Feuille de Références

Se Déplacer/Charger

Pénalités de Mouvement

L'Ennemi est sur Nous!

(ennemi dans un rayon de 6 ps au début du Mvt)

Mvt/2

Terrain Difficile

Mvt/2 dans le terrain

Mouvements de Charge/Retraite

Une formation ne peut pas charger après avoir tiré.

Valeur de Charge/Retraite
1D6+2 ps
1D6+4 ps
1D6+6 ps
1D6+8 ps

Un jet de 1 sur la charge signifie qu'elle échoue. Un jet de 6 sur la charge signifie qu'il s'agit d'une charge dévastatrice.



Résumé des Décors Défendables

	Bonus	Qui peut l'occuper?
Champ clôturé	+1	Tout le monde
Forêt	+2	Tout le monde
Bâtiment en bois	+2	Monstres, Infanterie
Bâtiment en pierre	+3	Monstres, Infanterie

Bonus d'Armure

Bouclier (infanterie) +2 en Défense sur le front.
Bouclier (cavalerie) +1 en Défense sur le front.
Bouclier (monstres) Inclus dans le profil.

Cape Enchantée Ne peut pas être pris pour cible à plus de 12 ps.

Compagnie de Commandement

Héros Sa compagnie utilise son Combat.

Sa formation utilise sa Bravoure. Sa formation bénéficie de sa Puissance.

Porte-bannière Relance les tests de Charge/Panique.

Bannière d'Armée Relance les tests de Charge/Panique.

Assaut Héroïque (Charge Héroïque pour les formations dans un rayon de 12 ps).

Sonneur de Cor/Tambour +1 en Mouvement.

Maître de Discipline +1 en Bravoure.

Tir

Une formation ne peut pas tirer si elle s'est déplacée de plus de la moitié de son Mouvement.

Calculer le Nombre de Dés

a. Tir Direct = nombre d'Attaques

b. Bonus de Précision = voir ci-dessous

c. Tir de Soutien = 1 dé par compagnie

Bonus de Précision

Valeur de Tir	Bonus de Précisio
6	-1
5	0
4	1
3	2
2	3
1	4

Caractéristiques des Armes de Tir

Portée	Force	
18 ps	2	
24 ps	2	
36 ps	2	
12 ps	2	
24 ps	4	Déplacement ou tir.
6 ps	uti l isateur	Attaques/2, peut charger.
	18 ps 24 ps 36 ps 12 ps 24 ps	18 ps 2 24 ps 2 36 ps 2 12 ps 2 24 ps 4

-1 en Force à portée longue (plus de la moitié de la portée).

Repousser

1D3 ps par compagnie détruite.

Jet pour toucher

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

Combat Calculer le Nombre de Dés **Bonus d'Armes** a. Combat direct = nombre d'Attaques Lance de Cavalerie b. Modificateurs de combat = voir ci-dessous (cavalerie) +1 au jet pour toucher en charge. c. Attaques de soutien = 1 dé par compagnie Arme à deux mains Modificateurs de Combat (infanterie et monstres) +1 au jet pour toucher, -1 en Combat. **Conditions** Bonus Charge (infanterie et monstres) +1 dé Arme à deux mains +1 au jet pour toucher en charge. (cavalerie) Charge de cavalerie (Cavalerie et Monstres Volants) +6 dés/+2 contre la cavalerie **Piques** +1 en C, pas de bonus de charge. Si les piquiers combattent sur le Bonus de Combat +1 dé par point de C au-dessus de l'ennemi front, pas de bonus de charge pour l'ennemi. Charge Dévastatrice +1D3 dés **Panique** Résultat Attaque de flanc -3 dés (minimum 1 dé) **Effet** Formation Désorganisée et test de Bravoure ou : Attaque de dos -5 dés (minimum 1 dé) si >50%, subit des touches égales à la marge d'échec, si <50%, détruite. Désorganisé 1 dé 2-5 Formation Désorganisée et test de Bravoure ou subit des touches égales à la marge d'échec. 6 Aucun effet.

Actions Héroïques

Les actions Héroïques peuvent être effectuées par tous les Héros.

Élan Héroïque

La formation se déplace avant toutes les autres figurines. Triple son mouvement. Ne peut pas effectuer de déplacement supplémentaire, tirer ou charger.

Tir Héroïque

La formation tire avant toutes les autres figurines. Peut tirer même si elle s'est déplacée de tout son mouvement (ou a effectué une Marche Forcée!)

Charge Héroïque

La formation charge avant toutes les autres figurines.

Combat Héroïque

Résolvez le combat avant tous les autres. Si la formation le gagne, elle et toutes les formations amies du même combat peuvent charger et combattre de nouveau.

Duel Héroïque

Chaque Héros lance 1D6 et ajoute son Combat. Le Héros qui a initié le Duel gagne un bonus de +1. Le vainqueur lance un nombre de D6 dans le tableau ci-dessous égal à la différence des résultats.

Résultat 1	Effet Aucun effet.
2-3	La formation ennemie subit 1D3 touches automatiques. Aucun effet sur les Monstres.
4-5	Le Héros ennemi subit une touche automatique.
6	La formation et le Héros ennemis subissent chacun 1D3 touches automatiques. Les Monstres subissent 2D3 touches automatiques.

Actions Épiques

Une action Épique ne peut être effectuée que par un Héros ayant cette action Épique indiquée dans son profil.

Défi Épique

Défie un Héros ennemi dans un rayon de 18 ps.

La formation du Héros défié doit réussir un test de Bravoure à -3 ou ne peut pas se déplacer et doit charger le Héros ayant lancé le Défi.

Le Héros défié doit se diriger vers la formation du Héros ayant lancé le Défi et tenter de la charger.

Livrez ensuite un Duel Héroïque (aucune Puissance n'est dépensée).

Charge Épique

La formation gagne +2 en Combat lorsqu'elle charge.

Défense Épique

La formation gagne +2 en Défense.

Rage Épique

La compagnie gagne +4 en Force, mais la Défense de sa formation est réduite à 3.

Sacrifice Épique

Chaque touche sur la formation est annulée sur 3+. À la fin de la phase, retirez le Héros du jeu.

Tir Épique

Un ennemi situé dans un rayon de 12 ps et en arc de vue subit 1D6 touches automatiques.

Frappe Épique

La valeur de Combat du Héros passe à 10.

ငိုက်သို့များကြောင့် မြို့ ငိုက်သို့မျာကြောင့် ငိုက်သို့များများ မြို့ကြောင့် မြောက်မြို့ကြောင့် မြို့ကြောင့် မြို့ကြောင့် မြောက်မြို့ကြောင့် မြောက်မြောင့် မြို့ကြောင့် မြောက်မြောင့် မြို့ကြောင့် မြောက်မြောင့် မြောက်မြောင်း မြောက်မြောင်း မြောက်မြောင်း မြောက်မြောင်း မြောက်မြောင်း မြောက်မြောင်းမြောင်မြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်မြောင်းမြောင်းမြောင်းမြောင်းမြော

Règles Spéciales Artillerie

Voir page 61.

dans un rayon de
es à la force de
de siège
n de siège
n de siège
-1
+1
+2

Berserk	
Résultat	Effet
1	La formation subit 1D6 Attaques à sa Force +2.
2-5	+2 en Force
6	+4 en Force

Cavaliers Émérites

La cible est un bâtiment

Peuvent se déplacer de tout leur mouvement *et* tirer (sauf s'ils ont tenté une Marche Forcée!)

Cavaliers Hors Pair

Peuvent se déplacer de tout leur mouvement *et* tirer *et* charger (sauf s'ils ont tenté une Marche Forcée!)

Chef Charismatique

Les formations amies de la race indiquée dans un rayon de 12 ps utilisent la Bravoure de la figurine.

Conseiller

Lancez un dé dans ce tableau par point de Puissance dépensé:

Résultat	Effet
1-5	Un Héros dans un rayon de 6 ps gagne +1 en Puissance.
6	Un Héros d <mark>ans</mark> un rayon de 6 ps gagne +3 en Puissance.

Difficile à Tuer!RésultatEffet1Aucun effet2-31 pion blessure4-52 pions blessure

6 Tué

Repoussé d'1D3 ps pour chaque pion blessure subi.

Éclaireurs

Ignorent les pénalités de mouvement dues au terrain indiqué.

Embuscade

Voir page 61.

Fléau

+1 au jet pour toucher contre la race indiquée.

Foulée Spectrale

Pas de pénalité de mouvement en terrain difficile. Peuvent traverser les autres formations, les décors défendables et les terrains infranchissables, mais ne peuvent pas s'arrêter dessus.

Indomptable

La règle IÎ n'y a Plus d'Espoir (la dernière compagnie est retirée quand elle tombe à demi-force) est ignorée.

Nous nous Battons Seuls

Ne peuvent pas être rejoints par des Héros Épiques.

Obstinés

Ne sont jamais repoussés par les tirs.

Rôdeurs

+1 aux jets pour toucher en attaquant de flanc ou de dos.

Terreui

Lorsqu'un ennemi est chargé par une créature causant la Terreur, il doit réussir un test de Bravoure ou combattre avec un Combat de 0.

Un ennemi doit réussir un test de Bravoure pour charger une créature qui provoque la Terreur.

Très Difficile à Tuer!

-1 de pénalité sur le tableau Difficile à Tuer!

Touché par le Destin

Peut utiliser une action Épique par tour sans dépenser de Puissance.

Toucher Spectral

Les jets pour toucher se font contre la Bravoure au lieu de la Défense.

Tyran (ou Seigneur)

Les formations amies dans un rayon de 24 ps peuvent utiliser la Puissance de la figurine pour effectuer des actions Héroïques.

	Sorts de	e Confusion	
Drain	de Bravoure	Focalisation 3	24 ps
1	Aucun effet		
2-5	-1 Bravoure		
6	-3 Bravoure		
Contre	e-sort de <i>Don de Vaillanc</i>	re	
Affaik	lissement	Focalisation 4	24 ps
1	Aucun effet		
2 - 5	-1 Force		
6	-3 Force		
Contre	e-sort de Force Corrompi	<i>i</i> e	
Paraly	rsie	Focalisation 5	18 ps
Paraly 1	rsie Aucun effet	Focalisation 5	18 ps
	Aucun effet	Focalisation 5 beut pas se déplacer, tire	<u> </u>
1	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p		r ou charger
1 2-5 6	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p	eut pas se déplacer, tire eut pas se déplacer, tire	r ou charger r ou charger
1 2-5 6	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur	eut pas se déplacer, tire	r ou charger r ou charger
1 2-5 6 Aura	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet	eut pas se déplacer, tire eut pas se déplacer, tire	r ou charger r ou charger
1 2-5 6 Aura 1 2-5	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet Cause la Terreur	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format	r ou charger r ou charger
1 2-5 6 Aura	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format	r ou charger r ou charger
1 2-5 6 Aura 6 1 2-5 6	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet Cause la Terreur	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format	r ou charger r ou charger
1 2-5 6 Aura 6 1 2-5 6	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet Cause la Terreur à -2 e	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format en Bravoure	r ou charger r ou charger ion du lanceur
1 2-5 6 Aura 6 1 2-5 6 Visior	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet Cause la Terreur Cause la Terreur à -2 e s de Malheur Aucun effet	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format en Bravoure	r ou charger r ou charger tion du lanceur
1 2-5 6 Aura 4 1 2-5 6 Visior 1	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet Cause la Terreur Cause la Terreur à -2 e s de Malheur Aucun effet	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format en Bravoure Focalisation 3	r ou charger r ou charger tion du lanceur
1 2-5 6 Aura 4 1 2-5 6 Visior 1	Aucun effet Test de B à -1 ou ne p Test de B à -3 ou ne p de Terreur Aucun effet Cause la Terreur Cause la Terreur à -2 e s de Malheur Aucun effet Test de B à -2 ou subinarge d'échec.	peut pas se déplacer, tire peut pas se déplacer, tire Focalisation 3 format en Bravoure Focalisation 3	r ou charger r ou charger tion du lanceur 12 ps

Sorts de Domination

Aura	Aveuglante	Focalisation 3 formation	on du lanceur
1	Aucun effet		
2 - 5	Les ennemis pren	ant pour cible la formation or	nt - 1 en C/Tir
6	Les ennemis pren	ant pour cible la formation o	nt -2 en C/Tir
Immo	bilisation	Focalisation 5	18 ps
1	Aucun effet		
2 - 5	Test de Force pou	ır se déplacer ou charger	
6	Test de Force à -1	pour se déplacer ou charger	
Lumiè	ère des Valar	Focalisation 2	24 ps
1	Aucun effet		
2-5	-1 en Bravoure (le	es Esprits subissent en plus 10	3 touches)
2 - 5 6		es Esprits subissent en plus 1C es Esprits subissent en plus 1C	
6			
6 Don o	-2 en Bravoure (le	es Esprits subissent en plus 1C	6 touches)
6 Don o	-2 en Bravoure (le	es Esprits subissent en plus 1C	6 touches)
Don o 1 2-5	-2 en Bravoure (le de Vaillance Aucun effet	es Esprits subissent en plus 1C	6 touches)
Don 6 1 2-5 6	-2 en Bravoure (le de Vaillance Aucun effet +1 en Bravoure.	es Esprits subissent en plus 1D Focalisation 3	6 touches)
Don (1) 2-5 6 Contro	-2 en Bravoure (le de Vaillance Aucun effet +1 en Bravoure. +3 en Bravoure.	es Esprits subissent en plus 1D Focalisation 3	06 touches) 12 ps
Don (1) 2-5 6 Contro	-2 en Bravoure (le de Vaillance Aucun effet +1 en Bravoure. +3 en Bravoure. e-sort de <i>Drain de Bi</i>	es Esprits subissent en plus 1D Focalisation 3 ravoure	06 touches) 12 ps
Don of 1 2-5 6 Control	-2 en Bravoure (le de Vaillance Aucun effet +1 en Bravoure. +3 en Bravoure. e-sort de <i>Drain de Bi</i> diction des Valar Aucun effet	Focalisation 6 formation	06 touches) 12 ps

Sorts de Ruine

Decomp	oosition	Focalisation 2	18
1	Aucun effet		
2-5	1D6 attaques de Force	1 par compagnie (F	6 contre les Ents)
6	1D6 attaques de Force	3 par compagnie (F	8 contre les Ents)
Contre-	sort d' <i>Enchevêtrement</i>		
Secous	se Sismique	Focalisation 3	formations à 6
1	Aucun effet		
2-5	1D6+3 attaques de Fo	orce 6	
6	1D6+3 attaques de Fo	orce 8	
Trait de	e Feu	Focalisation 4	18
1	Aucun effet		
2-5	1D6+3 attaques de Fo	orce 5 (F6 contre l e	es Ents)
6	1D6+3 attaques de Fo	orce 7 (F9 contre le	es Ents)
Sombre	e Fureur	Focalisation 2 f	ormation du lance
1	Aucun effet		
2-5	Relance les jets pour to	ucher ratés de 1 et	de 2 au corps à co
6	Relance les jets pour t	oucher ratés au co	orps à corps
Destru	ction des Boucliers	Focalisation 4	18
1	Aucun effet		
2-5	Aucun bonus de Défen	se pour les boudiers	jusqu'à la fin du t
6	Aucun bonus de Défe	nse pour les boucl	iers jusqu'à la fin

Sorts de la Nature

Appel	aux Vents	Focalisation 3	18 ps		
1	Aucun effet				
2 - 5	Cible repoussée d'1	D3+1 ps			
6	Cible repoussée d'1	D6+2 ps			
Contre-	-sort de <i>Chape de Tér</i>	nèbres.			
Enchev	vêtrement	Focalisation 3	24 ps		
1	Aucun effet				
2-5	La cible se déplace o	comme si e ll e était en terra	in diffici l e		
6	Ne peut pas se dépl	acer			
Contre-	-sort d' <i>Ailes de Terreu</i>	r.			
Fraveu	r Animale	Focalisation 4	24 ps		
	rie et monstres volant		2.103		
1	Aucun effet				
2-5	Test de Bravoure ou	repoussé d'1D6+6 ps			
6	Test de Bravoure à -	3 ou repoussé d'1D6+6 ps			
Guide		Focalisation 3 formation	on du lanceur		
1	Aucun effet	Tocajisation 5 Torritati	orr da jarreear		
2 - 5	+1 en Tir				
6	+2 en Tir				
Courro	ux de la Nature	Focalisation 4	24 ps		
1	Aucun effet	T O CONTO T	2 1 1 2 3		
2 - 5	1D6+3 attaques de	Force 4 en terrain dégagé,	de Force 6		
	en terrain difficile et de Force 9 en Décor Défendable (le				
	bonus de Défense du Décor est ignoré contre ce sort).				
6	2D6+3 attaques de Force 4 en terrain dégagé, de Force 6				
Ü	en terrain difficile et de Force 9 en Décor Défendable (le				
	bonus de Défense du Décor est ignoré contre ce sort).				

Sorts des Ténèbres

	de Terreur	Focalisation 3 forn	iation du janceul		
1	Aucun effet				
2 - 5					
6	Mouvement 12 ps, charge 1D6+8 ps, cause la Terreur				
Contr	e-sort d' <i>Immobilisati</i> d	on			
Chap	e de Ténèbres	Focalisation 4	24 ps		
1	Aucun effet				
2-5	Valeur de Tir réduite à 6, ne peut pas charger, -1 sur le tableau d'Artillerie.				
6	Valeur de Tir réduite à 6, ne peut pas charger, -1 sur le				
	tableau d'Artillerie. Doit réussir un test de Bravoure ou subi				
	un nombre de touches égal à la marge d'échec.				
Contr	e-sort d' <i>Aura Aveugl</i> a	ante			
Trait	de Ténèbres	Focalisation 6	Héros à 6 ps		
Trait 1	de Ténèbres Aucun effet	Focalisation 6	Héros à 6 ps		
	Aucun effet	Focalisation 6 tomatiques (minimum 1),	Héros à 6 ps		
1	Aucun effet	tomatiques (minimum 1),	Héros à 6 ps		
1	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa	tomatiques (minimum 1),	Héros à 6 ps		
1 2-5	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1),	Héros à 6 ps		
1 2-5 6	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1).			
1 2-5 6	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1),			
1 2-5 6	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1).			
1 2-5 6	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa Corrompue Aucun effet	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1).			
1 2-5 6 Force	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa Corrompue Aucun effet +2 en Force, 1D6	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1). Focalisation 3			
1 2-5 6 Force 1 2-5 6	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa Corrompue Aucun effet +2 en Force, 1D6	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1). Focalisation 3 touches automatiques touches automatiques			
1 2-5 6 Force 1 2-5 6 Contr	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa Corrompue Aucun effet +2 en Force, 1D6 +4 en Force, 1D6	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1). Focalisation 3 touches automatiques touches automatiques	Héros à 6 ps 12 ps Héros à 6 ps		
1 2-5 6 Force 1 2-5 6 Contr	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa Corrompue Aucun effet +2 en Force, 1D6 +4 en Force, 1D6 e-sort d'Affaiblisseme	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1). Focalisation 3 touches automatiques touches automatiques	12 ps		
1 2-5 6 Force 1 2-5 6 Contr	Aucun effet 1D6-3 touches au perd 1D3-2 Puissa 1D6-2 touches au perd 1D3-1 Puissa **Corrompue** Aucun effet +2 en Force, 1D6 +4 en Force, 1D6 re-sort d'Affaiblisseme **Fle Noir** Aucun effet	tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1) tomatiques (minimum 1), nce (minimum 1). Focalisation 3 touches automatiques touches automatiques ent Focalisation 4	12 ps		

Séquence de Jeu

Ce résumé est là pour aider plus particulièrement les joueurs débutants, car la séquence de jeu s'apprend facilement au bout de quelques parties.

1) Phase d'Initiative

- A. Les deux camps lancent un dé. Le vainqueur choisit qui a l'initiative.
- Relancez en cas d'égalité.

2) Phase de Mouvement

- Le camp qui a l'initiative déplace ses formations.
- Son adversaire fait de même.

3) Phase de Tir

- A. Le camp qui a l'initiative tire avec ses formations dans l'ordre qu'il désire. Suivez la séquence suivante pour chaque formation :
 - 1. Choisissez la formation qui tire
 - Choisissez une cible
 - 3. Calculez le nombre de dés
 - a. Tir Direct
 - b. Bonus de Précision
 - c. Tir de Soutien
 - 4. Jets pour Toucher
 - 5. Retirer les Pertes
 - Cible Repoussée
- Son adversaire fait de même.

4) Phase de Charge

- A. Le camp qui a l'initiative charge avec ses formations dans l'ordre qu'il désire. Suivez la séquence suivante pour chaque formation :
 - Choisissez la formation qui charge
 - Choisissez le Fer de Lance
 - Choisissez une cible
 - 4. Effectuez le jet de Distance de Charge
 - 5. Déplacez le Fer de Lance
 - 6. Déplacez les compagnies restantes
- B. Son adversaire fait de même.

5) Phase de Combat

- A. Le camp qui a l'initiative choisit dans quel ordre on résout les combats. Suivez la séguence suivante pour chaque combat:
 - Choisissez quel combat résoudre
 - Déterminez l'ordre d'attaque
 - 3. Calculez le nombre de dés
 - a. Combat Direct
 - b. Modificateurs de Combat
 - c. Attaques de Soutien
 - 4. Jets pour Toucher
 - 5. Retirer les Pertes
 - 6. Déterminer le vainqueur
 - 7. Le perdant effectue un test de Panique

6) Fin du Tour

A. À moins que la partie se termine, reprenez à l'étape 1.

Parchemin d'Honneur

Écrire La Guerre de l'Anneau fut un voyage long et dangereux à travers des terres inconnues, dans l'ombre omniprésente des Nazgûl des délais à respecter. Mais l'espoir est toujours là tant que survit la Communauté. Innombrables sont les actes héroïques accomplis pour mener cette aventure à son terme et convoyer ce précieux tome jusque dans les forges d'imprimerie.

Les auteurs tiennent particulièrement à remercier leurs compagnons de route : Tim Vincent et Emma Parrington, qui ont œuvré inépuisablement sur cet ouvrage en dépit des plaintes incessantes de leurs camarades. Chris Peach et Nick Bayton, pour avoir peint des figurines avec l'adresse d'un Nain et la célérité d'un Elfe. Adam Troke, Graham Davey et Jervis Johnson, qui se sont assurés qu'aucune ligne de ce grimoire n'avait échappé à leur regard d'aigle, en dépit des quêtes personnelles qu'ils devaient accomplir.

Puissent leurs louanges être chantées jusqu'à ce que la lumière de Valar s'éteigne.

Illustrations: John Blanche, Alex Boyd, Robin Carey, Paul Dainton, David Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade. Conception: Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor, Tim Vincent. 'Eavy Metal: Fil Dunn, Neil Green, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams. Développement: Alessio Cavatore, Andrew Kenrick, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Jeremy Vetock, Matthew Ward. Modélisme: David Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Stuart White. Sculpture des Figurines: Michael Anderson, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alexander Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Alan Perry, Michael Perry, Ali Morrison, Trish Carden, Brian Nelson, Seb Perbet, Dale Stringer, David Thomas, Tom Walton, Jonny Ware. Production & Reprographie: Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Kris Jaggers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. Remerciements: Alan Merrett, Rick Priestley, Nelson, Steve Hammatt, Matt Baxter, Mark Bedford, Dave Cross, Mick Cudworth, Ray Dranfield, Amber Grant, Simon Grant, Steve Harder, Matthew Hutson, Warwick Kinrade, Bruce McSkimming, Glenn More, Dom Murray, Duncan Rhodes, Paul Rudge, Jim Sowter, Jim Tews, Mat Toone, Gabrio Tolentino, Paulette Troke, Ed Ward; John Mayo et David Imhoff de New Line Cinema; Frederica Drotos & Joe Mandragona de Tolkien Enterprises. Version française: Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Caillat.

Merci à: Stéphane Andreys, Kevin Bazin & Dominique Lechat.

Un Produit Games Workshop

Copyright @ Games Workshop Limited 2007 à l'exception du matériel relatif aux œuvres cinématographiques de New Line: La Communauté de l'Anneau, Les Deux Tours et Le Retour du Roi qui sont @ MMVII New Line Productions, Inc. Tous Droits Réservés. Les extraits de l'œuvre littéraire de J.R.R. Tolkien Le Seigneur des Anneaux (comprenant tous ses volumes) sont @ The Tolkien Estate 1954-55, 1966. Tous Droits Réservés. Le logo du Guetteur, Le Seigneur des Anneaux, La Communauté de l'Anneau, Les Deux Tours et Le Retour du Roi, et les noms des personnages, des objets, des événements et des lieux sont une licence accordée à New Line Productions, Inc. et Games Workshop Limited par The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Tous Droits Réservés. Games Workshop, le logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel et le logo Citadel sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 2000-2007, pour le Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

Tout autre matériel, incluant les mécanismes de jeu et autres éléments additionnels copyright © Games Workshop Limited 2007. Tous Droits Réservés. Games Workshop et le logo Games Workshop, le logo 'Eavy Metal, Citadel et le logo Citadel sont ®, TM et/ou © Games Workshop Limited 2000-2007, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

Aucune partie de ce supplément ne peut être reproduite, archivée sur quelque support que ce soit ou transmise sous n'importe quelle forme ou par n'importe quel moyen (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation préalable de New Line.

Photos non contractuelles utilisées dans un but illustratif. Certains produits Citadel peuvent être dangereux s'ils ne sont pas utilisés correctement, et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Lisez attentivement les instructions d'utilisation.

Site Internet Games Workshop Le Seigneur des Anneaux:

www.games-workshop-fr.com/lsda/

Site Internet Games Workshop:

www.games-workshop-fr.com

UK Games Workshop,

Willow Rd, Lenton, Nottingham NG7 2WS France

Games Workshop, Europarc de Pichaury, BP 419, 13591 Aix-en-Provence Cedex 3

Canada

Games Workshop, 2679 Bristol Circle, Unit 3, Oakville, Ontario L6H 6Z8



