

THE LORD OF THE RINGS

TRADEABLE MINIATURES GAME



ENG

FRN

GER

ITN

SPN

JPN

POR

COMBAT
HEX

COMBAT HEX RULES

Sabertooth Games

NEW LINE CINEMA



APTITUDES SPÉCIALES

JETS DE COMBAT

-  **Berserker** : La figurine obtient +1 en Attaque pour chaque ennemi situé dans un hexagone adjacent. Cette aptitude s'active au moment de compter votre nombre de dés d'Attaques pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.
-  **Coups Précis** : Tous les 2 que vous obtenez comptent comme des 1 (touches superficielles). Cette aptitude s'active avant de jeter les dés pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.
-  **Cri de Guerre** : Vos Guerriers engagés dans ce combat obtiennent +1 en Attaque jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude s'active au moment de compter votre nombre de dés d'Attaques pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.
-  **Lancier** : Un ami situé directement devant la figurine obtient +1 en Attaque. Cette aptitude s'active au moment de compter le nombre de dés d'Attaque de l'ami situé directement devant la figurine.

JETS DÉGÂTS

-  **Armure** : Le premier dé de dégâts alloué à la figurine ce tour ne peut lui faire perdre de Point de Vie. Cette aptitude s'active dès qu'un ou plusieurs dés de dégâts sont alloués à la figurine.
-  **Assassin** : 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 s'active lorsque vous allouez vos dés de dégâts aux ennemis situés dans la zone de danger de la figurine.
-  **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. Cette aptitude s'active quand la figurine tombe à 0 Point de Vie.
-  **Garde du Corps** : L'ennemi ne peut pas allouer de dés de dégâts à vos Héros au cours de ce combat. Cette aptitude s'active après que l'ennemi a jeté ses dés de dégâts pour ce combat, mais avant qu'il les ait alloués.
-  **Stratégie Aggressive** : Vous pouvez relancer vos jets de dégâts. Cette aptitude s'active après avoir jeté les dés de dégâts pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.

MOUVEMENT

-  **Agilité** : La figurine ignore tous les terrains lorsqu'elle se déplace, même ceux qui sont infranchissables. Elle peut passer à travers des figurines ennemies et ne subit pas d'attaques gratuites en quittant leur zone de danger. Elle ne peut cependant pas terminer son mouvement dans un hexagone infranchissable ou occupé par une autre figurine. Cette aptitude s'active avant de déplacer la figurine.
-  **Coup Rapide** : La figurine peut interrompre son mouvement à tout moment pour effectuer une seule attaque gratuite contre un ennemi situé dans sa zone de danger, puis elle peut terminer son déplacement. Cette aptitude s'active pendant le mouvement de la figurine.
-  **Élan** : Les Guerriers adjacents à la figurine gagnent +1 en Mouvement jusqu'à la fin du tour. Cette aptitude s'active avant de déplacer un de vos Guerriers.
-  **Force Magique** : La figurine peut déplacer un ennemi situé dans sa LDV, en utilisant la valeur de Mouvement de la victime. Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.
-  **Intuition Martiale** : La zone de danger de la figurine s'étend aux six hexagones qui l'entourent. Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.
-  **Rapidité** : La figurine double son mouvement normal. Cette aptitude s'active avant de déplacer la figurine.

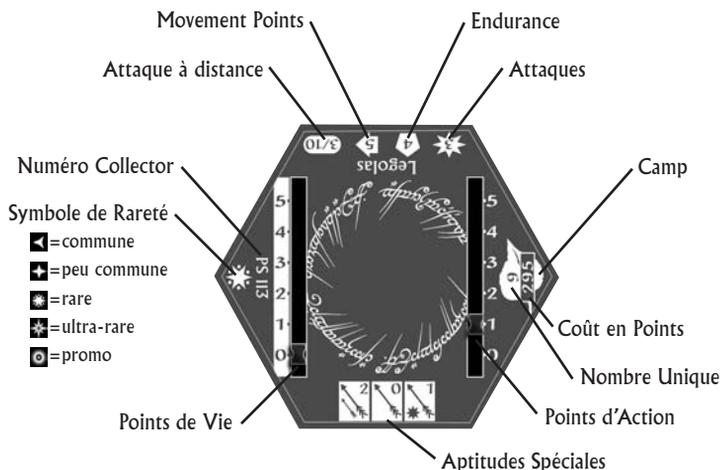
TIR

-  **Tireur d'Élite** : Les autres figurines (amies ou ennemies) ne bloquent pas la LDV de la figurine. Cette aptitude s'active avant de tirer avec celle-ci.
-  **Tir Fatal** : Jetez deux dés de dégâts pour chaque touche obtenue. Cette aptitude s'active avant de jeter les dés de dégâts du tir de la figurine.
-  **Tir Groupé** : Choisissez un ennemi situé dans la LDV de la figurine. Vos Guerriers obtiennent +1 dé de tir s'ils le prennent pour cible. Cette aptitude s'active avant de tirer avec l'un de vos Guerriers.

-  **Tir Opportuniste** : La figurine peut tirer avant ou après s'être déplacée. Cette aptitude s'active avant qu'elle n'effectue une action.
-  **Volée de Flèches** : La figurine double son nombre de dés de tir et peut assigner ses dés de dégâts à tout ennemi situé dans sa LDV. Cette aptitude s'active avant de faire tirer la figurine.

DIVERS

-  **Commandement** : Les points d'Action de ce Héros sont doublés uniquement pour déterminer combien de Guerriers peuvent incorporer votre armée.
-  **Initiative** : Ajoutez +1 à votre jet de stratégie. Cette aptitude s'active avant le jet de stratégie.
-  **L'Anneau Unique** : Si Frodon fait partie de votre armée, il peut passer l'Anneau à son doigt avant de faire quoi que ce soit d'autre durant la phase d'action. Ceci vient s'ajouter à ses actions ordinaires. Remplacez sa figurine par celle de Frodon portant l'Anneau. Ajustez les compteurs pour que la nouvelle figurine ait les mêmes caractéristiques que l'ancienne.
 - Lorsque Frodon porte l'Anneau, à chaque fois que vous voulez le faire agir (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. 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 supérieur, l'esprit de Frodon a succombé au pouvoir de Sauron : il ne peut se déplacer lors de ce tour et reçoit 1 Point de Vie car le Souffle Noir l'envahit.
 - Tant que Frodon porte l'Anneau à son doigt, tous les Esprits Servants doivent diriger leurs attaques contre lui. S'ils ne se trouvent pas à côté de lui, ils doivent s'en rapprocher durant leur phase d'action et ne peuvent rien faire d'autre. S'ils sont engagés au combat, ils doivent se désengager et se rapprocher de Frodon. Si un Esprit Servant n'a d'autre choix que de passer par la zone de danger d'un ennemi pour se rapprocher de Frodon, il n'est pas obligé de se déplacer jusqu'à ce qu'il puisse passer ailleurs que par une zone de danger ennemie. Les Esprits Servants peuvent toujours participer aux combats dans lesquels ils sont engagés.
 - Tant que Frodon portant l'Anneau se trouve sur la carte, 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.
 - Tant que Frodon portant l'Anneau se trouve sur la carte, 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.
 - 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 nouveau jet de Lutte Intérieure. Si le résultat du Bien est supérieur à celui du Mal, Frodon parvient à retirer l'Anneau. Remplacez sa figurine par celle utilisée précédemment en n'oubliant pas 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 bouger 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.
 - **Si Frodon est tué, vous perdez automatiquement la partie. Si Frodon parvient à quitter la carte par le bord adverse, vous gagnez automatiquement la partie.**
-  **Soins** : Un ami adjacent à la figurine récupère +1ID6 Points de Vie sans pouvoir toutefois dépasser son maximum. La figurine ne peut pas se soigner elle-même. Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.
-  **Terreur** : Les ennemis adjacents à la figurine voient le coût en PA de leurs aptitudes spéciales, et de la transformation des touches et blessures superficielles en touches et blessures effectives, augmentent de 1. Cette aptitude s'active lorsqu'un ennemi situé dans une case adjacente à la figurine dépense des Points d'Action.
-  **Vol de Compétence** : La figurine obtient l'aptitude spéciale d'un Héros ennemi sans pour autant en payer le coût. Cette aptitude s'active au moment indiqué dans la description de l'aptitude spéciale.



ORGANISATION D'UN TOUR

1. Phase de Stratégie
2. Phase d'Action de l'Attaquant
3. Phase d'Action du Défenseur
4. Phase de Combat

COÛTS DES DÉPLACEMENTS

| | |
|---------------------------|------|
| Terrain dégagé (Marron) | 1 PM |
| Terrain difficile (Rouge) | 2 PM |
| Eau (Bleu) | 3 PM |
| Infranchissable (Noir) | - |

TIR

1. Choisissez une cible à portée et dans votre LDV.
2. Jetez un nombre de dés égal à la caractéristique d'Attaque à distance de votre figurine.
3. Les 5 et les 6 sont des touches effectives ; les 1 ne sont que des touches superficielles.
4. Pour chaque touche superficielle, la figurine ayant tiré peut dépenser 1 Point d'Action pour transformer son 1 en 6.
5. Pour chaque touche effective obtenue, jetez un dé de dégâts.
6. Chaque dé de dégât donnant un résultat égal ou supérieur à l'Endurance de la cible inflige une blessure.
7. Chaque dé de dégât donnant un 1 est une blessure superficielle. La figurine ayant tiré peut dépenser 2 Points d'Action pour transformer un 1 en 6. Si elle ne le fait pas, le résultat du dé reste 1.

COMBAT

1. Chaque joueur additionne ses scores d'Attaques, puis active les aptitudes qui influent sur ce nombre, en commençant par l'attaquant.
2. Chaque joueur jette un dé par point d'Attaque.
3. Les 4, 5 ou 6 donnent des touches effectives, les 1 donnent des touches superficielles.
4. Pour chaque touche superficielle obtenue, une de vos figurines participant au combat peut dépenser 1 Point d'Action pour transformer le 1 en 6.
5. Pour chaque touche effective obtenue, jetez un dé de dégâts.
6. Chaque dé de dégât donnant un 1 est une blessure superficielle. Une de vos figurines participant au combat peut dépenser 2 Points d'Action pour transformer le 1 en 6. Si elle ne le fait pas, le résultat du dé reste 1.
7. Allouez vos dés de dégâts aux figurines ennemies. Vous ne pouvez allouer un dé à une figurine ennemie que si elle se trouve dans la zone de danger de l'une de vos figurines engagées dans le combat, et seulement si le résultat du dé de dégâts est égal ou supérieur à sa valeur d'Endurance.
8. Chaque dé de dégâts alloué à une figurine lui fait perdre 1 Point de Vie.
9. Après que les deux joueurs ont alloué leurs dés de dégâts, retirez toutes les figurines tombées à 0 Point de Vie.

BONUS DE COMBAT

| | |
|------------------|-----------------|
| Débordement | +1 dé d'Attaque |
| Terrain Surélevé | +1 dé d'Attaque |
| | +1 dé de Tir |

DÉPENSER DES POINTS D'ACTION

| | |
|---------------------------------|--|
| Touche Superficielle : | 1 AP |
| Blessure Superficielle : | 2 AP's |
| Courir d'1 hex supplémentaire : | Coût nécessaire Pour pénétrer dans l'hexagone. |

RÉSULTATS REQUIS POUR TOUCHER:

Tir: 5+
Combat: 4+

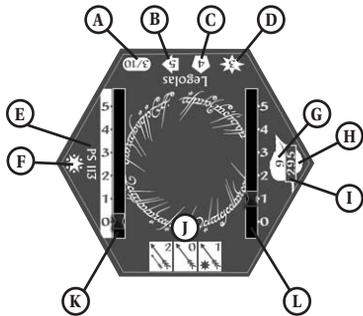
RÈGLES DU JEU

Bienvenu dans le monde du Seigneur des Anneaux! Ce système de jeu vous fournit tout ce dont vous aurez besoin pour vaincre vos ennemis dans les Terres du Milieu!

LES FIGURINES

Prenez l'une de vos nouvelles figurines et observez les différents symboles de son socle.

Notre système de jeu regroupe deux types de combattants : les Héros et les Guerriers. Les Héros sont montés sur un socle vert sombre, les Guerriers sur un socle vert clair. Toutes les informations relatives à chaque combattant figurent sur son socle.



A. 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 à laquelle il peut être réalisé.

B. Points de Mouvement : Indique la rapidité avec laquelle la figurine se déplace sur la carte.

C. Endurance : Indique la résistance aux coups de la figurine.

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

E. 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.

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

= commune = peu commune = rare
 = ultra-rare = promo

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

H. Camp : La Feuille représente les forces du Bien, le Corbeau les forces du Mal de Sauron.

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

J. Aptitudes Spéciales : Renseigne sur les pouvoirs spécifiques de la figurine, le cas échéant.

Compteurs

En plus des caractéristiques fixes ci-dessus, vous trouverez des compteurs sur les côtés du socle.

K. Points de Vie : Indique la quantité de coups que peut subir une figurine avant de succomber. Lorsqu'un combattant n'a plus de Points de Vie, il est retiré du champ de bataille. Le compteur de Points de Vie est une barre blanche avec des numéros verts.

L. 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.

Les PA dépensés ne peuvent pas être récupérés en cours de bataille, il vous faut donc les utiliser avec parcimonie. Le compteur a des chiffres blancs.

Sélection de l'Armée

Avant de commencer à jouer, il vous faut choisir une armée à partir des figurines de votre collection. Cette sélection se déroule en trois étapes :

1. Vous et votre adversaire devez tout d'abord vous entendre sur une valeur en points. Par exemple, une partie ordinaire de 30 à 45 minutes verra s'affronter des armées d'un maximum de 1000 points.

2. 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 autorisé. Vos figurines doivent toutes appartenir aux forces du Bien ou aux forces du Mal, vous ne pouvez en aucun cas mélanger les deux.

Exemple : Sélection de l'armée

J'ai Aragorn (6 Points d'Action) et Gimli (5 Points d'Action). Mon armée peut donc inclure un maximum de 11 Guerriers.

3. Vous ne pouvez jamais avoir deux figurines ou plus ayant le même Nombre Unique.

Exemple : Sélection des Héros

Si mon armée inclut la version avancée d'Aragorn (Numéro Unique 3), je ne peux choisir la version de base de ce dernier (dont le Numéro Unique est également 3).

Commencer la Partie

Chaque partie compte trois étapes : Déploiement, Bataille et Victoire.

Déploiement

Chaque joueur jette un dé : celui qui obtient le résultat le plus haut choisit s'il sera attaquant ou défenseur lors du premier tour de jeu. En cas d'égalité, relancez les dés.

L'attaquant choisit un des deux bords les plus étroits de la carte (ceux de la largeur), puis déploie son armée dans un rayon de trois hexagones du bord de la carte. Le défenseur doit ensuite déployer son armée à moins de trois hexagones du bord opposé.

BATAILLE

Les batailles se jouent en une succession de tours. Chaque tour est divisé comme suit :

1. Phase de Stratégie
2. Phase d'Action de l'Attaquant
3. Phase d'Action du Défenseur
4. Phase de Combat

Phase de Stratégie

A partir du deuxième tour, chaque joueur jette 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 du tour qui suit. Relancez les dés en cas d'égalité.

Phase d'Action de l'Attaquant

Au cours de la Phase d'Action de l'Attaquant, chacune de ses figurines peut effectuer une action. Les différentes actions possibles sont :

Mouvement : Voir la section Mouvement ci-dessous.

Tir : Voir la section Tir ci-dessous.

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

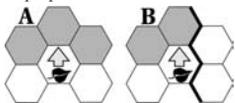
Mouvement

Le nombre de Points de Mouvement (PM) noté sur le socle de la figurine indique de quelle distance elle peut se déplacer. 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. 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 (marron) | 1 |
| Difficile (rouge) | 2 |
| Eau (bleu) | 3 |
| Infranchissable (noir) | - |

Vous ne pouvez pas franchir une ligne noire (infranchissable). Elle peut néanmoins traverser les hexagones occupés par vos figurines, mais pas ceux occupés par l'ennemi. Il est en revanche impossible de terminer son mouvement sur un hexagone déjà occupé par une autre figurine ou marqué d'un "X".

Si une figurine entre dans la zone de danger d'un ennemi, elle doit s'arrêter. La zone de danger s'étend sur les trois hexagones situés devant une 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.



Si une ou plusieurs figurines se trouvent dans la zone de danger d'un ennemi, elles sont dites *engagées*.

Une figurine qui commence le tour 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.

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.

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 aurait normalement dû être dépensés pour un déplacement de ce type.



Exemple: Mouvement

Le guerrier Orque (4PM) avance de deux hexagones, et arrive devant un mur effondré. Étant donné qu'une ligne rouge sépare son hexagone de celui où il désire aller, il lui faut dépenser 2PM pour avancer. Le coût total du mouvement est donc de 4PM. Le guerrier Uruk-hai (5PM) est au bord d'une rivière. Il doit dépenser 3PM pour franchir la ligne bleue de la rivière, puis deux autres pour entrer dans deux hexagones de terrain dégagé (1PM par hexagone). Son mouvement lui coûte donc un total de 5PM.

Tir

Une figurine dotée de l'aptitude Attaque à distance, peut tirer au lieu de se déplacer. Son socle doit pour ce faire afficher un ovale et deux chiffres.



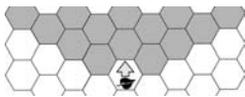
Le premier chiffre indique le nombre de dés que vous jetez pour toucher avec ce Tir, le deuxième donne la portée à laquelle la figurine peut tirer. Une figurine ne peut tirer que sur un seul ennemi. Avant de résoudre le tir, vous devez vérifier deux paramètres : la portée et la ligne de vue (LDV). Vous pouvez le faire avant de décider sur qui tirer.

Portée

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 faire feu sur la figurine ennemie.

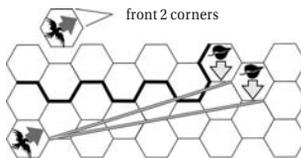
LDV

Si la cible est à portée, vous devez maintenant vérifier qu'elle se situe dans la ligne de vue de votre figurine. Rappelez-vous que celle-ci peut pivoter sur place avant de tirer.



La LDV est le prolongement de la zone de danger d'une figurine, jusqu'aux bords de la carte, comme indiqué ci-dessus.

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. Tracez une ligne imaginaire s'étendant de l'un ou l'autre des deux coins avant de l'hexagone du tireur jusqu'à n'importe quel coin de l'hexagone de sa cible. Si cette ligne traverse du terrain infranchissable, la LDV est bloquée et le tir impossible. Les autres figurines, amies ou ennemies, bloquent également les LDV.



Exemple: Ligne de Vue

Sur le schéma ci-dessus, le guerrier bleu ne peut tirer sur le guerrier vert car sa LDV traverse un mur infranchissable. Il peut en revanche tirer sur le guerrier jaune car sa LDV est dans ce cas dégagée.

Si le tireur se trouve sur une position surélevée, il bénéficie d'un dé de tir supplémentaire, et les figurines ne se trouvant pas elles aussi en terrain surélevé ne bloquent pas ses LDV. Un terrain surélevé est représenté par un Δ sur la carte.

Le Jet de Tir

Jetez un nombre de dés égal au score d'Attaque à distance de votre figurine (plus +1 s'il est surélevé). Tous les dés qui obtiennent un résultat de 5 ou plus infligent une touche. Les dés qui obtiennent un résultat de 1 causent une *touche superficielle*.

Le tireur peut dépenser 1PA pour chaque touche superficielle afin de transformer le résultat du dé en 6 et obtenir ainsi une touche. Dans le cas contraire, le résultat reste 1 et le tir échoue.

Le Jet de Dégâts

Jetez un dé pour chacune des touches que vous avez obtenues. Il s'agit là des dés de dégâts. Tous ceux qui obtiennent un résultat supérieur ou égal à l'Endurance de la cible lui infligent la perte d'1 Point de Vie. Les dés qui obtiennent un résultat de 1 infligent une *blessure superficielle*.

Le tireur peut dépenser 2PA pour transformer une blessure superficielle en 6. Dans le cas contraire, le résultat reste 1.

Exemple: Tir

Legolas (Att. à dist. 4, portée 10) repère un Uruk-hai isolé (Endurance 4, 2 Points de Vie). Après avoir vérifié la portée et la LDV, Legolas décide de lui tirer dessus. Il jette 4 dés (son score d'Att. à dist.) et obtient 1, 2, 4 et 5. Le 1 cause une touche superficielle, il dépense donc 1PA pour le transformer en 6, ce qui fait un total de 2 touches. Il jette ensuite 2 dés de dégâts (1 par touche) et obtient 4 et 1. Le 1 est une blessure superficielle, Legolas dépense donc 2PA pour le transformer en 6. L'Endurance de l'Uruk-hai est de 4, il perd donc 2 Points de Vie, ce qui porte son total à zéro. Il est retiré du jeu.

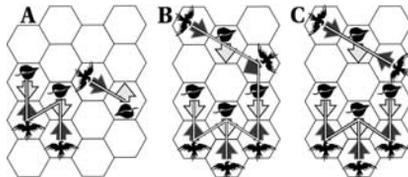
Phase d'Action du Défenseur

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.

Phase de Combat

Au cours de la phase de combat, les joueurs doivent résoudre tous les combats au corps à corps de la carte. L'attaquant décide dans quel ordre ceux-ci seront traités.

Un combat consiste en une mêlée de figurines engagées faisant toutes parties de la même *chaîne de combat*. 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. Les figurines faisant partie de cette chaîne de combat doivent vérifier leurs propres zones de danger pour voir si la chaîne s'étend, et regarder si elles ne sont pas elles-mêmes dans la zone de danger d'un autre ennemi, etc. Il peut arriver que des figurines soient dans des hexagones adjacents sans toutefois faire partie de la même chaîne de combat.



Exemple: Chaînes de Combat

L'exemple A montre six figurines se battant en deux mêlées séparées, car la chaîne de combat ne regroupe pas tous les guerriers. L'exemple B implique davantage de figurines, mais celles-ci livrent un seul et même combat car la chaîne de combat les relie toutes. L'exemple C montre une nouvelle fois deux combats séparés.

Chaque combat est résolu par deux jets de dés : les jets de combat et les jets de dégâts.

Le Jet de Combat : Chaque joueur calcule le total du nombre d'Attaques dont disposent ses figurines engagées, puis jette autant de dés. Tous les dés obtenant un résultat de 4 ou plus infligent une touche. Les dés obtenant un résultat de 1 causent une *touche superficielle*.

Pour chaque touche superficielle ainsi obtenue, l'une des figurines engagées dans ce combat peut dépenser 1PA afin de transformer 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. Une même figurine ne peut ainsi transformer qu'une seule touche superficielle en touche effective par combat.

Le Jet de Dégâts : Jetez un dé de dégâts pour chacune des touches que vous avez obtenues. Comme pour les tirs, tous ceux qui obtiennent un résultat de 1 infligent une *blessure superficielle*. Un des combattants peut dépenser 2PA pour chaque blessure superficielle afin de transformer le résultat du dé en 6. Dans le cas contraire, le résultat reste 1. Une même figurine ne peut ainsi transformer qu'une seule blessure superficielle par combat.

L'attaquant alloue ensuite tous ses dés de dégâts, puis le défenseur fait de même.

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. Celle-ci perd 1 Point de Vie pour chaque dé de dégâts qui lui a été alloué.

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. Un dé de dégâts qui ne peut être alloué est perdu.

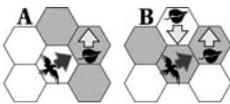
Une fois qu'un combat est résolu, les deux joueurs passent au suivant. Une fois que tous les combats ont été résolus, vérifiez les conditions de victoire (voir plus bas). Si aucun des deux camps ne l'a emporté sur l'autre, un nouveau tour commence.

Attaques Gratuites

Certaines aptitudes et certaines situations (telle que le désengagement) permettent des attaques gratuites. La figurine qui effectue une attaque gratuite fait un jet de combat et des jets de dégâts comme d'ordinaire, mais les dés de dégâts ne peuvent être alloués qu'à la figurine qui subit l'attaque gratuite.

Attaque Surprise

Les combattants qui arrivent à se faufiler derrière leurs adversaires gagnent un avantage conséquent. Si une figurine a un ennemi dans sa zone de danger sans qu'elle-même ne se situe dans une zone de danger ennemie, elle bénéficie de +1 Attaque.



Exemple : Attaque Surprise

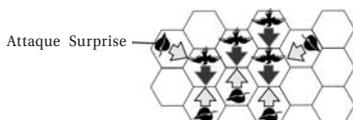
Dans l'exemple A, le guerrier vert effectue une attaque surprise sur le guerrier bleu étant donné qu'il n'est pas dans la zone de danger d'un ennemi mais que le guerrier bleu est dans la sienne. Dans l'exemple B, le guerrier vert ne peut prétendre à une attaque surprise car il se trouve dans la zone de danger d'un ennemi.

Terrain Surélevé

Se battre depuis une position surélevée permet de se battre plus efficacement. Toute figurine se trouvant sur une position surélevée bénéficie de +1 dé d'Attaque pour chaque ennemi se trouvant dans sa zone de danger et n'étant pas lui-même sur une position surélevée.

Exemple : Combat

4 guerriers Orques se battent contre 5 guerriers du Rohan. Tous disposent d'une capacité d'Attaque de 1, de 2 Points de Vie et d'une Endurance de 3.

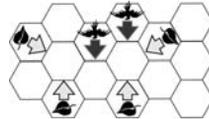


Le joueur du Rohan additionne ses Attaques et obtient un total de 6 (1 pour chaque guerrier et +1 pour le débordement). Il jette donc 6 dés et obtient 1, 1, 3, 4, 5, et 5 pour un total de 3 touches effectives et 2 touches superficielles! Le joueur Orque additionne ses Attaques et jette 4 dés, obtenant 3, 3, 4, et 6: seulement 2 touches.

Le joueur du Rohan décide de transformer ses touches superficielles en 6, ce qui ajoute 2 touches à son total. Vu qu'un guerrier ne peut convertir ainsi qu'une seule touche superficielle par combat, deux figurines différentes dépensent chacune 1 PA. Il a donc infligé un total impressionnant de 5 touches! Le joueur Orque n'a pas obtenu de touches superficielles, et ne peut donc rien convertir.

Les deux joueurs effectuent ensuite leurs jets de dégâts. Le joueur du Rohan jette 5 dés, obtenant 1, 2, 3, 3, et 5. Il décide de convertir le 1 (qui représente une blessure superficielle) en 6, l'un de ses guerriers dépense donc 2 PA. Le joueur Orque jette 2 dés, obtenant un double 6 (ce qui signifie qu'il n'a une fois de plus rien à convertir)!

Le joueur du Rohan alloue ses deux 3 à une figurine Orque, la réduisant à 0 Points de Vie, et son 5 et son 6 à une deuxième figurine, la tuant également sur le coup. Les figurines orques ayant toutes une Endurance de 3, le 2 obtenu par le joueur du Rohan ne peut être alloué et est donc perdu. Le joueur Orque alloue ses deux 6 à une figurine du Rohan, la tuant. Maintenant que tous les dés de dégâts ont été alloués, les guerriers réduits à 0 Point de Vie sont retirés du jeu. La carte a maintenant cet aspect:



Utiliser des Aptitudes Spéciales

Les aptitudes spéciales sont représentées par un symbole sur le socle de la figurine. Ce symbole est accompagné d'un chiffre, qui indique le coût en Points d'Action que doit payer la figurine pour activer cette aptitude. Les aptitudes activées restent en application jusqu'à la fin du tour en cours. Si le symbole d'une aptitude n'est pas accompagné d'un chiffre, cela signifie que celle-ci est activée en permanence. Une figurine ne peut activer qu'une fois par tour chacune de ses aptitudes.

Si les deux joueurs veulent activer une capacité spéciale dans la même phase stratégie, c'est l'attaquant qui joue toutes les siennes en premier.

— DÉTERMINER LE VAINQUEUR —

Le premier joueur dont l'armée a perdu la moitié ou plus de ses figurines est déclaré perdant. Si les deux armées sont réduites à la moitié de leurs effectifs à la fin du même tour, chaque joueur additionne les Points de Valeur des figurines qui lui restent. Celui qui bénéficie du total le plus haut gagne la partie.

Exemple : Déterminer le vainqueur.

Mon armée compte 14 figurines. Je perds si 7 ou plus d'entre elles sont éliminées.

Si une partie implique trois joueurs ou plus, chacun perd une fois que la moitié de ses figurines a été tuée. Bien sûr, celles qui étaient encore en jeu sont aussi retirées de la carte.



GAME DESIGN: RYAN MILLER BRAND MANAGER: STEVE HORVATH PRODUCTION MANAGER: HANS REIFENRATH DESIGN DIRECTOR: BO GEDDES

RULEBOOK DESIGN: JOEL EHLY BEST BOY: T. CARL KWON KEY GRIP: BOB WATTS

SPECIAL THANKS TO: RICK PRIESTLEY, ANDY JONES, SIMON BUTLER, LUKE PETERSCHMIDT, ZOE TODD, JASON DAWSON, JOHN MAYO, DAVID IMHOFF, ROB WOOD, AND ALAN MERRETT CATERING: DAVE'S TACOS

© MMIII 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. GAME DESIGN © SABERTOOTH GAMES, INC. 2003

