissance est perdu.
- Les joueurs alternent leurs Actions Héroïques de cette façon jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule Action Héroïque du même type par tour – une figurine ne pourrait bénéficier que d'un seul Élan Héroïque ou d'une seule Marche Héroïque, par exemple. La seule exception concerne le Combat Héroïque – une figurine qui prend part à un Combat Héroïque réussi et rejoint un second Combat, qui serait également un Combat Héroïque, peut se battre à nouveau normalement. Cependant, dans cette situation, la figurine ne pourra pas se Déplacer et combattre encore, même si le second Combat Héroïque est également réussi.



ACTIONS HÉROÏQUES UNIVERSELLES

Certaines Actions Héroïques peuvent être utilisées par n'importe quel **Héros** du jeu, indépendamment de son identité ou de sa nature – tant qu'il lui reste de la Puissance, bien sûr! Tous les **Héros** peuvent utiliser les trois Actions Héroïques suivantes :

ÉLAN HÉROÏQUE (PHASE DE MOUVEMENT) (63)

Un Élan Héroïque permet au **Héros** d'être Activé avant les autres figurines – outrepassant ainsi le système d'Initiative. Le **Héros** peut alors être Activé normalement et faire tout ce qu'il peut faire quand il est Activé. Le **Héros** ne peut pas être Activé une seconde fois lors de la Phase de Mouvement qui suit.

Cette Action Héroïque peut se montrer extrêmement utile, et généralement, lorsque le joueur sans l'Initiative déclare un Élan Héroïque, son adversaire en fait de même pour essayer de garder un temps d'avance.

Si un **Héros** qui a déclaré un Élan Héroïque est Chargé et Engagé au Combat, ou rendu incapable d'être Activé par un autre moyen, alors l'Élan Héroïque est annulé et le Point de Puissance est perdu.

Exemple 63 : Le camp du Mal a l'Initiative et Tom le Troll est bien trop proche de la Compagnie de Thorin au goût des nains! Bilbon Sacquet utilise 1 Point de Puissance pour déclarer un Élan Héroïque, ce qui lui permet (ainsi qu'aux alliés à moins de 6" de lui s'il crie « Avec moi! ») d'être Activés en premier, en dehors de l'ordre normal d'Initiative.

Si Tom décide de dépenser à son tour 1 Point de Puissance pour déclarer un Élan Héroïque, alors le joueur ayant l'Initiative (le joueur du Mal) doit lancer un D6 pour déterminer quel Élan Héroïque est résolu en premier.



« AVEC MOI! »

Un **Héros** qui effectue son Élan Héroïque peut choisir de crier « Avec moi! » à l'instant où il est Activé. S'il le fait, repérez sa position de départ avant son Activation. Toutes les figurines alliées à moins de 6" du **Héros** au moment où celui-ci crie « Avec moi! » sont automatiquement affectées, et, quand le **Héros** a terminé son Activation, elles ont le choix entre deux possibilités :

- Être Activées normalement dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle. Une figurine qui est Activée dans le cadre d'un « Avec moi! » doit finir son Activation à moins de 6" du **Héros** qui a crié « Avec moi! ». Si la figurine tente de finir son Activation à moins de 6" du **Héros**, mais échoue à un jet (comme un Test de Bravoure, de Franchissement ou d'Escalade) qui rend cela impossible, elle s'arrête simplement là où elle est.
- Renoncer à leur Activation, auquel cas elles ne sont pas Activées et ne peuvent pas non plus l'être ultérieurement dans la Phase de Mouvement. Une figurine qui ne peut pas finir son Activation à moins de 6" du **Héros** qui a crié « Avec moi! » doit choisir cette option.

Dans tous les cas, les figurines affectées ne peuvent pas être Activées ultérieurement dans la Phase de Mouvement, quelle qu'en soit la raison.

Un **Héros** qui crie « Avec moi! » n'est pas obligé de se Déplacer pendant son Activation, et, puisque « Avec moi! » est annoncé au début de son Activation, s'il est rendu incapable de se Déplacer pour une raison ou pour une autre (comme en échouant à un Test de Bravoure pour charger un ennemi ayant la Règle Spéciale *Terreur*), il pourra tout de même crier « Avec moi! ». Cependant, si le **Héros** est retiré comme Perte (par exemple en prenant la fuite ou en subissant des dégâts de Chute), alors son Élan Héroïque ainsi que le « Avec moi! » sont immédiatement annulés.

Si deux **Héros** alliés à moins de 6" l'un de l'autre déclarent tous les deux un Élan Héroïque et que le premier crie « Avec moi! », le second **Héros** a deux options :

- Être Activé comme toute autre figurine affectée par « Avec moi! », dans ce cas, son Élan Héroïque est annulé.
- Renoncer à son Activation, auquel cas il ne pourra pas être Activé ultérieurement dans la Phase de Mouvement, et son Élan Héroïque est annulé.

Si un **Héros** qui a crié « Avec moi! » sort de la table, alors les figurines alliées affectées par son « Avec moi! » doivent également sortir de la table si elles le peuvent ; si c'est impossible, elles doivent renoncer à leur Activation. Si une figurine est affectée par le « Avec moi! » d'un **Héros**, alors elle ne peut sortir de la table que si ce **Héros** en fait de même.

TIR HÉROÏQUE (PHASE DE TIR)

Un Tir Héroïque permet au **Héros** de Tirer avant les autres figurines lors de la Phase de Tir. Un **Héros** n'a pas besoin d'avoir d'Arme de Tir pour déclarer un Tir Héroïque, mais il ne peut pas déclarer un Tir Héroïque s'il est Engagé au Combat.

«TIREZ!»

Un **Héros** qui effectue un Tir Héroïque peut choisir de crier «Tirez!». Le **Héros** n'est pas obligé de Tirer le premier (ni même de Tirer) lorsqu'il crie «Tirez!». Lorsqu'il crie «Tirez!», toutes les figurines alliées à moins de 6" du **Héros** sont automatiquement affectées et peuvent Tirer en même temps que le **Héros** – dans un ordre choisi par le joueur qui les contrôle.

Les figurines affectées par le «Tirez!» d'un **Héros** allié n'ont pas besoin de Cibler la même figurine ennemie et peuvent Tirer normalement. Cependant, toute figurine affectée par le «Tirez!» d'un **Héros** allié qui choisit de ne pas Tirer à ce moment ne pourra pas Tirer plus tard dans cette Phase de Tir.

COMBAT HÉROÏQUE (PHASE DE COMBAT) (64)

Lorsqu'un **Héros** déclare un Combat Héroïque, son Combat est résolu avant tout autre. De plus, si le **Héros** remporte le Combat et que toutes les figurines ennemies Engagées dans le Combat sont retirées comme Perte, alors le **Héros** et toutes les figurines alliées qui étaient Engagées dans le Combat (à l'exception des **Bêtes de Guerre** ou des **Chariots**) peuvent immédiatement se Déplacer de la même façon que lors d'une Phase de Mouvement classique – cependant, elles ne peuvent rien faire d'autre que se Déplacer ou Charger. Si elles Chargent, alors elles combattront à nouveau normalement – i.e., dans l'ordre choisi par le joueur ayant l'Initiative.

Si des figurines Chargent lors de ce Mouvement, alors la séparation des Combats peut se trouver altérée. Dans cette situation, le joueur ayant l'Initiative sépare de nouveau les Combats après chaque Combat Héroïque réussi.

Une figurine ne peut bénéficier que d'un seul Combat Héroïque par tour ; donc, si une figurine qui participait à un Combat Héroïque se Déplace pour rejoindre un autre Combat, qui est également un Combat Héroïque, et que ce second Combat Héroïque est réussi, alors la figurine ne peut pas se Déplacer une nouvelle fois.

Il peut se trouver une situation où deux **Héros** de camps opposés Engagés dans le même Combat déclarent tous les deux un Combat Héroïque. Lorsque cela arrive, si toutes les figurines d'un camp sont retirées comme Pertes, alors le camp adverse est considéré comme ayant remporté le Combat Héroïque et peut se Déplacer comme décrit plus haut, indépendamment de quel joueur a choisi de résoudre le Combat Héroïque.



Exemple 64 : Haleth se bat contre un Homme des Collines isolé, un Combat qu'il a de fortes chances de remporter. Sachant cela, Haleth déclare un Combat Héroïque et dépense 1 Point de Puissance. Haleth remporte le Jet de Duel et tue ensuite l'Homme des Collines, ce qui lui permet de se Déplacer à nouveau et même Charger s'il le désire. Haleth utilise ce Mouvement supplémentaire pour Charger l'autre Homme des Collines, qu'il combattrait dans l'ordre normal des Combats.



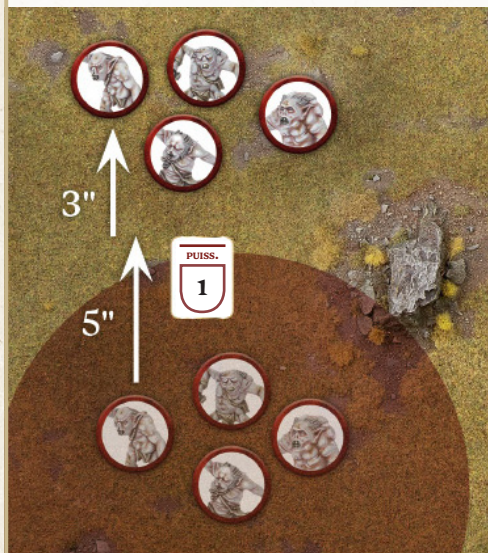
ACTIONS HÉROÏQUES SPÉCIFIQUES

Certaines Actions Héroïques ne peuvent être déclarées que par certains **Héros**. Dans le profil de chaque **Héros** se trouve une section qui liste les Actions Héroïques additionnelles qu'il peut déclarer. Ces Actions Héroïques sont décrites ici :

CANALISATION HÉROÏQUE (PHASE DE MOUVEMENT)

Un **Héros** qui déclare une Canalisation Héroïque comptera comme ayant obtenu un 6 à son prochain Test pour Lancer un Pouvoir Magique lors de ce Tour. En conséquence, il n'a pas besoin de jeter de dé pour Lancer le Pouvoir Magique, mais doit tout de même dépenser un Point de Volonté normalement.

Exemple 65 : Les Gobelins tentent de rattraper la Compagnie de Thorin qui prend la fuite, et le Capitaine Gobelin déclare donc une Marche Héroïque. Dès qu'il se Déplace pendant son Activation et annonce une « Marche forcée! », le Capitaine Gobelin et les figurines alliées à moins de 6" de lui peuvent se déplacer de 5" (leur valeur de Mouvement de base) et de 3" additionnels apportés par la Marche Héroïque; les alliés doivent cependant finir leur Mouvement à moins de 6" du Capitaine Gobelin.



MARCHE HÉROÏQUE (PHASE DE MOUVEMENT) (65)

Un **Héros** qui déclare une Marche Héroïque ajoute 3" à sa valeur de Mouvement pour la durée de la Phase de Mouvement s'il a le mot-clef **Infanterie**, **Chariot** ou **Bête de Guerre**; s'il a le mot-clef **Cavalerie** ou la Règle Spéciale **Vol**, il ajoute 5" à sa valeur de Mouvement à la place. De plus, le **Héros** ne peut Charger en aucun cas durant cette Phase de Mouvement.

Si un **Héros** qui a déclaré une Marche Héroïque est Chargé et Engagé au Combat, ou rendu incapable d'être Activé d'une autre façon, alors la Marche Héroïque est annulée et le Point de Puissance dépensé est perdu.

« MARCHE FORCÉE! »

Un **Héros** qui effectue une Marche Héroïque peut choisir de crier « Marche forcée! » dès le début de son Activation. S'il le fait, repérez sa position de départ avant son Activation. Toutes les figurines alliées à moins de 6" du **Héros** lorsqu'il crie « Marche forcée! » sont automatiquement affectées et, après l'Activation du **Héros**, gagnent l'avantage suivant : une figurine affectée par « Marche forcée! » ajoute 3" à sa valeur de Mouvement pour la durée de la Phase de Mouvement si elle a le mot-clef **Infanterie**, **Chariot** ou **Bête de Guerre**; si elle a le mot-clef **Cavalerie** ou la Règle Spéciale **Vol**, elle ajoute 5" à sa valeur de Mouvement à la place. De plus, la figurine ne peut Charger en aucun cas durant cette Phase de Mouvement.

Les figurines affectées par « Marche forcée! » doivent finir leur Activation à moins de 6" du **Héros** qui a crié « Marche forcée! ». Si la figurine tente de finir son Activation à moins de 6" du **Héros**, mais échoue à un jet (comme un Test de Bravoure, de Franchissement ou d'Escalade) qui rend cela impossible, elle s'arrête simplement là où elle est. Une figurine qui ne peut pas finir son Activation à moins de 6" du **Héros** qui a crié « Marche forcée! » doit renoncer à son Activation, et ne peut pas être Activée ultérieurement lors de cette Phase de Mouvement. Les figurines affectées par une Marche Héroïque peuvent choisir de ne pas être Activées, auquel cas elles renoncent définitivement à leur Activation.

Si le **Héros** est retiré comme Perte (par exemple en prenant la fuite ou en subissant des dégâts de Chute), alors sa Marche Héroïque ainsi que le « Marche forcée! » sont immédiatement annulés.

Une figurine ne peut être affectée que par le « Marche forcée! » d'un seul **Héros** par tour – il est impossible de cumuler les Marches Héroïques!

Si un **Héros** qui a crié « Marche forcée! » sort de la table, alors les figurines alliées affectées par son « Marche forcée! » doivent également sortir de la table si elles le peuvent; si c'est impossible, elles doivent renoncer à leur Activation. Si une figurine est affectée par le « Marche forcée! » d'un **Héros**, alors elle ne peut sortir de la table que si ce **Héros** en fait de même.

RÉSISTANCE HÉROÏQUE (PHASE DE MOUVEMENT) (66)

Déclarer une Résistance Héroïque a deux effets, dont l'un est résolu dès que l'Action Héroïque est déclarée. Les figurines alliées à moins de 6" d'un **Héros** qui a déclaré une Résistance Héroïque gagnent un dé supplémentaire gratuit lorsqu'ils font un Test pour Résister jusqu'à la Phase Finale de ce Tour. Notez que, pour les figurines qui n'ont pas de Point de Volonté (ou qui n'en ont plus), cela permet de faire un Test pour Résister avec un dé plutôt que rien du tout.

De plus, un **Héros** qui déclare une Résistance Héroïque réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure liés à la Démoralisation qu'il est amené à passer ce Tour. Si un **Héros** qui a déclaré une Résistance Héroïque est Chargé et Engagé au Combat avant qu'il n'ait pu être Activé, il reste exceptionnellement capable d'être Activé uniquement pour pouvoir utiliser son «Tenez Bon!», ce qu'il n'est normalement pas censé pouvoir faire (il s'agit de la seule chose qu'il peut faire pendant cette Activation). Cependant, un **Héros** rendu incapable d'être Activé pour d'autres raisons (comme avoir été Immobilisé) ne peut tout de même pas utiliser son «Tenez Bon!».

PRÉCISION HÉROÏQUE (PHASE DE TIR) (67)

Quand un **Héros** déclare une Précision Héroïque, il gagne la Règle Spéciale *Fin Tireur* jusqu'à la Phase Finale de ce Tour. De plus, le **Héros** peut relancer ses Tests de Trajectoire quand il effectue une Attaque de Tir. Cela inclut les Tests de Trajectoire pour déterminer quelle partie d'une figurine de **Cavalerie** est Touchée par le Tir.

Un **Héros** ne peut pas déclarer de Précision Héroïque s'il est Engagé en Combat ou s'il ne peut pas être Activé.

«EN JOUE!»

Un **Héros** qui effectue une Précision Héroïque peut choisir de crier «En joue!». Le **Héros** n'a pas besoin de Tirer en premier (il peut même choisir de ne pas Tirer du tout) quand il crie «En joue!».

Toutes les figurines alliées à moins de 6" du **Héros** au moment où il a crié «En joue!» sont affectées, et peuvent elles aussi relancer leurs Tests de Trajectoire ratés lorsqu'elles tirent. Cela inclut les Tests de Trajectoire pour déterminer quelle partie d'une figurine de **Cavalerie** est Touchée par le Tir.

Les figurines alliées affectées par «En joue!» n'ont pas besoin de toutes viser la même figurine adverse, et peuvent Tirer normalement.

Exemple 66 : L'armée de Gandalf le Blanc a été Démoralisée et il a déclaré une Résistance Héroïque. Les figurines alliées à moins de 6" de Gandalf disposent d'un dé supplémentaire pour les Tests pour Résister qu'elles seront amenées à passer durant ce Tour. Durant la Phase de Mouvement, Gandalf a été Chargé par le Roi-Sorcier avant qu'il puisse être Activé. En temps normal, cela signifierait que Gandalf ne peut pas faire bénéficier de son «Tenez bon!» pour éviter à ses alliés de fuir. Cependant, puisqu'il a déclaré une Résistance Héroïque, Gandalf réussit automatiquement son test de Bravoure dû à la Démoralisation, et peut faire bénéficier de son «Tenez bon!» même s'il est Engagé en Combat.



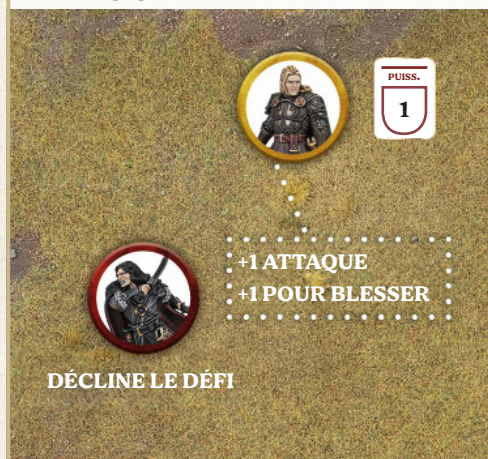
Exemple 67 : Tauriel et ses Rangers de la Forêt Noire s'apprentent à décocher leurs flèches sur des Chasseurs Orques. Les Orques étant protégés par un décor, Tauriel dépense un Point de Puissance pour déclarer une Précision Héroïque. Tauriel gagne la Règle Spéciale *Fin Tireur*, et elle ainsi que toutes les figurines alliées à moins de 6" peuvent relancer leurs Tests de Trajectoire ratés lorsqu'elles tirent durant ce tour.



Exemple 68 : Thorin a déclaré un Défi Héroïque contre Azog, qui est à moins de 6" de lui. Azog décide de relever le défi de Thorin. Jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit mort, Thorin et Azog doivent se Charger si possible et reçoivent chacun un bonus de +1 Attaque lorsqu'ils se battent l'un contre l'autre, et +1 pour Blesser lorsqu'ils se portent des Coups. Celui qui tue l'autre gagne un Point de Puissance.



Exemple 69 : Haleth a déclaré un Défi Héroïque contre Wulf, qui est à moins de 6" de lui. Wulf ne souhaite pas se battre contre Haleth et décline le défi. Si Haleth se retrouve en Combat contre Wulf, il bénéficie de +1 Attaque et +1 pour Blesser lorsqu'il porte des Coups contre lui; cependant, comme il a décliné le défi, Wulf ne bénéficie pas de ces bonus lui-même, en contrepartie de quoi il n'est pas obligé de Charger Haleth s'il le peut. Si Haleth tue Wulf, il gagne un Point de Puissance.



DÉFI HÉROÏQUE (PHASE DE COMBAT) (68, 69)

Lorsqu'un **Héros** déclare un Défi Héroïque, il doit également nommer un **Héros** ennemi à moins de 6" de lui, avec un Rang de Héros égal ou supérieur, comme Cible du Défi Héroïque. S'il n'y a aucun **Héros** ennemi éligible à moins de 6" avec un Rang de Héros égal ou supérieur, alors le **Héros** ne peut pas déclarer de Défi Héroïque.

Lorsqu'il est Engagé au Combat avec sa Cible, le **Héros** gagne un bonus de +1 Attaque (à la fois pour le Jet de Duel et pour porter ses Coups) et un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'il porte des Coups à sa Cible. De plus, s'il tue sa Cible (i.e., s'il inflige la Blessure finale qui fait que la Cible est retirée comme Perte), alors le **Héros** gagne immédiatement un Point de Puissance, sans que cela ne puisse l'amener au-delà de son total de départ.

La Cible du Défi Héroïque peut choisir soit de relever soit de décliner le défi. Si elle le relève, elle reçoit les mêmes bonus que le **Héros** qui a déclaré le Combat Héroïque, tels que listés plus haut (comme si le **Héros** ayant déclaré l'Action Héroïque était sa Cible). De plus, si la Cible relève le défi, alors quand l'un des deux **Héros** est Activé, il doit Charger l'autre si possible. Un **Héros** qui relève un Défi Héroïque ne peut pas déclarer de Défi Héroïque lui-même tant que le **Héros** qui l'a défié n'est pas mort. Si un **Héros** relève un Défi Héroïque, aucun autre **Héros** ne peut défier ni le **Héros** qui a lancé le défi ni celui qui l'a relevé, jusqu'à ce qu'un des deux n'ait été tué.

Si la Cible décline, alors elle ne gagne aucun des bonus listés; par contre, le **Héros** ayant déclaré le Défi Héroïque les gagne quand même. De plus, si la Cible décline, elle ne peut plus elle-même déclarer de Défi Héroïque contre le **Héros** qui l'avait défiée.

Un **Héros** qui a déjà déclaré un Défi Héroïque ne peut pas en déclarer un autre tant que sa Cible n'est pas retirée comme Perte.

DÉFENSE HÉROÏQUE (PHASE DE COMBAT)

Un **Héros** qui déclare une Défense Héroïque n'est Blessé que sur des 6 naturels lors de la Phase de Combat qui s'ensuit, sans considération d'aucun modificateur, Règle Spéciale, Attaque Brutale, ou de l'utilisation de Puissance. Si le **Héros** n'est normalement Blessé que sur un 6/4+, un 6/5+ ou un 6/6+, il n'est effectivement Blessé que si les deux jets donnent un 6 naturel. La Défense Héroïque ne s'applique pas à la **Monture** si le **Héros** en possède une.

FORCE HÉROÏQUE (PHASE DE COMBAT)

Un **Héros** qui déclare une Force Héroïque compte comme ayant sa caractéristique de Force doublée (jusqu'à un maximum de 10) lorsqu'il porte des Coups jusqu'à la Phase Finale de ce Tour.

FRAPPE HÉROÏQUE (PHASE DE COMBAT)

Un **Héros** qui déclare une Frappe Héroïque ajoute 1D3 à sa valeur de Combat pour la durée de la Phase de Combat (jusqu'à un maximum de 10). Ce D3 est jeté au début du premier Combat dans lequel le **Héros** est impliqué, et le résultat est conservé pour toute la durée de la Phase de Combat. Ce bonus est toujours appliqué après tous les autres effets qui affectent la valeur de Combat d'une figurine.

Certaines Actions Héroïques autorisent un **Héros** à pousser un cri de ralliement pour en faire bénéficier leurs alliés (« Avec moi! », « Tirez! », etc.). Dans la fièvre de la bataille, il peut facilement arriver qu'un joueur déclare une Action Héroïque et oublie de dire que son **Héros** pousse tel ou tel cri. Même si c'est optionnel, il est fair-play de vérifier avec votre adversaire s'il veut faire pousser tel ou tel cri à son **Héros** lorsqu'il fait une Action Héroïque, si celui-ci ne le précise pas – il est toujours préférable d'anticiper pour éviter les malentendus. Si l'adversaire a effectivement oublié, il est attendu de votre part de tout de même l'autoriser à le faire – après tout, il avait bien prévu de le faire, et a simplement oublié de l'annoncer à haute voix dans le feu de l'action.

VOLONTÉ

Beaucoup de personnages de la Terre du Milieu possèdent une grande force de volonté; une résolution inflexible qui leur permet de poursuivre le combat même lorsque les chances de victoire semblent dérisoires. Cette ténacité héroïque peut se manifester sous la forme d'un courage d'acier, et permettre au héros de dominer ses peurs pour charger tête baissée à la bataille, pour la gloire. De nombreux êtres de la Terre du Milieu portent aussi en eux une forme innée de magie, qui leur permet d'incanter de subtils pouvoirs magiques pour s'en prendre à leurs adversaires ou aider leurs alliés. Le fait d'user, ou d'essayer de lutter contre de tels pouvoirs, demande une certaine dose de volonté.

Les **Héros** peuvent dépenser des Points de Volonté de trois manières :

RÉUSSIR UN TEST DE BRAVOURE (70)

Un **Héros** peut dépenser un ou plusieurs Points de Volonté pour améliorer le résultat d'un Test de Bravoure. Pour chaque Point de Volonté dépensé, le **Héros** peut augmenter le résultat de son Test de Bravoure de 1. Un **Héros** peut utiliser une combinaison de Points de Puissance et de Points de Volonté pour améliorer un Test de Bravoure de cette manière.

LANCER UN POUVOIR MAGIQUE

Un **Héros** qui possède des Pouvoirs Magiques dans son profil peut dépenser des Points de Volonté pour en Lancer. Pour chaque Point de Volonté dépensé, le **Héros** peut ajouter un D6 à son Test pour Lancer le Pouvoir Magique choisi. Les Pouvoirs Magiques sont traités en détail dans la section dédiée.

Exemple 70 : Bombur veut Charger le Roi Gobelin et doit passer un Test de Bravoure pour ce faire, à cause de la Règle Spéciale Terreur. Bombur a une valeur de Bravoure de 5+, mais il a obtenu un 1 et un 3 à son Test de Bravoure pour un total de 4 – un échec. Bombur décide de dépenser un Point de Volonté pour améliorer son Test de Bravoure de 1 et passer à 5. Bombur a donc finalement réussi son Test de Bravoure et peut Charger le Roi Gobelin.

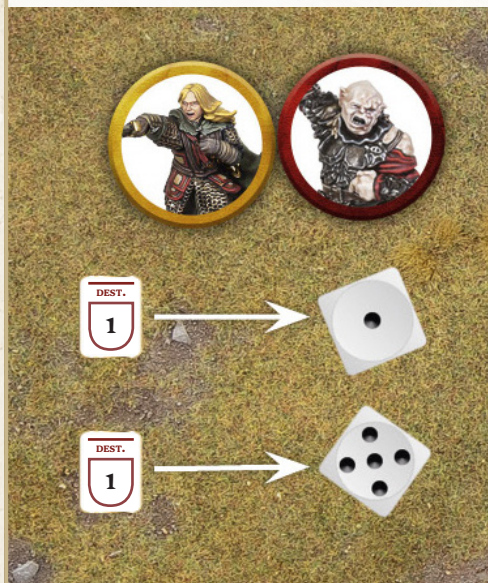


RÉSISTER À UN POUVOIR MAGIQUE

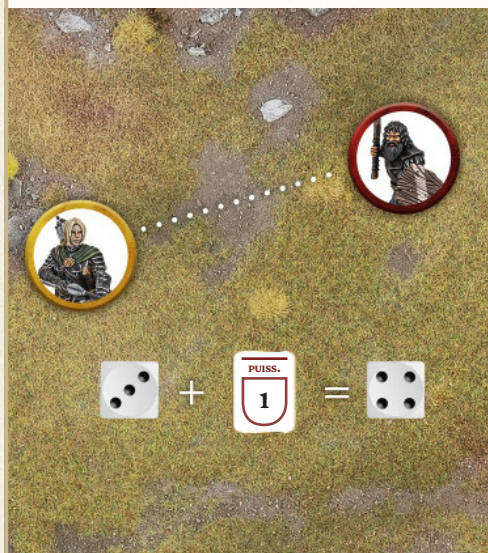
Un **Héros** qui a été Ciblé par un Pouvoir Magique peut dépenser des Points de Volonté pour tenter de Résister à ses effets. Pour chaque Point de Volonté dépensé, le **Héros** peut ajouter un D6 à son Test pour Résister au Pouvoir Magique. La Résistance aux Pouvoirs Magiques est traitée en détail dans la section Magie.



Exemple 71 : Éowyn a été blessée par Gothmog et utilise un Point de Destin. Malheureusement, elle n'obtient qu'un 1 et la Blessure n'est pas sauvegardée. Éowyn décide alors de dépenser un second Point de Destin et fait cette fois 5 sur son jet, annulant complètement la Blessure.



Exemple 72 : Háma s'est fait tirer dessus par un Homme des Collines et a subi une Blessure. Háma dépense un Point de Destin et obtient 3, ce qui n'est pas suffisant pour prévenir la Blessure. Háma décide d'utiliser 1 Point de Puissance pour améliorer son jet de Destin à 4, ce qui fait qu'il est réussi et la Blessure est donc sauvegardée.



DESTIN (71, 72, 73)

Les plus légendaires héros de la Terre du Milieu semblent être capables de tromper la mort, évitant miraculeusement les attaques les plus dévastatrices et survivant à des blessures qui seraient facilement venues à bout de guerriers à la destinée moindre. Que ce soit par la faveur divine, ou peut-être de plus sombres pouvoirs, toujours est-il que le destin semble avoir un plan pour certains héros. Pour représenter ceci en partie, les **Héros** possèdent une réserve de Points de Destin qui leur permet d'éviter les Blessures.

Quand une figurine qui possède des Points de Destin subit une Blessure, le joueur qui la contrôle peut choisir de dépenser un Point de Destin pour essayer d'éviter la Blessure.

Quand un **Héros** dépense un Point de Destin, notez qu'il le perd de sa réserve, puis jetez un D6. Sur un 4+, la Blessure est évitée et n'a pas d'effet – ne réduisez pas la réserve de Points de Vie du **Héros**. Si le jet de Destin est raté, et que le **Héros** a encore des Points de Destin restants, il peut choisir d'en dépenser un autre de la même manière.

Les Points de Destin doivent être lancés un par un et chaque jet entièrement résolu avant de passer au suivant. Si une figurine souhaite dépenser un Point de Puissance pour améliorer son jet de Destin, elle doit décider de le faire avant d'engager la dépense d'un autre Point de Destin. Ainsi, si un jet de Destin donne 3, vous devez décider si vous voulez utiliser de la Puissance pour le passer à 4 avant de pouvoir utiliser un autre Point de Destin – si le jet suivant est pire, vous ne pouvez pas revenir en arrière !

Certaines Règles Spéciales peuvent autoriser une figurine à porter plusieurs Blessures, voire à tuer directement un ennemi avec un seul Coup si le Jet pour Blessure est réussi. Dans ces circonstances, l'effet n'est appliqué que si la Blessure est effectivement réussie (i.e., si la réserve de Points de Vie de la Cible est effectivement réduite), ce qui signifie qu'un seul Jet de Destin réussi prévient de tous les dommages que le Coup peut occasionner.

Même si le Destin peut prévenir toutes les Blessures infligées à un **Héros**, il n'est pas utilisable pour empêcher une figurine de s'enfuir du champ de bataille à cause d'un Test de Bravoure raté et ainsi d'être retirée comme Perte. Dans ces cas de figure, il faut comprendre que le cœur du **Héros** a failli, et que même le Destin ne favorise pas les couards.

Exemple 73 : Thorin a vaincu Grinnah en Combat et inflige 2 Blessures au Gobelin. Orcrist a la Règle Spéciale Fléau (Gobelins), ce qui implique que chaque Blessure non sauvegardée fait perdre un D3 Points de Vie. Grinnah dépense son unique Point de Destin pour tenter d'empêcher la première Blessure, son dé fait 5 et il l'annule ; cette Blessure ne peut donc pas faire perdre un D3 Points de Vie. Cependant, comme il ne lui reste plus de Point de Destin, l'autre Blessure l'atteint et il perd donc un D3 Points de Vie. Thorin obtient un 6, inflige 3 Blessures et décapite net le Gobelin !



Les MONSTRES



« SOYEZ SUR VOS GARDÉS.
IL Y A DES ÊTRES PLUS ANCIENS ET PLUS RÉPUUGNANTS QUE LES
ORQUES DANS LES PROFONDEURS DU MONDE... »

- GANDALF le GRIS,
Le SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU™

Les MONSTRES

La Terre du Milieu est peuplée de toutes sortes de créatures, toutes différentes par leur taille, leur force, leur férocité et même leur allégeance. Certaines de ces créatures, comme les rapides Grands Aigles des Monts Brumeux, sont de nobles bêtes qui ne se préoccupent guère des affaires du monde, tandis que d'autres sont des créatures cruelles et assoiffées de sang qui se cachent dans les endroits sombres ou sont élevées dans le seul but de faire la guerre. Dans tous les cas, ces êtres puissants peuvent être qualifiés de monstres, et la présence d'un ou de plusieurs d'entre eux sur le champ de bataille peut faire basculer le cours d'une bataille en un instant.

De manière générale, les **Monstres** suivent les mêmes règles que toutes les autres figurines du jeu. Cependant, les **Monstres** étant particulièrement puissants, il existe quelques règles spéciales qui les distinguent des figurines d'**Infanterie** et de **Cavalerie** standards du jeu, et nous allons toutes les aborder ici.

MONSTRES ET CAVALERIE

La **Cavalerie** conserve le bonus d'Attaque Supplémentaire lorsqu'elle Charge un **Monstre**, à condition que le **Monstre** ait également le mot-clef **Infanterie**. La **Cavalerie** conserve le bonus associé à la Lance de cavalerie lorsqu'elle Charge un **Monstre**.

Un **Monstre** qui a un cavalier est également une **Monture**. Dans ces situations, lorsqu'une figurine touche avec une Attaque de Tir un **Monstre** qui est également une figurine de **Cavalerie** et fait le Test de Trajectoire afin de voir si elle touche le cavalier ou la **Monture**, un jet de 1-4 touche la **Monture**, tandis qu'un jet de 5+ touche le cavalier.

MONSTRES EN COMBAT (74)

Les **Monstres** sont d'excellents combattants, et sont souvent capables de causer des dégâts importants dans les lignes ennemies, voire de passer au travers.

À chaque fois qu'un **Monstre** porte un Coup à une figurine contre laquelle il est Engagé en Combat et la tue, il peut immédiatement porter un Coup additionnel gratuit sur chaque figurine qui Soutenait la figurine tuée. Cette règle ne peut pas être utilisée si le **Monstre** tue un ennemi en utilisant une Attaque Brutale, uniquement lorsqu'il porte un Coup.

Exemple 74 : Ce Troll du Mordor a gagné le Combat contre les Guerriers de Minas Tirith. Il porte son premier Coup contre le Guerrier A, et le tue. Il porte ensuite son deuxième Coup contre le Guerrier B, et le tue également. Puisque le Guerrier C Soutenait le Guerrier B, le Troll peut désormais porter un Coup gratuit contre le Guerrier C; il ne parvient cependant pas à le tuer cette fois-ci. Puisqu'il s'agissait d'un Coup gratuit, le Troll dispose encore d'un Coup et choisit de le porter contre le Guerrier D, le tuant également. Puisque le Guerrier E Soutenait le Guerrier D, le Troll peut également porter un Coup gratuit contre lui, et, cette fois, le Troll parvient à tuer sa victime!





Exemple 75 : Le Roi Gobelin a battu Thorin en Combat, et a choisi d'utiliser l'Attaque Brutale Déchiqueter. Le Roi Gobelin fait trois Jets pour Blesser (puisque sa Valeur d'Attaques est de 3) contre Thorin, mais au lieu d'utiliser la valeur de Défense de 7 de Thorin, le Roi Gobelin compare sa valeur de Force de 5 à la valeur de Force de 4 de Thorin. En regardant le Tableau des Blessures, ces Jets pour Blesser seront réussis sur un résultat de 4+, Thorin est en grande difficulté!



ATTAQUES BRUTALES

Lorsqu'un **Monstre** gagne un Combat, le joueur qui le contrôle peut décider que le **Monstre** ne portera pas ses Coups et effectuera à la place une Attaque Brutale. Il existe trois Attaques Brutales qui peuvent être utilisées par tous les **Monstres**, et certains possèdent leurs propres Attaques Brutales uniques dans leur profil. Il est important de préciser que les Attaques Brutales ne sont pas des Coups, et ne sont donc pas affectées par les Règles Spéciales, les Actions Héroïques et les autres règles affectant les Coups d'une figurine (par ex., la Force Héroïque, le fait d'être Bloqué, la *Lame de Morgul*, le *Venin*, etc.). Un **Monstre** Soutenant un Combat ne peut pas effectuer d'Attaque Brutale.

Un **Monstre** ne peut effectuer qu'une seule Attaque Brutale par Tour et, lorsqu'un **Monstre** souhaite effectuer une Attaque Brutale, il doit le faire avant que toute autre figurine du Combat ne puisse résoudre ses Coups.

Dans le cas où plusieurs **Monstres** du même camp se trouvent dans le même Combat, et où ils souhaitent tous les deux effectuer une Attaque Brutale, c'est le joueur qui les contrôle qui décide de l'ordre de leur résolution. Il peut cependant exister des situations dans lesquelles où, à cause d'une première Attaque Brutale, l'autre **Monstre** ne sera plus en mesure d'effectuer la sienne. Ces situations seront décrites lorsque ce sera nécessaire.

DÉCHIQUETER (75)

Lorsqu'un **Monstre** utilise cette Attaque Brutale, il doit choisir une figurine ennemie impliquée dans le Combat à Déchiqueter (s'il s'agit d'une figurine de **Cavalerie**, vous devez choisir entre le cavalier et la **Monture**). Le **Monstre** effectue un nombre de Jets pour Blesser correspondant à sa valeur d'Attaques (en incluant tout modificateur affectant son nombre d'Attaques) contre la figurine choisie. Lors de la résolution de ces Jets pour Blesser, utilisez la valeur de Force de la figurine au lieu de sa valeur de Défense lorsque vous consultez le Tableau des Blessures.

REFOULER

Lorsqu'un **Monstre** souhaite utiliser cette Attaque Brutale, les figurines ennemies ne Reculent pas de la manière habituelle. À la place, les figurines ennemies impliquées dans le Combat, ainsi que toute figurine qui était en Soutien, doivent reculer de 3" au lieu de 1". L'ordre et la direction dans lesquels ces figurines Reculent sont choisis par le joueur qui contrôle le **Monstre**. Les figurines peuvent toujours Faire de la Place pour les figurines qui ont perdu le Combat (ce qui sera décidé par le joueur qui contrôle le **Monstre**) et, si elles le font, elles peuvent Reculer jusqu'à un maximum de 3" au lieu de 1", dans la direction choisie par le joueur qui contrôle le **Monstre**.

Quand une figurine Fait de la Place de cette façon, elle n'est déplacée que du minimum requis pour que la figurine qui Recule puisse Reculer de 3". Elle n'est pas contrainte de Faire de la Place à 3" s'il lui suffit de Faire de la Place de 1" pour que la figurine Refoulée puisse, elle, Reculer de 3". De la même façon, elle ne sera pas Jetée à Terre tant qu'elle peut suffisamment Faire de la Place.

Toute figurine qui ne peut pas Reculer de l'intégralité des 3" ou suffisamment Faire de la Place est déplacée autant que possible, et est ensuite Jetée à Terre. Si, se faisant, un **Monstre** est en mesure de choisir une direction pour qu'une figurine Recule ou Fasse de la Place lui permettant de se déplacer de l'intégralité des 3", il doit alors choisir cette direction, il ne peut pas obliger une figurine à Reculer ou Faire de la Place à moins de 3" et la mettre à Terre s'il existait un moyen de la faire Reculer de l'intégralité des 3".

Une fois qu'un **Monstre** a effectué un Refouler, le Combat prend immédiatement fin et aucun autre Coup ou Attaque Brutale ne peut être effectué.

Une fois que toutes les figurines ont Reculé, le **Monstre** qui a effectué le Refouler peut se Déplacer d'un D3+3" dans la direction de son choix, en suivant les règles habituelles pour Déplacer une figurine. Il peut même Charger s'il le souhaite, auquel cas il combattra à nouveau durant cette Phase de Combat, de manière habituelle, c'est-à-dire dans l'ordre choisi par le joueur ayant l'Initiative.

Un **Monstre** ne peut pas effectuer de Refouler au cours d'un Tour où il a participé à un Combat Héroïque.

PROJETER (76)

Lorsqu'un **Monstre** souhaite effectuer cette Attaque Brutale, il doit choisir une figurine adverse impliquée dans le Combat avant que les figurines ne Reculent. C'est cette figurine qui sera Projetée. Un **Monstre** ne peut pas choisir de Projeter une figurine ayant une valeur de Force supérieure ou égale à la sienne. Toutes les autres figurines adverses (à l'exception de la figurine choisie) Reculent ensuite de manière habituelle. Le **Monstre** Projette ensuite la figurine choisie.

Pour Projeter une figurine, vous devez suivre les étapes suivantes :

1. Le **Monstre** lance un D3 et ajoute au résultat la différence entre la valeur de Force du **Monstre** et celle de la figurine choisie : il s'agit de la Distance du Projeter.
2. Le **Monstre** doit ensuite faire un Test d'Intelligence (si le **Monstre** est également une **Monture**, il peut utiliser la Valeur d'Intelligence de son cavalier si celle-ci est meilleure).
3. Si le Test est réussi, le **Monstre** choisit une figurine adverse sur laquelle il a une Ligne de Vue, et qui se trouve à Distance de Projeter de lui, sur laquelle Projeter la figurine choisie. Il s'agit de la Cible. Une figurine ne peut être choisie comme Cible d'un Projeter qu'une seule fois par Tour. Si le Test a échoué, l'adversaire peut choisir une de ses figurines sur laquelle le **Monstre** a une Ligne de Vue, et à Distance de Projeter, afin qu'elle soit la Cible à la place.
4. La figurine Projetée subit deux Touches de Force 6 (s'il s'agit d'une figurine de **Cavalerie**, le cavalier et la **Monture** subiront tous deux ces Touches), et si c'est une figurine de **Cavalerie**, elle subit également un Vol Plané, à moins que le cavalier et/ou la **Monture** n'aient une Force de 6 ou plus. Si elle est tuée, passez la prochaine étape et allez directement à l'étape 6.
5. Si elle survit, placez-la au contact socle à socle avec la figurine Ciblée et aussi proche du **Monstre** que possible. Si ce n'est pas possible, placez la figurine au contact socle à socle avec la Cible, aussi près que possible de la position dans laquelle elle aurait dû se trouver. S'il n'y a pas d'espace permettant de placer la figurine au contact socle à socle avec la Cible, écartez les autres figurines de la distance minimale permettant que ce soit possible. La figurine Projetée est ensuite Jetée à Terre.
6. La Cible est ensuite Jetée à Terre si elle a une valeur de Force de 5 ou moins, et subit une Touche de Force 6 (s'il s'agit d'une figurine de **Cavalerie**, le cavalier et la **Monture** subissent tous les deux cette Touche). S'il s'agit d'une figurine de **Cavalerie**, elle compte comme ayant subi un Vol Plané.
7. S'il n'y a aucune figurine éligible pour être la Cible, le **Monstre** peut alors choisir à la place un point sur le champ de bataille sur lequel il a une Ligne de Vue à Distance de Projeter. Placez la figurine Projetée à l'emplacement du point choisi; elle est ensuite Jetée à Terre et subit deux Touches de Force 6.
8. Une fois qu'un **Monstre** a effectué un Projeter, le Combat prend immédiatement fin et aucun autre Coup ou Attaque Brutale ne peut être effectué. Un **Monstre** ne peut pas Projeter au cours d'un Tour où il a participé à un Combat Héroïque.

Exemple 76 : Beorn a gagné un Combat contre l'Orque de Gundabad et choisit de le Projeter. Il lance un D3 et obtient un 4, ce qui correspond à un résultat de 2 sur un D3. Beorn a une Force de 8, tandis que l'Orque de Gundabad a une Force de 4, soit une différence de 4. Cela signifie que la Distance de Projeter est de 6" ; 2 pour le résultat du D3, plus 4 pour la différence de Force. Beorn choisit ensuite une figurine ennemie à Distance de Projeter sur laquelle jeter l'Orque, et choisit Azog. La figurine Projetée subit deux Touches de Force 6, auxquelles elle survit par chance cette fois-ci. La figurine Projetée est ensuite placée au contact socle à socle avec Azog, aussi près du Monstre que possible. Puisqu'il y a un autre Orque à cet emplacement, la figurine Projetée est placée un peu plus loin au contact du socle d'Azog, comme indiqué sur le schéma, et est ensuite mise à Terre. Azog est également Jeté à Terre et subit une Touche de Force 6, qui Blesse également l'Orque Pâle cette fois-ci.



Les Bêtes de Guerre



« M. FRODON, REGARDEZ ! C'EST UN OLIPHANT ! »

- SAM GAMEGIE, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES DEUX TOURS™

Les Bêtes de Guerre

Quelques monstres vraiment titanesques parcourent la Terre du Milieu; massives et gigantesques, ces créatures prennent de haut même les Trolls et les fortifications. Certains peuples ont réussi à dompter ces bêtes, afin de les utiliser comme des engins de guerre, capables de piétiner leurs ennemis comme de porter leurs maîtres dans des howdahs (ou autres), qu'ils utilisent comme des plates-formes de tir. Depuis les Trolls Brutes mutilés des armées d'Azog jusqu'aux terrifiants Mûmakil utilisés par les Haradrim à la Bataille des Champs du Pelennor, ces immenses Bêtes de Guerre sont une menace que nul adversaire ne peut ignorer.

Même si **Bête de Guerre** est un Type d'Unité, les **Bêtes de Guerre** suivent également toutes les Règles Spéciales qui affectent les **Monstres**. Cependant, comme ils fonctionnent différemment des **Monstres** classiques, ils ne bénéficient pas des règles des Attaques Brutales (voir section dédiée) comme les autres **Monstres**.

QU'EST-CE QU'UNE BÊTE DE GUERRE ?

Une **Bête de Guerre** est toujours composée de deux éléments : la **Bête de Guerre** elle-même et son Commandant. Ces deux éléments comptent donc comme deux figurines séparées pour ce qui concerne le Seuil de Démoralisation, et quand vous devez déterminer combien de figurines composent votre Armée. Ils ont des profils et des caractéristiques différents.

Le Commandant est systématiquement un **Héros**, et est considéré comme le Capitaine de la Troupe. La **Bête de Guerre** ne prend pas de place dans la Troupe du Capitaine. Une **Bête de Guerre**, son Commandant et toutes les figurines dans le Howdah réussissent automatiquement les Tests de Bravoure liés à la Démoralisation de leur Armée.

HOWDAH

Certaines **Bêtes de Guerre** sont susceptibles de porter un Howdah. Lorsque c'est le cas, leur profil précise quelles figurines ils peuvent porter. Les figurines ennemies ne peuvent jamais entrer dans le Howdah d'une **Bête de Guerre**.

Un Howdah possède ses propres caractéristiques de Défense et de Points de Vie, qui sont listées dans le profil de la **Bête de Guerre**. Si un Howdah est réduit à 0 Point de Vie, il est détruit et toutes les figurines qui s'y tenaient subissent immédiatement les dégâts de Chute liés – les survivants sont ensuite placés à Terre en contact socle à socle avec la **Bête de Guerre**, à l'endroit choisi par le joueur qui les contrôle.

BÊTES DE GUERRE ET MOUVEMENT

Une **Bête de Guerre** se déplace différemment des autres figurines. Au lieu de suivre les règles classiques de Mouvement, une **Bête de Guerre** va plutôt Piétiner, comme décrit ci-après. Le Commandant et toutes les figurines incluses dans le Howdah suivent les règles habituelles de Mouvement, précisées ci-après.

Quand une **Bête de Guerre** est Activée et se Déplace, elle le fait en Piétinant. Une **Bête de Guerre** doit se Déplacer si elle le peut. Pour Piétiner, pivotez la **Bête de Guerre** autour du centre de son socle pour viser la direction souhaitée, et ce, par le chemin le plus court possible. Si la **Bête de Guerre** arrive au contact socle à socle d'autres figurines lorsqu'elle pivote, déplacez simplement ces dernières en dehors de la trajectoire de la **Bête de Guerre** par le plus petit chemin possible, pour permettre à celle-ci de terminer son pivot. Si la **Bête de Guerre** arrive au contact d'un élément de décor quand elle pivote, décalez la **Bête de Guerre** du minimum possible pour lui permettre de finir son pivot.

Après que la **Bête de Guerre** a pivoté vers la direction souhaitée, elle se déplace en ligne droite, de l'intégralité de sa valeur de Mouvement. Une **Bête de Guerre** ignore les Zones de Contrôle ennemies, et toute figurine avec laquelle elle arrive au contact socle à socle lorsqu'elle Piétine (mais pas lorsqu'elle pivote) subit des Touches d'Impact; la Force et le nombre de ces Touches sont indiqués dans le profil de la **Bête de Guerre**. Les figurines de **Cavalerie** subissent ces Touches à la fois sur le cavalier et sur la **Monture**.

Si la figurine est tuée, la **Bête de Guerre** poursuit sa route en continuant à Piétiner. Si la figurine n'est pas tuée, alors la **Bête de Guerre** s'arrête au contact socle à socle de celle-ci et compte comme Engagée et ayant Chargé au Combat. Une **Bête de Guerre** sous les effets d'une Marche Héroïque peut tout de même Piétiner normalement.



Lorsqu'une **Bête de Guerre** Piétine, elle peut franchir tous les Obstacles qui mesurent 2" ou moins sans pénalité; en revanche, elle ne peut pas franchir les Obstacles plus grands. Une **Bête de Guerre** n'est pas freinée par le Terrain Difficile ni par les Zones Aquatiques, et continuera à y Piétiner normalement; par contre, elle ne peut jamais pénétrer dans un décor forestier. Une **Bête de Guerre** ne peut jamais faire de Tests de Franchissement, de Saut, d'Escalade, ni se mettre à Terre ou défendre une Barrière.

Si une **Bête de Guerre** arrive au contact d'un décor qu'elle ne peut franchir, ou touche le bord du champ de bataille, alors elle s'arrête immédiatement. Si une **Bête de Guerre** arrive au contact socle à socle d'une autre **Bête de Guerre**, elle inflige à celle-ci trois Touches de Force 8 et reçoit en retour trois Touches de Force 8.

Une **Bête de Guerre** peut tout de même être Activée même si elle a été Chargée, et peut même être capable de Piétiner. Si, quand une **Bête de Guerre** est Activée, la Force combinée des figurines ennemies qui l'ont Chargée est supérieure à celle de la **Bête de Guerre**, alors elle ne peut pas Piétiner et reste immobile. Cependant, si la Force combinée des figurines ennemies qui l'ont Chargée est égale ou inférieure à la sienne, la **Bête de Guerre** peut Piétiner tel que décrit ici. Lorsque cela se produit, toutes les figurines qui ont Chargé la **Bête de Guerre** sont immédiatement Piétinées simultanément, avant que la Bête de Guerre ne pivote.

Une **Bête de Guerre** qui entre sur la table via la Règle Spéciale *Renforts* ne peut Piétiner aucune figurine lors de son Tour d'arrivée.

LE COMMANDANT

Le Commandant d'une **Bête de Guerre** est toujours positionné à un endroit fixe sur la **Bête de Guerre**, et, tant qu'il la dirige, il ne peut pas quitter sa position. Si le Commandant est tué alors qu'il dirige la **Bête de Guerre**, une autre figurine dans le Howdah prend immédiatement sa place en tant que nouveau Commandant – déplacez la figurine en question à la position du Commandant si nécessaire. Tout Élan Héroïque ou toute Marche Héroïque déclarée par le Commandant affecte sa **Bête de Guerre**, et s'il déclare «Avec moi!» ou «Marche forcée!», cela n'affecte que la **Bête de Guerre** et les figurines du Howdah.

Une **Bête de Guerre** ne peut bénéficier des effets d'un Élan Héroïque ou d'une Marche Héroïque que s'ils sont déclarés par son Commandant, et ne peut jamais bénéficier des effets d'un Combat Héroïque, sauf précision contraire.

Le Commandant ne peut jamais effectuer d'Attaque de Tir.

SE DÉPLACER DANS LE HOWDAH

Les figurines dans le Howdah peuvent se Déplacer normalement, et traitent le Howdah comme un Terrain Ouvert, y compris pour changer de niveau si le Howdah en possède plusieurs. Les figurines dans le Howdah ne peuvent pas le quitter si elles n'ont pas une Règle Spéciale qui le précise spécifiquement. Les figurines dans le Howdah ne peuvent pas se mettre à Terre et, si elles sont Jetées à Terre, elles doivent se Relever le plus rapidement possible. Les figurines qui restent immobiles dans le Howdah ne comptent pas comme s'étant Déplacées au regard des règles de Tir, peu importe la distance parcourue par la **Bête de Guerre**.

Les figurines dans le Howdah ne peuvent pas en être éjectées, et si elles sont touchées par les effets d'une règle qui aurait dû les éjecter, elles sont simplement Jetées à Terre à la place. Cela inclut le Commandant.

Exemple 77 : Ces Mûmakil ont été Chargés et Engagés au Combat avant d'avoir été Activés. Le Mûmak de gauche a été chargé par Théoden et 3 Cavaliers du Rohan, dont la Force combinée est de 13 – le Mûmak ne peut pas Piétiner. Le Mûmak de droite a été Chargé par 2 Cavaliers du Rohan, dont la Force combinée est de 6, soit moins que celle du Mûmak. Celui-ci peut donc Piétiner, et le fait sur les 2 Cavaliers du Rohan avec lesquels il est Engagé au Combat, les tuant tous les deux. Il peut ensuite pivoter puis Piétiner normalement.



BÊTES DE GUERRE, MAGIE, RÈGLES SPÉCIALES

Il est possible de cibler une **Bête de Guerre** avec des Pouvoirs Magiques, mais la figurine qui le fait devra cibler le Commandant, une figurine du Howdah ou la **Bête de Guerre** elle-même. Les Pouvoirs Magiques qui affectent toutes les figurines dans une certaine aire d'effet touchent la **Bête de Guerre**, et le Commandant/les figurines dans le Howdah si elles sont à Portée.

Une **Bête de Guerre** est complètement immunisée à tous les Pouvoirs Magiques et à toutes les Règles Spéciales qui l'empêcheraient d'être Activée, de se Déplacer de tout son Mouvement, ou qui la feraient se Déplacer.

Si le Commandant est affecté par un Pouvoir Magique (ou une Règle Spéciale) qui l'empêcherait d'être Activé, alors cela ne touche que le Commandant. La **Bête de Guerre** sera tout de même Activée normalement, mais, par contre, elle ne pourra pas pivoter avant de Piétiner. De plus, dans pareil cas, la **Bête de Guerre** ne peut pas utiliser la valeur de Bravoure du Commandant pour déterminer si elle Panique, et devra utiliser la sienne à la place.

BÊTES DE GUERRE ET TIR

Comme ce sont des créatures immenses, Tirer sur une **Bête de Guerre** peut donner lieu à des situations inattendues, qui sont couvertes ici.

TIRER SUR UNE BÊTE DE GUERRE

Il est possible de Tirer sur une **Bête de Guerre** normalement, et le Howdah ne compte jamais comme étant Sur la Trajectoire. De plus, une **Bête de Guerre** possède systématiquement la Règle Spéciale *Grande Cible*. Les figurines dans le Howdah, incluant le Commandant, sont considérées comme des figurines séparées et peuvent donc être ciblées à part (sauf précision contraire).

Si un **Engin de Siège** Tire sur un Howdah, ou sur une figurine dans le Howdah, et obtient Déviation Légère à son Test de Déviation, alors elle touche automatiquement la **Bête de Guerre**.

Le Howdah est systématiquement considéré comme Sur la Trajectoire pour tous les Tirs sur une figurine dans le Howdah, Commandant inclus, et ce, peu importe à quel point il couvre réellement la Cible.

TIRER DEPUIS UNE BÊTE DE GUERRE

Les figurines dans le Howdah ne sont jamais considérées comme Engagées au Combat et peuvent donc toujours Tirer normalement, en calculant Portée et Ligne de Vue depuis chaque figurine isolément. Les figurines dans le Howdah peuvent Tirer sans considération de la distance parcourue par la **Bête de Guerre**, tant qu'elles ne se sont pas elles-mêmes Déplacées de plus de la moitié de leur valeur de Mouvement ou qu'elles ne sont pas passées d'un niveau à un autre du Howdah.

BÊTES DE GUERRE ET COMBAT

Quand une **Bête de Guerre** est en Combat, c'est la **Bête de Guerre** elle-même qui est considérée comme Engagée et non le Commandant – ainsi, il ne peut pas contribuer en apportant au Combat certaines de ses caractéristiques, utiliser des Points de Puissance pour influencer sur le résultat du Jet de Duel ou des Jets pour Blessier, ni déclarer d'Action Héroïque qui affecterait le Combat, sauf précision contraire. Cependant, comme c'est le Commandant qui contrôle la **Bête de Guerre**, toutes les Blessures et les Pertes provoquées par la **Bête de Guerre** au Combat sont imputées au Commandant.

FORCE IRRÉSISTIBLE

Si une **Bête de Guerre** termine son Piétinement au contact socle à socle avec une figurine ennemie, alors elle compte comme l'ayant Chargée et la combat normalement pendant la Phase de Combat. Si la **Bête de Guerre** remporte le Combat subséquent, alors toutes les figurines ennemies impliquées dans le Combat avec une Force inférieure ou égale à celle de la **Bête de Guerre** sont Jetées à Terre.

OBJET INAMOVIBLE

Une **Bête de Guerre** ne peut jamais être Jetée à Terre pour aucune raison, ne peut pas être Projetée ni Refoulée, et ne compte jamais comme étant Bloquée. De plus, une **Bête de Guerre** ne Recule jamais si elle perd un Combat – ce sont ses adversaires qui Reculent à la place. La seule exception est quand une **Bête de Guerre** en combat une autre, ou une figurine avec une Règle Spéciale similaire (comme Smaug). Dans ce cas, c'est la figurine sur le socle le plus petit qui Recule. Si les deux figurines ont la même taille de socle, jetez un D6. Sur un résultat de 1-3, la figurine du joueur du Mal Recule; sur un 4+, c'est celle du joueur du Bien qui Recule.



BÊTES DE GUERRE ET BLESSURES

Lorsqu'elle est Blessée, il y a de grandes chances qu'une **Bête de Guerre** perde le contrôle et Panique, et se retrouver à dériver sur le champ de bataille.

PANIQUE

À chaque fois qu'une **Bête de Guerre** subit une Blessure, elle doit passer un Test de Bravoure en utilisant la valeur de Bravoure de la figurine qui la Commande. C'est une exception à la règle qui précise qu'il n'est pas nécessaire de passer plusieurs fois un Test de Bravoure pour la même règle dans un même Tour. Si personne n'est aux commandes de la **Bête de Guerre**, utilisez directement sa propre valeur de Bravoure. Si l'un de ces Tests échoue, alors la **Bête de Guerre** Paniquera au début de sa prochaine Activation. Si un joueur possède une **Bête de Guerre** qui s'apprête à Paniquer au début d'une Phase d'Activation, alors il doit Activer la **Bête de Guerre** en premier et ne peut pas choisir de ne pas l'Activer.

De plus, si une **Bête de Guerre** commence sa Phase d'Activation sans figurine qui la Commande, alors elle doit passer un Test de Bravoure en utilisant sa propre valeur de Bravoure. Si le Test échoue, elle Panique immédiatement.

Le Commandant de la **Bête de Guerre** peut utiliser sa Puissance et sa Volonté pour améliorer le Test de Bravoure de la manière habituelle.

Lorsqu'une **Bête de Guerre** Panique, l'adversaire peut la pivoter pour qu'elle pointe vers la direction de son choix (tel que décrit précédemment), puis la fait Piétiner de l'intégralité de sa valeur de Mouvement, de la manière habituelle.

Si, quand la **Bête de Guerre** Panique, elle entre au contact d'un décor qu'elle ne peut franchir, ou d'une autre **Bête de Guerre**, elle inflige immédiatement 3 Touches de Force 8 (si possible), et subit en retour 3 Touches de Force 8.

Si, quand une **Bête de Guerre** Panique, son Mouvement amène une partie de son socle en dehors de la table, elle est retirée comme Perte avec toutes les figurines qui la chevauchent. Lorsqu'une **Bête de Guerre** Panique, toutes les figurines qui la chevauchent sont rendues incapables de Tirer lors de ce Tour.

À la fin d'une Activation pendant laquelle une **Bête de Guerre** a Paniqué, elle repasse sous le contrôle du joueur d'origine.

TUER UNE BÊTE DE GUERRE

Si une **Bête de Guerre** est tuée, alors le Howdah (s'il y en a un) est immédiatement détruit et toutes les figurines qui s'y tenaient subissent des dégâts de Chute. Placez les survivants éventuels à Terre, dans l'emplacement de l'empreinte du socle de la **Bête de Guerre** qui est retirée du jeu.



Les Chariots



« Ce sont des lapins de Rhosgobel ! Qu'ils essaient. »

- RADAGAST le BRUN, LE HOBBIT : UN VOYAGE INATTENDU™

Les Chariots

Certains armées de la Terre du Milieu chargent dans la bataille avec bien plus menaçant que de la cavalerie : leurs guerriers conduisent de grands chars prévus pour briser les rangs à la force de leur puissant attelage, ne laissant que débris d'armures et corps brisés dans leur sillage. Bien que les chariots soient moins maniables que la cavalerie classique, ils compensent par leur potentiel de destruction ; peu de créatures en ce monde peuvent survivre à une charge de plein fouet de ces monstres blindés.

Un Chariot est une figurine inhabituelle, car, à la différence d'une Bête de Guerre ou d'une figurine de Cavalerie, il est toujours représenté par un profil combiné unique, sans opérer de distinction entre ses parties constituantes. Les Chariots ont un certain nombre de règles qui régissent leur fonctionnement, lesquelles sont détaillées dans cette section. Un Chariot n'étant qu'une unique figurine, il ne compte que pour un dans la Démoralisation de son Armée, ou comme une seule victime s'il est tué, ou dans toute autre situation qui demande de déterminer un nombre de figurines.

Un Chariot réussit automatiquement les Tests de Bravoure liés à la Démoralisation.

CHARIOTS ET MOUVEMENT

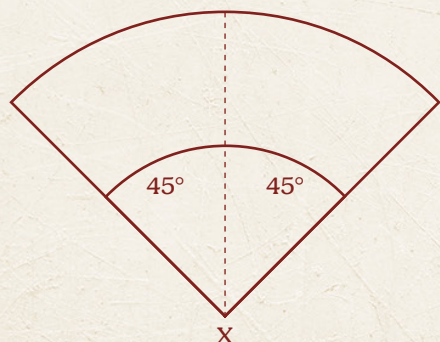
Les **Chariots** ne se Déplacent pas normalement. Leur Mouvement est remplacé par une Charge de Chariot décrite ultérieurement.

CHARGE DE CHARIOT

Lorsqu'un **Chariot** est Activé et se Déplace, il fait une Charge de Chariot. Un **Chariot** doit se Déplacer s'il le peut. Pour faire une Charge de Chariot, pivotez le **Chariot** sur le centre de son socle, de 0 à 45°. Cela se fait en positionnant le « X » du Modèle de Pivot de Chariot (voir ci-après) sur le centre du socle du **Chariot**, de sorte que la ligne en pointillé soit dirigée vers l'avant. Pivotez ensuite. Si le **Chariot** entre en contact avec d'autres figurines lorsqu'il pivote, écartez-les de la trajectoire par le plus court chemin afin que le **Chariot** puisse finir son pivot. Si le **Chariot** entre en contact avec un décor lorsqu'il pivote, décalez le **Chariot** juste assez pour qu'il puisse finir son pivot.

Le **Chariot** effectue ensuite une Charge de Chariot en ligne droite, sans dépasser sa Valeur de Mouvement. Tous les 4" entiers parcourus par le **Chariot** lors de son Mouvement, il peut pivoter à nouveau comme décrit plus haut avant de poursuivre sa Charge de Chariot.

Un **Chariot** ignore les Zones de Contrôle ennemies, et chaque figurine avec laquelle il entre en contact socle à socle durant sa Charge de Chariot (et non pendant son pivot) subira un certain nombre de Touches d'Impact ; le nombre et la Force de ces Touches d'Impact sont décrits dans le profil du **Chariot**. Les figurines de **Cavalerie** subissent les Touches d'Impact sur le cavalier et la Monture.



Si la figurine est tuée, alors le **Chariot** continue sa Charge de Chariot. Si la figurine n'est pas tuée, alors le **Chariot** arrête son Mouvement et reste au contact socle à socle avec elle – il compte alors comme étant Engagé au Combat et ayant Chargé. Un **Chariot** sous l'effet d'une Marche Héroïque peut toujours utiliser sa Charge de Chariot normalement.

Un **Chariot** divise sa Valeur de Mouvement par deux dans un Terrain Difficile, mais peut toujours utiliser sa Charge de Chariot. Cependant, un Chariot qui passe dans un Terrain Difficile au cours de sa Charge de Chariot doit jeter un D6 ; sur un 1, le **Chariot** subit immédiatement une Blessure. Un **Chariot** ne peut pas faire de Test de Franchissement, de Saut ni d'Escalade, et ne peut ni se mettre au Sol ni défendre une Barrière.

Si un **Chariot** entre en contact avec un Obstacle, il lui inflige trois Touches de Force 6 et en reçoit lui-même trois autres en retour.

Un **Chariot** peut renoncer à sa Charge de Chariot pour pivoter dans n'importe quelle direction à la place, il ne peut alors pas utiliser sa Charge de Chariot ce tour.

Un **Chariot** qui entre sur la table par les règles de Renforts ne peut pas utiliser sa Charge de Chariot sur des figurines le tour où il arrive.



CHARIOTS ET MAGIE

Puisqu'un **Chariot** est une figurine unique, tout Pouvoir Magique (ou Règle Spéciale) qui cible le **Chariot** affecte toute la figurine. Un **Chariot** est complètement immunisé à tout Pouvoir Magique (ou Règle Spéciale) qui l'empêcherait de se Déplacer, ou tenterait de le Déplacer contre sa volonté. Si un **Chariot** est affecté par un Pouvoir Magique (ou Règle Spéciale) qui l'empêcherait d'être Activé, alors il ne peut pas être Activé ce tour-ci.

CHARIOTS ET TIR

Certaines figurines de **Chariots** peuvent porter des Attaques de Tir. Dans ce cas, elles peuvent Tirer sans considération de la distance parcourue par le **Chariot** pendant son Mouvement, et ne subissent pas de pénalité de -1 pour Tirer après un Mouvement.

Certains grands **Chariots** peuvent Tirer quand ils sont Engagés au Combat. Cela sera alors précisé sur leur profil.

TIRER SUR UN CHARIOT

Comme expliqué plus haut, un **Chariot** n'est qu'une seule figurine avec un profil combiné. De fait, il est donc impossible de cibler des parties distinctes du **Chariot** – il ne s'agit que d'une seule figurine.

CHARIOTS ET COMBAT

Si un **Chariot** termine une Charge de Chariot au contact socle à socle avec une figurine ennemie, alors il compte comme ayant Chargé et la combattra normalement pendant la Phase de Combat. Un **Chariot** qui a Chargé gagne un bonus de +1 Attaque dans la Phase de Combat qui s'ensuit. Si un **Chariot** gagne son Combat en ayant Chargé, alors toutes les figurines ennemies d'**Infanterie** et de **Cavalerie** qui ne possèdent pas également le mot-clé **Monstre** impliquées dans le Combat sont Jetées à Terre.

Lorsqu'un **Chariot** perd tous ses Points de Vie, la figurine entière est retirée comme Perte.

OBJET INAMOVIBLE

Un **Chariot** ne peut jamais être Jeté à Terre, être Projeté ou Refoulé, et n'est jamais Bloqué. De plus, un **Chariot** ne Recule jamais s'il perd un Combat – ses adversaires Reculent à la place. La seule exception est un Combat entre deux **Chariots**, ou entre un **Chariot** et une figurine ayant une Règle Spéciale similaire (comme Smaug). Dans ce cas, la plus petite des deux figurines Recule. Si les deux sont de la même taille, jetez un D6. Sur un résultat de 1-3, la figurine du joueur du Mal Recule, sur un 4+ la figurine du joueur du Bien Recule.



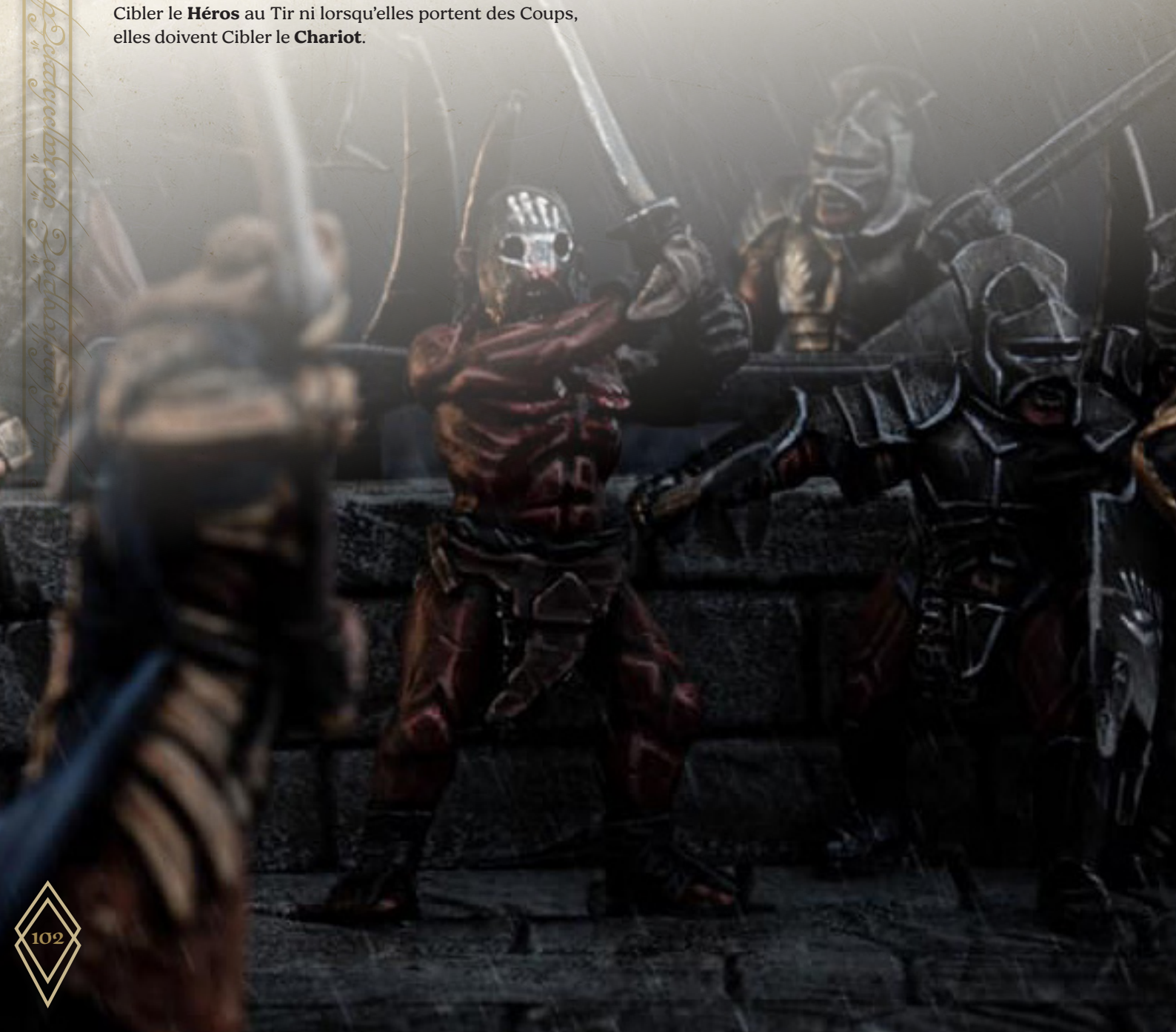
CHARIOTS ET HÉROS

Certains **Héros** peuvent être amenés à conduire un **Chariot**. Dans ce cas, cela ne compte toujours que pour une seule figurine. De plus, le **Héros** apporte ses valeurs de Combat, Force, Bravoure et Intelligence au **Chariot** si elles sont meilleures que les siennes, et ajoute ses Attaques à celles du **Chariot**. Le **Héros** peut utiliser ses Points de Puissance pour influencer tous les jets du **Chariot**, à l'exception des Touches d'Impact. Un **Héros** ne peut pas déclarer de Combat Héroïque tant qu'il conduit un **Chariot**, à moins que le contraire ne soit spécifié. Un **Héros** qui conduit un **Chariot** peut utiliser ses Points de Volonté pour Résister à tout Pouvoir Magique qui cible le **Chariot**, et pour affecter tout Test de Bravoure qu'il pourrait passer.

Le **Héros** conserve ses propres Points de Vie, et est blessé séparément du **Chariot**. Si le **Chariot** est tué, alors le **Héros** n'est pas retiré, il est immédiatement Démonté comme s'il avait obtenu le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie. Un **Héros** qui conduit un **Chariot** peut utiliser ses points de Destin pour essayer de prévenir une Blessure sur le **Chariot**. Les figurines ennemies ne peuvent pas spécifiquement Cibler le **Héros** au Tir ni lorsqu'elles portent des Coups, elles doivent Cibler le **Chariot**.

Toute victime que fait le **Chariot** au Combat (hors Touches d'Impact) est attribuée au **Héros**.

Un **Héros** qui dirige un **Chariot** peut choisir de Démontér comme le ferait une figurine de **Cavalerie** (voir section dédiée); cependant les effets diffèrent en fonction du **Chariot** et seront alors précisés sur le profil de celui-ci.



Armes et Équipements



« ANDÚRIL, LA FLAMME DE L'OUEST, FORGÉE AVEC LES FRAGMENTS
DE NARSIL. »

- ELROND, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI™

Armes & Équipements

Les armes employées à la guerre en Terre du Milieu diffèrent par leurs types, formes et tailles. Elles se présentent sous de nombreux aspects : des élégantes lames des Elfes aux robustes haches d'acier des Nains en passant par les coutelas grossiers et cruels des Orques. Certaines armes ont même forgé leur propre légende à travers les exploits glorieux que leurs porteurs ont réalisés avec elles.

Jusqu'à présent, aucune distinction n'a été opérée entre les Armes que portaient les figurines, leur Armure ou tout autre Équipement additionnel, comme une Bannière ou un Cor de guerre. Le Jeu de Bataille inclut une grande variété d'Armes et d'Équipements qui peuvent être utilisés au combat et ont un grand impact sur l'efficacité des figurines, et cette section a vocation à les passer en revue.

Le profil de chaque figurine spécifie toutes les pièces d'Équipement qu'elle possède, comme ses Armes, son Armure, son Matériel ou d'autres éléments qui lui sont spécifiques (et qui sont alors détaillés dans ledit profil). Certains profils ont également une section détaillant l'Équipement additionnel que la figurine peut acheter.

Le présent chapitre est divisé en deux parties : Armes et Équipement.

ARMES

Les Armes sont utilisées par les figurines pour tenter d'infliger des dégâts, on peut les classer en Armes de Mêlée et Armes de Tir.

ARMES DE MÊLÉE

Les Armes de Mêlée servent lors des Combats durant la Phase de Combat, lorsque les figurines tentent de se Blesser mutuellement. Une figurine peut être équipée de plusieurs types d'Armes de Mêlée. Dans ce cas, le joueur qui la contrôle doit choisir quelle Arme de Mêlée elle utilise avant le Jet de Duel. Sont détaillés ici les différents types d'Armes de Mêlée et leurs effets.

ARME DE BASE

Il s'agit du type standard d'Arme qu'une figurine peut porter et manier à une main, comme une Épée, une Hache, une Massue ou toute autre Arme. La nature exacte de l'Arme n'a pas d'importance, car toutes les Armes de base fonctionnent toutes de la même façon. Les Armes de base n'ont pas de règles particulières.

ARME À DEUX MAINS

Une Arme à deux mains, comme son nom l'indique, se manie à deux mains ; ainsi, quand elle utilise une Arme à deux mains dans un Combat, une figurine ne peut utiliser d'autre Équipement qui demanderait d'avoir une main disponible (comme un Bouclier). Si une figurine n'a comme Arme de Mêlée qu'une Arme à deux mains, elle doit s'en servir au Combat – elle ne peut pas choisir de ne pas le faire.

Quand une figurine utilise une Arme à deux mains au Combat, elle souffre d'une pénalité de -1 à son Jet de Duel. Cependant, si elle obtient un 6 naturel lors du Jet de Duel, cette pénalité ne s'applique pas. Lorsqu'une figurine utilise une Arme à deux mains et porte un Coup à son adversaire, elle applique un modificateur de +1 pour Blesser – un score de 3 devient un 4, un 4 devient un 5 et ainsi de suite. Si deux jets sont nécessaires pour Blesser (comme un 6/4+), ce modificateur s'applique aux deux.

ARMES BÂTARDES

Une figurine équipée d'une Arme bâtarde peut l'utiliser comme une Arme de base ou comme une Arme à deux mains. Lorsqu'une figurine avec une Arme bâtarde participe à un Combat, elle doit décider avant le Jet de Duel si elle l'utilise comme une Arme de base ou comme une Arme à deux mains.

FIGURINES DÉSARMÉES

Certaines figurines n'ont aucune Arme ; on dit qu'elles sont Désarmées. Une figurine n'est considérée comme Désarmée que si son profil l'indique explicitement, ou si elle a commencé la partie avec une Arme qui a été perdue ou détruite au cours de la partie. Une figurine Désarmée souffre d'une pénalité de -1 sur tous ses Jets de Duel et tous ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte des Coups.



Exemple 78 : Wulf affronte deux Guerriers du Rohan, et un Homme des Collines avec une Lance vient donc l'aider. Puisque l'Homme des Collines est au contact socle à socle avec Wulf, il peut Soutenir. Lors du Jet de Duel, le joueur qui les contrôle jette trois dés pour Wulf, comme d'habitude, et un dé supplémentaire pour l'Homme des Collines.



Exemple 79 : Ce Capitaine Uruk-hai tient le centre d'une ligne de front. Puisque le Capitaine Uruk-hai est Soutenu par deux Guerriers Uruk-hai avec des Piques, le joueur qui le contrôle lancera deux dés pour ses 2 Attaques et deux autres dés apportés par les deux Uruk-hai en Soutien.



LANCE (78)

Une figurine d'**Infanterie** équipée d'une Lance peut porter assistance à un allié lors d'un Combat, tant que celui-ci a un socle de taille égale ou inférieure au sien – on dit alors qu'elle Soutient.

Si une figurine avec une Lance n'est pas Engagée au Combat, alors elle peut Soutenir un allié au contact socle à socle. Lorsqu'elle le fait, elle ajoute un simple dé au Jet de Duel au Combat de la figurine qu'elle Soutient. Ce dé utilise la valeur de Combat de la figurine en Soutien, et, si son camp l'emporte, elle pourra porter un unique Coup avec sa propre Force. Lors d'un Combat Multiple, la figurine en Soutien n'est pas obligée de porter son Coup sur la même figurine que celle qu'elle Soutient.

Une figurine en Soutien ne compte pas comme étant impliquée dans le Combat. Ainsi, elle ne peut pas être Ciblée par des Coups, n'est pas Jetée à Terre par une figurine de **Cavalerie** en Charge, ne bénéficie pas d'un Combat Héroïque et ne compte jamais comme faisant partie du Combat au regard des Règles Spéciales ou pour déterminer combien de figurines de chaque camp participent.

Une figurine ne peut être Soutenue que par une seule figurine équipée d'une Lance à la fois, et une figurine équipée d'une Lance ne peut Soutenir qu'un seul Combat à chaque Phase de Combat. Une figurine équipée d'une Lance ne peut pas Soutenir un Combat après avoir été Engagée au Combat. La seule exception à cette règle survient si une figurine avec une Lance est impliquée dans un Combat Héroïque réussi et peut donc se Déplacer; dans ce cas, elle peut se Déplacer pour aller Soutenir un Combat si elle n'en a Soutenu aucun durant cette Phase de Combat.

Une Lance peut être utilisée comme Arme de base si son porteur est Engagé au Combat. Une figurine à Terre, dont l'Activation est annulée ou qui a Tiré ce Tour, ne peut pas Soutenir.

Un **Héros** en Soutien peut utiliser des Points de Puissance pour améliorer un Jet de Duel ou un Jet pour Blessier normalement. Cependant, un **Héros** ayant déclaré une Action Héroïque durant la Phase de Combat ne peut pas Soutenir durant toute cette Phase.

PIQUE (79)

Les Piques fonctionnent exactement comme des Lances et permettent à des figurines de Soutenir de la même façon (voir plus haut).

De plus, une figurine armée d'une Pique peut Soutenir une autre figurine alliée armée d'une Pique qui Soutient elle-même un allié Engagé au Combat – cela revient à donner deux Soutiens à la même figurine.

Une Pique se manie à deux mains, ce qui signifie qu'une figurine équipée d'une Pique subira un malus de -1 à son Jet de Duel si elle est également équipée d'un Bouclier ou d'une Arme de Tir.

Comme les figurines avec des Piques peuvent en pratique Soutenir sur trois rangs (un rang Engagé au Combat et les deux autres en Soutien), il peut être très facile de Bloquer vos propres troupes puisque seule une figurine pourra Faire de la Place. Tel est le risque de Soutenir dans cette configuration.

De plus, si une figurine de **Cavalerie** charge une unité armée d'une Pique, alors cette dernière a un bonus de +1 pour Blessier contre la **Monture** lors du Combat qui s'ensuit.



LANCE DE CAVALERIE

Une figurine de **Cavalier** équipée d'une Lance de cavalerie ajoute +1 à ses Jets pour Blesser lorsqu'elle porte ses Coups dans un Combat où elle a Chargé. Ce bonus est perdu si la figurine de **Cavalier** Charge à l'intérieur d'un Terrain Difficile.

Si elle Démonte ou perd sa **Monture**, elle perd sa Lance de cavalerie.



LANCE DE GUERRE

Une Lance de guerre suit les règles des Lances lorsqu'elle est maniée par une figurine d'**Infanterie**, et les règles des Lances de Cavalerie lorsqu'elle est maniée par une figurine de **Cavalier**. En conséquence, une figurine de **Cavalier** n'a pas à abandonner une Lance de guerre lorsqu'elle Démonte ou perd sa **Monture**.



BÂTON DE POUVOIR

Un Bâton de Pouvoir est une Arme bâtarde. De plus, le propriétaire d'un Bâton de Pouvoir gagne un Point de Volonté gratuit au début de chaque Tour. Ce Point de Volonté est perdu s'il n'est pas dépensé durant le Tour.



FOUET

Un Fouet compte comme une Arme de Jet avec une Force de 1 et une Portée de 2". Il peut également être utilisé comme Arme de base au Combat.



ARME ELFIQUE

Certaines Armes sont dites elfiques; par exemple, une figurine peut être équipée d'une Arme de base elfique ou d'une Arme à deux mains elfique.

Si une figurine utilise une Arme elfique au Combat, alors elle aura plus de chance de remporter le Jet de Duel en cas d'égalité. En cas de main neutre, une figurine du Bien avec une Arme elfique la remporte sur un 3-6, tandis qu'une figurine du Mal avec une Arme elfique l'emporte sur un résultat de 1-4. Si les deux camps utilisent une Arme elfique, aucun n'en retire d'avantage.

Certaines Armes de Tir peuvent être qualifiées d'Armes elfiques; cependant le bonus ci-dessus ne s'applique qu'aux Armes de Mêlée, puisqu'il est impossible de choisir de se battre avec une Arme de Tir dans un Combat.

Toute Arme avec le mot «Elfe» dans son nom est considérée comme une Arme elfique.



ARME DE MAÎTRE

Certaines Armes sont des Armes de maître. Une figurine qui utilise une Arme de maître ne subit pas la pénalité de -1 au Jet de Duel quand elle la manie comme une Arme à deux mains.

ATTAQUES ENFLAMMÉES

Certaines Armes, Règles Spéciales, ou Pouvoirs Magiques sont qualifiés d'Attaques Enflammées. Cela n'a pas d'effet propre, mais certaines figurines sont immunisées aux Attaques Enflammées. Une Arme, une Règle Spéciale, un Pouvoir Magique, etc., n'est une Attaque Enflammée que si c'est explicitement mentionné.

ARMES DE TIR

Les Armes de Tir sont utilisées durant la Phase de Tir pour Tirer, et se présentent sous des formes très variées. Si une figurine dispose d'une Arme de Tir, elle sera listée dans son profil ; certaines figurines peuvent également en acheter une en option. Parfois, une figurine est équipée de plusieurs Armes de Tir. Dans ce cas, le joueur qui la contrôle doit décider quelle Arme de Tir est utilisée pour faire le Tir avant le Jet pour Toucher – elle ne peut pas utiliser les deux.

Toutes les Armes de Tir ont une Portée et une Force qui sont utilisées respectivement pour mesurer la Portée de l'Attaque de Tir et pour faire les Jets pour Blesser associés aux Touches de l'Arme de Tir.

ARC

Le terme « Arc » englobe une large gamme d'Armes de Tir, incluant les Arcs, les Arcs longs, les Arcs elfiques, les Arcs nains et ainsi de suite – toutes les Armes ayant le terme Arc dans leur nom. Tous les Arcs fonctionnent de la même manière : une figurine peut effectuer un Tir avec l'Arc durant la Phase de Tir, si elle ne s'est pas Déplacée de plus de la moitié de son Mouvement lors de ce Tour. La seule différence entre les différents Arcs est la Force et la Portée de chacun, comme indiqué sur la Table des Armes de Tir plus bas.

ARBALÈTE

Une figurine ne peut pas faire de Tir avec une Arbalète dans un tour où elle s'est Déplacée.

SARBACANE

Une figurine avec une Sarbacane peut effectuer une Attaque de Tir durant la Phase de Tir, si elle ne s'est pas Déplacée de plus de la moitié de son Mouvement dans la Phase de Mouvement précédente. De plus, une Sarbacane bénéficie de la Règle Spéciale *Attaques Empoisonnées*.

Les Sarbacanes ne comptent pas dans la Limite d'Arcs d'une Armée.

FRONDE

Une figurine avec une Fronde peut Tirer deux fois avec lors de la Phase de Tir, si elle ne s'est pas Déplacée ce Tour-ci. Si elle s'est Déplacée de moins de la moitié de son Mouvement, elle peut Tirer une fois. Si elle s'est Déplacée de plus de la moitié de son Mouvement, alors elle ne peut pas Tirer ce tour-ci.



ARMES DE JET

Une figurine munie d'une Arme de Jet peut Tirer avec durant la Phase de Tir, même si elle s'est Déplacée de tout son Mouvement.

Sinon, une fois par Tour, une figurine peut Tirer avec son Arme de Jet durant la Phase de Mouvement lorsqu'elle Charge une figurine ennemie. Si une figurine souhaite utiliser son Arme de Jet de cette façon, alors, quand elle Charge, elle s'arrête à 1" de la figurine qu'elle Charge et effectue une Attaque de Tir sur celle-ci. Dans le cas où la figurine avec l'Arme de Jet commence son Mouvement dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie qu'elle souhaite Charger, elle n'a pas besoin de se Déplacer avant d'utiliser son Arme de Jet. Ce Tir suit toutes les règles habituelles, mais une Arme de Jet utilisée de cette façon ne subit pas le malus de -1 pour Toucher normalement appliqué quand le tireur s'est Déplacé.

Si la cible n'est pas tuée, alors la figurine poursuit sa Charge normalement et doit Charger la Cible de son Tir. Si la Cible est tuée, alors la figurine poursuit son Mouvement normalement et peut même Charger une nouvelle Cible si elle le souhaite.

Les Armes de Jet ne comptent pas dans la Limite d'Arcs d'une Armée. Cependant, une Armée ne peut avoir qu'un tiers de ses figurines équipées d'Armes de Jet, à moins que le contraire ne soit spécifié.

Les Javelots sont soumis aux règles des Armes de Jet, mais ont un profil légèrement différent, comme indiqué sur le Tableau des Armes de Tir.

TABLEAU DES ARMES DE TIR

Nom	Portée	Force
Fouet	2"	1
Arme de Jet	6"	3
Javelot	8"	3
Fronde	12"	1
Sarbacane	12"	2
Arc court Arc orque	18"	2
Arc nain Arc uruk	18"	3
Arc	24"	2
Arc d'Esgaroth Arc elfique Arc long Arc long nain	24"	3
Arbalète Grand Arc	24"	4

ÉQUIPEMENT

L'Équipement désigne tous les objets qu'une figurine peut utiliser dans la bataille et qui ne sont pas des Armes. L'Équipement peut être divisé en deux catégories : l'Armure et le Matériel. Une rubrique détaille également la plus puissante pièce d'Équipement de toutes : l'Anneau Unique.

MATÉRIEL

Le Matériel regroupe les objets que l'on voit fréquemment sur le champ de bataille et qui sont utilisés pour gagner un avantage au cours de la bataille. On y retrouve les Bannières, qui portent haut les couleurs de leur seigneur pour inspirer leurs camarades, mais aussi les Cors et Tambours utilisés pour rythmer la marche de l'Armée ou renforcer sa résolution dans l'adversité – le Matériel prend bien des formes.

BANNIÈRE (80)

Une Bannière a une zone d'effet de 3" qui s'étend depuis le socle de la figurine portant la Bannière (bien que certaines Bannières spéciales puissent avoir une Portée plus grande). Si une figurine alliée est à portée d'une ou plusieurs Bannières alliées, a une Ligne de Vue dessus et est Engagée dans ou en Soutien d'un Combat, alors ce Combat est affecté par la Bannière. Si un Combat est affecté par une Bannière, alors une unique figurine alliée dans ce Combat (en incluant les figurines en Soutien) peut relancer un unique dé pour le Jet de Duel. Si un Combat est affecté par plusieurs Bannières, il ne sera toujours possible de relancer qu'un unique dé au Jet de Duel, et non un pour chaque Bannière. Une figurine ne peut pas avoir recours à une Bannière pour relancer un dé dans un Jet de Duel si elle est en train de gagner, pour essayer de perdre le Combat.

Une Bannière doit être déployée afin d'inspirer les combattants. Si le porteur de la Bannière est à Terre, les figurines alliées ne peuvent bénéficier ni de son effet ni d'éventuelles Règles Spéciales associées à la Bannière.

Si un **Héros** dispose d'une Règle Spéciale qui fait que les figurines alliées à une certaine Portée le traitent comme une Bannière, ce **Héros** doit être debout pour que l'effet Bannière s'applique.

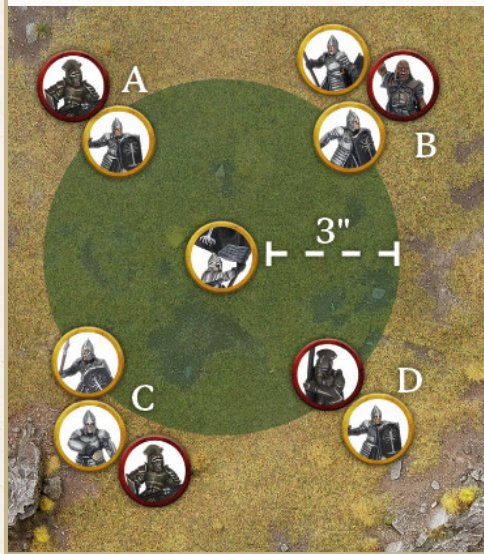
Il est possible qu'un joueur se retrouve à gagner un Jet de Duel grâce à sa relance de Bannière, auquel cas l'adversaire voudra utiliser la sienne à son tour. C'est tout à fait possible, mais chaque camp ne peut relancer qu'un unique dé grâce à une Bannière ou à une Règle Spéciale comptant comme une Bannière.

Si une Bannière précise qu'elle n'affecte que les figurines avec certains mots-clefs, alors ces figurines doivent être à Portée de la Bannière pour que le Combat soit affecté, et seules ces figurines peuvent relancer un dé grâce à la Bannière.

Une figurine qui porte une Bannière subit une pénalité de -1 à ses Jets de Duel.

Si un **Guerrier** (et non un **Héros**) portant une Bannière est retiré comme Perte pour quelque raison que ce soit (qu'il ait été tué ou ait fui la bataille après un Test de Démoralisation), alors il peut transmettre sa Bannière à un autre **Guerrier** allié au contact socle à socle. Cependant, la Bannière ne peut être passée à une figurine qui est à Terre, Engagée au Combat, ou à une figurine qui n'a pas accès à la Bannière dans son profil. Échangez les figurines si elles sont du même type de **Guerrier**, ou trouvez un remplacement adéquat dans votre collection. Quand une figurine récupère une Bannière de la sorte, elle compte comme ayant l'Équipement décrit dans son profil quand elle possède l'option Bannière, et se séparera de tout Équipement supplémentaire. Par exemple, si un Guerrier de Minas Tirith avec une Lance et un Bouclier veut ramasser une Bannière, il doit lâcher sa Lance et son Bouclier, car un Guerrier de Minas Tirith avec Bannière ne possède pas ces Armes & Équipements.

Exemple 80 : Ici, un Guerrier de Minas Tirith porte une Bannière et se trouve à moins de 3" de quatre Combats différents : A, B, C et D. Le Guerrier de Minas Tirith dans le Combat A se trouve à moins de 3" de la Bannière et peut donc profiter de son effet. Le Combat B en bénéficie également comme l'une des figurines alliées est à moins de 3" de la Bannière, ce qui permet à n'importe laquelle des figurines alliées du Combat de relancer un dé, même si certaines d'entre elles ne sont pas à Portée de la Bannière. Le Combat C en bénéficie de la même façon, car une figurine en Soutien se trouve à moins de 3" de la Bannière. Cependant le Combat D n'en profite pas, car les seules figurines à Portée sont des figurines ennemies.



CAPE ELFIQUE

Une figurine qui porte une Cape elfique gagne la Règle Spéciale *Discrétion*. De plus, les figurines qui Tirent sur une figurine d'**Infanterie** portant une Cape elfique ont un malus de -1 sur leur Jet pour Toucher.

TAMBOUR DE GUERRE (X)

Une figurine avec un Tambour de guerre peut l'utiliser lors de la déclaration des Actions Héroïques de chaque Phase de Mouvement pour déclarer une Marche Héroïque gratuite, sans dépenser de Point de Puissance, et ce, même si cette figurine n'est pas un **Héros**. Cette Marche Héroïque gratuite fonctionne avec les exceptions suivantes :

- Une figurine avec un Tambour de Guerre qui déclare une Marche Héroïque doit toujours crier « Marche forcée! ».
- La Portée de cette « Marche forcée! » est de 12" plutôt que de 6". De plus, les figurines alliées doivent terminer leur Activation à moins de 12" du Tambour de guerre plutôt qu'à moins de 6".
- Une Marche Héroïque déclarée avec un Tambour de guerre n'affectera que les figurines alliées avec les mots-clefs listés entre parenthèses après le Tambour. Par exemple, si une figurine possède un Tambour de guerre (**Mordor**), alors celui-ci n'affectera que les figurines possédant le mot-clef **Mordor**.

Puisque le Tambour de guerre permet de déclarer une Marche Héroïque gratuite, une figurine ne peut pas être affectée à la fois par le Tambour de guerre et par une Marche Héroïque normale dans le même Tour.

COR DE GUERRE

Les figurines à moins de 24" d'une figurine alliée possédant un Cor de guerre gagnent un bonus de +1 à tous leurs Tests de Bravoure. De plus, le porteur du Cor de guerre gagne la Règle Spéciale *Imposant* (2) et peut utiliser le Cor une fois par partie pour étendre la Portée du « Tenez Bon! » d'un **Héros** allié de 3", à condition que la figurine avec le Cor de guerre soit à Portée du « Tenez Bon! » du **Héros** en question avant l'application de ce bonus. Si un **Héros** possède lui-même un Cor de guerre, il peut l'utiliser pour étendre la Portée de son propre « Tenez Bon! » de 3".

Le Cor de guerre est une capacité Active (voir section Règles Spéciales).



ARMURE

L'Armure protège son porteur du danger en déviant les coups ou en arrêtant des attaques qui l'auraient autrement Blessé. L'Armure augmente la caractéristique de Défense de la figurine qui la porte. Si le profil d'une figurine indique qu'elle porte un certain type d'Armure, alors l'amélioration de la caractéristique de Défense est déjà incluse dans son profil. Dans le cas où une figurine peut améliorer son Armure pour un autre type d'Armure, alors la première Armure sera remplacée – les bonus ne s'additionnent pas.

Cette section traite également des Boucliers, bien qu'ils ne soient pas considérés comme des Armures; par conséquent, les règles qui affectent les Armures ne s'appliquent pas aux Boucliers.

ARMURE

Une figurine qui porte une Armure ajoute 1 à sa caractéristique de Défense.

ARMURE LÉGÈRE

Une figurine qui porte une Armure légère ajoute 1 à sa caractéristique de Défense contre les Attaques de Tir. Si une figurine porte une Armure légère, alors ce bonus n'est pas inclus dans son profil.

ARMURE LOURDE

Une figurine qui porte une Armure lourde ajoute 2 à sa caractéristique de Défense.

ARMURE LOURDE NAIN

Une figurine qui porte une Armure lourde naine ajoute 3 à sa caractéristique de Défense.

ARMURE DE MITHRIL

Une figurine qui porte une Armure de Mithril ajoute 3 à sa caractéristique de Défense. De plus, les **Monstres** ne peuvent pas utiliser l'Attaque Brutale Déchiqueter sur une figurine qui porte une Armure de Mithril.

BOUCLIERS

Une figurine qui porte un Bouclier ajoute 1 à sa caractéristique de Défense. Si le profil d'une figurine indique qu'elle porte un Bouclier, alors l'amélioration de la caractéristique de Défense est déjà incluse dans son profil.

Un Bouclier est Encombrant : une figurine avec un Bouclier qui souhaiterait utiliser son Arme bâtarde à deux mains durant un Combat renonce alors au bonus de Défense de son Bouclier pour ce Combat. De plus, une figurine ne bénéficie pas du bonus de Défense de son Bouclier si elle est équipée en plus d'un Arc, d'une Arbalète, d'une Arme à deux mains ou d'une Pique.

Une figurine avec un Bouclier peut utiliser la Règle Spéciale *Se Protéger derrière son Bouclier*.

SE PROTÉGER DERRIÈRE SON BOUCLIER

Une figurine avec un Bouclier peut déclarer qu'elle *Se Protège* derrière au début du Combat, avant le Jet de Duel. Si elle choisit de le faire, alors elle double ses Attaques pour le Combat; cependant, elle ne peut pas porter de Coups si elle remporte le Jet de Duel, ayant consacré tous ses efforts à sa propre survie. Elle ne gagne en outre aucun avantage des Règles Spéciales de ses Armes (comme une Arme elfique) puisqu'elle ne les utilise pas.

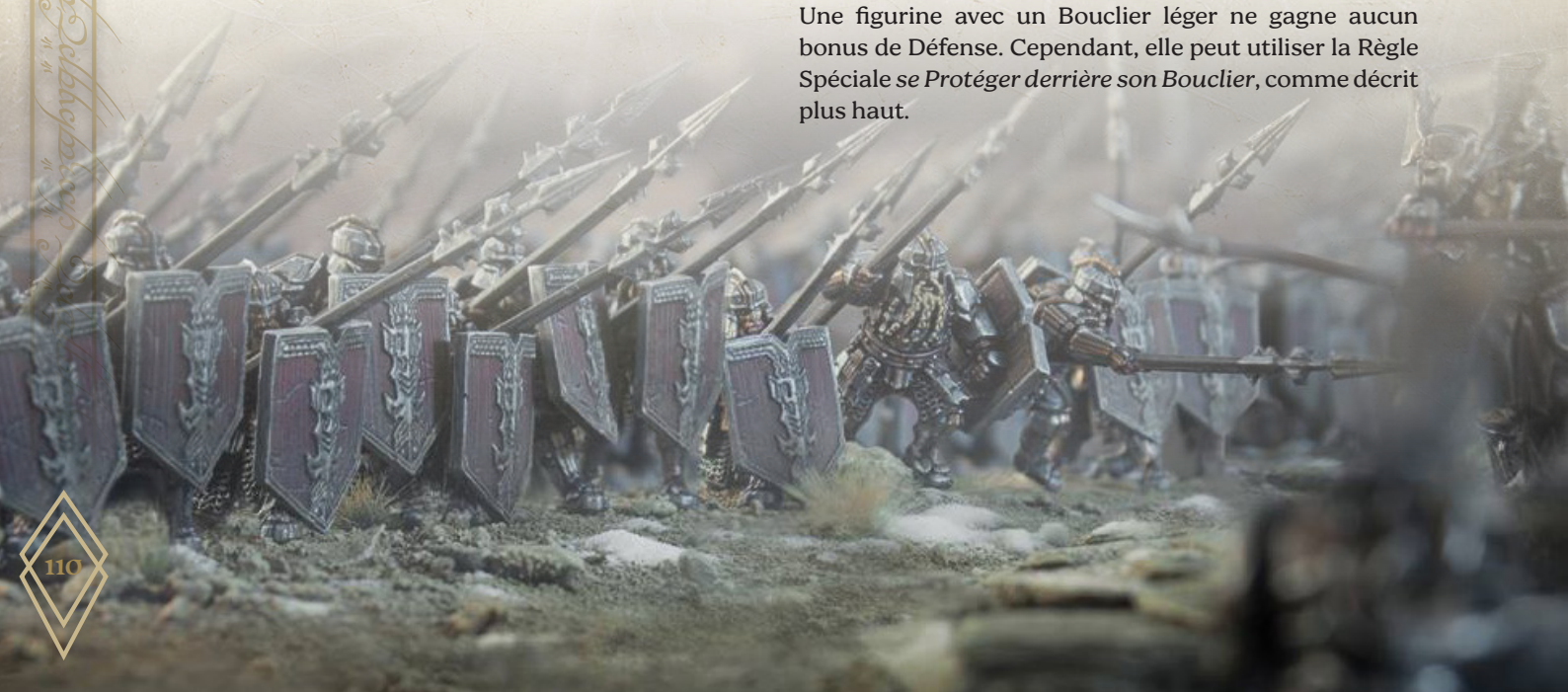
Dans un Combat Multiple, si une figurine décide de *Se Protéger derrière son Bouclier*, alors toutes les figurines alliées doivent faire de même. Si certaines en sont incapables, alors aucune figurine ne peut *Se Protéger*. Les figurines qui *Se Protègent derrière leur Bouclier* ne peuvent pas être Soutenues.

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas *Se Protéger derrière leur Bouclier*. De plus, le fait de *Se Protéger* est une capacité Active (voir section Règles Spéciales).

Une figurine à Terre peut déclarer qu'elle *Se Protège derrière son Bouclier* – c'est même un très bon moyen de les aider à se Relever puisqu'une figurine à Terre ne peut de toute façon pas porter de Coups!

BOUCLIER LÉGER

Une figurine avec un Bouclier léger ne gagne aucun bonus de Défense. Cependant, elle peut utiliser la Règle Spéciale *se Protéger derrière son Bouclier*, comme décrit plus haut.



L'ANNEAU UNIQUE

Forgé dans les flammes de la Montagne du Destin par le Seigneur des Ténèbres en personne, l'Anneau Unique contient un grand pouvoir qui peut être dévastateur, mais corrompt ceux qui le portent trop longtemps.

Une figurine qui porte l'Anneau Unique est un Porteur de l'Anneau.

ENFILER L'ANNEAU

Un Porteur de l'Anneau peut choisir de l'enfiler à n'importe quel moment de son Activation. Dès qu'il le fait, il bénéficie de la Règle Spéciale *Invisible* (voir section Règles Spéciales). Un Porteur de l'Anneau qui ne peut pas être Activé (par exemple parce qu'il est Engagé au Combat) ne peut pas enfiler l'Anneau.

Si une figurine enfle l'Anneau alors qu'elle est montée, sa **Monture** panique et fuit immédiatement le champ de bataille (elle est donc retirée) : la figurine doit immédiatement faire un Test de Chute de Cavalerie.

LA VOLONTÉ DE SAURON

Si un Porteur de l'Anneau commence son Activation en ayant l'Anneau au doigt, alors le joueur qui le contrôle doit passer un test pour voir si la figurine surmonte l'appel de l'Anneau. Pour ce faire, le joueur jette un D6 au début de l'Activation du Porteur, avant de faire quoi que ce soit d'autre. Un **Héros** peut utiliser de la Puissance pour améliorer ce jet. Sur un 3+, le Porteur de l'Anneau garde le contrôle et est Activé normalement. Cependant, sur un résultat de 1-2, le joueur adverse peut Déplacer le Porteur de l'Anneau durant son Activation et peut même le faire Charger – dans ce cas, la figurine réussit tous les Tests de Bravoure pour la Règle Spéciale *Terreur*. Le joueur adverse ne peut pas forcer le Porteur de l'Anneau à le retirer lors de son Déplacement.

Il ne peut pas non plus lui faire ramasser ou lâcher des Objets, ni faire quoi que ce soit qui pourrait mettre le Porteur en danger (comme Sauter d'une falaise ou par-dessus un gouffre), ni lui faire quitter la table de jeu sur les Scénarios qui l'autorisent.

Il est important de noter que, même lorsque le joueur adverse Déplace le Porteur de l'Anneau ainsi, ce dernier reste une figurine de son Armée d'origine. Ainsi, toutes les actions, comme Tirer, participer à un Combat ou n'importe quoi d'autre, restent sous le contrôle de son joueur d'origine.

RETIRER L'ANNEAU

L'emprise de l'Anneau est telle que toute figurine qui souhaite le retirer doit passer un Test de Bravoure. Cela peut être fait à n'importe quel moment de l'Activation de la figurine, après le jet pour la Volonté de Sauron (si elle s'applique). Si la figurine échoue à ce Test de Bravoure, elle ne peut retirer l'Anneau ce Tour-ci et doit attendre le Tour suivant pour réessayer.

MON PRÉCIEUX !

Lors d'une Partie Compétitive, si le Porteur de l'Anneau est la dernière figurine restante de son camp et est *Invisible* (i.e., elle a l'Anneau au doigt), alors il succombe à l'appel de l'Anneau et est retiré comme Perte. Si l'autre camp a pour objectif de tuer le Porteur de l'Anneau et qu'il est retiré de cette façon, cet objectif est accompli.

Il peut y avoir des situations étranges en Partie Compétitive où plusieurs figurines sur le champ de bataille peuvent porter l'Anneau Unique. Comme celui-ci est par définition Unique, il existe une hiérarchie pour déterminer quel Porteur est en possession de l'Anneau s'il y en a plusieurs. La figurine la plus proche du sommet du tableau ci-dessous obtient l'Anneau – l'autre ne sera pas un Porteur de l'Anneau pour cette bataille.

1	Sauron, le Seigneur des Ténèbres
2	Isildur
3	Bilbon Sacquet ou Bilbon Sacquet, Maître Cambrioleur
4	Frodon Sacquet
5	Bilbon Sacquet, Hobbit Âgé
6	Gollum

Dans les rares situations où les joueurs ont chacun un Porteur de l'Anneau et que le tableau ne permet pas de les départager, alors les deux peuvent posséder l'Anneau Unique – bien sûr, l'un des deux est clairement un faux et seul le vainqueur pourra se targuer de posséder le vrai !





magie



« Ils parlent d'un nécromancien qui vivrait à Dol Guldur...
Un sorcier, qui ramènerait les morts à la vie. »

- GANDALF le GRIS, Le HOBBIT : UN VOYAGE INATTENDU™

Certains êtres de la Terre du Milieu sont capables de maîtriser la magie, d'utiliser toutes sortes de pouvoirs occultes afin d'influer subtilement sur ceux qui les entourent et d'avoir un impact sur le déroulement d'une bataille. Qu'il s'agisse de techniques fourbes destinées à manipuler un adversaire, de nobles pouvoirs utilisés afin de protéger ses alliés, ou d'une sombre sorcellerie employée avec malice afin d'affaiblir et de paralyser une cible, et peut-être même de la tuer, la magie revêt d'innombrables formes. Ceux qui sont capables de conjurer une telle magie peuvent être de précieux alliés, ou de terribles ennemis à affronter...

Un certain nombre de figurines du Jeu de Bataille sont capables d'utiliser des Pouvoirs Magiques, ce qui leur permet d'influer d'une manière différente sur le champ de bataille. Bien que la magie ne soit pas une force imposante, provoquant la destruction d'une armée sous un cataclysme ardent (la magie est généralement subtile en Terre du Milieu), l'utilisation d'un pouvoir au bon moment peut s'avérer crucial pour de changer l'issue d'une bataille. Il serait imprudent de sous-estimer la puissance d'un Magicien ou d'un serviteur du Seigneur des Ténèbres, et ceux qui le font se retrouvent souvent désorientés par des illusions ou à la merci d'un déferlement magique.

UTILISER UN POUVOIR MAGIQUE

Les figurines qui peuvent utiliser des Pouvoirs Magiques ont dans leur profil une section dédiée qui liste les Pouvoirs Magiques qu'ils sont capables de Lancer. Pour Lancer un Pouvoir Magique, une figurine doit dépenser des Points de Volonté et, en règle générale, disposer de Points de Volonté disponibles. Une figurine ne disposant plus d'aucun Point de Volonté ne peut pas Lancer de Pouvoir Magique. Une figurine à Terre ne peut pas Lancer de Pouvoir Magique.

QUAND UTILISER UN POUVOIR MAGIQUE ?

Une figurine avec des Pouvoirs Magiques (et qui a encore des Points de Volonté) peut essayer de Lancer un seul (et unique) Pouvoir Magique pendant son Activation. Elle peut utiliser son Pouvoir Magique à n'importe quel moment de son Activation, après toute capacité qui doit survenir au début de son Activation. Cela signifie qu'une figurine peut Lancer un Pouvoir Magique avant son Mouvement, après son Mouvement, ou même au cours de son Mouvement si elle le souhaite. Une figurine en Vol doit se poser pour Lancer un Pouvoir Magique, et ne peut donc pas Lancer de Pouvoir Magique lorsqu'elle se trouve au-dessus d'autres figurines.

Une figurine peut utiliser un Pouvoir Magique au cours d'un tour où elle Charge, ou même si elle décide de ne pas se Déplacer. Si une figurine entre dans la Zone de Contrôle d'une figurine ennemie et Lance ensuite un Pouvoir Magique qui a pour conséquence qu'elle ne se trouve plus dans la Zone de Contrôle de cette figurine, elle n'est alors pas obligée de la Charger à moins qu'elle n'entre de nouveau dans la Zone de Contrôle de cette figurine durant le reste de son Mouvement. Une figurine qui ne peut pas être Activée pour quelque raison que ce soit ne peut pas Lancer de Pouvoir Magique durant ce tour.

QUI PEUT ÊTRE CIBLÉ ?

Il existe trois types de Pouvoirs Magiques : ceux qui Ciblent une figurine spécifique, ceux qui Ciblent toutes les figurines situées à une certaine Portée, et ceux qui ne Ciblent aucune figurine en particulier. Les figurines ou les choses qu'un Pouvoir Magique peut Cibler sont décrits dans la description du Pouvoir Magique.

Une figurine peut être ciblée par un Pouvoir Magique même si elle est Engagée en Combat, à moins que les règles du Pouvoir Magique n'indiquent le contraire.

Lorsqu'un Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, il Cible alors l'ensemble de la figurine (et les deux parties seront affectées), à moins qu'il ne soit spécifiquement indiqué que le Lanceur doit choisir si la Cible est le cavalier ou la **Monture**. Dans ce cas-là, le Lanceur doit décider s'il Cible le cavalier ou la **Monture** avant de faire le Jet pour Lancer.

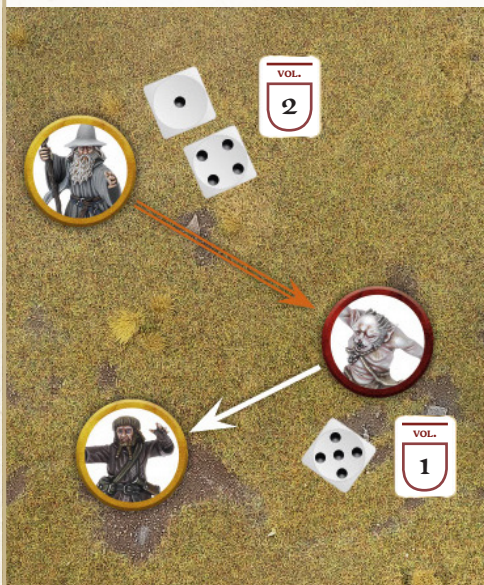
Les figurines du Bien ne peuvent pas Lancer un Pouvoir Magique si elles risquent de Blesser une figurine alliée en le lançant.

VÉRIFIER LA PORTÉE ET LA LIGNE DE VUE

Une figurine doit avoir une Ligne de Vue sur sa Cible afin de Lancer un Pouvoir Magique sur elle. La Portée d'un Pouvoir Magique est indiquée soit dans le profil de la figurine, soit dans la description du Pouvoir Magique lui-même. Si la Portée indiquée est « Lanceur », le Pouvoir Magique doit alors Cibler le Lanceur lui-même.



Exemple 81 : Gandalf essaye d'aider la Compagnie de Thorin à échapper aux Gobelins qui les poursuivent, et tente de Lancer une Immobilisation sur Grinnah pour l'empêcher de Charger Ori. Gandalf doit obtenir un résultat de 4+ sur son Test pour Lancer, il lance donc deux dés et obtient un 1 et un 4, ce qui est suffisant. Ne voulant pas qu'on l'empêche d'être Activé, Grinnah décide de dépenser 1 Point de Volonté afin de faire un Test pour Résister. Il obtient un 5, ce qui est suffisant pour Résister à l'Immobilisation de Gandalf. Grinnah a Résisté au Pouvoir Magique et celui-ci n'a donc aucun effet.



FAIRE UN JET POUR LANCER (81)

Pour Lancer un Pouvoir Magique, la figurine doit faire un Test pour Lancer. Chaque Pouvoir Magique a une valeur de Lancement, qui est donnée sous la forme d'un résultat de dé et peut être trouvée dans le profil de la figurine. Certaines figurines sont capables de Lancer certains Pouvoirs Magiques plus facilement que d'autres. Après tout, la maîtrise de la magie est plus facile pour certains que pour d'autres !

Pour faire un Test pour Lancer, le joueur contrôlant la figurine doit indiquer le Pouvoir Magique qu'elle utilise, sa Cible, et doit déclarer le nombre de Points de Volonté qu'elle dépense afin d'essayer de Lancer ce Pouvoir Magique. Pour chaque Point de Volonté dépensé, le Lanceur jette un D6. La figurine doit décider du nombre de Points de Volonté qu'elle dépense avant de faire le Test pour Lancer : elle ne peut pas en lancer une partie, regarder le résultat, et en lancer d'autres. Si le résultat d'au moins un des dés lancés est égal ou supérieur à la valeur de Lancement du Pouvoir Magique, il est alors Lancé avec succès : résolvez les effets décrits dans la description du Pouvoir Magique.

Si aucun des dés n'est égal ou supérieur à la valeur de Lancement, le Pouvoir Magique n'a pas été Lancé et n'a aucun effet. Les **Héros** peuvent dépenser des Points de Puissance afin d'améliorer le résultat de leur Test pour Lancer, mais ils doivent le faire avant que leur Cible ne tente d'y Résister, le cas échéant.

RÉSISTER À UN POUVOIR MAGIQUE (81)

Si une figurine est Ciblée par un Pouvoir Magique, elle a une chance de Résister à ses effets. Après que le Jet pour Lancer a été fait, mais avant d'appliquer les effets du Pouvoir Magique, une figurine peut décider si elle souhaite dépenser un ou plusieurs Points de Volonté afin de faire un Test pour Résister.

Pour chaque Point de Volonté dépensé, la figurine effectuant le Test pour Résister lance un D6. Si au moins un des dés lancés est égal ou supérieur au plus haut résultat du Test pour Lancer, le Pouvoir Magique a été Résisté et n'a aucun effet. La figurine doit décider du nombre de Points de Volonté qu'elle dépense avant de faire son Test pour Résister : elle ne peut pas en lancer une partie, regarder le résultat, et en lancer d'autres. Les **Héros** peuvent utiliser de la Puissance pour améliorer le résultat de leur Test pour Résister.

Si, au cours du Test pour Résister, l'un des dés lancé par un **Héros** obtient un 6 naturel, ce **Héros** regagne immédiatement le Point de Volonté dépensé afin de lancer ce dé. Veuillez noter qu'obtenir un 6 naturel sur un dé provenant d'un Point de Volonté « gratuit » (obtenu par une Résistance Héroïque ou la Règle Spéciale *Résistant à la Magie*) ne permet pas de bénéficier de cet effet, le Point étant déjà gratuit !

Si un Pouvoir Magique Cible une partie spécifique d'une figurine de **Cavalerie**, l'une ou l'autre des parties de la figurine peut alors tenter de Résister à ses effets, qu'elle soit la partie de la figurine ciblée ou non.

Certaines figurines peuvent être affectées de manière indirecte par un Pouvoir Magique : une figurine peut par exemple être repoussée par un Pouvoir Magique et impacter une autre figurine. Dans les cas où une figurine est affectée de manière indirecte par un Pouvoir Magique, mais n'est pas une Cible du Pouvoir Magique, elle ne peut pas essayer d'y Résister. Faites attention au positionnement de vos figurines !

RÉSISTER AUX POUVOIRS MAGIQUES SANS CIBLE

Certains Pouvoirs Magiques n'ont pas de Cible spécifique, comme ceux qui Ciblent le Lanceur ou uniquement des figurines alliées du Lanceur. Dans ces cas, aucun Test pour Résister ne peut être fait.

RÉSISTER AUX POUVOIRS MAGIQUES AVEC DES CIBLES MULTIPLES

Certains Pouvoirs Magiques Ciblent plusieurs figurines ennemies, comme ceux qui Ciblent toutes les figurines à une certaine Portée. Dans ces cas, une seule figurine Ciblée peut faire un Test pour Résister. La figurine qui fait le Test pour Résister est choisie par le joueur qui la contrôle, et il peut choisir n'importe laquelle des figurines Ciblées afin de faire un Test pour Résister de la manière habituelle.

Si le Test pour Résister est réussi, il a Résisté au Pouvoir Magique, de la manière habituelle et aucune figurine n'en subit les effets. Si le Test pour Résister a échoué, le Pouvoir Magique est lancé avec succès et toutes les figurines Ciblées sont affectées.

DURÉE DES POUVOIRS MAGIQUES

Chaque Pouvoir Magique a une durée qui précise le temps pendant lequel il fait effet. Les effets d'un Pouvoir Magique prennent immédiatement fin si le Lanceur est tué ou quitte le champ de bataille pour quelque raison que ce soit. Les trois types de durées de Pouvoirs Magiques sont décrits ci-dessous :

INSTANTANÉ

Ces Pouvoirs Magiques ont lieu immédiatement ; après avoir été résolus, ils se dissipent. Ces Pouvoirs Magiques sont généralement ceux qui causent des dégâts.

TEMPORAIRE

Ces Pouvoirs Magiques durent jusqu'à la Phase Finale du Tour durant lequel ils ont été Lancés, et se dissipent à ce moment-là.

ÉPUISEMENT

Ces Pouvoirs Magiques restent en jeu jusqu'à ce que le Lanceur atteigne 0 Point de Volonté, et se dissipent immédiatement à ce moment-là.



LISTE DES POUVOIRS MAGIQUES

AFFAIBLISSEMENT

DURÉE : INSTANTANÉ

Manipulant une forme de magie noire brute, le lanceur affaiblit et fait dépérir sa victime. Les os se fragilisent, les muscles s'atrophient et ceux qui sont affectés ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible réduit immédiatement sa valeur de Force de 1 jusqu'à la fin de la partie. Une même figurine peut être affectée par ce Pouvoir Magique plusieurs fois au cours d'une même partie, réduisant ainsi sa valeur de Force à chaque fois. Si une figurine voit sa valeur de Force réduite à 0, elle est alors immédiatement tuée et retirée comme Perte. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

APPEL AUX VENTS

DURÉE : INSTANTANÉ

Invoquant des vents puissants, le lanceur projette la cible loin de lui grâce à une grande bourrasque qui la jette au sol.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible est immédiatement repoussée de 1D3+3" directement à l'opposé du Lanceur, en ligne droite. Si la figurine entre en contact avec une autre figurine ou un décor, elle s'arrête immédiatement. Après avoir été repoussée, la Cible est Jetée à Terre. Si la cible était Engagée en Combat, l'effet est le même et elle peut être éjectée hors d'un Combat.

AURA DE CONFUSION

DURÉE : ÉPUISEMENT

Le lanceur tisse une toile de mensonges et de tromperies, invoquant des visions de ce que ces adversaires craignent le plus.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Toutes les figurines situées à 6" du Lanceur subissent un malus de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à faire.

AURA DE TERREUR

DURÉE : ÉPUISEMENT

Le lanceur utilise ses pouvoirs d'illusions afin de donner l'impression de changer tout son être : sa posture devient plus imposante, son visage devient plus terrifiant, et son apparence plus intimidante, si bien que ses adversaires en tremblent de peur.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Tant que ce Pouvoir Magique est en jeu, le Lanceur possède la Règle Spéciale Terreur.

AURA DE VAILLANCE

DURÉE : ÉPUISEMENT

Mobilisant toute la force de son esprit, le lanceur est capable de renforcer sa détermination et celle de ses alliés contre des ennemis pourtant terrifiants, les inspirant à de grands actes de bravoure.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Tant que ce Pouvoir est en jeu, le Lanceur et toutes les figurines alliées à moins de 6" du Lanceur réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'ils sont amenés à faire.

BANNISSEMENT

DURÉE : INSTANTANÉ

Libérant une explosion de lumière pure et éblouissante, le lanceur est capable de repousser les esprits et les créatures mort-vivantes.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine **Esprit** ennemie à Portée. La Cible subit immédiatement 1 Blessure. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

BÉNÉDICTION DES VALAR

DURÉE : INSTANTANÉ

Le lanceur prononce des paroles empreintes d'une grande puissance, faisant appel aux Valar afin qu'ils redonnent espoir à ses alliés et que le destin leur sourie en cas de grand péril.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. La Cible regagne immédiatement 1 Point de Destin dépensé plus tôt durant la partie.

BOULE DE FEU

DURÉE : INSTANTANÉ

Le lanceur invoque une gerbe de flammes qu'il projette sur son ennemi dans le but de lui brûler les chairs jusqu'à l'os.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible subit immédiatement une Touche de Force 6. Il s'agit d'une Attaque Enflammée, les figurines immunisées aux Attaques Enflammées sont donc immunisées contre ce Pouvoir Magique.

BRUME DE DÉSARROI

DURÉE : ÉPUISEMENT

Projetant un voile d'illusions et de tromperies autour de lui, le lanceur enferme l'esprit de ceux qui se trouvent à proximité dans un piège de mensonges et de confusion, dans lequel l'esprit est visiblement mis à rude épreuve.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Toutes les figurines ennemies situées à moins de 6" du Lanceur subissent un malus de -1 à tous les Tests d'Intelligence qu'elles sont amenées à faire.

COLÈRE DE BRUINEN

DURÉE : INSTANTANÉ

Le lanceur concentre sa puissance, déplace le lit des rivières et libère les eaux dans un maelström dévastateur qui jaillit pour frapper ses ennemis et les projeter au sol.

Ce Pouvoir Magique Cible toutes les figurines ennemies à Portée, même s'il n'y a pas de Ligne de Vue entre elles et le Lanceur. Toutes les figurines Ciblées subissent immédiatement une Touche de Force 2 et sont Jetées à Terre. Les figurines de **Cavalerie** sont automatiquement considérées comme ayant subi un résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie. Si la Cible est à l'intérieur d'une Zone Aquatique, elle subit une Touche de Force 8 à la place de la Touche de Force 2.

COLÈRE DE LA NATURE

DURÉE : INSTANTANÉ

En libérant l'impressionnante force de la nature, le lanceur fait trembler le sol, souffler des bourrasques et déferler les rivières, jetant ses ennemis à terre.

Ce Pouvoir Magique Cible toutes les figurines ennemies à Portée, même s'il n'y a pas de Ligne de Vue entre elles et le Lanceur. Toutes les figurines Ciblées sont immédiatement Jetées à Terre. Les figurines de **Cavalerie** sont automatiquement considérées comme ayant subi le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

COLÈRE DES LAMES

DURÉE : TEMPORAIRE

Le lanceur fait briller la lame de la cible d'une lueur rougeâtre, ce qui semble lui permettre de transpercer les armures et les chairs avec beaucoup plus de facilité.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. Pendant la Phase de Combat suivante, tous les Coups portés par la Cible sont résolus avec une Force de 6, sans prendre en considération d'autres modificateurs éventuels.

DISSIPATION

DURÉE : INSTANTANÉ

En trouvant les mots de pouvoir adéquats, le lanceur est capable de briser la magie de ses rivaux, réduisant leurs sorts à néant.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. Le Lanceur peut choisir un Pouvoir Magique Lancé par la Cible avec une durée Épuisement qui est actuellement en jeu. Les effets du Pouvoir Magique sont immédiatement interrompus.

DRAIN DE BRAVOURE

DURÉE : INSTANTANÉ

Même les héros les plus téméraires ne peuvent pas conserver leur courage indéfiniment, surtout lorsque des sortilèges maléfiques rongent chaque fibre de leur détermination et sapent leur bravoure.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible réduit immédiatement sa valeur de Bravoure de 1 pour le restant de la partie. Ainsi, si une figurine ayant une valeur de Bravoure de 5+ est affectée par ce Pouvoir Magique, elle aura une nouvelle valeur de Bravoure de 6+. Une figurine peut être affectée par ce Pouvoir Magique plusieurs fois au cours d'une même partie, dégradant à chaque fois sa valeur de Bravoure. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

ÉBOULEMENT

DURÉE : INSTANTANÉ

Déclenchant une explosion assourdissante, le lanceur fait éclater la roche et la pierre, qui se fracturent et s'effondrent tout autour de la cible.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée se trouvant dans une ruine, un bâtiment en pierre ou en briques, une grotte, un amas de rochers, ou un autre décor dans lequel le Lanceur pourrait fracturer de la pierre en dessous ou au-dessus de la figurine. La Cible subit une touche de Force 7 et est Jetée à Terre. Si la Cible est une figurine de **Cavalerie**, elle est automatiquement considérée comme ayant obtenu le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie.



ENGOURDISSEMENT

DURÉE : ÉPUISEMENT

En puisant dans ses pouvoirs obscurs, le lanceur est capable de laisser sa cible complètement sans défense. Incapable de bouger ses membres ou même de prononcer le moindre mot, ce sort maléfique laisse la victime paralysée et à la merci de ses ennemis.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible est immédiatement *Engourdie*. Une figurine *Engourdie* se retrouve immédiatement à Terre et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'elle se rétablisse. Cela inclut la possibilité d'être Activé, d'effectuer des Attaques de Tir, de déclarer des Actions Héroïques ou encore d'utiliser des capacités Actives. Si une figurine *Engourdie* est Engagée en Combat, elle ne peut pas ajouter ses dés au Jet de Duel et ne fait pas bénéficier de sa valeur de Combat. Elle ne peut pas non plus porter des Coups ni se Relever si son camp gagne. Si une figurine *Engourdie* est la seule figurine de son camp impliquée dans un Combat, elle perd automatiquement le Jet de Duel, aucun dé n'est jeté.

Durant la Phase Finale de chaque Tour, les figurines *Engourdies* peuvent jeter un D6. Sur un 6, la figurine se rétablit immédiatement (elle peut utiliser de la Puissance pour améliorer le jet). Après avoir fait ce jet, chaque figurine alliée au contact socle à socle avec la figurine *Engourdie* peut également jeter un D6, une à la fois. Si une figurine obtient un 6, la figurine *Engourdie* se rétablit immédiatement (les **Héros** peuvent utiliser leur propre Puissance pour améliorer ce jet).

Si la figurine *Engourdie* se trouve dans une Zone Aquatique à la fin de la Phase de Mouvement, elle doit alors effectuer un Test de Nage pour voir si elle se noie.

ESPRIT FORTIFIÉ

DURÉE : ÉPUISEMENT

Ce pouvoir de bénédiction protège les alliés du lanceur contre les sorts néfastes, les préservant ainsi des maléfices qui visent à leur faire du mal et à les plonger dans le désespoir.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. À chaque fois que cette figurine est Ciblée par un Pouvoir Magique Lancé par une figurine ennemie, elle gagne un dé additionnel gratuit pour tout Test pour Résister qu'elle est amenée à faire. Ce dé gratuit peut être lancé y compris si la Cible n'a aucun Point de Volonté ou si elle décide de ne pas en dépenser de sa réserve.

FRÉNÉSIE (X)

DURÉE : ÉPUISEMENT

En psalmodiant des incantations malveillantes imprégnées de puissance, le lanceur est capable d'enrager ses suivants, les transformant en une horde téméraire et sans peur.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Les figurines alliées à moins de 6" du Lanceur qui ont le même mot-clef que celui entre parenthèses réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à faire.

GUÉRISON

DURÉE : INSTANTANÉ

Grâce à un pouvoir apaisant, les blessures guérissent rapidement, les os se ressoudent et les guerriers qui semblaient gravement blessés peuvent rapidement retourner au combat.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. La Cible regagne immédiatement 1 Point de Vie perdu plus tôt durant la partie. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

IMMOBILISATION

DURÉE : TEMPORAIRE

Les membres de la victime deviennent aussi lourds que du plomb, laissant celle-ci figée sur place et incapable de bouger. Il devient plus difficile de se défendre, et il faut mobiliser toutes ses forces, ne serait-ce que pour repousser les assaillants.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. Jusqu'à la Phase Finale de ce Tour, la Cible ne peut pas être Activée, déclarer d'Actions Héroïques, utiliser de Capacités Actives ou effectuer d'Attaques de Tir. Si la Cible gagne un Jet de Duel, elle ne peut pas porter de Coups. Si la Cible possède un Équipement avec une capacité Active, elle conserve cet équipement, mais ne peut pas utiliser les capacités Actives qui y sont associées.

IMPACT MAGIQUE

DURÉE : INSTANTANÉ

Le lanceur libère une onde de force invisible sur son adversaire afin d'essayer de le blesser et de le projeter au sol.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible subit immédiatement une Touche de Force 5. Si elle survit, la Cible est immédiatement Jetée à Terre. Si la Cible est une figurine de **Cavalerie**, elle est automatiquement considérée comme ayant obtenu le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

Si la Cible était Engagée en Combat, toutes les autres figurines également Engagées dans le même Combat sont alors Jetées à Terre si elles ont une Force de 5 ou moins. Assurez-vous de séparer les Combats avant de déterminer quelles figurines sont Jetées à Terre de cette manière.

INJONCTION

DURÉE : INSTANTANÉ

Le lanceur pénètre l'esprit de sa cible, l'éloigne de ses alliés et la pousse à se déplacer contre sa volonté.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. Le Lanceur peut Déplacer la figurine Ciblée de la moitié de son Mouvement, et ce, même si elle s'est déjà Déplacée ce tour. Il ne peut pas Déplacer la Cible hors d'un Combat, la forcer à effectuer un Test de Franchissement, d'Escalade, de Saut ou de Nage, à se mettre au Sol ni à Démonter. Il peut, en revanche, la forcer à se Déplacer dans du Terrain Difficile ou à Charger une figurine ennemie (si elle en est capable), auquel cas aucun Test de Bravoure n'est nécessaire pour Charger une figurine possédant la Règle Spéciale **Terreur**. Il peut même forcer la Cible à lâcher un Objet qu'elle portait dans le cadre d'un Scénario (mais pas un Équipement) ou bien à mettre l'Anneau Unique si elle le détient. Dès que la Cible a été Déplacée, elle ne peut plus se Déplacer du Tour, quelle qu'en soit la raison, mais peut autrement agir normalement. Si une figurine affectée par ce Pouvoir Magique doit normalement Charger pendant son Mouvement, elle n'est pas obligée de le faire lorsqu'elle est sous l'influence de ce Pouvoir Magique.

INSTILLER LA PEUR

DURÉE : TEMPORAIRE

Le lanceur revêt un visage terrifiant ou pousse un cri perçant à glacer le sang à proximité de lui, figeant ainsi ses ennemis dans leur élan, sous l'effet de la peur.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Toutes les figurines ennemies à moins de 6" du Lanceur sont considérées comme ayant la règle spéciale **Effrayé**.

LAMES ENCHANTÉES

DURÉE : TEMPORAIRE

Le lanceur imprègne les armes de ses alliés d'une grande puissance, aiguisant magiquement leurs lames et les rendant d'autant plus à même de blesser leurs ennemis.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. Durant la Phase de Combat suivante, la Cible peut relancer tous les Jets pour Blesser ratés lorsqu'elle porte des Coups.

LUMIÈRE AVEUGLANTE

DURÉE : TEMPORAIRE

Le lanceur conjure une lumière intense et éblouissante sur le champ de bataille, illuminant la zone autour de lui et aveuglant ses ennemis à distance.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, toute la zone à moins de 6" autour du Lanceur est éclairée comme s'il faisait jour (parfait si vous jouez une bataille de nuit). De plus, tant que ce pouvoir est en jeu, toutes les figurines ennemies qui effectuent une Attaque de Tir qui Cible une figurine alliée à moins de 6" du Lanceur ne peuvent Toucher que sur un résultat de 6 à leurs Jets pour Toucher. Les figurines ne peuvent pas bénéficier des effets de ce Pouvoir Magique si un décor infranchissable, tel qu'un mur ou un bâtiment, est situé directement entre toutes les parties de la figurine et la source de la lumière.

MALÉDICTION

DURÉE : INSTANTANÉ

Certaines des malédictions les plus puissantes de la Terre du Milieu sont capables d'ôter les pouvoirs protecteurs qui entourent ceux qui sont destinés à de grandes choses, les laissant vulnérables et sans défense.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible perd immédiatement 1 Point de Destin. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

PANIQUE

DURÉE : INSTANTANÉ

Il est bien plus facile de pénétrer l'esprit d'une bête que celle d'un guerrier entraîné. Le lanceur est capable de provoquer un violent sentiment de panique chez les chevaux et même les wargs, les poussant à fuir et à jeter leurs cavaliers à bas de leurs selles.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie** ennemie à Portée. Le cavalier est projeté et la **Monture** s'enfuit immédiatement et est retirée comme perte. Le cavalier est automatiquement considéré comme ayant subi le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

PROTECTION DES VALAR

DURÉE : TEMPORAIRE

Le lanceur puise dans sa force intérieure, s'enveloppant d'un nimbe d'énergie éclatante et projetant un bouclier de lumière pure afin de se protéger, lui et ses alliés, de toute magie maléfique les visant.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. La Cible ne peut pas être choisie comme Cible des Pouvoirs Magiques adverses ni des Règles Spéciales adverses qui Ciblent une figurine spécifique. De plus, les figurines ennemies Ciblant la figurine protégée avec une Attaque de Tir subissent un malus de -1 sur leur Jet pour Toucher.

RAGE BESTIALE

DURÉE : TEMPORAIRE

Suscitant une rage sauvage chez sa cible, le lanceur est capable de plonger les bêtes proches dans une frénésie sanguinaire avant de les lâcher sur leurs ennemis. Cette rage a néanmoins des conséquences sur les bêtes, qui se retrouvent exsangues une fois le pouvoir dissipé.

Ce Pouvoir Magique Cible une **Bête** alliée à Portée. La Cible augmente sa valeur de Combat, de Force et d'Attaques de 2, et gagne la règle spéciale Sans Peur jusqu'à la Phase Finale du tour. Lors de cette dernière Phase, la Cible subit immédiatement 1 Blessure.

REGARD DE GLACE

DURÉE : INSTANTANÉ

Une magie infâme qui outrepassse toutes les défenses physiques et cible l'essence vitale de sa victime. Seuls ceux qui possèdent une volonté suffisamment forte peuvent se prémunir contre sa malfaisance.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible subit immédiatement 1 Blessure. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

RONCES ENCHEVÊTRÉES

DURÉE : TEMPORAIRE

Le lanceur fait jaillir du sol ronces et racines, qui s'enroulent autour des pieds de ses adversaires, ralentissant leur marche.

Ce Pouvoir Magique Cible le Lanceur. Placez un Marqueur de Ronces de 25mm entièrement à moins de 3" du Lanceur. Les figurines ennemies traitent toute la zone à moins de 3" du Marqueur de Ronces comme un Terrain Difficile. Retirez le Marqueur de Ronces lors de la Phase Finale suivante.

SECOUSSE SISMIQUE

DURÉE : INSTANTANÉ

Le lanceur tape son bâton sur le sol, le fissurant et le fracturant en direction de ses ennemis et laissant une crevasse béante au milieu du champ de bataille.

Tracez une ligne imaginaire de 1mm de large qui s'étend à 1D3+3" directement à l'opposé du Lanceur dans une direction choisie par ce dernier. Ce Pouvoir Magique Cible toutes les figurines (alliées ou ennemies) qui se trouvent sous la ligne. Chaque Cible subit immédiatement une Touche de Force 4 et est Jetée à Terre. Si la Cible était une figurine de **Cavalerie**, elle est automatiquement considérée comme ayant obtenu le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie. Si une Cible est Engagée en Combat, toutes les figurines dans le même Combat sont alors également considérées comme des Cibles. Assurez-vous de séparer les Combats avant de déterminer quelles figurines sont Ciblées.

Les figurines possédant la Règle Spéciale Vol ne peuvent en aucun cas être Ciblées par ce Pouvoir Magique.

TRAIT DE TÉNÉBRES

DURÉE : INSTANTANÉ

Un obscur et sinistre pouvoir jaillit de la main du lanceur et s'enfonce dans la chair de sa victime en se dirigeant vers son cœur.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie à Portée. La Cible subit immédiatement une Touche de Force 6. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

VOLONTÉ RENFORCÉE

DURÉE : INSTANTANÉ

Canalisant sa propre force d'âme, le lanceur insuffle un fort sentiment de détermination chez son allié, restaurant sa détermination et la force d'aller de l'avant.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine alliée à Portée. La Cible regagne immédiatement 1 Point de Volonté dépensé plus tôt durant la partie. Si ce Pouvoir Magique Cible une figurine de **Cavalerie**, le Lanceur doit choisir s'il Cible le cavalier ou la **Monture**.

VOTRE BÂTON EST ROMPU

DURÉE : INSTANTANÉ

Les plus puissants des lanceurs de sort sont capables de briser les bâtons de leurs pairs, les coupant de la source de leurs pouvoirs et de la magie qu'ils seraient normalement en mesure d'exploiter.

Ce Pouvoir Magique Cible une figurine ennemie possédant un Bâton de Pouvoir à Portée. Le Bâton de Pouvoir de la Cible est immédiatement détruit – retirez-le de son Équipement.





Règles spéciales



« CE TRÉSOR EST SOURCE DE MALHEUR !
IL A CONDUIT TON GRAND-PÈRE À LA FOLIE. »

- BALIN, LE HOBBIT : LA DÉSOLATION DE SMAUG™

Règles Spéciales

Au vu de la grande variété des races, créatures et héros qui peuplent la Terre du Milieu, il est peu surprenant que beaucoup d'entre eux possèdent toute une panoplie de capacités, de talents ou d'attributs qui les différencient des autres. Des créatures qui inspirent la terreur à ceux qui les entourent, à celles qui sont expertes pour traverser des terrains spécifiques, en passant par celles qui peuvent empoisonner leurs adversaires ou même les enflammer, les Règles Spéciales peuvent prendre de nombreuses formes.

La plupart des figurines du jeu possèdent quelques Règles Spéciales, dont les plus communes sont listées ici pour pouvoir s'y référer plus facilement. Les figurines doivent être sur le champ de bataille pour pouvoir utiliser leurs Règles Spéciales, sauf précision contraire.

RÈGLES SPÉCIALES ACTIVES & PASSIVES

Les profils de chaque figurine du jeu incluent une section Règles Spéciales, qui liste les différentes capacités que possède celle-ci. Vous pouvez repérer cette section dans le profil des **Guerriers** comme dans celui des **Héros**. Certaines Règles Spéciales sont même affectées à des Équipements. Toutes les Règles Spéciales peuvent être décrites comme Actives ou Passives.

Une Règle Spéciale Active demande à la figurine d'être capable de bouger ou d'agir d'une quelconque façon pour appliquer l'effet de la règle. Ces Règles Spéciales ne sont donc pas utilisables si la figurine est rendue incapable d'être Activée (sauf si elle a été Chargée) ou d'utiliser des Règles Spéciales Actives (comme en étant sous les effets du Pouvoir Magique *Immobilisation*). *Coup Puissant*, *Tireur Expert* et *Créature des Bois* sont autant d'exemples de Règles Spéciales Actives. D'autres capacités peuvent aussi être assimilées à des Règles Spéciales Actives, comme *Se Protéger derrière son Bouclier* ou utiliser un Cor de guerre.

Une Règle Spéciale Passive fait effet sans considération d'aucun autre facteur. Elle ne requiert aucun acte spécifique pour être appliquée – un Troll est toujours terrifiant, même lorsqu'il n'y pense pas, par exemple. Les Règles Spéciales Passives s'appliquent donc toujours, même si la figurine ne peut pas être Activée. *Terreur*, *Seigneur des Chevaux* ou *Résistant à la Magie* sont autant d'exemples de Règles Spéciales Passives.

DÉCLENCHEMENT DES RÈGLES SPÉCIALES

Beaucoup de Règles Spéciales et autres capacités similaires ont un effet qui se déclenche à un moment précis d'une Phase, comme « au début de la Phase de Mouvement ». Il peut donc arriver que plusieurs de ces Règles Spéciales se déclenchent simultanément, ce qui amène à la question suivante : laquelle s'applique en premier ?

Si elles appartiennent toutes à des figurines du même camp, alors le joueur concerné peut simplement choisir l'ordre dans lequel il les déclenche. Par contre, si les deux joueurs ont des Règles Spéciales ou des capacités qui s'appliquent au même moment, alors le joueur ayant l'Initiative choisit s'il souhaite en jouer une ou passer la main. Ensuite, c'est à l'autre joueur d'utiliser une de ses Règles Spéciales ou de passer. Ce système d'alternance se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs aient joué toutes les Règles Spéciales qu'ils souhaitent, ou que les deux joueurs aient passé la main successivement. Si une Règle Spéciale ou une capacité précise qu'elle doit être jouée, alors le joueur ne peut évidemment pas choisir de passer la main tant qu'il ne l'a pas utilisée.

Dans les rares cas où les deux joueurs auraient une Règle Spéciale ou une capacité qui peut être jouée avant que l'Initiative ne soit déterminée, alors c'est le joueur qui avait l'Initiative au tour précédent qui a la chance de pouvoir démarrer.



LISTE DES RÈGLES SPÉCIALES

AGILITÉ SURNATURELLE – **ACTIF**

L'agilité élégante des plus habiles et rapides guerriers, de même que l'entêtement de créatures particulièrement têtues, leur permet de garder pied dans les situations délicates où la plupart des autres mordent la poussière.

Si cette figurine doit être Jetée à Terre pour n'importe quelle raison, jetez un D6. Sur un 4+, la figurine conserve son équilibre et n'est pas Jetée à Terre. Si cette figurine est montée et réussit ce jet, elle sera tout de même séparée de sa **Monture**, mais comptera comme ayant obtenu un 6 sur le Tableau de Chute de Cavalerie. Même dans le cas où la figurine est censée obtenir un Vol Plané automatique, elle peut faire ce jet et, s'il est réussi, traite le résultat comme un 6 sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

ANCIENS ENNEMIS (X) – **ACTIF**

Certaines races entretiennent un conflit ouvert depuis des générations, et ont développé une rare compréhension des faiblesses de l'autre, et comment les utiliser pour les vaincre au combat.

Une figurine avec cette Règle Spéciale doit relancer les Jets pour Blesser ratés ayant donné un résultat de 1 naturel lorsqu'ils portent des Coups contre une figurine avec les mots-clefs listés entre parenthèses. Ainsi, une figurine avec la Règle Spéciale **Anciens Ennemis (Elfe)** devra relancer tous ses 1 naturels pour Blesser contre les **Elfes**.

ASSASSIN – **ACTIF**

Certaines créatures sont passées maîtres dans l'art sournois du meurtre sous toutes ses formes, et se battent plus efficacement si leur adversaire se retrouve coincé – ou encore mieux, s'il ne se rend même pas compte de leur présence.

Cette figurine reçoit un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle porte des Coups contre une figurine Bloquée.

ATTAQUES EMPOISONNÉES – **ACTIF**

En enduisant leurs armes de poisons ou en utilisant les toxines qu'ils sécrètent naturellement, certains en Terre du Milieu peuvent transformer des estafilades superficielles en blessures mortelles.

Une figurine avec cette Règle Spéciale doit relancer tous ses Jets pour Blesser de 1 naturel lorsqu'elle porte des Coups ou des Attaques de Tir.

Parfois, une arme spécifique sera décrite comme bénéficiant de cette Règle Spéciale. Lorsque c'est le cas, seuls les Jets pour Blesser causés par cette arme spécifique permettent la relance des Jets pour Blesser de 1 naturels.

CAVALIER EXPERT – **ACTIF**

Beaucoup de guerriers sont bien plus à l'aise sur une selle que sur leurs pieds, et ont développé leur agilité pour chevaucher une monture et se battre avec elle.

Une figurine de **Cavalerie** avec cette Règle Spéciale peut relancer le dé pour tous ses Tests de Franchissement, de Nage ou de Chute de Cavalerie, et récupérer des Objets Légers au sol sans avoir à Démonter.

De plus, elle peut porter à la fois un Arc et un Bouclier sans perdre le bonus de +1 Défense tant qu'elle est montée.

CAVERNICOLE – **ACTIF**

Vivre dans les profondeurs sous les montagnes ou dans des grottes aveugles, confère un certain nombre d'avantages, parmi lesquels le fait d'être accoutumé à l'obscurité et la facilité à escalader toutes les surfaces rocheuses aisément.

Une figurine qui possède cette Règle Spéciale ajoute un bonus de +1 à tous ses Tests de Franchissement, de Saut et d'Escalade. De plus, elle ne subit aucune pénalité pour la distance à laquelle elle voit lorsqu'elle combat dans le noir. Cette Règle Spéciale peut être utilisée par des figurines qui ne sont pas encore sur le champ de bataille.

CHARGE MONSTRUEUSE – **ACTIF**

Quelques-unes des plus grandes créatures de la Terre du Milieu sont capables de se précipiter dans la mêlée dans un élan furieux et téméraire, avec suffisamment de force pour projeter leurs proies au sol et les laisser à leur merci.

Si une figurine avec cette Règle Spéciale Charge au Combat, alors elle gagne une Attaque supplémentaire pour la durée de la Phase de Combat.

De plus, si cette figurine Charge puis remporte le jet de Duel, alors toutes les figurines ennemies impliquées dans le Combat, avec une valeur de Force inférieure à celle de cette figurine, sont immédiatement Jetées au Sol avant que cette figurine ne porte ses Coups. Les figurines de **Cavalerie** comptent automatiquement comme ayant obtenu le résultat Vol Plané sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

CHASSEUR DE TÊTES – **ACTIF**

Certains héros sont experts en duels et passent leur temps à chercher une occasion de défier le général ennemi pour stimuler leurs propres capacités en essayant de l'abattre.

Si cette figurine tue le **Général** ennemi au Combat, elle récupère immédiatement un Point de Puissance dépensé précédemment.

COMMANDANT (X) – PASSIF

Certaines catégories de guerriers sont spécifiquement entraînées pour se battre au service de leur seigneur, et ne sont alignées sur le champ de bataille que pour le défendre lorsqu'il va lui-même au front.

Une figurine avec cette Règle Spéciale peut inclure des **Guerriers** du type cité entre parenthèses dans sa Troupe.

COSTAUD – PASSIF

Certains guerriers sont capables de porter de lourdes charges comme si de rien n'était, ce qui leur permet de transporter facilement du matériel et de manier d'imposantes armes avec une facilité déconcertante.

Une figurine avec cette Règle Spéciale ne subit pas le malus de -1 lié à l'utilisation d'une Arme à deux mains. De plus, elle peut se Déplacer de tout son Mouvement lorsqu'elle porte un Objet Lourd.

COUP PUISSANT – ACTIF

Que ce soit grâce à un talent exceptionnel avec une lame tranchante en main ou simplement par la force brute et la puissance, certains guerriers sont capables de porter des coups dévastateurs quasiment capables de trancher leurs ennemis en deux.

Pour chaque Coup porté avec succès par cette figurine (i.e., une Blessure qui n'est pas sauvegardée), la cible perd 2 Points de Vie au lieu d'un seul.

CRÉATURE DES BOIS – ACTIF

Certains guerriers et certaines créatures sont capables de traverser les forêts aussi facilement que s'ils marchaient dans la plaine, ce qui en fait des adversaires particulièrement dangereux dans les bois qui parsèment la Terre du Milieu.

Une figurine avec cette Règle Spéciale peut se Déplacer à travers les bois et les forêts comme s'il s'agissait de Terrain Ouvert. Si une figurine de **Cavalerie** possède cette Règle Spéciale, mais pas sa **Monture**, alors cette Règle Spéciale ne s'applique pas à la **Monture**. Par contre, si une **Monture** possède cette Règle Spéciale, elle bénéficie de ces effets et conserve ses bonus de Charge de Cavalerie lorsqu'elle Charge dans un tel terrain, même si son cavalier ne possède pas la Règle Spéciale. Cette Règle Spéciale peut être utilisée par des figurines qui ne sont pas encore sur le champ de bataille.

DISCRÉTION – PASSIF

La capacité à marcher silencieusement et sans se faire repérer est un don extrêmement rare; ceux qui en profitent peuvent rester invisibles aux yeux les plus entraînés, et frapper au moment le plus opportun.

Une figurine d'**Infanterie** avec cette Règle Spéciale qui est partiellement couverte à la vue par un élément de décor ne peut pas être vue à plus de 6". Cela signifie que les figurines ennemies ne peuvent pas Cibler une telle figurine avec des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques, des Règles Spéciales, ou quoi que ce soit qui nécessite une Ligne de Vue à moins qu'elles ne voient entièrement celle-ci.

EFFRAYÉ – PASSIF

Tout le monde n'est pas un guerrier né ni un combattant endurci. Pour certains, la simple perspective de devoir livrer bataille est une expérience traumatisante, qui les rend parfois incapables d'agir.

Si une figurine avec cette Règle Spéciale veut Charger, elle doit passer un Test de Bravoure au début de son Mouvement. Si le Test est raté, la figurine ne peut pas se Déplacer ce tour, mais peut agir normalement pour le reste.

ÉMISSAIRE DU MAL (X) – PASSIF

Certains en Terre du Milieu peuvent instiller une profonde terreur dans le cœur de leurs adversaires, car la simple vue d'une telle créature suffit à évoquer la désolation.

Toutes les figurines ennemies à moins de X" (valeur entre parenthèses près de la Règle Spéciale) de cette figurine subissent un malus de -1 à tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à passer. Ceci n'est pas cumulatif avec d'autres Règles Spéciales qui ont le même effet. Une figurine avec cette Règle Spéciale est elle-même immunisée à la Règle Spéciale Émissaire du Mal des figurines adverses.

FIN TIREUR – ACTIF

Avec des années de pratique, certains archers ont perfectionné leur précision sur les grandes distances et peuvent même viser spécifiquement un cavalier ou une monture lorsqu'ils tirent.

Lorsqu'une figurine avec cette Règle Spéciale porte une Attaque de Tir sur une figurine de **Cavalerie**, elle peut choisir de Cibler spécifiquement le cavalier ou la **Monture**. De plus, lorsqu'elle touche une figurine de **Cavalerie** Ciblée ainsi, elle n'a pas besoin de faire de Test de Trajectoire pour savoir quelle partie de la figurine est Touchée – c'est automatiquement le cavalier ou la **Monture**, selon ce que la figurine avait Ciblée.

FLÉAU (X) – ACTIF

Forgées dans les âges passés ou enchantées spécifiquement pour tuer ceux d'une certaine espèce, il est des armes qui peuvent se montrer particulièrement efficaces pour venir à bout de certains ennemis en particulier.

Une arme présentée comme **Fléau des X** affecte spécifiquement un mot-clef de Race. Pour chaque Coup réussi causé par une telle arme (i.e., qui provoque une Blessure non sauvegardée), la Cible subit 1D3 Blessures au lieu de 1 si elle possède le même mot-clef que l'arme. Ainsi, une arme avec la Règle Spéciale **Fléau des Orques** inflige 1D3 Blessures aux **Orques** au lieu de 1.

FLÉAU DES ROIS – ACTIF

En trempant leurs armes dans de puissantes toxines, certains combattants de la Terre du Milieu peuvent faire en sorte qu'une simple estafilade se transforme en une blessure mortelle, grâce au venin qui se répand dans les veines de leurs victimes.

Cette figurine doit relancer tous ses Jets pour Blesser ratés lorsqu'elle effectue des Attaques de Tir ou qu'elle porte des Coups.

GARDE DU CORPS – PASSIF

Ces guerriers d'élite ont dédié leur vie entière à servir leurs maîtres et préféreront se battre jusqu'à la mort plutôt que d'abandonner ceux qu'ils ont juré de protéger.

Toutes les figurines avec cette Règle Spéciale doivent choisir un **Héros** à protéger. S'ils partagent le même mot-clef de Faction que le **Général** de l'armée, alors il est forcément le **Héros** protégé. Si le **Général** n'est pas éligible, alors les *Gardes du Corps* doivent choisir le **Héros** avec le Rang de Héros le plus élevé parmi ceux avec qui ils partagent le mot-clef de Faction (si plusieurs **Héros** sont éligibles, les *Gardes du Corps* peuvent choisir lequel sera protégé). Toutes les figurines du même type doivent choisir le même **Héros** à protéger.

Tant que le **Héros** protégé est vivant et sur le champ de bataille, toutes les figurines qui le protègent réussissent automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elles sont amenées à effectuer.

GRANDE CIBLE – PASSIF

Les grandes créatures ont certes l'avantage de pouvoir dominer le champ de bataille et surveiller aisément ce qui s'y passe, mais, en contrepartie, ce sont des cibles faciles pour les flèches et autres projectiles.

Lorsqu'une figurine fait une Attaque de Tir qui Cible une figurine avec cette Règle Spéciale, le tireur ignore toutes les figurines (alliées et ennemies) Sur la Trajectoire qui n'ont aucun des mots-clefs suivants : **Monstre**, **Engin de Sièges**, **Bête de Guerre**. Si la Cible est Engagée au Combat, alors le test de Trajectoire s'applique malgré tout, sans considération du type de figurines avec lesquelles la Cible est Engagée.

HAINE (X) – ACTIF

Beaucoup de races entretiennent un ressentiment féroce envers d'autres, à cause de torts réels ou supposés ou de différends séculaires. Lorsque de tels adversaires se présentent sur le champ de bataille, ce sentiment se transforme rapidement en haine atavique que seule apaise la vengeance par le sang versé.

Une figurine avec cette Règle Spéciale gagne un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle porte des Coups contre une figurine avec le même mot-clef que celui entre parenthèses. Ainsi, une figurine avec *Haine (Homme)* gagne un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle porte ses coups contre des **Hommes**.

HÉROS MYTHIQUE – PASSIF

Quelques-uns des plus grands héros de la Terre du Milieu sont marqués par le destin, et laissent par les chants et les légendes de leurs exploits leur empreinte dans l'histoire pour les âges à venir.

Une figurine avec cette Règle Spéciale gagne un Point de Puissance gratuit au début de chaque Tour (même si sa réserve de Puissance est pleine). Si ce Point gratuit n'a pas été dépensé avant la fin du Tour, il est perdu.

IMPOSANT (X) – PASSIF

Toutes les créatures de la Terre du Milieu ne se valent pas : certaines sont plus dominantes que d'autres et en imposent davantage sur le champ de bataille.

Cette figurine compte pour autant de figurines que le nombre indiqué entre parenthèses lorsqu'il s'agit de déterminer combien de figurines sont à portée d'un Objectif, dans une zone spécifique de la table ou bien se sont échappées du champ de bataille.

Ainsi, une figurine avec la Règle Spéciale *Imposant (3)* compte pour 3 figurines si elle est à portée d'un objectif, ou sur une zone spécifique de la table, ou pour déterminer combien de figurines sont sorties si elle s'est échappée du champ de bataille. Si une figurine ne gagne cette règle que tant qu'elle est à portée d'une zone de la table ou d'une autre figurine, et qu'elle quitte la table, elle en perd le bénéfice dès qu'elle sort.

Si une figurine cumule plusieurs fois cette Règle Spéciale à partir de différentes sources, elle utilise la valeur la plus haute.

INCENDIE – PASSIF

Le feu est un outil particulièrement puissant à avoir dans son arsenal, notamment contre les créatures vivantes. Ceux qui prennent feu doivent agir rapidement pour éviter d'être engloutis dans les flammes.

Une figurine peut être *Incendiée* par divers moyens. Pendant la Phase Finale de chaque Tour, toute figurine *Incendiée* subit une Touche de Force 5.

Une figurine *Incendiée* peut éteindre les flammes en se couchant à Terre et en Rampant de 1", ou bien en entrant dans une Zone Aquatique. Dès que l'un de ces deux événements se produit, la figurine n'est plus considérée comme *Incendiée*.

Si une figurine est immunisée aux Attaques Enflammées, elle ne peut jamais être *Incendiée*.

INSTINCT DE SURVIE – ACTIF

Dans les ombres de la Terre du Milieu furètent des créatures qui sont plus habituées à chasser des proies furtivement qu'à se battre sur un champ de bataille. Dès qu'une telle créature se sent menacée, elle risque de faire demi-tour et de fuir lorsque sa proie se décide à lui rendre des coups!

À chaque fois qu'une figurine avec cette Règle Spéciale subit une Blessure qui n'est pas sauvegardée, elle doit passer un Test de Bravoure. Si le Test est raté, la figurine fuit et est retirée de la table comme Perte. Ceci est une exception à la règle générale qui précise qu'il n'est pas nécessaire de passer plusieurs fois un Test de Bravoure pour la même Règle dans un même Tour.

INVISIBLE – PASSIF

Dans de rares situations, ou via l'utilisation d'objets particulièrement puissants, une créature peut entièrement disparaître à la vue, passant à travers les lignes ennemies en évitant d'attirer l'attention.

Une figurine *Invisible* ne peut pas être Ciblée par des Pouvoirs Magiques, des Attaques de Tir ni des Règles Spéciales, et les autres figurines ne peuvent pas avoir de Ligne de Vue sur elle.

Une figurine *Invisible* n'a pas de Zone de Contrôle, et les figurines (des deux camps) peuvent se Déplacer à travers elle comme si elle n'était pas là, sans pour autant pouvoir terminer leur Mouvement là où elle se trouve. Une figurine *Invisible* peut se Déplacer à travers les autres figurines (des deux camps) et ignorer les Zones de Contrôle des ennemis, mais ne peut cependant pas terminer son Mouvement sur une autre figurine.

Si une figurine veut Charger un ennemi *Invisible*, elle doit passer un Test d'Intelligence avec une pénalité de -1 pour chaque pouce entier qui les sépare. Si le Test est raté, la figurine ne peut pas Charger l'ennemi *Invisible* du tout du Tour, mais peut Charger une autre Cible si elle le désire.

Une figurine *Invisible* peut déclarer des Actions Héroïques, mais les alliés ne peuvent pas en bénéficier. Ainsi, une figurine *Invisible* ne peut pas crier « Avec moi! », « Marche forcée! », « Tirez! », ni « En joue! », et si elle déclare un Combat Héroïque, ses alliés ne pourront pas se Déplacer s'il est réussi. Une figurine *Invisible* ne peut également pas crier « Tenez bon! ».

Pendant la Phase de Combat, si une figurine *Invisible* est Engagée au Combat et qu'aucun allié ne participe au Combat, elle divise par deux la valeur de Combat de tous les adversaires avec lesquels elle est Engagée au Combat. Une figurine alliée ne peut pas Soutenir une figurine *Invisible*, et il n'est pas non plus possible de Soutenir une figurine qui n'affronte qu'une figurine *Invisible*.

Rien de tout cela ne s'applique à Sauron ni aux Nazgûl – voyez la Règle Spéciale *Volonté du Mal* pour plus de précision.

JET DE PIERRES – ACTIF

Dans la Comté, jeter des cailloux est considéré comme un passe-temps, voire une forme d'art ; mais une pierre bien lancée peut parfaitement sonner quelqu'un, ou pire ! C'est encore plus vrai pour de plus grandes créatures, capables de projeter des rochers.

Si cette figurine ne s'est pas Déplacée pendant la Phase de Mouvement, elle peut porter une Attaque de Tir pendant la Phase de Tir qui s'ensuit. La Force et la Portée de cette Attaque de Tir sont indiquées dans le profil de la figurine.

LAMES DES MORTS – ACTIF

Les armes des morts ne taillent pas dans les armures et la peau, mais dans la détermination et la vaillance de leurs cibles, les faisant succomber sous les blessures spectrales.

Les figurines qui possèdent cette Règle Spéciale ne portent pas leurs Coups pour Blesser de la manière habituelle. Lorsqu'une telle figurine porte un Coup, la Cible est considérée comme ayant une Défense de 10 moins sa caractéristique de Bravoure. Ainsi, une figurine avec une Bravoure de 8+ sera considérée comme ayant une valeur de Défense de 2 (10-8) lorsqu'une figurine avec Lames des Morts lui porte des Coups.

MAÎTRE STRATÈGE (X+) – ACTIF

Il existe quelques rares capitaines, dont l'expérience dans la conduite des batailles est sans égale, qui sont capables de prédire le déroulement d'un affrontement et de réagir en anticipant les décisions des commandants adverses.

Lorsqu'un **Héros** ennemi déclare une Action Héroïque à moins de 6" de cette figurine, celle-ci peut jeter un D6. Si le résultat est égal ou dépasse le chiffre indiqué entre parenthèses près de la Règle Spéciale, elle peut immédiatement déclarer la même Action Héroïque sans avoir à dépenser de Point de Puissance. Une Action peut être copiée même si la figurine n'a pas ou plus de Points de Puissance, ou ne peut normalement pas déclarer cette Action Héroïque. Si le jet échoue, la figurine peut tout de même déclarer une Action Héroïque si elle le veut (une parmi celles qu'elle peut normalement déclarer), au coût habituel d'un Point de Puissance.

MARCHE SPECTRALE – PASSIF

La marche des créatures fantomatiques n'est pas ralentie par les banalités qui contraignent les vivants – ils peuvent se déplacer à travers la roche, le bois et même marcher sur l'eau sans aucune difficulté.

Une figurine avec cette Règle Spéciale n'est jamais ralentie en Terrain Difficile. De plus, une telle figurine compte toujours comme ayant obtenu un 6 pour ses Tests de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage. Cette Règle Spéciale peut être utilisée par des figurines qui ne sont pas encore sur le champ de bataille.



MONTAGNARD – ACTIF

Certains peuples ont fait leurs terrains rocailloux ou montagneux de la Terre du Milieu, et savent comment traverser de tels espaces rapidement et sans prendre de risque.

Une figurine avec cette Règle Spéciale peut se Déplacer dans des décors rocailloux classés comme Terrains Difficiles comme s'il s'agissait de Terrain Ouvert. Si une figurine de **Cavalerie** possède cette Règle Spéciale, mais pas sa **Monture**, alors cette Règle Spéciale ne s'applique pas à la **Monture**. Par contre, si une **Monture** possède cette Règle Spéciale, elle bénéficie de ces effets et conserve ses bonus de Charge de Cavalerie lorsqu'elle Charge dans un tel terrain, même si son cavalier ne possède pas la Règle Spéciale.

De plus, une figurine qui possède cette Règle Spéciale peut relancer tous ses Tests de Franchissement, de Saut ou d'Escalade. Cette Règle Spéciale peut être utilisée par des figurines qui ne sont pas encore sur le champ de bataille.

MONTURE CRAINTIVE – PASSIF

Alors que les chevaux de guerre sont élevés pour être chevauchés et charger à toute allure dans les rangs ennemis, d'autres créatures, comme les poneys, sont beaucoup plus craintives et risquent de ne pas mobiliser assez de courage pour parvenir à le faire.

Si une **Monture** possède cette Règle Spéciale, alors elle doit passer un Test de Bravoure à chaque fois qu'elle veut Charger. Elle peut utiliser pour ce faire la valeur de Bravoure de son cavalier, mais ne peut jamais bénéficier des effets d'une Règle Spéciale ou d'un Pouvoir Magique qui l'autoriserait à réussir automatiquement le Test. Si le Test est raté, la figurine ne peut pas se Déplacer du Tour, mais peut tout de même agir normalement pour le reste. Une figurine avec cette Règle Spéciale ne gagne pas les bonus de Charge de Cavalerie.

MOUVEMENT ÉCLAIR – ACTIF

Certaines créatures sont capables d'escalader n'importe quelle surface, de franchir des rochers ou de grimper des murs sans la moindre difficulté. Une telle liberté de mouvement peut être un avantage déterminant sur le champ de bataille.

Une figurine avec cette Règle Spéciale n'est jamais ralentie par les Terrains Difficiles, à l'exception des Zones Aquatiques. Elle peut également ignorer les Obstacles lorsqu'elle se Déplace, ce qui l'autorise à se Déplacer normalement à n'importe quel angle, sans avoir à passer de Test de Franchissement ou d'Escalade, bien qu'il faille déduire de son Mouvement la distance verticale qu'elle parcourt ainsi.

Une figurine avec cette Règle Spéciale doit autant que possible finir son Mouvement à plat sur la surface de jeu : pas de figurine qui finit son Mouvement à l'envers, à mi-chemin sur un mur, ou à cheval sur un angle, par exemple ! Cette Règle Spéciale peut être utilisée par des figurines qui ne sont pas encore sur le champ de bataille.

MUR DE BOUCLIER – ACTIF

Certains guerriers sont entraînés à se battre en rangs serrés, positionnant leurs boucliers de sorte à se protéger ainsi que leurs alliés des coups ennemis.

Si cette figurine porte un Bouclier, alors tant qu'elle est au contact socle à socle avec deux alliés ou plus qui possèdent également un Bouclier et cette Règle Spéciale, elle reçoit un bonus de +1 à sa valeur de Défense. Au Combat, ce bonus est calculé avant que la figurine ne Recule.

Les figurines qui sont à Terre ou possèdent le mot-clef **Cavalerie** ne peuvent ni bénéficier ni faire bénéficier à leurs alliés des effets de cette Règle Spéciale.

PROTECTEUR ATTITRÉ (X) – PASSIF

Certains guerriers sont prêts à tout pour protéger leurs proches – qu'il s'agisse de leur famille ou de leur seigneur.

Les figurines qui possèdent cette Règle Spéciale ont une figurine précise citée entre parenthèses après la règle, dans leur profil. Tant que ladite figurine est en vie et sur le champ de bataille, la figurine qui possède la Règle Spéciale réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à faire.

RÉSISTANT À LA MAGIE – PASSIF

Si certains sont particulièrement sensibles à la magie, et leur volonté facilement dépassée, d'autres au contraire, sont naturellement résistants à de tels pouvoirs et peuvent les combattre avec une grande endurance.

À chaque fois que cette figurine est Ciblée par un Pouvoir Magique, elle gagne un dé gratuit supplémentaire quand elle fait un Test pour Résister, même si elle n'a plus de Points de Volonté ou décide de ne pas en utiliser. Cela est cumulatif avec d'autres règles qui confèrent un effet similaire.

SANS PEUR – PASSIF

Certains en Terre du Milieu possèdent une bravoure innée, et rien ne peut les empêcher de se battre jusqu'à la mort dans la fureur de la bataille.

Une figurine avec cette Règle Spéciale réussit automatiquement tous les Tests de Bravoure qu'elle est amenée à effectuer.

SEIGNEUR DES CHEVAUX – PASSIF

Certains héros développent un lien très fort avec leurs montures, pour les avoir chevauchées lors de maintes batailles au fil des années. Pour eux, la vie de leur monture vaut au moins autant que celles de leurs alliés, et ils sont prêts à tout pour la protéger.

Lorsque la **Monture** d'une figurine qui possède cette Règle Spéciale subit une Blessure, jetez un D6 – sur un 6 naturel, la Blessure est sauvegardée. De plus, une figurine avec cette Règle Spéciale peut utiliser ses propres Points de Destin pour prévenir des Blessures infligées à sa **Monture**.

TERREUR – PASSIF

Des bêtes les plus gigantesques aux horreurs les plus indicibles, il existe un certain nombre d'êtres dont la simple vue fait frémir les adversaires. De telles créatures glacent le sang de ceux qui ont à les charger, faisant renâcler les guerriers les plus braves et les pétrifiant sur place.

Si une figurine veut Charger une figurine avec cette Règle Spéciale, elle doit passer un Test de Bravoure au début de son Mouvement. Si le Test est réussi, la figurine peut Charger normalement. Si le Test est raté, la figurine ne peut pas se Déplacer du Tour, mais peut tout de même agir normalement pour le reste.

Il peut dans de rares cas arriver qu'une figurine se retrouve à vouloir Charger une figurine *Terrifiante* au milieu de son Mouvement, par exemple après avoir déplacé une figurine avec un sort ou en ayant tué un ennemi à l'aide d'une Arme de Jet. Dans de tels cas, la figurine ne doit passer le Test de Bravoure qu'au moment où il devient possible pour elle de Charger ladite figurine. Si une figurine qui passe un Test de Franchissement, de Saut ou d'Escalade risque de terminer son Mouvement dans la Zone de Contrôle d'un ennemi *Terrifiant* qu'elle pourra Charger, elle passera son Test de Bravoure après son Test de Franchissement/Saut/Escalade.

Parfois, une Figurine ne cause la *Terreur* qu'à certains ennemis. Dans ce cas, le mot-clef concerné sera indiqué entre parenthèses après la Règle Spéciale, et seules les figurines le possédant devront passer un Test de Bravoure pour Charger la figurine. Ainsi, une figurine avec *Terreur (Orque)* ne cause la *Terreur* qu'aux *Orques*.

TIREUR EXPERT – ACTIF

Les plus talentueux des archers de la Terre du Milieu ont un temps de réaction quasi surnaturel, qui leur permet de tirer beaucoup plus rapidement que leurs comparses sans même y penser.

Une figurine avec cette Règle Spéciale peut faire deux Attaques de Tir dans la Phase de Tir au lieu d'une seule. Ces Attaques de Tir sont faites une par une et n'ont pas nécessairement à Cibler le même adversaire, mais elles doivent être exécutées avec la même Arme de Tir.

VENIN – ACTIF

Les créatures les plus mortelles de la Terre du Milieu peuvent injecter un venin rapide et létal à ceux qu'elles tiennent afin de venir à bout de leurs proies plus aisément.

Cette figurine peut relancer tous les Jets pour Blesser ratés lorsqu'elle porte des Coups. De plus, à la fin d'un Combat impliquant cette figurine, choisissez une figurine ennemie Blessée par cette figurine, mais pas tuée, et jetez un D6. Sur un 6 naturel, la cible subit une Blessure supplémentaire.

VISION À TRAVERS LES OMBRES – PASSIF

Par quelque pouvoir mystérieux ou un sixième sens pour la détection, certaines créatures sont capables de sentir la présence de leurs adversaires sans avoir besoin de les voir.

Une figurine avec cette Règle Spéciale n'a pas besoin de Ligne de Vue pour être capable de Charger une figurine adverse. De plus, elle peut Charger ou Cibler une figurine adverse qui possède la Règle Spéciale *Discretion* sans aucune pénalité. Si une **Monture** possède cette Règle Spéciale, alors son cavalier bénéficie de ses effets tant qu'il reste monté.

VOL – ACTIF

Des grands Aigles des Monts Brumeux aux terribles Ombres Ailées chevauchées par les Nazgûl, beaucoup de créatures en Terre du Milieu possèdent la capacité de survoler le champ de bataille.

Une figurine avec cette Règle Spéciale ignore les autres figurines et les décors lorsqu'elle se Déplace – elle Vole au-dessus des bâtiments, forêts et autres, et ignore la distance verticale quand elle se Déplace. Une figurine qui se Déplace ainsi ne peut pas terminer son Mouvement sur une autre figurine, dans un décor boisé, ou sur une surface instable (un rocher plat ou une colline sont acceptables, mais n'essayez pas de percher une figurine sur un toit en pente, par exemple). De plus, une figurine qui se Déplace ainsi ne peut pas se poser au sommet d'un décor qu'il est impossible pour un ennemi d'atteindre, comme le sommet d'un rocher abrupt sans accès, ou à cheval sur un ou plusieurs décors de manière à permettre à d'autres figurines de passer dessous.

Si une figurine veut faire quelque chose pendant qu'elle est en Vol (comme Lancer un Pouvoir Magique), alors elle doit atterrir pour le faire. Lorsqu'une figurine atterrit, il ne peut y avoir aucune figurine en dessous, et si elle se pose dans la Zone de Contrôle d'une autre figurine, elle doit alors la Charger.

Une figurine avec cette Règle Spéciale peut choisir de ne pas Voler, auquel cas elle aura une valeur de Mouvement de 4" à la place de celle listée dans son profil (en général 12"). Si elle le fait, alors elle perd tous les bénéfices associés à cette Règle Spéciale, mais peut entrer dans un terrain boisé. Elle ne pourra cependant pas Voler de nouveau avant de l'avoir entièrement quitté.

Une figurine qui Vole ignore les Zones de Contrôle ennemies quand elle se Déplace. Une figurine qui veut Charger alors qu'elle est en Vol peut Charger n'importe quelle figurine dans la Zone de Contrôle de laquelle elle termine son Mouvement. Si une figurine qui Vole veut Charger une figurine déjà Engagée au Combat (ou qui, pour d'autres raisons, a perdu sa Zone de Contrôle), elle ne peut le faire que si elle se pose sans empiéter dans la Zone de Contrôle d'une autre figurine adverse.

Cette Règle Spéciale peut être utilisée par des figurines qui ne sont pas encore sur le champ de bataille.

VOLONTÉ DU MAL – PASSIF

Certaines créatures spectrales n'existent que par la volonté implacable du Seigneur des Ténèbres. Si elles se retrouvent coupées du pouvoir de Sauron, elles disparaissent et s'évanouissent telles de la fumée dans le vent.

Cette figurine doit dépenser un Point de Volonté pendant la Phase Finale de chaque Tour pendant lequel elle a été impliquée dans un ou plusieurs Combats; notez qu'elle ne peut pas choisir de ne pas se battre si elle est au contact socle à socle avec une figurine ennemie! Si cette figurine tombe à 0 Point de Volonté, elle est immédiatement bannie et retirée de la table comme Perte. Une figurine avec cette Règle Spéciale ne peut pas utiliser son dernier Point de Volonté pour Lancer un Pouvoir Magique ni utiliser une Règle Spéciale si, ce faisant, elle tombait à 0 Point de Volonté.

De plus, cette figurine ignore les effets de la Règle Spéciale *Invisible* et, si elle a été impliquée dans un Combat contre une figurine *Invisible* ce Tour, elle ne perd pas de Point de Volonté lors de la Phase Finale suivante.





Règles Avancées



« Mais tu ne sais pas nager, Sam ! »

- FRODON SACQUET,
Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau™

Règles Avancées

Cette section du Grand Livre de Règles couvre certains aspects du jeu qui, bien qu'importants, ne se présentent que sur certaines tables ou dans certains Scénarios. Elle aborde des éléments comme les Zones Aquatiques, le fait de porter des Objets, les figurines pouvant chevaucher en tant que Passager, entre autres. Elle comporte aussi quelques sections qui détaillent les parties de siège et comment utiliser les Engins de Siège durant vos parties.

Certaines de ces règles sont parfaites pour ajouter de la variété à vos parties, ou lorsque vous créez vos propres Scénarios ou batailles. Par exemple, la présence d'une rivière torrentielle traversant le plateau peut complètement modifier la façon dont une bataille se déroule. Certaines de ces règles seront utilisées uniquement dans les parties en Jeu Narratif, mais elles sont détaillées ici pour plus de commodité.

ZONES AQUATIQUES

Des rivières à fort courant aux gués peu profonds et aux bassins d'eau stagnante, de nombreuses régions de la Terre du Milieu contiennent des étendues aquatiques présentes sur ou autour du champ de bataille. Celles-ci sont toutes appelées Zones Aquatiques. Avant de commencer une partie, s'il y a des Zones Aquatiques sur le champ de bataille, vous devez convenir avec votre adversaire si elles sont considérées comme de l'Eau Peu Profonde ou de l'Eau Profonde pour toute la durée du jeu.

Une figurine ne peut pas choisir de se mettre à Terre dans une Zone Aquatique.

EAUX PEU PROFONDES

Les zones d'eau présentant un risque minimal pour ceux qui les traversent, telles que les ruisseaux, les petits étangs et les gués, sont considérées comme de l'Eau Peu Profonde. Bien que ces zones ralentissent les figurines, elles ne sont pas susceptibles de leur causer de dommages. Les figurines traitent l'Eau Peu Profonde comme un Terrain Difficile, à l'exception des figurines de **Cavalerie**, des **Monstres** et des **Bêtes de Guerre**, qui la considèrent comme un Terrain Ouvert.

Cependant, si une figurine commence son Activation à Terre dans de l'Eau Peu Profonde, elle doit en premier lieu effectuer un Test de Nage lorsqu'elle est Activée. Pour effectuer un Test de Nage, la figurine lance 1D6 et consulte le Tableau de Nage. Plusieurs modificateurs peuvent impacter un Test de Nage, alors assurez-vous de tous les vérifier lors de chaque Test.

TABLEAU DE NAGE

D6	Résultat
1	Noyade : La figurine est submergée par le poids de son Équipement (ou par son incapacité totale à nager) et se noie. Retirez la figurine comme Perte.
2-5	Nage : La figurine peut se Déplacer jusqu'à la moitié de sa Valeur de Mouvement restante à travers l'eau.
6	Nage Rapide : La figurine peut se Déplacer de toute sa Valeur de Mouvement restante à travers l'eau.

Les éléments suivants modifient le résultat d'un Test de Nage. Tous les modificateurs sont cumulatifs :

- Si la figurine est une figurine de **Cavalerie**, appliquez un bonus de +1.
- Si la figurine est équipée d'une Armure lourde ou d'une Armure naine lourde, appliquez un malus de -1.
- Si la figurine porte un Bouclier (mais pas un Bouclier léger), appliquez un malus de -1.
- Si la figurine porte une Bannière, appliquez un malus de -1.

EAUX PROFONDES

Toute étendue d'eau suffisamment profonde pour qu'une figurine ne puisse pas toucher le fond avec ses pieds sans se noyer est considérée comme de l'Eau Profonde (les Hobbits et les Gobelins trouvent probablement plus de zones d'Eaux Profondes que d'autres). Toute figurine entrant dans une zone d'Eau Profonde doit immédiatement effectuer un Test de Nage. De plus, toute figurine commençant son Activation dans de l'Eau Profonde doit en premier lieu effectuer un Test de Nage lorsqu'elle est Activée.

Les figurines dans de l'Eau Profonde ne peuvent pas effectuer d'Attaques de Tir. Les figurines mises à Terre dans de l'Eau Profonde doivent immédiatement effectuer un nouveau Test de Nage, avec un malus supplémentaire de -1.



PORTER DES OBJETS

Il y aura de nombreuses situations où une figurine pourra transporter des objets sur le champ de bataille. Ces objets peuvent être de toutes formes et tailles, allant de petites babioles représentant des objectifs à d'imposantes charges explosives lourdes, des échelles de siège et même, dans certains cas, d'autres figurines. Plus un objet est lourd, plus il sera difficile de le transporter sur le champ de bataille. Les objets pouvant être transportés appartiennent à l'une des trois catégories suivantes : Objets Légers, Objets Lourds et autres figurines.

Une **Bête de Guerre** ne peut pas ramasser d'Objets Légers ou Lourds.

OBJETS LÉGERS

Les Objets Légers sont de petites choses qui ne sont pas des figurines à part entière. Clefs, anneaux, potions de soin ou même des armes sont de bons exemples d'Objets Légers. Ces objets sont généralement utilisés comme pions d'objectif dans les Scénarios. Lorsque c'est le cas, cela est clairement indiqué dans les règles spéciales de celui-ci. Lorsqu'un Objet Léger n'est pas porté par une figurine, il est toujours représenté par un marqueur de 25 mm.

Une figurine peut ramasser un Objet Léger à tout moment pendant son Mouvement en entrant au contact socle à socle avec celui-ci. Elle peut ensuite poursuivre son Mouvement (sauf indication contraire d'une Règle Spéciale). Une figurine de **Cavalerie** doit Démonter pour ramasser un Objet Léger. Un Objet Léger peut être transmis à une figurine alliée (y compris une figurine de **Cavalerie**). Pour cela, la figurine porteuse doit se déplacer au contact socle à socle d'une figurine alliée et déclarer qu'elle lui transmet l'Objet Léger. Cette action ne peut être effectuée que pendant la Phase de Mouvement. Un Objet Léger ne peut être Déplacé qu'une seule fois durant un tour et ne peut être transmis qu'une seule fois par tour – il est donc impossible de l'échanger plusieurs fois dans le même tour comme dans une course de relais.

Une figurine portant un Objet Léger ne peut ni le lâcher ni le transmettre si elle est Engagée en Combat. Une figurine peut laisser tomber un Objet Léger pendant son Mouvement si elle le souhaite. Pour ce faire, placez le marqueur de 25 mm au contact socle à socle avec la figurine qui le lâche, en veillant à ce qu'il n'empiète pas sur le socle d'une autre figurine. Si ce n'est pas possible, la figurine ne peut pas lâcher l'Objet.

Si une figurine portant un Objet Léger est tuée en Combat par une figurine au contact socle à socle avec elle, alors la figurine qui l'a tuée s'empare immédiatement de l'Objet Léger. Si une figurine portant un Objet Léger est tuée par un autre moyen (Attaque de Tir, figurine en Soutien, etc.), placez le marqueur d'Objet Léger à l'endroit exact où se trouvait la figurine avant d'être tuée, dans la position la plus centrale possible.

OBJETS LOURDS

Les éléments particulièrement volumineux ou encombrants sont considérés comme des Objets Lourds. Des charges explosives, ou d'autres objets similaires, sont des exemples d'Objets Lourds. Un Objet Lourd est généralement représenté par une figurine ou un marqueur de 25 mm. Lorsqu'un Scénario prévoit l'utilisation d'un Objet Lourd, celui-ci sera alors clairement mentionné dans les Règles Spéciales du Scénario.

Une figurine peut ramasser un Objet Lourd à tout moment pendant son Mouvement en entrant au contact socle à socle avec celui-ci. Elle peut ensuite continuer à se Déplacer après l'avoir ramassé (sauf indication contraire d'une Règle Spéciale). Lorsqu'une figurine portant un Objet Lourd se Déplace, elle doit obligatoirement le déposer au contact socle à socle avec elle à la fin de son Mouvement – autrement dit, elle le lâche automatiquement. Tant qu'une figurine transporte un Objet Lourd, sa Valeur de Mouvement est réduite de moitié. De plus, si deux figurines alliées sont au contact socle à socle avec le même Objet Lourd avant d'avoir été Activées, elles peuvent être Activées en même temps et se Déplacer simultanément. Si elles choisissent de le faire, leur Valeur de Mouvement n'est pas réduite de moitié, mais elles doivent se déplacer ensemble de manière à rester toutes deux au contact socle à socle avec l'Objet Lourd, qui doit ensuite être déposé au contact socle à socle avec les deux figurines. Les figurines Activées de cette manière ne peuvent pas Charger durant ce Tour.

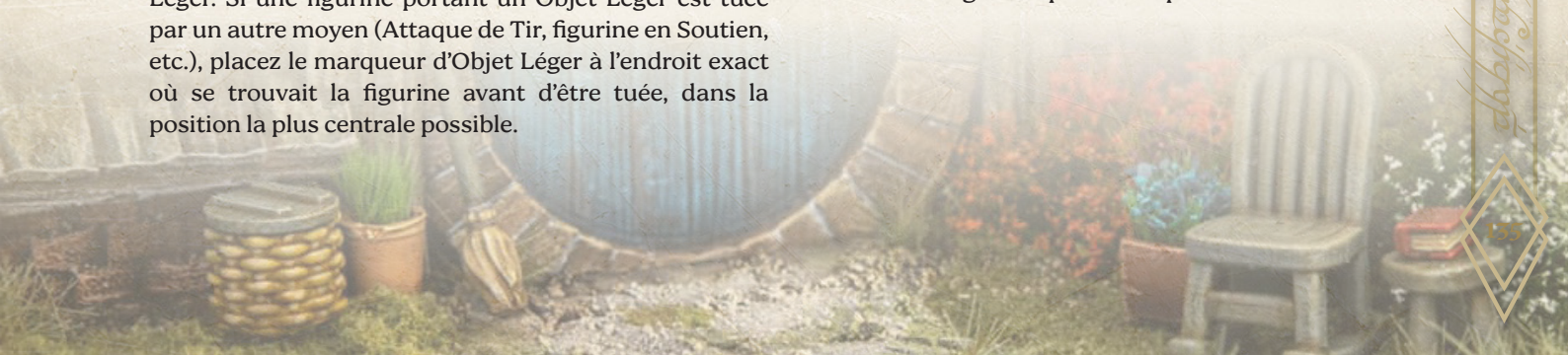
Un Objet Lourd ne peut pas être Déplacé deux fois durant la même Phase de Mouvement et ne peut pas être placé de manière à chevaucher les socles d'autres figurines.

Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas transporter d'Objet Lourd. Les **Monstres** peuvent transporter un Objet Lourd sans réduction de leur Valeur de Mouvement.

PORTER D'AUTRES FIGURINES

Dans les parties en Jeu Narratif, il peut arriver que des figurines doivent transporter un allié tombé au combat ou un prisonnier – lorsque c'est le cas, cela sera précisé dans les Règles Spéciales du Scénario. Le poids de la figurine transportée, comparé à la force de la figurine qui la porte, détermine la manière dont elle est traitée.

Une figurine est considérée comme un Objet Léger si sa caractéristique de Défense est inférieure ou égale à la moitié de la Force de la figurine qui la transporte. Une figurine est considérée comme un Objet Lourd si sa caractéristique de Défense est supérieure à la moitié de la Force de la figurine qui la transporte.



PASSAGERS

Le terme Passager désigne une figurine qui chevauche un destrier, mais qui n'est pas le cavalier d'une figurine de **Cavalerie** – il est donc essentiellement transporté au combat par son allié.

Les règles de Passager apparaissent plus fréquemment dans les parties en Jeu Narratif, bien que certains aspects puissent également être utilisés dans une Partie Compétitive. Si les règles de Passager sont utilisées dans une partie en Jeu Narratif, cela sera précisé dans les Règles Spéciales du Scénario. En Parties Compétitives, ces règles ne s'appliquent que si elles sont explicitement mentionnées dans le profil d'une figurine. Dans ces cas-là, les règles pour Monter en Croupe ne sont jamais utilisées – seules les règles pour Démonter et Cibler les Passagers s'appliquent.

Un Passager reste une figurine à part entière. Il est donc comptabilisé séparément au moment de déterminer le nombre total de figurines dans une Armée, le nombre de pertes subies par une Armée, et le nombre de figurines présentes dans une zone spécifique.

Tant qu'il est monté et fait partie d'une figurine de **Cavalerie**, un Passager ne peut ni être Activé, ni effectuer d'Attaques de Tir, ni participer à un Combat d'aucune façon (sauf indication contraire).

Si une règle indique qu'elle affecte à la fois le cavalier et la **Monture**, alors elle affecte également les Passagers.

DÉMONTER

Un Passager peut Démonter d'une figurine de **Cavalerie** à n'importe quel moment durant le Mouvement de celle-ci. Placez alors le Passager au contact à socle avec la figurine de **Cavalerie**. La figurine de **Cavalerie** peut continuer à se Déplacer normalement. Cependant, le Passager ne peut plus se déplacer durant cette Phase de Mouvement, bien qu'il puisse agir normalement par ailleurs.

Si le Cavalier Démonte de sa Monture, le Passager doit immédiatement Démonter.

CIBLER LES PASSAGERS

Lorsqu'une figurine est un Passager, elle peut être prise pour cible par des figurines ennemies.

Si une Attaque de Tir touche une figurine de **Cavalerie** portant un Passager, tout tir qui aurait dû toucher le Cavalier doit effectuer un jet supplémentaire avec un D6. Sur un 1-3, le tir touche le Passager. Sur un 4+, le tir touche le Cavalier.

Si une figurine de **Cavalerie** portant un Passager perd un Jet de Duel, les figurines ennemies peuvent porter des Coups contre le Passager de la même manière qu'elles le feraient contre le Cavalier.

Si la **Monture** est tuée, le Passager doit effectuer un Test de Chute de Cavalerie, tout comme le cavalier. Si le cavalier est tué, le Passager doit immédiatement effectuer un Test de Chute de Cavalerie.

MONTEN EN CROUPE

Dans certains Scénarios Narratifs, des figurines peuvent être autorisées à Monter en Croupe sur une figurine de **Cavalerie** et devenir un Passager. Pour ce faire, la figurine doit se Déplacer au contact socle à socle avec la figurine de **Cavalerie** et lancer 1D6. Sur un 1, la figurine échoue à Monter en Croupe et aucune des deux ne peut se Déplacer davantage ce Tour-ci. Sur un 2-5, la figurine réussit à Monter en Croupe, mais aucune des deux ne peut se Déplacer davantage ce Tour-ci. Sur un 6, la figurine réussit à Monter en Croupe et la figurine de **Cavalerie** peut encore être Activée si elle ne l'a pas déjà été ce Tour-ci.

SENTINELLES

Certains Scénarios Narratifs utilisent des Sentinelles – des figurines en patrouille, inconscientes de la présence d'ennemis rôdant dans l'ombre. Elles ne peuvent pas engager directement un ennemi tant qu'elles n'ont pas pris conscience de sa présence.

Si un joueur contrôle des Sentinelles, celles-ci doivent toujours être les premières figurines à être Activées lors de sa Phase de Mouvement. Avant l'Activation de chaque Sentinelle, son contrôleur lance un D6 et consulte le Tableau de Guet des Sentinelles ci-dessous pour déterminer son action.

TABEAU DE GUET DES SENTINELLES

D6	Résultat
1	La Sentinelle est distraite et fouille les environs. Elle ne peut pas se Déplacer ce Tour-ci.
2-3	La Sentinelle a entendu un bruit lointain. L'adversaire peut déplacer la Sentinelle jusqu'à la moitié de sa Valeur de Mouvement, en suivant les règles normales de Mouvement d'une figurine.
4-5	La Sentinelle suspecte la présence d'intrus. Son contrôleur peut la Déplacer jusqu'à la moitié de sa valeur de Mouvement, en respectant les règles normales de Mouvement d'une figurine.
6	La Sentinelle est convaincue d'avoir perçu quelque chose rôdant dans l'obscurité. Le Joueur contrôleur peut la Déplacer normalement.

Jusqu'à ce que l'alerte soit donnée, les Sentinelles ne peuvent pas effectuer d'Attaques de Tir, utiliser de Pouvoirs Magiques ou utiliser des Règles Spéciales qui requièrent de Cibler des figurines ennemies.

Si, lors de la Phase Finale d'un Tour, une Sentinelle est à moins de 3" d'une figurine ennemie et dispose d'une Ligne de Vue sur elle, alors l'alerte est donnée. Si une Sentinelle est touchée, mais pas tuée par une Attaque de Tir, alors elle donne l'alerte lors de la Phase Finale du Tour à condition de ne pas avoir été retirée comme Perte ou rendue incapable de le faire de quelconque façon.

Une fois l'alerte donnée, les Sentinelles agissent normalement.

SE BATTRE DE NUIT

Certains Scénarios se déroulent de nuit, ce qui impacte la bataille et les combattants dans l'obscurité.

Dans ces Scénarios, les figurines ne peuvent voir qu'à une distance de 12". Elles ne peuvent pas Cibler de figurines ennemies à plus de 12" avec des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques ou des Règles Spéciales.

Comme il est plus difficile d'éviter un tir dans le noir, toutes les Attaques de Tir bénéficient d'un bonus de +1 pour Blesser, si elles Ciblent une figurine dans l'obscurité. Les **Engins de Siège** peuvent toujours Cibler des figurines ennemies à plus de 12" – mais, dans ce cas de figure, ils ne Touchent que sur un résultat de 6. Les touches infligées par la Zone d'Impact d'un **Engin de Siège** ne bénéficient pas de ce bonus de +1 pour Blesser.

Les figurines Éclairées par une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique (comme le Pouvoir Magique *Lumière Aveuglante*) peuvent être Ciblées à plus de 12" par des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques et des Règles Spéciales. Cependant, les Attaques de Tir ne bénéficient pas du bonus de +1 sur le Jet pour Blesser contre ces cibles Éclairées.

Les figurines dotées de la Règle Spéciale *Cavernicole* voient normalement dans l'obscurité et peuvent Cibler des ennemis à plus de 12" avec des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques et des Règles Spéciales. De plus, les Attaques de Tir visant une figurine avec la Règle Spéciale *Cavernicole* ne bénéficient pas du bonus de +1 sur le Jet pour Blesser.



ENGINS DE SIÈGE



« Seule une flèche Noire, tirée par une Arquelance, pouvait transpercer ses écailles. »

- BALIN, LE HOBBIT : LA DÉSOLATION DE SMAUG™

ENGINS de SIÈGE

Au cours de la riche histoire de la Terre du Milieu, nombreuses furent les cités assiégées par de puissants hords ou des hordes d'ennemis innombrables. De telles batailles sont différentes de celles qui se déroulent dans des champs ou du terrain praticable où les armées peuvent s'affronter sur un pied d'égalité, et demandent donc des tactiques propres. À cette fin, les armées impliquées utilisent fréquemment des Engins de Siège, d'imposantes armes de guerre créées pour abattre les murs des forteresses ou balayer les rangs des assaillants. Peu importe la forme qu'ils prennent, les Engins de Siège sont une sérieuse menace qui peut grandement influencer sur le cours de la bataille.

Dans cette section sont détaillées les règles pour l'utilisation d'**Engins de Siège** dans vos parties. Chaque **Engin de Siège** a son propre profil qui diffère d'un profil traditionnel, puisqu'un certain nombre de caractéristiques ne sont tout simplement pas applicables à une masse inanimée de bois et de métal ! Le profil d'un **Engin de Siège** ne contient que quatre caractéristiques : la Portée, la Force, la Défense et les Points de Vie – comme montré dans l'exemple ci-après :

	PORTÉE	FORCE	DÉFENSE	PV
Trébuchet du Gondor	12" - 96"	10	10	3

Un **Engin de Siège** n'a pas d'Activation. De plus, un **Engin de Siège** est toujours défini comme Grand ou Petit, ce qui influence la facilité avec laquelle il Tire ou est Déplacé. Cela sera détaillé ultérieurement.

ÉQUIPAGE

Un **Engin de Siège** possède également un Équipage listé dans son profil ; il est composé des soldats formés à l'utilisation de l'**Engin de Siège**, les Servants. Le profil de l'Équipage est également détaillé dans le profil de l'**Engin de Siège**, il indique les caractéristiques, Équipements et Règles Spéciales que ses membres possèdent.

L'Équipage peut se servir de n'importe quel **Engin de Siège** de sa Liste d'Armée, pas simplement de celui auquel il est rattaché.

VÉTÉRAN DE SIÈGE

De plus, l'un des membres d'Équipage est toujours un Vétéran de Siège. Le Vétéran de Siège possède exactement le même profil que les autres membres de l'Équipage, mais remplace son mot-clef **Guerrier** par un mot-clef **Héros** et gagne un Point de Puissance, de Volonté et de Destin. Le Vétéran de Siège peut utiliser son Point de Puissance pour améliorer les Jets pour Toucher, de Déviation et pour Blesser en utilisant l'**Engin de Siège**.

Le Vétéran de Siège est un Héros Mineur, mais sa Troupe ne peut contenir que l'**Engin de Siège** et son Équipage. Un **Engin de Siège** ne compte jamais comme une figurine pour déterminer combien de figurines tiennent un Objectif ou une zone du champ de bataille, ou pour déterminer le seuil de Démoralisation de votre Armée.

DÉPLOYER UN ENGIN DE SIÈGE

Dans une Partie Compétitive, l'**Engin de Siège** ne suit pas les règles habituelles de déploiement. À la place, tous les **Engins de Siège** sont déployés avant les autres figurines, en commençant par le joueur qui doit déployer sa première Troupe et en alternant ensuite. Un **Engin de Siège** est toujours déployé entièrement dans la Zone de Déploiement de son joueur, et entièrement à moins de 6" d'un bord de table.

Dans les scénarios où les joueurs n'ont pas de Zone de Déploiement (comme ceux avec un Maelström de Bataille), tous les **Engins de Siège** sont déployés avant le premier Tour de jeu. Comme les joueurs n'ont pas de Zone de Déploiement dans ces Scénarios, les joueurs jettent un dé avant le début de la partie, et celui qui a le résultat le plus élevé choisit un bord de table, il déploie ses **Engins de Siège** entièrement à moins de 6" de ce bord. L'adversaire déploie ensuite ses **Engins de Siège** entièrement à moins de 6" du bord de table opposé. Si un seul des joueurs a des **Engins de Siège**, il remporte automatiquement le jet pour choisir le côté dans ce cas de figure. Un **Engin de Siège** déployé de cette façon ne compte pas comme ayant été Déplacé au premier Tour.



ENGINS DE SIÈGE ET MOUVEMENT

Comme vous pouvez vous en douter, un **Engin de Siège** se comporte différemment des autres figurines pour ce qui est du Mouvement, et peut parfois ne pas bouger du tout. Le Mouvement de l'Équipage de l'**Engin de Siège** est également légèrement différent, tout ceci va être couvert ici.

DÉPLACER UN ENGIN DE SIÈGE

Un **Engin de Siège** ne peut pas se Déplacer de lui-même et n'a pas d'Activation ; cependant, il peut être Déplacé par des figurines alliées. Le nombre de figurines alliées nécessaire pour Déplacer un **Engin de Siège** dépend de sa taille. Il faut trois figurines pour Déplacer un Grand **Engin de Siège**, mais seulement deux pour Déplacer un Petit **Engin de Siège**.

Pour Déplacer un **Engin de Siège**, les figurines qui souhaitent le porter doivent toutes être au contact socle à socle avec l'**Engin de Siège** au début de la Phase de Mouvement. Lorsqu'elles sont Activées, elles peuvent être Activées toutes en même temps pour Déplacer l'**Engin de Siège**, qui peut alors être Déplacé de la valeur de Mouvement la plus basse parmi les figurines qui aident à le porter. L'**Engin de Siège** peut également subir une rotation autour de son point central pendant qu'il est Déplacé. Si un joueur souhaite faire pivoter son **Engin de Siège** sans le Déplacer, cela est fait de la même manière, mais l'**Engin de Siège** se contente de pivoter sans se Déplacer – ces deux actions sont différentes et déterminent si et quand l'**Engin de Siège** peut Tirer ce tour. Un Monstre compte pour trois figurines pour Déplacer un **Engin de Siège**.

Un **Engin de Siège** ne peut pas être Déplacé dans du Terrain Difficile, traverser des Barrières, ni faire de Tests de Franchissement, Saut, Escalade ou Nage. Un **Engin de Siège** ne peut pas être Déplacé si une figurine ennemie est au contact socle à socle avec.

Si un **Engin de Siège** possède la Règle Spéciale *Statique*, alors il ne peut pas être Déplacé ou pivoté.

DÉPLACER L'ÉQUIPAGE

L'Équipage se Déplace de la même manière que les figurines normales. Cependant, il ne peut pas se Déplacer à plus de 6" de son **Engin de Siège** à moins que celui-ci n'ait été détruit.

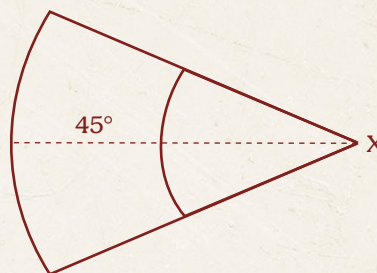
ENGINS DE SIÈGE ET TIR

Un **Engin de Siège** peut Tirer pendant la Phase de Tir de la même façon que n'importe quelle autre figurine, à condition qu'il n'ait pas été Déplacé pendant la Phase de Mouvement précédente et qu'il ait suffisamment de membres d'Équipage au contact socle à socle, ces derniers ne devant pas être Engagés au Combat. Un Grand **Engin de Siège** doit avoir deux membres d'Équipage en capacité de le manœuvrer pour tirer, tandis qu'un Petit **Engin de Siège** n'en demande qu'un seul.

TIRER AVEC UN ENGIN DE SIÈGE

Un **Engin de Siège** ne peut pas Tirer dans n'importe quelle direction, et doit être orienté vers sa cible pour pouvoir Tirer. Ainsi, un **Engin de Siège** a un Cône de Visée : c'est l'angle de 45° à l'intérieur duquel l'**Engin de Siège** peut Tirer. Pour déterminer si une figurine est dans le Cône de Visée de l'**Engin de Siège**, placez le gabarit de Cône ci-dessous sur le centre de l'**Engin de Siège**, avec la ligne médiane tournée dans la direction de l'**Engin de Siège** comme montré. Si une figurine est à l'intérieur de la zone dessinée par le gabarit, alors elle est dans le Cône de Visée de l'**Engin de Siège**.

Un **Engin de Siège** ne peut pas Tirer si une figurine ennemie est au contact socle à socle avec.



Pour Tirer avec un **Engin de Siège**, sélectionnez une Cible à Portée de l'**Engin de Siège**, sur laquelle il a une Ligne de Vue (mesurée depuis l'**Engin de Siège**) et qui se situe à l'intérieur de son Cône de Visée. De nombreux **Engins de Siège** ont une Portée minimale et maximale (par exemple, entre 12" et 60"), ils ne peuvent donc pas choisir une Cible qui se situe plus près que leur Portée minimale ou plus loin que leur Portée maximale. Chaque figurine est classée soit comme Cible de Champ de Bataille, soit comme Cible de Siège, cela influence à quel point il est facile de la toucher.

TYPES DE CIBLE

Cibles de Champ de Bataille : figurines d'**Infanterie**, de **Cavalerie**, **Monstres**, **Chariots**, portes et Petits **Engins de Siège**.

Cibles de Siège : Grandes portes, **Bêtes de Guerre** (Howdah inclus), Smaug, maisons, bateaux, Grands **Engins de Siège**.

Lors de vos parties, vous voudrez peut-être Tirer sur quelque chose qui n'est pas répertorié dans cette liste. Si cela arrive, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la nature de la Cible : Cible de Champ de Bataille ou Cible de Siège. Si la Cible est facile à atteindre pour un équipage entraîné, alors il devrait s'agir d'une Cible de Siège ; discutez-en avant le début de la partie.

Une fois la Cible choisie, déterminez quels Servants manipulent l'**Engin de Siège**, puis faites un Jet pour Toucher en utilisant la valeur de Tir de l'Équipage. Si les membres de l'Équipage sélectionnés ont différentes valeurs de Tir, utilisez la valeur numérique la plus haute. Par exemple, si deux Servants Tirent, que l'un a une valeur de Tir de 3+ et l'autre de 4+, alors vous devez utiliser la valeur de 4+ pour Toucher. Si un **Engin de Siège** a été pivoté dans la Phase de Mouvement précédente, alors il subit une pénalité de -1 pour Toucher.

Si le Jet pour Toucher échoue, le projectile se perd dans la nature et le Tir rate – rien ne se passe. Si la Cible est une Cible de Siège et que le Jet pour Toucher est réussi, le Tir Touche normalement. Si la Cible est une Cible de Champ de Bataille et que le Jet pour Toucher est réussi, alors l'**Engin de Siège** doit faire un jet sur le Tableau de Déviation pour déterminer quelle figurine est réellement touchée. Le Tir peut Dévier sur une Cible qui est en dehors de la Portée maximale de l'**Engin de Siège**, ou en dehors de son Cône de Visée – cela représente le projectile qui dévie.

TABEAU DE DÉVIATION

D6	Résultat
1	Tir manqué : votre adversaire peut choisir une Cible de Champ de Bataille (de n'importe quelle Armée) à moins de 6" de la Cible initiale. La figurine choisie devient la nouvelle Cible. L' Engin de Siège doit avoir une Ligne de Vue sur la figurine choisie pour qu'elle soit éligible. S'il n'y a pas de Cible de Champ de Bataille éligible à moins de 6" ou si votre adversaire ne veut pas en choisir une, alors le tir est perdu.
2-5	Légère déviation : votre adversaire peut choisir une Cible de Champ de Bataille de sa propre Armée à moins de 6" de la Cible initiale. L' Engin de Siège doit avoir une Ligne de Vue sur la figurine choisie pour qu'elle soit éligible. La figurine choisie devient la nouvelle Cible. S'il n'y a aucune Cible alternative, traitez le résultat comme un Tir Parfait.
6	Tir Parfait : le Tir atteint la Cible initiale.

ENGINS DE SIÈGE ET TRAJECTOIRES

En fonction de la manière dont l'**Engin de Siège** Tire, il peut y avoir des figurines ou des décors Sur la Trajectoire entre l'**Engin de Siège** et la Cible réelle – celle qui a bien été Touchée par le Tir. Un **Engin de Siège** peut Tirer de deux façons, soit en Tir de Volée soit en Tir Direct, cela sera précisé dans les Règles Spéciales de l'**Engin de Siège**.

TIR DE VOLÉE

Un **Engin de Siège** qui Tire en Volée n'a pas besoin de Ligne de Vue sur sa Cible, ou sur une figurine qui serait Touchée à cause de la Déviation, tant qu'une autre figurine alliée dispose d'une Ligne de Vue sur la Cible initiale. Après avoir déterminé la Cible réelle, l'**Engin de Siège** qui Tire en Volée ne fait pas de Test de Trajectoire pour les figurines et les décors (le tir passe au-dessus d'eux). Cependant, tout ce qui est nettement plus grand que la Cible réelle et qui se trouverait au-dessus d'elle quand le projectile retombe se trouvera Sur la Trajectoire. Cela peut inclure arbres, corniches, ou des rochers qui dépassent d'une falaise; un certain degré de bon sens est requis ici – un arbre peut se trouver Sur la Trajectoire, mais pas une simple branche!

Cela s'applique également quand un **Engin de Siège** Tire en Volée sur une **Bête de Guerre** avec un Howdah, puisque le Howdah est sur le dos de la **Bête de Guerre** et se trouve donc Sur la Trajectoire.

TIR DIRECT

Un **Engin de Siège** avec Tir Direct a besoin d'une Ligne de Vue sur sa Cible initiale. De plus, si le Tir est Dévié sur une autre Cible, l'**Engin de Siège** doit avoir une Ligne de Vue sur celle-ci afin qu'elle puisse être éligible comme nouvelle Cible. Dans les deux cas, la Ligne de Vue est déterminée depuis l'endroit d'où part le projectile, comme la pointe d'une Baliste.

Après avoir déterminé la Cible réelle, un **Engin de Siège** avec Tir Direct procède aux Tests de Trajectoire, comme toute Attaque de Tir normale.



ALLIÉS À PROXIMITÉ

Comme toute Attaque de Tir normale, un **Engin de Siège** du Bien ne peut pas tirer si la trajectoire initiale risque de blesser des figurines alliées (en incluant la Zone d'Impact si applicable), ou si des alliés se trouvent Sur la Trajectoire. Un **Engin de Siège** du Bien ne peut pas non plus Tirer dans un Combat.

Cependant, un **Engin de Siège** du Bien peut toujours tenter son Tir si seule la Déviation risque de blesser des alliés.

SERVANTS INEXPÉRIMENTÉS

D'autres figurines alliées peuvent aider à faire Tirer l'**Engin de Siège** si l'Équipage venait à mourir pendant la partie, on parlera alors de Servants Inexpérimentés. N'importe quelle figurine alliée peut ainsi Tirer avec comme un Servant normal, mais un Servant Inexpérimenté qui participe au Tir comptera toujours comme ayant une valeur de Tir de 6+ et n'utilisera jamais sa propre valeur de Tir. De plus, un **Héros** qui servirait de Servant Inexpérimenté ne peut pas utiliser de Puissance pour influencer les Jets pour Toucher, pour Blesser ou de Déviation de l'**Engin de Siège**.

JET POUR BLESSER

Une fois que l'**Engin de Siège** a Tiré, que la Cible réelle a été déterminée, il faut faire un Jet pour Blesser comme d'habitude, en utilisant la Force de l'**Engin de Siège**. Une Cible de Siège subit une Blessure en cas de Jet pour Blesser réussi.

Une Cible de Champ de Bataille est immédiatement Jetée à Terre. De plus, une Cible de Champ de Bataille qui est la Cible atteinte et qui est Blessée est immédiatement tuée et retirée comme Perte si elle ne peut pas se prémunir de la Blessure (par exemple avec un Point de Destin). Les figurines Touchées par la Zone d'Impact de l'**Engin de Siège** (si applicable) ne sont pas tuées de cette façon.

Les seules exceptions à cette règle de mort automatique concernent les Cibles atteintes avec une Défense ou des Points de Vie de 10 ou plus. Dans ces situations, une Blessure réussie enlèvera à la place la moitié des Points de Vie de départ de la Cible.

Si une figurine de **Cavalerie** est Touchée par un **Engin de Siège**, alors toutes les composantes de la figurine (cavalier, **Monture** et Passagers éventuels) sont Touchées – faites un Jet pour Blesser pour chacune, comme décrit précédemment.



ATTAQUER UN ENGIN DE SIÈGE

On peut Tirer sur un **Engin de Siège** comme sur toute autre figurine. Un **Engin de Siège** peut également être Ciblé par un Pouvoir Magique ou une Règle Spéciale, mais ignorera leurs effets à l'exception des dégâts.

Si, durant la Phase Finale d'un Tour, une figurine est au contact socle à socle avec un **Engin de Siège** ennemi, que cette figurine n'a rien fait durant le Tour à l'exception de son Mouvement (i.e., elle n'a pas Tiré, Lancé de Pouvoir Magique, été Engagée au Combat) et qu'elle n'a pas été affectée par un Pouvoir Magique ce Tour, alors elle peut mettre hors d'état l'**Engin de Siège**.

Un **Engin de Siège** mis hors d'état réduit immédiatement ses Points de Vie à 0. Quand un **Engin de Siège** est réduit à 0 Point de Vie, peu importe la raison, il est retiré du jeu. Gardez en tête qu'un **Engin de Siège** ne compte jamais comme une figurine pour le nombre de figurines de l'Armée et ne contribue pas à la Démoralisation.

Un **Engin de Siège** n'a pas de Zone de Contrôle, ne peut pas être Engagé au Combat ni jeté à Terre pour quelque raison que ce soit. Un **Engin de Siège** compte comme ayant une Force de 6 pour les règles qui se réfèrent à la Force d'une figurine.



sièges



« GROND VA LA FAIRE CÉDER. APORTEZ LA TÊTE DE LOUP ! »

- GOTHMOG, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI™

A travers toute la longue histoire de la Terre du Milieu, de nombreux sièges dévastateurs ont eu lieu en temps de guerre. Du siège du Gouffre de Helm, durant lequel les vaillants Hommes du Rohan ont défendu de manière désespérée leur peuple contre les assauts incessants des Uruk-hai de Saroumane, à la Bataille des Champs du Pelennor, au cours de laquelle la plus grande armée du Troisième Âge a été rassemblée afin de marcher sur les murs de Minas Tirith et de mettre à genoux le royaume du Gondor, les sièges ont toujours été des affrontements titanesques d'armées engagées dans un ultime effort pour gagner la guerre.

Dans les pages qui suivent, nous vous présenterons les règles additionnelles dont vous aurez besoin pour jouer vos propres sièges, ainsi qu'un scénario de siège que vous pourrez utiliser pour recréer ces batailles épiques.

CHÂTEAUX ET FORTERESSES

Ces règles sont conçues afin de vous aider à mener des batailles dans des fortifications construites pour la défense de sièges, et ainsi à recréer le danger et l'excitation que représente le fait d'assiéger un château ou d'attaquer les murs d'une grande forteresse face à des défenseurs déterminés. Les châteaux, les forteresses et les autres fortifications de ce type sont composés de deux éléments : les murs, et les portails et portes.

Les murs défensifs construits pour la défense de sièges qui sont plus hauts que la taille d'une figurine ne peuvent pas être Escaladés par cette figurine, le mur est trop abrupt et il n'y a pas de prises pour les pieds et les mains. Les figurines ayant la Règle Spéciale Mouvement Éclair peuvent Escalader ces murs, à condition d'arriver jusqu'en haut et d'être placées à plat sur les murs, elles ne peuvent autrement pas les Escalader. Pour qu'une figurine puisse attaquer les figurines situées en haut des murs, elle a besoin d'une Échelle de Siège ou même d'une Tour de Siège. Nous ne prévoyons pas la possibilité d'abattre des murs dans nos parties, il est impossible d'imaginer le genre de forteresse que vous avez créé chez vous et, de notre expérience, les parties de siège peuvent déjà être très complexes sans ajouter cette possibilité. Si vous souhaitez néanmoins créer vos propres règles pour détruire les murs dans vos parties, n'hésitez pas à le faire, mais nous vous conseillons de ne pas permettre que des figurines ordinaires puissent détruire de telles structures !

Presque toutes les forteresses sont dotées de portails et de portes, qu'il s'agisse de lourds portails impressionnants servant d'entrée principale, ou de portes ordinaires situées entre des bâtiments. Ceux-ci peuvent tout à fait être détruits ou traversés au cours d'une partie.

ATTAQUER DES PORTAILS ET DES PORTES

Il est possible de tirer sur des portails et des portes comme sur n'importe quelle autre figurine, et il est possible de les attaquer durant la Phase de Combat. Les Attaques de Tir de Force 5 ou plus peuvent endommager les portails et les portes, mais les attaques de tir de Force 4 ou moins, elles, ne le peuvent pas.

Pour qu'une figurine puisse attaquer un portail ou une porte, elle doit être au contact socle à socle avec celui-ci à la fin de la Phase de Combat et ne pas avoir été Engagée dans un autre Combat durant ce Tour. Une figurine peut Soutenir une figurine qui attaque un portail ou une porte, à condition qu'elle n'ait pas été Engagée dans un Combat, ou ait Soutenu un Combat, durant ce Tour. Lorsqu'une figurine attaque une porte ou un portail, aucun Jet de Duel n'est nécessaire, elle gagne automatiquement. Les figurines peuvent ensuite porter des Coups contre le portail ou la porte en suivant les règles normales, en considérant le portail ou la porte comme étant Bloqué. Si le portail ou la porte est réduit à 0 Point de Vie, il est détruit et les figurines situées des deux côtés peuvent le traverser librement. Les **Monstres** ne peuvent pas utiliser d'Attaques Brutales contre les portails et les portes.

Vous trouverez ci-après la liste des différents types de portails et de portes, ainsi que leurs caractéristiques de Défense et de Points de Vie. Il est toujours préférable de déterminer avec votre adversaire le type de chaque portail et porte avant le début de la partie.

Type	Défense	PV
Portail de Forteresse	10	3
Porte naine	9	3
Porte Blindée lourde	9	2
Porte Blindée	8	2
Porte lourde	7	2
Porte d'entrée de bâtiment	6	2
Porte intérieure de bâtiment	5	1

SE DÉPLACER À L'INTÉRIEUR DE LA FORTERESSE

En règle générale, les figurines se déplacent à l'intérieur d'une forteresse de la même manière que sur le champ de bataille. Après tout, les forteresses sont généralement bien pavées et faciles à parcourir. Cependant, certains éléments d'une forteresse fonctionnent d'une manière légèrement différente, ce que nous allons voir à présent.

PORTES, PORTAILS ET TRAPPES

Les défenseurs peuvent se Déplacer à travers les portes, portails et trappes sans pénalité. Les attaquants devront en revanche les abattre et les détruire afin de se Déplacer à travers, comme décrit précédemment.

SE DÉPLACER À TRAVERS LES BÂTIMENTS

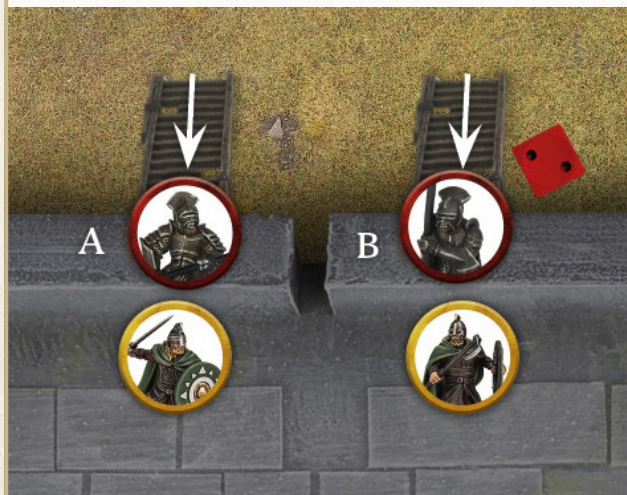
Selon la configuration de votre forteresse, il peut y avoir des entrées de portes et des trappes qui mènent à des pièces et des escaliers intérieurs. Dans ce cas, les joueurs doivent déterminer entre eux la proportion de la valeur de Mouvement d'une figurine nécessaire afin de traverser ces zones et atteindre la sortie, et si les figurines peuvent s'arrêter à mi-parcours de ces zones.

ESCALIERS

Les figurines peuvent se Déplacer librement pour monter ou descendre des escaliers, mais la **Cavalerie** interagit différemment avec les escaliers, comme décrit dans la section Cavalerie de ce manuel.

Les combats dans les escaliers sont pratiquement identiques aux combats partout ailleurs, à une exception près. Si une figurine doit Reculer en descendant des escaliers, elle doit lancer un D6 avant que le vainqueur ne porte ses Coups. Sur un 1-3, la figurine qui recule glisse et se retrouve à Terre.

Exemple 82 : Ces Uruk-hai ont tous les deux Chargé sur des échelles et sont Engagés en Combat avec les Guerriers du Rohan. L'Uruk A gagne son Combat et tue sa cible; il peut prendre position sur les murs. Au contraire, l'Uruk B perd son Combat, mais n'est pas tué par le Guerrier du Rohan. Après que les Coups ont été portés, l'Uruk B lance un D6 et obtient un 2, ce qui signifie qu'il tombe et subit des dégâts de Chute.



PRENDRE D'ASSAUT LA FORTERESSE

Dans une partie de siège, un camp est l'attaquant (celui qui essaye de pénétrer dans la forteresse) et l'autre est le défenseur (celui qui essaye de protéger la forteresse). Attaquer une forteresse est simple en principe, mais s'avère beaucoup plus difficile en pratique. L'attaquant n'a qu'à franchir le portail ou à escalader les murs pour entrer, mais c'est plus facile à dire qu'à faire!

Il existe de nombreuses méthodes différentes que l'attaquant peut employer lorsqu'il attaque une forteresse. Il peut utiliser des Échelles de Siège placées contre les murs afin que ses troupes puissent y monter, de lourds béliers afin de défoncer le portail et de permettre au reste de l'armée de le franchir en masse, ou encore de grandes Tours de Siège pouvant transporter de nombreux guerriers au sein de sa structure, avant de les déverser sur les remparts. Nous aborderons ici chacun de ces éléments.

ÉCHELLES DE SIÈGE

Les Échelles de Siège sont des Objets Lourds, mais n'utilisent cependant pas de socle de 25mm et utilisent simplement le gabarit de la figurine qui les transporte. Lorsqu'elles ne sont pas transportées, il est possible de tirer sur les Échelles de Siège et de les attaquer normalement; on considère qu'elles ont une Défense de 8 et 2 Points de Vie. Si une figurine transportant une Échelle de Siège entre en contact avec les murs d'une forteresse, l'Échelle de Siège est immédiatement levée; placez-la contre le mur. Les figurines peuvent monter une Échelle de Siège de la même manière qu'une échelle ordinaire.

COMBATTRE SUR UNE ÉCHELLE (82)

Les figurines peuvent Charger via une Échelle de Siège un défenseur sur les murs, auquel cas elles sont Engagées en Combat contre ce défenseur, et peuvent se positionner sur les créneaux si c'est possible. Si le défenseur est au contact socle à socle avec les créneaux où l'échelle a été placée, la figurine ayant Chargé restera en haut de l'échelle lorsqu'elle se battra. Si elle reste en haut de l'échelle, une figurine qui Charge ne peut Charger qu'un seul défenseur ennemi. Aucune figurine ne peut soutenir une figurine se trouvant sur une échelle. Les défenseurs ne peuvent pas charger les figurines se battant en haut d'une échelle si elles sont déjà Engagées, mais ils peuvent Soutenir leur allié dans le Combat.

Si une figurine combattant sur une échelle gagne le Combat, leur adversaire Recule de la manière habituelle. Si elle tue son ennemi, elle peut immédiatement prendre place sur les murs au contact socle à socle avec les créneaux où son Échelle de Siège est placée.

Si une figurine combattant sur une échelle perd le Combat, elle doit alors, une fois que les Coups ont été portés, lancer un D6 au lieu de Reculer. Sur 1-3, la figurine tombe de l'échelle et subit des dégâts de Chute. Si d'autres figurines sont en train de monter à cette échelle, lancez un D6 pour chacune d'entre elles. Sur 1-3, elles tombent également et subissent des dégâts de Chute.

REPOUSSER DES ÉCHELLES DE SIÈGE

Si une figurine située sur les murs est au contact socle à socle avec les créneaux à l'endroit où est posée une Échelle de Siège, elle peut essayer de la repousser durant son Activation tant qu'il n'y a pas d'attaquant en haut de l'échelle, auquel cas, elle devrait alors Charger cet attaquant. Une figurine qui tente de repousser une échelle ne peut rien faire d'autre durant son Activation après avoir tenté de le faire.

Lorsqu'une figurine tente de repousser une échelle, lancez un D6. Appliquez un modificateur de +1 au jet pour chaque figurine alliée au contact socle à socle avec la figurine en train de repousser qui n'est pas Engagée en Combat. Appliquez un modificateur de -1 au jet pour chaque figurine ennemie actuellement sur l'échelle. Les Monstres modifient le résultat du jet de 3 dans un sens ou dans l'autre, selon s'ils repoussent l'échelle ou s'ils sont en train d'y monter.

Si, après avoir appliqué l'ensemble des modificateurs, le résultat est de 4+, l'échelle est alors repoussée et toutes les figurines sur l'échelle subissent des dégâts de Chute.

BÉLIERS

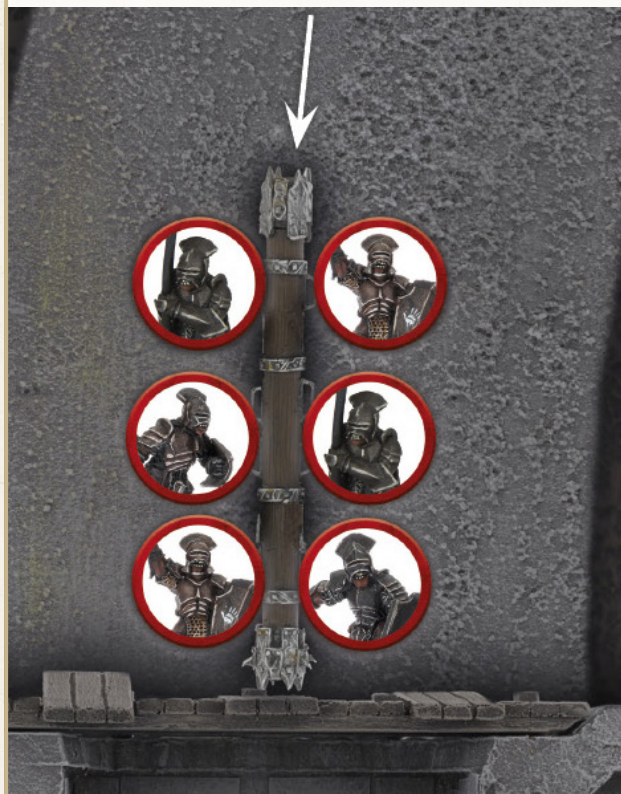
Les Béliers sont des Objets Lourds – cependant, ils ne sont pas montés sur des socles de 25mm et utilisent simplement le gabarit de la figurine qui les transporte. Lorsqu'ils ne sont pas transportés, il est possible de tirer sur les Béliers et de les attaquer de manière normale; on considère qu'ils ont une Défense de 8 et 3 Points de Vie. Les Béliers doivent toujours être transportés par au moins deux figurines, ils ne peuvent autrement pas être déplacés.

DÉFONCER DES PORTES ET DES PORTAILS (83)

Pour utiliser un Bélier, celui-ci doit être au contact socle à socle avec une porte ou un portail au début de la Phase de Combat. Après que tous les Combats Héroïques ont été résolus, mais avant que tout autre Combat ne soit résolu, le Bélier peut être utilisé contre les portes et les portails. Il Touchera automatiquement sa Cible, et portera un seul Coup contre celle-ci. Veuillez noter qu'une porte ou un portail est toujours considéré comme Bloqué, le Bélier fera donc deux Jets pour Blesser.

La Force du Bélier est égale à la Force de la figurine la plus forte le transportant, +1 pour chaque figurine additionnelle le transportant, jusqu'à un maximum de 10. Si le Bélier avait dû avoir une Force supérieure à 10, il pourra alors relancer les Jets pour Blesser.

Exemple 83 : Ces Uruk-hai sont sur le point d'utiliser un Bélier contre le portail de Fort-le-Cor. La Force du Bélier est de 4 (la Force des Uruk-hai) plus 5 pour les 5 Uruk-hai additionnels le transportant, pour une Force totale de 9. Le Bélier peut ensuite porter un Coup contre le portail, il fait deux Jets pour Blesser puisque le portail est considéré comme Bloqué. Le portail est en grand danger!



TOUR DE SIÈGE

Les Tours de Siège devraient être assez hautes pour que leur rampe atteigne les créneaux de la forteresse lorsqu'elle est abaissée et la rampe ne devrait pas faire plus de 4" de large. Les figurines d'**Infanterie** peuvent être Déployées à l'intérieur ou au sommet de la Tour de Siège, à l'exception des **Monstres**. Les Tours de Siège peuvent être poussées par des figurines alliées, et se déplacent alors de 6". Il faut six figurines d'**Infanterie** pour pousser une Tour de Siège, et une figurine d'**Infanterie** supplémentaire est nécessaire pour chaque figurine présente dans ou sur la Tour de Siège. Les **Monstres** comptent comme six figurines concernant le fait de pousser une Tour de Siège. Pour être considérée comme poussant une Tour de Siège, une figurine doit être au contact socle à socle avec l'arrière ou les flancs d'une Tour de Siège, ou au contact socle à socle avec une autre figurine la poussant depuis l'arrière.

Si une Tour de Siège se déplace au contact d'une forteresse durant la Phase de Mouvement, alors la rampe est immédiatement abaissée. Les figurines dans la Tour de Siège ne comptent pas comme s'étant Déplacées lorsque la Tour de Siège est poussée, à moins qu'elles ne se Déplacent à l'intérieur de celle-ci.

Il est possible de tirer sur une Tour de Siège et de l'attaquer, elle a une Défense de 10 et 4 Points de Vie, et elle est une Cible de Champ de Bataille. Si une Tour de Siège est détruite, toutes les figurines se trouvant à l'intérieur ou dessus subissent des dégâts de Chute.

MATÉRIEL DE SIÈGE

Lorsque vous choisissez vos troupes pour une partie de siège, l'attaquant et le défenseur peuvent dépenser des points afin d'obtenir du matériel additionnel qui les aidera lors de la bataille. Le matériel de l'attaquant a déjà largement été couvert et seuls les coûts en point sont décrits ici ; le matériel du défenseur dispose de règles additionnelles qui peuvent être utilisées en jeu.

MATÉRIEL DE L'ATTAQUANT

ÉCHELLE DE SIÈGE 5 POINTS

BÉLIER 15 POINTS

TOUR DE SIÈGE 40 POINTS

MATÉRIEL DU DÉFENSEUR

BARRICADE 5 POINTS

Les Barricades ne doivent pas faire plus de 3" de long, 1" de large et 1" de haut. Les Barricades peuvent être défendues de la même manière que les Barrières (voir section Phase de Mouvement), il est possible de les franchir de la même manière qu'un Obstacle. Les Barricades ont une Défense de 7 et 2 Points de Vie.

BARRICADE À POINTES 10 POINTS

Les Barricades à Pointes suivent toutes les règles d'une Barricade standard, avec les ajouts suivants :

Toute figurine qui tente de Franchir une Barricade à Pointes subira une Touche de Force 3 après la résolution du Test de Franchissement, à moins qu'elle n'obtienne un 6 au jet.

Toute figurine qui combat à travers une Barricade à Pointes et porte accidentellement un Coup contre elle au lieu de son adversaire subit immédiatement une Touche de Force 3.

POINT DE RALLIEMENT 25 POINTS

Les Points de Ralliement sont représentés par un socle de 25mm. Les figurines peuvent se Déplacer à travers un Point de Ralliement, mais ne peuvent pas finir leur Mouvement en le recouvrant de quelque façon que ce soit. Les défenseurs traitent un Point de Ralliement comme une Bannière. De plus, les défenseurs situés à moins de 6" d'un Point de Ralliement appliquent un bonus de +1 à tout Test de Bravoure qu'ils sont amenés à faire. Si, pendant la Phase Finale d'un Tour, une figurine ennemie se trouve au contact socle à socle avec un Point de Ralliement, et que cette figurine n'a rien fait ce Tour à part de Déplacer (c'est-à-dire qu'elle n'a pas effectué une Attaque de Tir, Lancé un Pouvoir Magique, été Engagée en Combat), et que cette figurine n'a pas été affectée par un Pouvoir Magique ce Tour, elle peut alors détruire ce Point de Ralliement. Retirez-le du jeu.

ROCHERS 5 POINTS

Les piles de Rochers sont représentées par un socle de 25mm et sont des Objets Légers. Un défenseur au contact socle à socle avec les Rochers et au contact socle à socle avec les créneaux peut effectuer une Attaque de Tir avec durant la Phase de Tir. Cette Attaque de Tir peut uniquement Cibler des ennemis situés à moins de 1" des murs, ou escaladant une Échelle de Siège, et a une Portée de 8". Une figurine effectuant une Attaque de Tir avec un rocher considère sa valeur de Tir comme étant 4+, quelle que soit sa valeur réelle. Toute figurine Touchée par un Rocher subit une Touche de Force 6. Une figurine Touchée durant l'escalade d'une Échelle de Siège doit lancer un D6, et, sur un 1-3, elle tombe et subit des dégâts de Chute.

EAU BOUILLANTE 25 POINTS

Les cuves d'Eau Bouillante sont des Objets Lourds et sont représentées par des socles de 40mm. Si deux défenseurs sont au contact socle à socle avec l'Eau Bouillante, et ne sont pas Engagés en Combat, ils peuvent la verser sur un attaquant en effectuant une Attaque de Tir. Cette Attaque de Tir peut uniquement Cibler des ennemis situés à moins de 1" des murs, ou escaladant une Échelle de Siège, et a une Portée de 8". Une figurine effectuant une Attaque de Tir avec l'Eau Bouillante considère sa valeur de Tir comme étant 4+, quelle que soit sa valeur réelle. Toute figurine Touchée par de l'Eau Bouillante subit une Touche de Force 8, et toute autre figurine (alliée ou ennemie) située à moins de 2" de la Cible subit une touche de Force 4. Une figurine Touchée lors de l'escalade d'une Échelle de Siège doit lancer un D6, et, sur un 1-4, elle tombe et subit des dégâts de Chute.

Après avoir effectué une Attaque de Tir avec de l'Eau Bouillante, le défenseur lance un D6. Sur un 1, il n'y a plus d'eau et la cuve d'Eau Bouillante ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

LE GRAND SIÈGE

Retranchés dans leur forteresse, les défenseurs doivent repousser le siège imminent lancé par leurs ennemis, qui ont bien l'intention de s'emparer de la forteresse, ou de la raser...

APERÇU DU SCÉNARIO

Les défenseurs doivent défendre la forteresse à tout prix, tandis que les attaquants doivent s'en emparer.

ARMÉES

Les joueurs peuvent décider qui est l'attaquant et qui est le défenseur, ou peuvent lancer un D6, auquel cas le joueur obtenant le plus haut résultat décide du rôle de chacun. Les joueurs construisent leurs Armées d'une valeur en points égale. L'attaquant peut ajouter 25 % de la valeur de l'Armée du Défenseur à la valeur de sa propre Armée. Ainsi, si l'Armée du défenseur est de 1000 points, l'attaquant peut avoir jusqu'à 1250 points.

L'attaquant et le défenseur peuvent acheter des objets présents dans leur liste de matériel respective.

TERRAIN ET DÉCORS

La forteresse s'étend sur toute la longueur de la table, à 12" du bord de table. Le portail de la forteresse est situé au centre des murs, et il peut y avoir des tours le long des murs.

DÉPLOIEMENT

Le défenseur déploie son armée où il le souhaite sur ou derrière les murs de la forteresse. L'attaquant déploie ensuite son armée entièrement à moins de 12" du bord de table situé à l'opposé de la forteresse.

PREMIÈRE INITIATIVE

Les joueurs lancent l'Initiative du premier Tour de la manière habituelle.

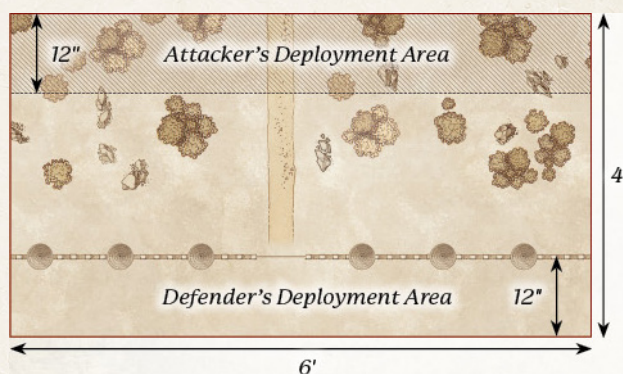
OBJECTIFS

La partie s'arrête à la fin d'un Tour pendant lequel l'un des joueurs a rempli son objectif. L'attaquant gagne si, durant la Phase Finale d'un Tour, il y a au moins 12 attaquants sur ou à l'intérieur des murs de la forteresse. Le défenseur gagne si, durant la Phase Finale d'un Tour, l'attaquant a été réduit à 25 % de ses effectifs de départ. Si les deux camps ont atteint leur objectif durant le même Tour, la partie se conclut sur une égalité.

RÈGLES SPÉCIALES

Baroud d'Honneur – Si nécessaire, le défenseur peut ouvrir le portail de la forteresse et sortir en chargeant. Le défenseur peut choisir d'ouvrir le portail au début de toute Phase de Mouvement. À partir de ce moment, le portail sera ouvert et les figurines pourront le traverser sans difficulté. Cette action n'est pas possible si le portail a déjà été détruit, il est alors déjà ouvert !

Franchir les portes – Si les portes sont détruites par l'attaquant, les défenseurs à l'intérieur de la forteresse subissent alors un malus de -1 à tous les Tests de Bravoure liés à la Démoralisation.



modes de jeu



« Nous ne sommes peut-être pas nombreux mais nous sommes des guerriers. Chacun d'entre nous. Tous autant que nous sommes ! »

- Fili, Le Hobbit : Un Voyage Inattendu™

JEU NARRATIF

Le Jeu de Bataille de la Terre du Milieu est parfaitement adapté au Jeu Narratif et vous permet de recréer toutes vos scènes et batailles favorites des films à l'aide de vos figurines Citadel et Forge World. Beaucoup de publications comportent des Scénarios Narratifs qui détaillent comment jouer ces événements et quelles figurines seront nécessaires pour être fidèle aux films. Les Scénarios Narratifs ne sont pas tenus aux valeurs en Points et certains semblent déséquilibrés au regard des forces en présence. Cependant, chacun comporte des Règles Spéciales qui impactent le cours de la bataille et aident tant à équilibrer la partie qu'à saisir l'essence de la scène que vous êtes en train de rejouer.

Les Scénarios Narratifs sont aussi très adaptés à une campagne retraçant une série d'événements, comme suivre le voyage de la Communauté depuis le départ des Hobbits de la paisible Comté jusqu'à la destruction de l'Anneau Unique dans les flammes de la Montagne du Destin. Certains Scénarios vous assureront une partie rapide et effrénée disputée par seulement une poignée de figurines, que vous pourrez terminer rapidement. D'autres, comme le Siège du Gouffre de Helm ou la Bataille des Champs du Pelennor, peuvent prendre toute une journée et impliquer une vaste collection de figurines. De nombreux suppléments explorent le jeu narratif et vous fournissent des scénarios variés et des campagnes qui les connectent, pour que vous puissiez réinventer leurs histoires avec vos amis.

PARTICIPANTS

Les forces des plus grandes batailles de la Terre du Milieu sont gravées dans l'Histoire, et les hauts faits des héros et des guerriers forment leur légende. Les protagonistes de ces combats sont figés dans le marbre – nous savons tous qu'Aragorn, Gimli et Legolas étaient présents à la Bataille du Pelennor, tandis que Smaug et Sauron n'y étaient pas.

Chaque Scénario Narratif contient une liste de participants qui détaille précisément quelles figurines du Bien et du Mal sont nécessaires pour recréer la bataille en question. Les effectifs ne sont pas nécessairement prévus pour constituer des affrontements équilibrés, mais plutôt pour restituer l'idée générale des armées présentes dans la scène. Lorsque les participants sont listés pour un Scénario spécifique, gardez en tête que ce sont exactement ceux que nous avons utilisés pour écrire, équilibrer et jouer ce Scénario.

Si vous souhaitez néanmoins expérimenter en modifiant des aspects du Scénario, comme les conditions de victoire, les participants ou même les Règles Spéciales, vous êtes libres de le faire. Peut-être voudrez-vous voir comment une bataille aurait tourné en présence de différents héros, ou si une toute autre armée s'était battue à la place.

Les Scénarios Narratifs peuvent également vous servir de base pour créer vos propres Scénarios façon « Et si... ». Que se serait-il passé si Saroumane avait mené en personne son armée au Gouffre de Helm ? Et si Haldir était allé secourir Minas Tirith avec les Galadhrim plutôt que de prêter main-forte aux Rohirrim ?

Et si Smaug avait déchaîné sa furie au cours de la Bataille des Cinq Armées ? Et si Sauron avait découvert que l'Anneau était caché dans la Comté et lancé une attaque de grande envergure pour le débusquer ? Tout ceci fait partie du plaisir de jeu !

RÈGLES SPÉCIALES

La véritable saveur des Scénarios Narratifs vient des Règles Spéciales qui y sont présentées. Elles aident à retrouver les sensations des scènes des films et peuvent représenter des hordes infinies d'Orques durant la Guerre de l'Ultime Alliance, ou Gandalf détruisant le Pont de Khazad-dûm, ou encore la Compagnie de Thorin en équilibre sur les planches instables de Gobelinville. Ce sont également ces Règles Spéciales qui équilibrent les Scénarios Narratifs et proposent aux joueurs une expérience de jeu unique pour revivre leurs scènes préférées. Notez que les Scénarios ne sont pas tous parfaitement équilibrés – certains seront intentionnellement plus durs pour un camp que pour l'autre, en fonction de l'événement représenté.

OBJECTIFS

Les objectifs en jeu narratif sont très différents de ceux en Parties Compétitives. Souvent, en jeu narratif, le Bien tentera d'accomplir un but donné, tandis que le Mal en aura un bien différent en tête.

Par exemple, pour reproduire Amon Hen, le joueur du Mal tente de capturer les Hobbits, de quitter la table de jeu avec et de tuer autant de membres de la Communauté que possible ; à l'inverse, le joueur du Bien veut l'en empêcher et faire quitter la table à Frodon pour qu'il poursuive son voyage. Ainsi, les joueurs et leurs personnages se battent pour les mêmes raisons.

NOTES SUR LE JEU NARRATIF

En jeu narratif, le Bien a toujours l'Initiative au premier Tour ; inutile de lancer le dé. De plus, à la différence des Parties Compétitives, aucune Armée n'est sujette à la Démoralisation. On ne fuit pas dans ces situations – il faut triompher ou mourir !

Le plus important en jouant une partie narrative est peut-être qu'elles sont plus amusantes quand vous essayez de jouer comme les personnages dans les films. Se demander « que ferait Aragorn dans cette situation ? » plutôt que d'aller au choix le plus tactique donne les parties les plus satisfaisantes et passionnantes pour les joueurs, en plus d'obtenir une représentation fidèle des scènes que vous recréez.

PARTIES COMPÉTITIVES

Note des Traducteurs : cette partie du Rules Manual a été traduite, réagencée et mise en page dans le Compendium des Parties Compétitives v7, disponible avec les autres traductions sur le site Les Pièces Avancent.

SCÉNARIOS

Une fois vos Listes d'Armées choisies, vos Troupes constituées et vos Généraux sélectionnés, vous êtes prêts pour votre Partie Compétitive. Il ne vous reste qu'à déterminer le Scénario que vous allez jouer. Tous les Scénarios de Parties Compétitives sont spécialement prévus pour que les deux joueurs aient les mêmes chances de gagner.

Vous pouvez vous mettre d'accord sur un Scénario avec votre adversaire, ou faire un jet dans le tableau disponible dans le Compendium pour le déterminer.

Chaque Scénario contient toutes les informations nécessaires pour l'installation et la partie, réparties dans les sections suivantes : Armées, Terrain et décors, Déploiement, Première Initiative, Objectifs, Points de Victoire et Règles Spéciales (si applicable au Scénario).

Les 24 Scénarios présentés dans le Compendium offrent un mélange équilibré de différents styles de Scénarios, afin de vous offrir des expériences diversifiées avec le Jeu de Bataille. Chaque Scénario dispose de ses propres conditions de victoire, avec un maximum de 20 Points de Victoire pouvant être marqués.

Si vous voulez étendre votre expérience de jeu compétitif, le Compendium contient aussi six Scénarios prévus pour du double – parfait pour combattre aux côtés d'un ami !

PARTIES MULTIJOUEURS

Bien que les Scénarios de Parties Compétitives soient prévus pour être joués entre deux Armées, cela ne veut pas dire que vous êtes limités à deux joueurs ! Si plusieurs joueurs veulent rejoindre la partie, divisez-vous simplement en deux équipes – une pour le Bien, une pour le Mal – et décidez entre vous comment vous répartir le contrôle de vos Armées. Si vous jouez à la maison et avez plusieurs Listes d'Armées de chaque côté, faites simplement un jet pour déterminer qui est le Général de votre camp au vu des Points de Victoire.

Bien sûr, cela fonctionne mieux quand un camp est entièrement composé de figurines du Bien ou de figurines du Mal. Cependant ce n'est parfois pas possible, il vous faudra donc trouver une bonne explication pour justifier pourquoi ces figurines du Bien et du Mal combattent côte à côte. Par ailleurs, dans ces situations, seules les figurines du Bien bénéficient des Actions Héroïques, Tenez-Bon et Bannières des figurines du Bien, et seules les figurines du Mal bénéficient des Actions Héroïques, Tenez-Bon et Bannières des figurines du Mal.





<https://fftm-mesbg.fr>

<https://les-pieces-avancent.fr>

<https://mesbg-army-tracker.com>