



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

JEU DE FIGURINES À ÉCHANGER

Le Seigneur des Anneaux Jeu de Figurines à Collectionner

Règles confidentielles pour tournois internationaux

V. 4.0

SEPTEMBRE 2010

AVERTISSEMENT !

Ces règles sont issues du livre de base et adaptées pour les tournois internationaux.

En cas de conflit les règles de tournoi priment sur les règles de base et sur les livrets de règles trouvés dans les boosters ou les packs. Il est à noter que les règles francophones, germanophones et anglophones ont été harmonisées et sont identiques dans cette mouture !

© MMI New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of The Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. Sabertooth Games, the Sabertooth Games logo, combat hexagone, and the combat hexagone logo are ©/TM Sabertooth Games, Inc 2003. Specific game rules & game strategy copyright © Sabertooth Games, Inc. 2003 All rights reserved.

TABLE DES MATIÈRES

1. Règles générales et informations.	1.01 - 1.11
Socles, compteurs & molettes	1.03 - 1.071
Bonus	1.08 - 1.11
2. Sélection de l'armée.	2.01 - 2.04
3. Tours de jeu.	3.01 - 3.10
Déploiement	3.02 - 3.03
Bataille	3.04
Phase de stratégie	3.05 - 3.051
Phase d'action de l'attaquant	3.06 - 3.091
Phase d'action du défenseur	3.10
4. Mouvement	4.01 - 4.14
5. Tir	5.01 - 5.22
Portée	5.06
Ligne de vue	5.07 - 5.121
Terrain surélevé	5.13 - 5.15
Le jet de tir	5.16 - 5.18
Le jet de dégâts	5.19 - 5.22
6. Phase de combat	6.01 - 6.27
Résolution des combats	6.07
Le jet de combat	6.08 - 6.11
Le jet de dégâts	6.12 - 6.22
Attaque surprise	6.23
Terrain surélevé	6.24
Attaques gratuites	6.25 - 6.27
7. Déterminer le vainqueur.	7.01 - 7.05
8. Aptitudes spéciales.	8.01 - 8.53
Mouvement	8.09 - 8.19
Tir	8.20 - 8.27
Jet de combat	8.28 - 8.33
Jet de dégâts	8.34 - 8.40
Divers	8.41 - 8.53
9. L'Anneau Unique.	9.01 - 9.15
Jet de Lutte Intérieure	9.02 - 9.03
Porter l'Anneau	9.04 - 9.15
10. Règles de conduite en tournoi.	10.01 - 10.09

Section 1 : règles générales et informations

1.01 Le système de jeu “combat hexagone” pour le Seigneur des Anneaux distingue deux types de figurines : les **Héros** et les **Guerriers**. Les Héros sont montés sur un socle vert sombre, les Guerriers sur un socle vert clair.

1.02 Toutes les informations relatives à un combattant figurent sur son socle.

Attaque à distance : si la figurine est capable d'effectuer des attaques à distance, son socle comporte un ovale avec deux chiffres. Le premier indique le nombre de dés jetés par la figurine lors d'un tir, et le second la portée maximum du tir.

Points de mouvement : indique la rapidité avec laquelle la figurine se déplace sur la carte.

Endurance : indique la résistance aux coups de la figurine.

Attaques : indique le nombre de dés jetés par la figurine au combat.

Numéro Collector : ce chiffre n'a aucune utilité dans le jeu. Il est là pour vous aider à organiser votre collection de figurines. Les deux lettres qui le précèdent indiquent à quelle série appartient la figurine.

Symbole de Rareté : certaines figurines sont plus difficiles à se procurer que d'autres.

Nombre Unique : si la figurine est unique, un chiffre est inscrit à cet endroit.

Camp : la *feuille* représente les forces du bien, le *corbeau* les forces du mal de Sauron.

Coût en Points : donne le nombre de points de valeur que coûte la figurine.

Aptitudes spéciales : renseigne sur les pouvoirs spécifiques de la figurine, le cas échéant.

Socles, compteurs & molettes

1.03 En plus des caractéristiques fixes ci-dessus, vous trouverez des compteurs ou des molettes sur les côtés du socle. En début de partie, les compteurs sont toujours poussés au maximum, de manière à indiquer le plus grand chiffre. Les molettes doivent être positionnées de manière à afficher des valeurs identiques à celles indiquées sur la base.

Points de vie : Indique la quantité de coups que peut subir une figurine, avant de succomber.

Le compteur de points de vie est une barre blanche avec des numéros verts. La molette de vie affiche les points de vie sur fond blanc.

Points d'action : Donne le nombre de points d'action (PA) dont dispose la figurine pour la durée de la bataille. Ceux-ci peuvent être dépensés pour l'utilisation de certaines aptitudes spéciales. Le compteur de points d'action a des chiffres blancs. La molette d'action affiche les points d'action en blanc sur fond de couleur.

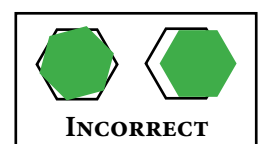
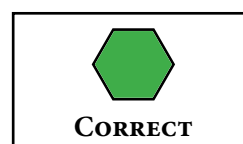
1.04 Les PA dépensés ne peuvent pas être récupérés pendant la partie.

1.05 Chaque figurine existe en plusieurs versions, chacune avec ses propres caractéristiques. La couleur des compteurs détermine la version. De cette façon, vous pouvez identifier d'un coup d'œil quelle est la version utilisée par votre adversaire.

Version du starter (boîte de base)	: blanc;
Version 1	: orange;
Version 2	: rouge;
Version 3	: Violet;
Version 4	: Bleu.

1.06 Quand vous placez une figurine sur la carte, elle doit être placée de telle manière qu'elle s'aligne sur le contour d'un hexagone.

1.07 L'avant du socle d'une figurine est le côté où se trouvent ses caractéristiques de base (attaques, endurance, etc.)



1.071 Si la figurine a été montée à l'envers sur sa base, l'avant du socle reste le côté où se trouvent les caractéristiques de base (attaques, endurance, etc.).

Bonus

- 1.08** Certaines aptitudes spéciales accordent des bonus comme “1 dé d’attaque supplémentaire” ou “double sa capacité de mouvement”.
- 1.09** S’il y a plusieurs bonus, appliquez d’abord les effets multiplicateurs.
- 1.10** Tous les bonus sont cumulables à moins que le contraire ne soit spécifiquement mentionné.
- 1.11** Si une aptitude spéciale contredit les règles, c’est l’aptitude spéciale qui prévaut.

Section 2 : sélection de l’armée

- 2.01** L’organisateur du tournoi fixe à l’avance le nombre de points de valeur autorisé pour les armées et la durée prévue des parties. Par exemple, une partie ordinaire de 30 à 45 minutes verra s’affronter des armées d’un maximum de 1500 points. Pour les parties plus rapides, 500 ou 1000 points sont recommandés. [Dans le cadre du CDE, les rondes se déroulent en 40 minutes plus un tour de maximum 10 minutes \(voir page 21 «déroulement d’une partie»\).](#)
- 2.02** Choisissez vos Héros et déterminez le nombre de Guerriers dont vous pouvez disposer. Pour ce faire, additionnez les PA de tous vos Héros : le chiffre obtenu indique le nombre maximum de Guerriers que vous pouvez aligner. N’oubliez pas que le coût total de vos Héros et Guerriers ne doit pas dépasser le maximum de points convenus au début de la partie.
- 2.021** Certains tournois peuvent imposer des restrictions concernant la sélection des armées. Dans ce cas l’organisateur du tournoi doit faire connaître à l’avance le scénario ou les conditions particulières qui seront appliquées.
- 2.022** [Chaque joueur doit venir avec une armée du Bien et une armée du Mal de 1500 pts chacune](#) (validées par l’arbitre au préalable).
- 2.03** Vos figurines doivent toutes appartenir aux forces du Bien ou aux forces du Mal. Vous ne pouvez en aucun cas mélanger les deux ***factions au sein d’une même armée.***
- 2.04** Vous ne pouvez jamais avoir plusieurs figurines ayant le même ***nombre unique.*** Si une figurine a plusieurs nombres unique, aucune autre figurine avec l’un de ces nombres uniques ne peut faire partie de la même armée.

Section 3 : tours de jeu

- 3.01** Chaque partie compte trois étapes : ***déploiement, bataille et victoire.***

Déploiement

- 3.02** Chaque joueur lance un dé : le résultat le plus haut l’emporte, on relance en cas d’égalité. Ce jet n’est pas un ***jet de stratégie***, il n’est donc pas affecté par les aptitudes spéciales qui influent sur le jet de stratégie. Le gagnant du tirage au sort choisit le ***camp*** ou la ***carte***. Si lors de ce tournoi un joueur a moins joué l’un des 2 camps que son adversaire, il le joue directement et le gagnant du jet de dé choisit la carte. Le joueur qui n’a pas choisi la carte choisit l’un des deux bords les plus étroits de la carte, puis déploie son armée à trois hexagones au plus du bord de la carte. L’autre joueur doit ensuite déployer son armée à trois hexagones au plus du bord opposé.
- 3.03** Si l’armée d’un joueur comprend plus de figurines qu’il ne peut en placer dans sa zone de déploiement, les figurines qui ne peuvent être placées sont considérées comme ne faisant pas partie de l’armée du joueur pour cette partie ***et ne comptent pas dans les conditions de victoire.***

Bataille

3.04 Les Batailles se jouent en une succession de tours. Chaque tour (y compris le premier) comprend toutes les phases suivantes :

1. phase de stratégie;
2. phase d'action de l'attaquant;
3. phase d'action du défenseur;
4. phase de combat.

Phase de stratégie

3.05 À partir du premier tour, chaque joueur lance un dé au début de la phase de stratégie. Il s'agit du jet de stratégie. Le joueur qui obtient le meilleur résultat choisit s'il sera l'attaquant ou le défenseur lors **de ce tour**. Relancez les dés en cas d'égalité.

3.051 Si les deux joueurs ont des aptitudes spéciales qui ne peuvent être jouées que pendant la phase de stratégie, l'attaquant déclare et applique en premier toutes celles qu'il désire jouer, après le jet de stratégie. Le défenseur joue les siennes ensuite.

Phase d'action de l'attaquant

3.06 Au cours de la phase d'action de l'attaquant, chacune de ses figurines peut effectuer une ou plusieurs actions. Les actions possibles sont :

- **mouvement** : voir la section mouvement ci-après;
- **tir** : voir la section tir ci-après;
- **aptitudes spéciales** : activer certaines aptitudes spéciales (voir la section 8 'aptitudes spéciales', ci-après).

3.07 Une figurine n'est jamais obligée d'effectuer une action si vous ne le désirez pas.

3.08 Si une figurine est réduite à 0 point de vie au cours de la phase de stratégie ou d'une phase d'action, cette figurine est retirée immédiatement de la carte.

3.09 *Une fois l'action d'une figurine entamée, il est interdit de revenir sur les actions des figurines précédemment jouées.*

3.091 Lorsque toutes les figurines ont agi, le joueur peut réorienter ses pièces, sauf celles qui ont tiré.

Phase d'action du défenseur

3.10 Une fois que l'attaquant a fini de faire agir ses figurines, le défenseur peut en faire autant, en suivant les mêmes règles et principes que l'attaquant.

Section 4 : mouvement

4.01 Le nombre de **points de mouvement** (PM) noté sur le socle de la figurine indique de quelle distance elle peut se déplacer.

4.02 Les figurines peuvent se mouvoir dans n'importe quelle direction, quelle que soit leur orientation, et peuvent terminer leur mouvement en s'orientant vers n'importe quel bord d'hexagone même si elles doivent interrompre leur mouvement (pour jouer une aptitude spéciale, par exemple).

4.03 Le nombre de PM dépensés pour entrer dans un hexagone dépend de la couleur de la ligne qu'il faut franchir pour y entrer :

- *dégagé* (blanche) : 1 PM ;
- *difficile* (rouge / orange) : 2 PM ;
- *eau* (bleu) : 3 PM ;
- *infranchissable* (noir/pointillés) : n/a.

4.04 Les figurines ne peuvent pas franchir une ligne noire ou pointillée noir et blanc (infranchissables).

4.041 Les lignes pointillées noires sont dénommées *lignes d'obstacle*. Elles peuvent représenter des remparts, des fenêtres, des meurtrières et plus généralement tout type de terrain infranchissable qui ne bloque pas la LDV (ligne de vue). Elles bloquent les zones de danger et une figurine ne peut pas les traverser. Par contre, elles ne bloquent pas la LDV sauf si cette dernière traverse deux lignes pointillées noires.

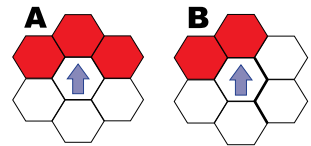
4.05 Vous pouvez traverser les hexagones occupés par vos figurines (en payant le coût normal en PM), mais pas ceux occupés par l'ennemi. Si la figurine que vous essayez de traverser est dans une zone de danger ennemie, vous ne pouvez pas la traverser. *Si le socle de la figurine est composé de plus d'un hexagone, cette règle s'applique à tous les hexagones du socle de la figurine traversée.*

4.06 Les hexagones tronqués aux bords d'une carte ne peuvent pas servir lors des déplacements et ne comptent en aucun cas comme hexagones (y compris pour le déploiement).

4.07 Il est impossible de terminer son mouvement sur un hexagone déjà occupé par une autre figurine ou marqué d'un "X".

4.08 Si une figurine entre dans l'un des hexagones de la zone de danger d'un ennemi, elle doit s'arrêter.

4.09 La zone de danger d'une figurine s'étend sur les trois hexagones situés devant la figurine, comme représenté par les cases rouges du schéma **A**. Le terrain infranchissable peut réduire une zone de danger comme indiqué par le schéma **B**.



4.10 Les figurines avec un ou plusieurs ennemis dans leur zone de danger sont dites *engagées*.

4.11 Une figurine qui commence sa phase d'action dans une zone de danger ennemie peut se *désengager*. Si c'est le cas, l'ennemi peut lui porter une *attaque gratuite* avant qu'elle ne quitte sa zone de danger. Si elle survit, elle peut alors se déplacer librement. Les attaques gratuites sont couvertes plus en détail dans la section combat. Une figurine qui se désengage subit automatiquement une attaque gratuite de chaque figurine ennemie qui l'engage quel que soit le mouvement qu'elle effectue. Additionnez leurs attaques et faites un seul jet de combat et un seul jet de dégâts.

4.12 Si une figurine ne se déplace pas, elle peut toutefois *pivoter* pour faire face à n'importe quel bord de son hexagone. Cette action ne coûte aucun PM et ne compte en aucun cas comme un désengagement. Il est également possible de pivoter avant de tirer.

4.13 Si une figurine voulant franchir une ligne *rouge* ou *bleue* ne dispose pas d'assez de points de mouvement pour le faire, elle s'arrête et le ou les points de mouvement restants sont perdus.

4.131 Après un mouvement, une figurine peut décider de courir pour avancer d'un hexagone supplémentaire. Cette action ne coûte aucun PM, mais un nombre de PA égal au nombre de PM qui auraient normalement dû être dépensés pour un déplacement de ce type. Une figurine ne peut jamais courir sur plus d'un hexagone au cours d'une même phase d'action. Une figurine ne peut pas courir si elle est dans une zone de danger adverse sauf si elle a activé une aptitude spéciale qui lui permet de le faire. *Même si elle a activé AGILITÉ, elle doit terminer son mouvement de base sur une case de sol valide avant d'entamer sa course.*

4.14 Déplacement des figurines de *TAILLE IMPOSANTE*. Lors du déplacement d'une figurine de taille imposante, y compris lors d'un éventuel désengagement, seul l'hexagone arrière est pris en compte, tous les autres hexagones de la base sont virtuellement inexistants à ce moment. Utilisez cet hexagone pour déterminer le coût des terrains traversés et la position finale. Les autres hexagones de la base peuvent alors être placés sur n'importe quels

hexagones adjacents, tant que la figurine ne repose ni sur une ligne noire ni sur une ligne pointillée noire. S'il n'y a pas assez d'hexagones valides pour poser la figurine, celle-ci ne peut être placée à cet endroit. Au moment du déploiement, les figurines avec l'aptitude **TAILLE IMPOSANTE** doivent faire face au bord de la carte de l'adversaire.

Section 5 : tir

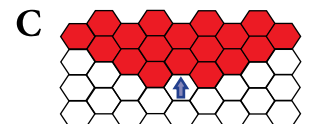
- 5.01** Une figurine capable d'attaque à distance peut tirer au lieu de se déplacer.
- 5.02** Des figurines situées dans une zone de danger ennemie ne peuvent pas tirer.
- 5.03** Une figurine ne peut tirer que sur un seul ennemi.
- 5.031** Sauron ne peut pas être la cible d'une attaque à distance.
- 5.04** Vous pouvez tirer sur des figurines engagées.
- 5.05** Avant de résoudre le tir, vous devez vérifier deux paramètres : la portée et la ligne de vue (LDV). Vous pouvez le faire avant de décider sur qui tirer.

Portée

- 5.06** Pour déterminer la portée, comptez le nombre d'hexagones entre le tireur et sa cible (hexagone de la cible inclus). Si ce nombre est plus élevé que la portée de l'attaque à distance, vous ne pouvez pas tirer sur la figurine ennemie.

Ligne de vue (LDV)

- 5.07** Si la cible est à portée, vous devez maintenant vérifier qu'elle se situe dans la ligne de vue de votre figurine. Cf. schéma 'C' ci-contre.



- 5.08** Votre figurine peut pivoter sur place avant de tirer.
- 5.09** Si la cible se trouve dans la ligne de vue de votre figurine, vous devez à présent vérifier qu'aucun terrain infranchissable ne la bloque.
- 5.10** Tracez une ligne imaginaire s'étendant de l'un des deux coins avant du socle du tireur jusqu'à n'importe quel coin du socle de sa cible. Tracez une autre ligne imaginaire s'étendant du même coin du socle avant du tireur vers l'un des coins du socle de la cible adjacent au coin choisi précédemment. Si l'une de ces lignes traverse ou longe une ligne noire, la LDV est bloquée et vous ne pouvez pas tirer sur cette cible.
- 5.11** Si l'une des lignes traverse ou longe un hexagone contenant une figurine (amie ou ennemie), la LDV est bloquée.
- 5.12** Dans le cas où ni le tireur ni la cible ne sont sur un terrain surélevé et que l'une des deux lignes imaginaires traverse ou longe un terrain surélevé, la LDV est bloquée.
- 5.121** "Longer" signifie que la ligne imaginaire recouvre la ligne noire (5.10) ou le bord de l'hexagone occupé par une figurine (5.11) ou un terrain surélevé (5.12). Une ligne imaginaire qui ne toucherait, sans les traverser, que la pointe ou le coin d'une ligne noire, d'un hexagone occupé ou d'un terrain surélevé, n'est pas bloquée.

Terrain surélevé et tir

5.13 Un terrain surélevé est représenté par un **Δ** sur la carte.

5.14 Si le tireur se trouve sur un terrain surélevé, les figurines ne se trouvant pas elles aussi en terrain surélevé ne bloquent pas sa LDV. Si la cible n'est pas sur un terrain surélevé, le tireur bénéficie de +1 dé de tir.

5.141 Si le tireur se trouve sur un terrain surélevé et que sa cible ne se trouve pas sur un terrain surélevé, la ligne de vue est bloquée si elle passe à travers ou le long d'un terrain surélevé qui ne peut pas être relié à l'hexagone du tireur par d'autres hexagones de terrain surélevé. La réciproque est vraie aussi.

5.15 Si le tireur n'est pas sur un terrain surélevé, mais que sa cible l'est, les figurines dans l'intervalle n'étant pas sur un terrain surélevé ne bloquent pas la LDV du tireur. La réciproque est vraie aussi.

Le jet de tir

5.16 Jetez un nombre de dés égal au score d'attaque à distance de votre figurine.

5.17 Tous les dés qui obtiennent un résultat de **5** ou **6** infligent une touche. Les dés qui obtiennent un résultat de **1** causent une touche superficielle.

5.171 Si la ligne de vue d'un tireur qui n'est pas en terrain surélevé traverse une ligne d'obstacle autre que **bleue** qui n'est pas liée à un terrain surélevé et qui n'est pas adjacente au tireur, alors il ne touche que sur un **6** et un **1** est une touche superficielle.

5.18 Le tireur peut dépenser 1 PA afin de convertir l'une des touches superficielles en **6** et obtenir ainsi une touche. Dans le cas contraire, le résultat reste **1** et le tir échoue.

Le jet de dégâts

5.19 Jetez un dé pour chacune des touches que vous avez obtenues. Ils sont appelés dés de dégâts.

5.20 Chaque dé de dégâts qui obtient un résultat supérieur ou égal à l'endurance de la cible lui inflige la perte d'1 point de vie. Les dés qui obtiennent un résultat de **1** infligent une blessure superficielle.

5.201 Sauron ne peut pas se voir assigner de dommages résultant d'une attaque à distance.

5.21 Le tireur peut dépenser 2 PA afin de convertir l'une des blessures superficielles en **6** et obtenir ainsi une blessure effective. Dans le cas contraire, le résultat reste **1**.

5.22 Les figurines réduites à 0 point de vie suite à un tir sont immédiatement retirées de la carte.

Section 6 : phase de combat

6.01 Au cours de la phase de combat, les joueurs doivent résoudre tous les combats au corps à corps de la carte.

6.02 L'attaquant décide dans quel ordre ceux-ci seront traités.

6.03 Un combat consiste en une mêlée de figurines engagées faisant toutes partie de la même chaîne de combat.

6.04 Une chaîne de combat est une ligne imaginaire qui relie une figurine à tous les ennemis se trouvant dans sa zone de danger, ou l'ayant dans leur zone de danger.

6.05 Pour déterminer la chaîne de combat, commencez avec l'une des figurines de l'attaquant. Ajoutez à la chaîne de combat toutes les figurines du défenseur situées dans la zone de danger de l'attaquant. Puis ajoutez toutes les figurines de l'attaquant qui se trouvent dans les zones de danger du défenseur. Faites des allers et retours entre figurines de l'attaquant et du défenseur jusqu'à ce que vous ne puissiez plus ajouter d'autres figurines.

6.06 Il peut arriver que des figurines soient dans des hexagones adjacents sans toutefois faire partie de la même chaîne de combat.

Résolution des combats

6.07 Chaque combat est résolu par deux jets de dés : le jet de combat et le jet de dégâts.

Le jet de combat

6.08 Chaque joueur lance, *l'un après l'autre en commençant par l'attaquant*, un nombre de dés égal à la somme des attaques dont disposent ses figurines de la chaîne de combat ayant au moins une figurine ennemie dans leur zone de danger.

6.09 Tous les dés obtenant un résultat de **4**, **5** ou **6** infligent une touche. Les dés obtenant un résultat de **1** causent une touche superficielle.

6.10 Pour chaque touche superficielle obtenue, l'une des figurines engagées dans ce combat peut dépenser 1 PA afin de convertir le résultat du dé en **6** et infliger ainsi une touche effective. Dans le cas contraire, le résultat reste **1** et le coup n'affecte pas sa cible.

6.11 Une même figurine ne peut transformer qu'une seule touche superficielle en touche effective par combat.

Le jet de dégâts

6.12 Jetez un dé de dégâts pour chacune des touches effectives que vous avez obtenues.

6.13 Chaque dé qui obtient un résultat de **1** inflige une blessure superficielle.

6.14 Pour chaque blessure superficielle une des figurines engagées dans ce combat peut dépenser 2 PA pour convertir le résultat du dé en **6**. Dans le cas contraire, le résultat reste **1**.

6.15 Une même figurine ne peut convertir qu'une seule blessure superficielle par combat. Une figurine qui a converti une touche superficielle au cours du jet de combat peut aussi convertir une blessure superficielle.

6.16 Après que les joueurs aient converti (ou décidé de ne pas convertir) leurs blessures superficielles, l'attaquant alloue tous ses dés de dégâts (dans l'ordre qu'il souhaite), puis le défenseur fait de même.

6.17 Vous ne pouvez allouer un dé de dégâts qu'à une figurine se trouvant dans la zone de danger de l'une des vôtres, et seulement si le résultat de ce dé est supérieur ou égal à son endurance.

6.18 Une figurine perd 1 point de vie pour chaque dé de dégâts qui lui a été alloué.

6.19 Une fois que les deux joueurs ont alloué tous leurs dés de dégâts, les figurines réduites à 0 point de vie sont retirées de la carte.

6.20 Un dé de dégâts qui ne peut être alloué à une figurine ennemie est perdu.

6.21 Une fois qu'un combat est résolu, l'attaquant choisit le combat suivant. Il ne peut pas choisir un combat qui a déjà été résolu lors de ce tour.

6.22 Une fois que tous les combats ont été résolus, vérifiez les conditions de victoire (voir plus bas). Si aucun des deux camps ne l'a emporté sur l'autre, un nouveau tour commence.

Attaque surprise

6.23 Si une figurine a un ennemi dans sa zone de danger sans qu'elle-même ne se situe dans une zone de danger adverse, elle bénéficie *d'une attaque supplémentaire* pour chaque ennemi dans sa zone de danger. Ce bonus ne s'applique que pendant la phase de combat.

Terrain surélevé et combat

6.24 Toute figurine se trouvant sur un **terrain surélevé** bénéficie **d'un dé d'attaque supplémentaire** pour chaque ennemi se trouvant dans sa zone de danger et n'étant pas lui-même sur un terrain surélevé. Ce bonus ne s'applique que pendant la phase de combat.

Attaques gratuites

6.25 Certaines aptitudes spéciales et certaines situations (telles que le désengagement) donnent droit à des attaques gratuites. La figurine qui effectue une attaque gratuite fait des jets de combat et de dégâts comme d'ordinaire sans toutefois pouvoir utiliser d'AS.

6.26 Les dés de dégâts ne peuvent être alloués qu'à la figurine qui subit l'attaque gratuite.

6.27 Les figurines effectuant des attaques gratuites ont droit à toutes leurs attaques indiquées sur leur base.

Section 7 : déterminer le vainqueur

7.01 Le premier joueur dont l'armée a perdu la moitié ou plus de ses figurines est déclaré perdant et l'autre joueur gagne. On vérifie si les conditions de victoire sont remplies à la fin de chaque tour et uniquement à ce moment-là.

7.02 Si à la fin d'un tour les deux armées sont réduites à la moitié ou moins de leurs effectifs, chaque joueur additionne les points de valeur des figurines qui lui restent. Celui qui bénéficie du total le plus haut gagne la partie. Si ce total est aussi à égalité, le joueur ayant dépensé le plus de points en Héros lors de la construction de son armée est alors déclaré vainqueur. Si ce total est à nouveau à égalité, la partie se termine en match nul.

7.03 Pour des parties à 500 points ou moins, un joueur perd une fois que toutes ses figurines sont retirées de la carte.

7.04 Si les deux armées perdent toutes leurs figurines à la fin d'un même tour, le joueur ayant dépensé le plus de points en Héros lors de la construction de son armée est alors déclaré vainqueur. Si ce total est également à égalité, la partie se termine alors en match nul.

7.05 Le calcul des points de victoire se fait comme suit : **victoire totale** 3 points, **victoire aux points** 2 points, **nul parfait** 1,5 points, **défaite aux points** 1 point, **défaite** 0 point.

Section 8 : aptitudes spéciales

8.01 Les aptitudes spéciales sont représentées par un symbole sur le socle de la figurine.

8.02 Ce symbole est accompagné d'un chiffre, qui indique le coût en points d'action que doit payer la figurine pour activer cette aptitude spéciale.

8.03 Si une aptitude spéciale contredit les règles, c'est l'aptitude spéciale qui prévaut.

8.04 Les aptitudes spéciales se désactivent une fois leurs effets résolus, sauf indication contraire.

8.05 Une aptitude spéciale qui a un coût de zéro doit quand même être activée au moment opportun.

8.06 Une figurine ne peut activer qu'une fois par tour **chacune des occurrences** de ses aptitudes spéciales.

8.07 Si les deux joueurs veulent jouer des aptitudes spéciales au même moment, c'est l'attaquant qui joue les siennes en premier.

8.071 *On ne peut jouer une aptitude spéciale CRI DE GUERRE, SCIENCE DU COMBAT, COUPS PRÉCIS, STRATÉGIE AGRESSIVE, GARDE DU CORPS, COUP FATAL, CRI DE RALLIEMENT, ANNULER, FUREUR DE TROLL NOIR, que contre les figurines dans la zone de danger de la figurine activant l'aptitude spéciale ou dans le combat de cette figurine*

8.08 Si une aptitude spéciale énonce qu'elle est activable pendant le combat de cette figurine, elle ne peut être activée que pendant la phase de combat et uniquement pour le combat auquel cette figurine participe.

8.081 *"Le combat de cette figurine"* est le combat dans lequel la figurine est engagée (elle a une ou plusieurs figurines dans sa zone de danger et elle fait partie de cette chaîne de combat).

8.082 Les aptitudes spéciales **activables** sont les aptitudes spéciales dont le descriptif indique quand elles peuvent être activées en utilisant une phrase semblable à *"Cette aptitude spéciale s'active quand..."* Les autres aptitudes spéciales comme L'ANNEAU UNIQUE, COMMANDEMENT, TAILLE IMPOSANTE, PRÉSENCE EFFRAYANTE, CAVALERIE, CRÉATURE VOLANTE, EFFROYABLE, MON PRÉCIEUX sont **non activables**.)

8.083 Des figurines sont adjacentes si elles se situent dans des hexagones contigus qui ne sont pas séparés par un terrain infranchissable.

8.084 Certaines figurines ont la même aptitude spéciale présente plusieurs fois sur leur base. Elles peuvent activer cette aptitude spéciale autant de fois par tour qu'elle est présente sur la base. Chaque instance est activée séparément de manière à les résoudre séparément, *il est obligatoire d'avoir résolu la première instance pour activer la seconde et ainsi de suite.*

8.085 *Les aptitudes de réaction REPOUSSER, FIXER, ARMURE, COURAGE, TERREUR et ANNULER, peuvent s'activer pendant la phase d'action de l'adversaire. L'activation des autres aptitudes doit se résoudre pendant la phase d'action de la figurine.*

8.086 *Les aptitudes spéciales activables par une figurine passive sont ARMURE, COURAGE et TERREUR.*

Les aptitudes spéciales

Mouvement



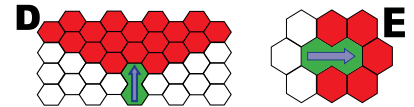
8.09 **INTUITION MARTIALE** (Battle Awareness) : la zone de danger de la figurine s'étend aux six hexagones qui l'entourent jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude spéciale s'active lors de la phase de stratégie.



8.10 **CAVALERIE** (Cavalry) :

- a) Les deux hexagones des cavaliers doivent être déployés à 3 hexagones au plus de votre bord de la carte.
- b) Au lieu de se déplacer votre cavalier peut charger. Une charge se déroule comme un déplacement standard avec les différences suivantes : seul un cavalier peut charger, on ne peut charger si le cavalier commence sa phase d'action dans la zone de danger **d'au moins** un ennemi, on ne peut traverser de ligne rouge ou bleue pendant une charge (Il est toutefois possible de charger une figurine ennemie qui se trouve derrière une ligne **rouge** ou **bleue**). *L'activation des aptitudes spéciales de mouvement RAPIDITÉ (8.11), COUP RAPIDE(8.12) ET AGILITÉ(8.17), n'empêche pas les cavaliers de charger.* Le cavalier a droit à une attaque gratuite à la fin de sa charge.
- c) L'hexagone avant est utilisé pour les déplacements et les désengagements. Utilisez cet hexagone pour déterminer le coût des terrains traversés et la position finale. Seul l'hexagone avant existe durant le déplacement. L'hexagone arrière doit alors être placé sur n'importe quel hexagone adjacent libre, tant que la figurine ne repose ni sur une ligne noire ni sur une ligne pointillée noire. S'il n'y a pas d'hexagone valide pour poser la figurine, celle-ci ne peut être placée à cet endroit. *Néanmoins, pour que la figurine puisse interrompre son mouvement (pour tirer ou utiliser COUP RAPIDE), les deux hexagones doivent se trouver sur des cases de sol valide.*
- d) Lorsqu'un cavalier effectue une rotation gratuite il doit effectuer un mouvement à 180°, en occupant les deux mêmes hexagones qu'au début de la rotation. Cette rotation constitue l'entièreté du mouvement du cavalier, elle correspond à la réorientation d'un piéton et n'est donc pas sujet au désengagement. On ne peut pas courir après un mouvement de cavalier à 180°.

- e) Les figurines de fantassin ne bloquent pas la ligne de vue vers ou depuis un cavalier. Mais si la ligne de vue d'un tireur qui n'est pas en terrain surélevé traverse une figurine de fantassin, on considère que la ligne de vue a traversé une ligne **rouge / orange** et ne touche que sur un 6.
- f) *Si un cavalier entre dans la zone de danger d'une ou plusieurs figurines ayant l'aptitude spéciale LANCIER, chaque lancier a droit automatiquement à une attaque gratuite. S'il survit, le cavalier peut utiliser un éventuel coup rapide, puis sa charge. REPOUSSER est résolu en tout premier lieu. La séquence est donc la suivante :*
- LANCIER
 - COUP RAPIDE
 - Charge
- g) Si un cavalier choisit l'action de se déplacer, il peut interrompre ce mouvement pour utiliser son attaque à distance. Une fois celle-ci résolue il peut reprendre son mouvement. Il ne peut pas tirer après avoir courru d'un hexagone supplémentaire.
- h) Il suffit qu'un hex. d'un cavalier soit en terrain surélevé pour que celui-ci soit considéré en terrain surélevé.
- i) *À la fin de son mouvement, un cavalier peut courir d'un hexagone supplémentaire avant sa charge.*
- j) *La ligne de vue d'un cavalier se détermine à partir de l'hexagone avant comme la ligne de vue d'un fantassin (voir schéma 'D').*
- k) *Schéma ('E') de la zone de danger d'un cavalier*



8.11

RAPIDITÉ (Fast) : la figurine double sa capacité de mouvement normal. Ceci ne s'applique pas à l'option de courir un hexagone de plus. Cette aptitude spéciale s'active avant de déplacer la figurine.



8.12

COUP RAPIDE (Fast Strike) : la figurine peut interrompre son mouvement pour effectuer une seule attaque gratuite, une fois **par occurrence de la compétence**, contre un ennemi situé dans sa zone de danger avant de reprendre son déplacement. Les figurines avec cette aptitude spéciale doivent comme d'habitude arrêter leur mouvement si elles entrent dans une zone de danger ennemie. Si l'attaque gratuite élimine la figurine ennemie, et si la figurine attaquante n'est plus dans une zone de danger ennemie **ou si elle a activé AGILITÉ avant le début de son mouvement**, elle peut reprendre son déplacement. **Après avoir courru, il n'est plus possible d'activer la moindre occurrence de COUP RAPIDE.** Cette aptitude spéciale s'active pendant le mouvement de la figurine, après qu'elle se soit déplacée d'au moins 1 hexagone.



8.13

CRÉATURE VOLANTE (Flyer) : il existe quelques règles spéciales pour représenter les capacités de ces figurines.

- a) Lorsqu'elle se déplace, une figurine volante considère le terrain difficile (**rouge / orange**) ou infranchissable (**noir**), l'eau (**bleu**) et les lignes d'obstacles (pointillés noirs) comme du terrain dégagé. Elle ne peut toutefois pas terminer à la fin de son action sur un hexagone de terrain infranchissable ou occupé par une autre figurine.
- b) Elle n'a pas à s'arrêter lorsqu'elle entre dans la zone de danger d'un ennemi n'étant pas lui-même une figurine volante. De plus, elle n'est pas sujette aux attaques gratuites lorsqu'elle traverse une zone de danger. Cependant, si elle commence son tour en étant dans la zone de danger d'un ennemi et quitte cette zone de danger, elle est sujette comme d'ordinaire aux attaques gratuites.
- c) Les figurines volantes ne peuvent pas courir.
- d) À la fin de son action, la figurine volante peut choisir d'effectuer une attaque gratuite ou de tirer.



8.14

TONIFIER (Invigorate) : choisissez une figurine amie adjacente à celle-ci. Lancez un dé pour chaque point d'action dépensé par cette figurine adjacente. La figurine adjacente récupère 1 point d'action pour chaque jet supérieur ou égal à 4. Cette aptitude spéciale s'active pendant la phase d'action en tant qu'action de la figurine ayant cette aptitude spéciale.



8.15

FORCE MAGIQUE (Magical Force) : la figurine peut déplacer un ennemi situé dans sa LDV, en utilisant la capacité de mouvement de la victime. Toutes les règles concernant le mouvement s'appliquent normalement, comme le désengagement, l'entrée dans une zone de danger ennemie et les coûts de terrain en PM. Vous ne pouvez pas obliger une figurine ennemie à dépenser des points d'action pour courir. Vous ne pouvez pas non plus activer une de ses aptitudes spéciales. Ce mouve-

ment s'accomplit lors de la phase de stratégie. La figurine affectée pourra être utilisée normalement lors de sa phase d'action. Cette aptitude spéciale ne peut être utilisée sur une figurine dont la base est constituée de plusieurs hexagones. Cette aptitude spéciale s'active lors de la phase de stratégie.

-  **8.16 REPOUSSER** (*Repel*) : cette figurine gagne une attaque gratuite contre la figurine ennemie. Cette aptitude spéciale s'active après qu'une figurine ennemie soit entrée dans la zone de danger de la figurine **et est résolue avant un éventuel COUP RAPIDE ou une charge (cf. 8.10.f)**. Il est possible de repousser une figurine qui a activé l'aptitude spéciale **AGILITÉ**.
-  **8.17 AGILITÉ** (*Sneak*) : la figurine ignore les coûts des terrains qu'elle franchit et peut traverser les terrains infranchissables jusqu'à la fin du tour. Chaque hexagone dans lequel elle entre coûte 1 PM **et est considéré comme bordé de lignes blanches** quelle que soit la couleur de la ligne que la figurine doit franchir. Elle peut passer à travers des figurines ennemies et ne subit pas d'attaque gratuite en quittant leur zone de danger. Elle n'a pas non plus à s'arrêter quand elle entre dans une zone de danger ennemie. Elle ne peut cependant pas terminer **ou interrompre** son mouvement dans un hexagone marqué d'un "X" ou occupé par une autre figurine. Cette aptitude spéciale s'active avant de déplacer la figurine.
-  **8.18 FIXER** (*Stalwart*) : les ennemis ne peuvent pas se désengager **de la zone de danger** de cette figurine. Cette aptitude spéciale s'active quand un ennemi tente de quitter la zone de danger de la figurine. Si un ennemi utilise **AGILITÉ** pour quitter **ou traverser** la zone de danger de cette figurine, ce dernier a droit à une attaque gratuite contre le fuyard.
-  **8.19 ÉLAN** (*Tyrant*) : tout Guerrier adjacent à cette figurine lors du début de la phase d'action gagne **un PM** jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude spéciale s'active avant de déplacer un de vos guerriers adjacent à cette figurine.

Tir

-  **8.20 VOLÉE DE FLÈCHES** (*Arrow Flury*) : la figurine double son nombre de dés de tir. Elle ne désigne pas de cible quand elle tire, ainsi elle ne peut obtenir le bonus **d'un dé supplémentaire si elle est en terrain surélevé ou dû à l'aptitude spéciale TIR GROUPE**. Elle ne subit pas non plus la pénalité en cas de LDV partielle. Faites un jet de tir et un jet de dégâts, puis affectez les dés de dégâts à n'importe quelle figurine ennemie à portée de tir de la figurine et dans sa LDV. Vous ne pouvez affecter un dé de dégâts à une figurine ennemie que si ce dé est égal ou supérieur à l'endurance de la cible. Cette aptitude spéciale s'active avant de faire tirer la figurine.
-  **8.21 TIR OPPORTUNISTE** (*Crack Shot*) : **la figurine peut se déplacer après avoir tiré. La figurine peut effectuer une rotation avant de tirer. Cette aptitude spéciale s'active avant qu'elle n'effectue une action.**
-  **8.22 VISÉE MORTELLE** (*Deadly Aim*) : **au cours d'une attaque à distance, tous les dés de dégâts que la figurine alloue font perdre 2 points de vie au lieu d'un. Cette aptitude spéciale s'active avant avoir jeté les dés de dégâts du tir de la figurine.**
-  **8.23 TIR FATAL** (*Deadly Shot*) : jetez deux dés de dégâts pour chaque touche obtenue. Cette aptitude spéciale s'active avant de jeter les dés de dégâts du tir de la figurine.
-  **8.24 TIREUR D'ÉLITE** (*Expert Marksman*) : les autres figurines (amies ou ennemies) ne bloquent pas la LDV de la figurine. Cette aptitude spéciale s'active **juste** avant de tirer avec celle-ci.
-  **8.25 TIR PRÉCIS** (*Perfect Aim*) : **tous les 2** lors d'un tir de cette figurine sont comptés comme des touches superficielles au même titre que les **1**. Cette aptitude spéciale s'active avant le tir de la figurine.
-  **8.26 TIR GROUPE** (*Shot Caller*) : choisissez un ennemi situé dans la LDV de la figurine. Jusqu'à la fin du tour vos Guerriers qui le prennent pour cible obtiennent **un dé de tir supplémentaire**. Cette aptitude spéciale s'active avant de tirer avec l'un de vos Guerriers **sur la figurine ciblée**.



- 8.27 RAFALE** (*Volley Attack*) : lorsque la figurine tire, elle ne désigne pas de cible. Faites un jet de tir et un jet de dégâts, puis affectez les dés de dégâts à n'importe quelle figurine ennemie à portée de tir de la figurine et dans sa ligne de vue. Vous ne pouvez affecter un dé de dégâts à une figurine ennemie que si ce dé est égal ou supérieur à l'endurance de la cible. Cette aptitude spéciale s'active avant de faire tirer la figurine.

Jet de combat



- 8.28 CRI DE GUERRE** (*Battle Cry*) : vos Guerriers engagés dans ce combat obtiennent **1 dé d'attaque supplémentaire** jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude spéciale s'active au moment de compter votre nombre de dés d'attaque pour le combat auquel la figurine participe.



- 8.29 SCIENCE DU COMBAT** (*Battle Savvy*) : **tous les 6 naturels que vous obtenez lors du jet de combat de la figurine sont conservés en 6 pour le jet de dégâts. Cette aptitude spéciale ne s'applique pas aux 6 convertis à partir des touches superficielles. Cette aptitude spéciale s'active avant de jeter les dés pour le combat auquel la figurine participe.**



- 8.30 BERSERKER** (*Berserker*) : la figurine obtient **un dé d'attaque supplémentaire** pour chaque ennemi situé dans un hexagone adjacent. Notez qu'elle obtient ce bonus même si les figurines ennemies ne sont pas dans sa zone de danger. Cette aptitude spéciale s'active au moment de compter votre nombre de dés d'attaque pour le combat auquel la figurine participe.



- 8.31 COUPS PRÉCIS** (*Dirty Fighting*) : tous les **2** que vous obtenez comptent comme des **1** (touches superficielles). Cette aptitude spéciale s'active avant de jeter les dés pour le combat auquel la figurine participe.



- 8.32 RAGE** (*Rage*) : lancez un dé pour chaque attaque (y compris les bonus dus à la position ou à l'utilisation d'aptitudes spéciales) de cette figurine. La figurine obtient **une attaque supplémentaire** pour chaque jet de 4+. Cette aptitude spéciale s'active au moment de **compter votre nombre de dés d'attaque** pour le combat **auquel cette figurine participe.**



- 8.33 LANCIER** (*Spearman*) : tant que cette figurine n'est pas dans une zone de danger ennemie et n'a pas d'ennemi dans sa zone de danger, un ami situé directement devant la figurine (désigné comme étant la Figurine Soutenue) obtient **un dé d'attaque supplémentaire**. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude spéciale si du terrain infranchissable sépare les deux figurines. Cette aptitude spéciale ne peut s'appliquer qu'au soutien de figurines dont le socle est de la taille d'un seul hexagone. Cette aptitude spéciale s'active au moment de compter le nombre de dés d'attaque du combat de la figurine soutenue (et n'est donc applicable qu'à la phase de combat). Plusieurs lanciers peuvent soutenir une même pièce. **N'étant pas directement impliquée dans la chaîne de combat, une figurine utilisant LANCIER ne peut pas utiliser de point d'action pour effectuer des conversions.**



Jet de dégâts



- 8.34 STRATÉGIE AGRESSIVE** (*Aggressive Strategy*) : vous pouvez relancer tout ou partie des dés de votre jet de dégâts. Cette aptitude spéciale s'active après avoir jeté les dés de dégâts pour le combat auquel la figurine participe **mais avant de les allouer.**



- 8.35 ARMURE** (*Armor*) : cette aptitude spéciale s'active après qu'**au moins** un dé de dégât ait été alloué à la figurine **réduisant d'un point les dégâts infligés.** Cette aptitude spéciale ne peut s'activer qu'une fois par tour **et par occurrence.**



- 8.36 ASSASSIN** (*Assassin*) : jusqu'à la fin du tour les blessures superficielles converties en 6, allouées aux ennemis situés dans la zone de danger de la figurine infligent la perte de 2 points de vie au lieu d'un seul. Cette aptitude spéciale s'active lorsque vous allouez vos dés de dégâts aux ennemis situés dans la zone de danger de la figurine. **Plusieurs assassins ne multiplient pas leurs bonus mais les cumulent de sorte que deux assassins activant conjointement leur aptitude infligent trois points de dégâts et non quatre.**

-  **8.37 GARDE DU CORPS** (*Bodyguard*) : choisissez un de vos Héros adjacent à cette figurine et dans la chaîne de combat de cette figurine (*donc, la figurine utilisant GARDE DU CORPS doit impérativement avoir une figurine de la chaîne de combat du héros qu'il protège dans sa zone de danger*). Votre ennemi ne peut pas allouer de dés de dégât à ce Héros jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude spéciale s'active après que l'ennemi ait jeté ses dés de dégâts pour ce combat, mais avant qu'il les ait alloués.
-  **8.38 COURAGE** (*Courage*) : la figurine n'est pas retirée du jeu avant la fin du prochain tour. Placez un marqueur ou une pièce à côté d'elle pour vous en souvenir. La figurine est retirée même si elle a récupéré des points de vie de quelque manière que ce soit. Cette figurine compte comme vivante pour les besoins des conditions de victoire jusqu'à ce qu'elle soit retirée. Cette aptitude spéciale s'active au moment où la figurine tombe à 0 point de vie.
-  **8.39 COUP FATAL** (*Killing Blow*) : transformez gratuitement pour chaque blessure superficielle le résultat du dé en 6. Cette aptitude spéciale s'active après avoir jeté les dés de dégâts pour le combat *auquel la figurine participe ou le tir de la figurine*.
-  **8.40 CRI DE RALLIEMENT** (*Rally Cry*) : vos Guerriers engagés dans le combat de cette figurine gagnent un bonus de 1 en endurance, jusqu'à un maximum de 6. Cette aptitude spéciale s'active après que votre ennemi ait jeté ses dés de dégâts pour ce combat, mais avant qu'il les ait alloués.

Divers

-  **8.41 TERREUR** (*Dread*) : jusqu'à la fin du tour les ennemis adjacents à la figurine voient le coût en PA de leurs aptitudes spéciales *activables*, de la conversion des touches et blessures superficielles en touches et blessures effectives *et les points d'action dépensés pour courrir* augmenter de *un*. Cet effet est cumulable. Les figurines qui disposent de l'aptitude spéciale Terreur ne sont pas affectées par cette aptitude. Cette aptitude spéciale s'active lorsqu'un ennemi situé dans une case adjacente à la figurine est sur le point d'activer une aptitude spéciale ou de dépenser des points d'action. Si la figurine ennemie n'a pas assez de points d'action pour le nouveau coût de son aptitude spéciale elle ne dépense aucun point d'action. Si elle a assez de points d'action elle doit les dépenser.
-  **8.42 TRANSPORT ENTIQUE** (*Ent Cary*) : l'Ent peut porter jusqu'à deux figurines. Tant qu'une figurine est portée, elle peut tirer normalement, mais ne peut pas participer aux combats. Les dés de dégâts ne peuvent pas être alloués à des figurines portées au cours des combats. Si l'Ent est détruit, les figurines qu'il portait le sont aussi. Les figurines portées sont considérées comme étant en terrain surélevé, à la verticale des 2 hexagones portant les molettes.
- Si l'Ent a la place, il peut prendre au début de *sa* phase d'action une figurine amie par emplacement libre. *Ces figurines sont libres d'agir normalement pendant leur phase d'action*. La figurine doit commencer le tour sur un hexagone adjacent. Placez la figurine dans un emplacement libre. L'Ent peut agir normalement à ce tour. Des figurines portées peuvent redescendre au prix *de leur* action. La figurine est placée sur un hexagone adjacent. Les figurines disposant de l'aptitude spéciale **ANNEAU UNIQUE** ou dont le socle est composé de plus d'un hexagone ne peuvent pas être portées par **TRANSPORT ENTIQUE**. L'Ent peut débiter la partie en portant jusqu'à deux figurines.
-  **8.43 PRÉSENCE EFFRAYANTE** (*Fearsome*) : les figurines ennemies doivent dépenser 1 PA pour entrer dans la zone de danger de cette figurine. Au cours de la phase d'action de votre adversaire, les **Guerriers** ennemis se trouvant dans la zone de danger de cette figurine doivent dépenser 1 PA ou se désengager.
-  **8.44 SOINS** (*Healing*) : un ami adjacent à la figurine récupère 1D6 points de vie sans pouvoir toutefois dépasser son maximum. La figurine ne peut pas se soigner elle-même. Cette aptitude spéciale s'active lors de la phase de stratégie.
-  **8.45 INITIATIVE** (*Initiative*) : ajoutez 1 à votre jet de stratégie. Cette aptitude spéciale s'active avant le jet de stratégie.



8.46 TAILLE IMPOSANTE (Large) :

Les figurines de **TAILLE IMPOSANTE** ont plusieurs avantages :

- Les figurines qui ne sont pas de **TAILLE IMPOSANTE** ne bloquent pas leur ligne de vue.
- Leur zone de danger s'étend à tous les hexagones adjacents.
- Elles peuvent tirer même en étant dans la zone de danger **de tout** ennemi qui n'est pas de **TAILLE IMPOSANTE**.
- Elles n'ont pas à s'arrêter en entrant dans la zone de danger **de tout** ennemi qui n'est pas de **TAILLE IMPOSANTE**, même si elles sont toujours soumises aux attaques gratuites en quittant les zones de danger.
- Elles peuvent convertir autant de touches superficielles et de blessures superficielles qu'elles le souhaitent à chaque tour.
- Leur ligne de vue n'est pas limitée à l'arc avant, elle est considérée comme étant de 360°.
- Elles bloquent la ligne de vue des autres figurines, se trouvant en terrain surélevé **ou non**.

Elles ont aussi deux désavantages :

- Les figurines qui ne sont pas de **TAILLE IMPOSANTE** ne bloquent pas la ligne de vue vers les figurines de **TAILLE IMPOSANTE**. Mais si la ligne de vue d'un tireur qui n'est **pas de TAILLE IMPOSANTE ni en terrain surélevé** traverse une figurine qui n'est pas de **TAILLE IMPOSANTE**, on considère que la ligne de vue a traversé une ligne **rouge / orange ou d'obstacle et la figurine** ne touche que sur un 6.
- **Elles ne bénéficient pas du bonus d'attaque ou de tir dû au terrain surélevé. Les figurines adverses ne bénéficient pas non plus des bonus de terrain surélevé contre une figurine de TAILLE IMPOSANTE.**



8.47 COMMANDEMENT (Leadership) : les points d'action de ce Héros sont doublés uniquement pour déterminer combien de Guerriers peuvent incorporer votre armée.



8.48 RÉGÉNÉRATION (Regeneration) : jetez un dé pour chaque point de vie que la figurine a perdu. Pour chaque jet supérieur ou égal à 4, la figurine récupère un point de vie. Cette aptitude spéciale s'active lors de la phase de stratégie.



8.49 VOL DE COMPÉTENCE (Steal Essence) : jusqu'à la fin du tour la figurine obtient l'aptitude spéciale d'un Héros ennemi encore présent sur la carte, sans pour autant en payer le coût. Cette aptitude spéciale peut seulement copier des aptitudes spéciales Activables (voir le 8.082 pour la définition d'aptitudes spéciales activables). Cette aptitude spéciale s'active au moment indiqué dans la description de l'aptitude spéciale copiée.



8.50 EFFROYABLE (Terrifying) : la figurine est **tellement** intimidante et inspire un tel effroi qu'aucune figurine ne peut effectuer d'attaque gratuite contre elle, pour aucune raison. De plus, elle ne peut pas être la cible de l'aptitude spéciale d'un ennemi. Les aptitudes spéciales qui n'affectent pas une figurine disposant d'Effroyable sont : COUP RAPIDE, FORCE MAGIQUE, FIXER, TIR GROUPE, ASSASSIN, TERREUR, PRÉSENCE EFFRAYANTE, ANNULER, VISÉE MORTELLE, VOL DE COMPÉTENCE et REPOUSSER.



8.51 ANNULER (Ward) : cette aptitude spéciale s'active après qu'un ennemi ait activé une aptitude. Cet ennemi doit être dans la chaîne de combat de la figurine ou dans sa zone de danger. Les effets de l'aptitude spéciale sont annulés. Annuler ne peut affecter l'utilisation de l'aptitude spéciale Annuler ou d'aptitude spéciales non activables (**cf. 8.082**) **ou encore** les aptitudes spéciales de Sauron.



8.52 MON PRÉCIEUX (It's precious to us) : les figurines concernées par ces règles ont l'indication PR1 ou PR2. Dans ce cas, le chiffre ne donne pas le coût en points d'action, mais le type de règles s'appliquant à la figurine. Une figurine PR1 ne peut être intégrée dans une armée que si une figurine avec l'aptitude spéciale **ANNEAU UNIQUE** est également présente. Quand vous choisissez dans votre armée une figurine PR1, vous devez également prendre une figurine avec PR2. Au début de chaque phase de stratégie, vous devez effectuer un jet de lutte intérieure comme pour l'**ANNEAU UNIQUE**. Jetez deux dés représentant chacun le Bien et le Mal. Si le résultat du Bien est supérieur ou égal à celui du Mal, rien ne se passe. Si le Mal l'emporte, placez immédiatement la figurine PR2. La position

des molettes de la figurine PR2 doit correspondre à la position de la PR1 pour les points de vie et d'action. La PR2 ne peut entrer en jeu qu'en remplaçant la figurine PR1. À chaque début de phase de stratégie, vous devez effectuer un jet de lutte intérieure comme indiqué précédemment. Cependant, si le Mal gagne, vous devez la remplacer par la figurine PR1 initiale, en changeant à nouveau la position des molettes des points de vie et d'action de la PR1.



8.53 FUREUR DE TROLL NOIR (*Black Troll rage*) : cette figurine obtient **deux dés d'attaque supplémentaires** pour chaque autre figurine **amie** possédant l'aptitude spéciale **TAILLE IMPOSANTE** et se trouvant dans la même chaîne de combat. Cette aptitude spéciale s'active au moment de compter votre nombre de dés d'attaque pour le combat auquel la figurine participe.



Section 9 : l'Anneau Unique

9.01 Si Frodon fait partie de votre armée, il peut passer l'Anneau à son doigt soit lors de la phase de stratégie, soit avant de faire quoi que ce soit d'autre durant **sa** phase d'action. Ceci arrive avant ses actions ordinaires. Remplacez sa figurine par celle de Frodon portant l'ANNEAU UNIQUE. Ajustez les compteurs pour que la nouvelle figurine ait les mêmes **PA** et **PV** que l'ancienne.

Jet de Lutte Intérieure

9.02 Lorsque Frodon porte l'Anneau, à chaque **tour, au début de sa phase d'action**, y compris lors du tour où il l'a passé à son doigt, vous devez effectuer un **jet de Lutte Intérieure** pour savoir s'il le contrôle. Ce jet est effectué seulement une fois par tour, **même si vous décidez de ne pas agir avec Frodo**.

9.03 Prenez deux dés de couleurs différentes, un représentant le Bien, l'autre le Mal. jetez-les en même temps. Si le résultat du Bien est supérieur ou égal à celui du Mal, l'esprit de Frodon a résisté à la magie de l'Anneau et il peut agir normalement.

Si le résultat du Mal est **strictement** supérieur à celui du Bien, l'esprit de Frodon a succombé au pouvoir de Sauron : il ne peut **agir** lors de ce tour et perd 1 point de vie car le Souffle Noir l'envahit. Il ne participe pas aux combats de ce tour et ne peut pas dépenser de point d'action.

Porter l'Anneau

9.04 Tant que Frodon porte l'Anneau, tous les Esprits Servants doivent se diriger dans sa direction pendant leur phase d'action et essayer d'avoir Frodon dans leur zone de danger. S'ils peuvent se déplacer dans un hexagone adjacent à Frodon, ils doivent le faire. Autrement, ils doivent terminer leur déplacement plus proche de Frodon qu'au début. Dans ce cas, ils n'ont pas à dépenser tous leurs PM.

9.05 S'ils sont engagés dans un combat, les Esprits Servants doivent se désengager et se rapprocher de Frodon.

9.06 Si un Esprit Servant n'a d'autre choix que de passer par une zone de danger ennemie pour se rapprocher de Frodon, il n'est pas obligé de se déplacer **dans cette case**, jusqu'à ce qu'il commence sa phase d'action avec un hexagone disponible qui n'est pas dans une zone de danger ennemie.

9.07 Les Esprits Servants peuvent toujours participer aux combats dans lesquels ils sont engagés.

9.08 Tant que Frodon **porte** l'Anneau, il n'est possible de lui allouer des dés de dégâts que s'il se trouve dans la zone de danger d'un Esprit Servant. Il peut en revanche attaquer normalement. Les figurines autres que les Esprits Servants n'ajoutent pas leurs attaques au combat si Frodon portant l'Anneau est la seule figurine ennemie dans leur zone de danger.

9.09 Seuls des Esprits Servants peuvent tirer sur Frodon lorsqu'il porte l'Anneau.

9.10 Tant que Frodon porte l'Anneau, il ne peut pas bloquer la LDV de figurines autres que les Esprits Servants.

9.11 Si Frodon commence un tour avec l'Anneau passé à son doigt, il peut tenter de le retirer avant de faire quoi que ce soit d'autre pendant sa phase d'action. Effectuez un jet de Lutte Intérieure selon les modalités ci-après. Ce jet particulier remplace son jet de Lutte Intérieur pour ce tour. Si le résultat du Bien est **strictement** supérieur à celui du Mal, Frodon parvient à retirer l'Anneau. Remplacez sa figurine par celle utilisée précédemment **sans** oublier de mettre les compteurs à jour. Si le résultat du Mal est égal ou supérieur à celui du Bien, Frodon ne parvient pas à retirer l'Anneau. Il ne peut pas **agir** durant ce tour et perd un point de vie. Notez qu'il lui est plus difficile de retirer l'Anneau que de tenter de le contrôler quand il le passe à son doigt.

9.12 Tant que Frodon porte l'Anneau, il ne peut être la cible que d'aptitudes spéciales possédées par les Esprits Servants.

9.121 **Les** Esprits Servants peuvent porter des Attaques Surprises à Frodon lorsqu'il porte l'Anneau.

9.13 Les Esprits Servants sont les figurines qui portent l'un des noms suivants :

1. Esprit Servant (Ringwraith) ;
2. Nazgul ;
3. Le Roi Sorcier (The Witch King).

9.14 Si Frodon est tué, vous perdez automatiquement **et immédiatement** la partie. Si Frodon parvient à quitter la carte par le bord adverse, vous gagnez automatiquement **et immédiatement** la partie. Ces conditions de victoire priment sur les autres. Si Frodon quitte la carte lors du tour où son armée a perdu **au moins** 50% de ses troupes, son armée remporte quand même la victoire **et inversement, si Frodon est tué alors que son armée a tué au moins 50% de l'armée adverse, il perd quand même la partie.**

9.15 Pour la détermination des conditions de victoire Frodon portant l'Anneau a la même valeur en points que la version initialement utilisée de Frodon ne portant pas l'Anneau.

Section 10 : règles de conduite en tournoi

10.01 En tournoi certaines règles de conduite sont nécessaires pour s'assurer que tous les participants soient traités équitablement et surtout qu'ils puissent passer un bon moment. Le directeur du tournoi est l'autorité suprême en ce qui concerne les règles ou les jugements de conduite pendant le tournoi.

10.02 Les figurines en jeu ne doivent pas être prises ou déplacées sauf si cela fait partie du déroulement du jeu. Si vous ne pouvez voir clairement les caractéristiques d'une figurine, demandez à votre adversaire avant de la prendre, et soyez sûr de la replacer sur son hexagone et dans la bonne direction.

10.03 Les figurines repeintes sont autorisées en tournoi si aucune des informations de jeu sur le socle n'est cachée. De même, la couleur des compteurs ne peut être changée.

10.04 Vous ne pouvez pas déplacer les compteurs **ou les molettes** des figurines de votre adversaire.

10.05 Si à tout moment, la position d'un compteur ou d'une molette est entre deux chiffres, il est automatiquement positionné au chiffre le plus bas. C'est au propriétaire de la figurine de s'assurer que les compteurs et les molettes sont positionnés correctement.

10.06 Les dés qui restent dans une position inclinée (dés "cassés") **ou qui reposent partiellement ou totalement, même à plat, sur un socle** sont immédiatement relancés.

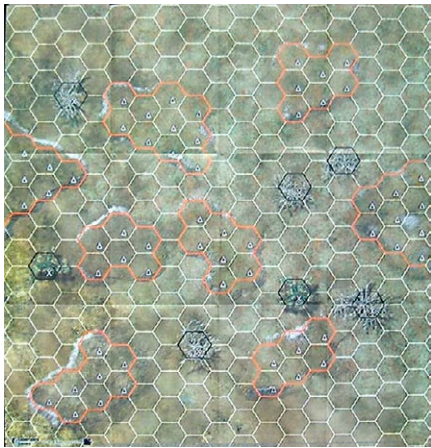
10.07 Les joueurs qui utilisent la figurine "Frodon portant l'Anneau" doivent avoir au moins un dé de couleur différente du reste de leurs dés.

10.08 Les compteurs et les molettes d'une figurine ne peuvent être déplacés que si une action de jeu le justifie.

10.09 Le directeur du tournoi se réserve le droit d'exclure tout joueur qui dérogerait aux règles précitées ou serait surpris à tricher.

Déroulement d'une partie :

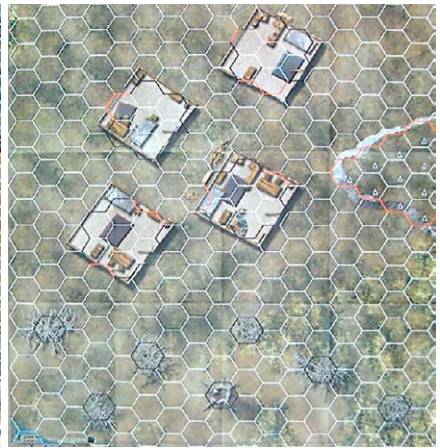
- L'arbitre annonce les appariements des rondes, les joueurs ont 2 minutes pour se placer à leur table, choisir l'armée, la carte et le côté, ensuite, chaque joueur a 2 minutes pour se placer.
- À l'issue de la phase de placement, l'arbitre annonce le début des parties.
- Au bout de 35 minutes l'arbitre annonce qu'il reste 5 minutes avant le dernier tour.
- Après les 40 minutes, l'arbitre annonce le dernier tour (le tour en cours plus 1) avec un maximum de 10 minutes.
- Le découpage des 10 dernières minutes se fait comme suit :
 - Les 7 premières sont libres, au bout de 5, l'arbitre annonce qu'il reste maximum 2 minutes à jouer pour l'attaquant
 - Les 3 dernières minutes sont exclusivement réservées au défenseur, l'attaquant ne peut plus bouger ses pièces au cours de celles-ci
- À l'issue des 10 dernières minutes, les combats sont résolus, avec un maximum de 5 minutes.
- Les joueurs ont ensuite 3 minutes pour remplir leurs feuilles et les rapporter à la table d'arbitrage.



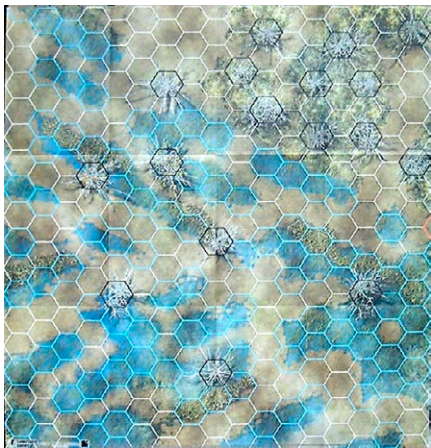
Les collines



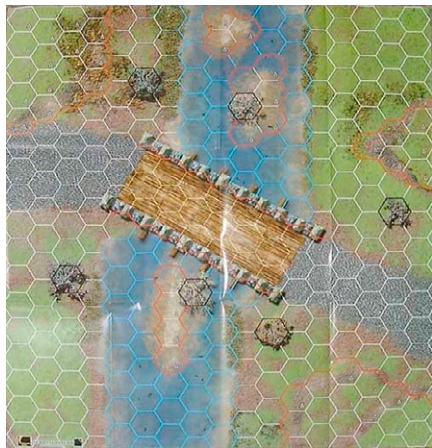
Les 3 ponts



Les 4 maisons



Le marais



Le pont



Le village



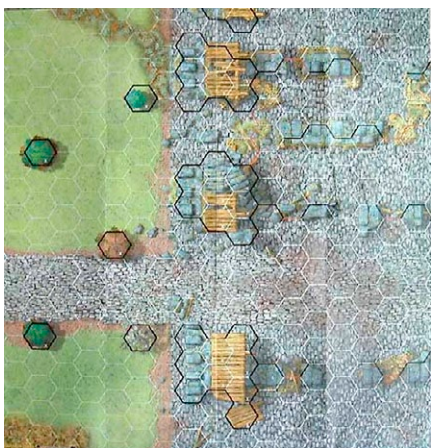
Les remparts



Les 2 tours



La rivière



Les ruines