

Lors d'un combat un monstre frappe en premier, puis la cavalerie et enfin l'infanterie. Les troupes d'un même type frappent donc simultanément.

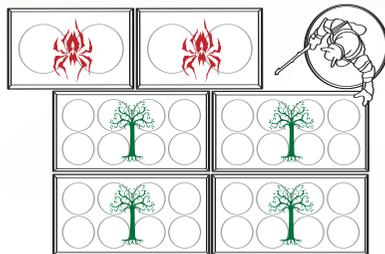


Tableau de Bonus des Armes

La plupart des armes sont des armes de base qui ne confèrent aucune règle spéciale. Les autres armes suivent les règles suivantes :

Bonus de l'Arme

Arme à 2 mains	+1 pour toucher au corps à corps, -1 en Combat pour le porteur.
Pique	+1 en Combat pour le porteur. Aucun camp ne reçoit de bonus de charge.
Lance de cavalerie	+1 pour toucher au corps à corps lorsque l'unité charge.
Sabre	+1 en Combat pour le porteur.
Bouclier	+2 en Défense pour l'infanterie (bonus indiqué sur le profil entre parenthèses) contre les attaques portées sur le front de la formation. +1 en Défense pour la cavalerie, dans les mêmes conditions.

Tableau de Panique

Une formation vaincue en corps à corps doit effectuer un jet dans ce tableau.

1D6 Résultat

- 1 Au bord de la Déroute. La formation doit effectuer un test de Bravoure. En cas de réussite, elle est Désorganisée. En cas d'échec, elle subit un nombre de touches égal à la marge d'échec du test si elle a encore 50% ou plus de ses effectifs de départ, sinon elle est détruite.
- 2-5 Désorganisée. La formation doit effectuer un test de Bravoure. En cas de réussite, elle est Désorganisée. En cas d'échec, elle subit un nombre de touches égal à la marge d'échec du test.
- 6 Inébranlable. Les guerriers tiennent bon. Aucun effet.

Monstres

- 1) Les monstres sont plus durs à tuer que l'infanterie ou la cavalerie. Lorsque vous causez un nombre de touches égal à la Résistance d'un monstre, effectuez un jet dans le tableau Difficile à Tuer !
- 2) Vous faites se déplacer et combattre les formations les unes après les autres : résolvez les effets des touches d'une formation contre un monstre avant de passer à la formation suivante. Les touches en surplus ne sont pas utilisées par la formation suivante qui frappe le monstre.

Tableau Difficile à Tuer !

Lancez 1D6 à chaque fois que le monstre subit un nombre de touches égal à sa Résistance. Chaque pion blessure gagné par le monstre ajoute +1 aux jets ultérieurs sur ce tableau.

1D6 Résultat

- | | |
|-----|--|
| 1 | Aucun effet. Le monstre semble ignorer le coup. |
| 2-3 | Blessure superficielle. Le monstre gagne 1 pion blessure (utilisez un marqueur). |
| 4-5 | Blessure grave. Le monstre gagne 2 pions blessure. |
| 6 | Coup fatal. Le monstre est tué, retirez-le du jeu. |

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LE JEU DE BATAILLE LA GUERRE DE L'ANNEAU™

Résumé des Règles

Important : Ces règles vous permettent de jouer rapidement à La Guerre de l'Anneau, cependant elles ne couvrent pas les situations les plus complexes ou inhabituelles.

Jouer

Vous aurez besoin de :

- Dés à six faces (D6).
- Un instrument de mesure gradué en pouces (ps).
- Des figurines pour Le Seigneur des Anneaux.
- Une zone de jeu d'au moins 60 cm de côté.
- Un adversaire !

Rassembler vos Troupes

- 1) Chaque camp dispose d'une ou plusieurs formations composées chacune d'1 à 9 compagnies du même type.
- 2) La plupart des compagnies sont composées d'un certain nombre de figurines sur un plateau de mouvement.
 - Une compagnie d'infanterie est composée de 8 figurines sur un plateau d'au moins 110 mm de large sur 60 mm de profondeur.
 - Une compagnie de cavalerie est composée de 2 figurines sur un plateau d'au moins 90 mm de large sur 50 mm de profondeur.
 - Un monstre n'a pas de plateau de mouvement.

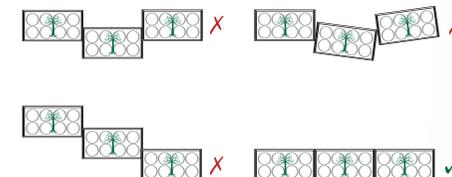


Une compagnie de cavalerie



Un monstre

Les compagnies doivent être placées coin à coin et former une ligne droite.



Une compagnie d'infanterie

Règles Générales

- 1) Vous pouvez mesurer les distances à n'importe quel moment. Lorsque vous mesurez une distance entre deux compagnies, utilisez les deux points les plus proches de leurs plateaux.
- 2) Lorsque vous effectuez un test de Bravoure, lancez 2D6 et ajoutez la Bravoure de la formation. Si le total est 10 ou plus, le test est réussi.

Retirer les Pertes

- 1) Il faut une touche par point de Résistance sur le profil de la cible pour lui infliger une perte.
- 2) Ignorez les touches en surplus infligées à une formation. Par exemple, si une formation avec une Résistance de 2 subit 5 touches, retirez 2 pertes et ignorez la touche en surplus.

Séquence du Tour

Chaque tour est divisé en plusieurs phases: Initiative, Mouvement, Tir, Charge, Combat et Fin du Tour.

Phase d'Initiative

- 1) Lors de cette phase, chaque camp lance un dé. Le vainqueur choisit qui a l'initiative pour ce tour.

Phase de Mouvement

- 1) Le joueur qui a l'initiative déplace ses formations les unes après les autres. Ensuite, c'est au tour de son adversaire de se déplacer.
- 2) Les formations se déplacent en bougeant les compagnies les unes après les autres. Prenez une compagnie et déplacez-la dans n'importe quelle direction, en vous assurant qu'aucun point de son plateau ne se déplace d'une distance supérieure au Mouvement de la compagnie.
- 3) Une formation Désorganisée précédemment doit effectuer un test de Bravoure au début de son déplacement. En cas de réussite, elle peut agir normalement, sinon, elle ne peut rien faire à ce tour à part battre en retraite.
 - Une formation qui bat en retraite se déplace d'une distance égale à son mouvement de retraite (voir Charges et Retraites ci-contre), vers le bord de table le plus proche. Elle est détruite si elle entre en contact avec un élément de décor, un terrain infranchissable, une formation ennemie ou un bord de table.

Phase de Tir

- 1) Le joueur qui a l'Initiative tire avec ses formations, les unes après les autres. Son adversaire fait ensuite de même.
- 2) Une compagnie peut tirer sur une cible visible et dans son arc de vue. Elle lance un nombre de dés égal à sa valeur d'Attaques.
- 3) Comparez la Force de l'arme avec la Défense de la cible dans le tableau ci-contre. Le nombre obtenu indique le résultat à obtenir pour infliger une touche.
- 4) Chaque formation a une valeur de Résistance. C'est le nombre de touches qu'il faut infliger pour provoquer une perte. Calculez les touches et retirez les pertes en conséquence.
- 5) Pour chaque compagnie d'une formation retirée à cause d'un tir, la formation est repoussée d'1D3 ps (lancez 1D6 et divisez par deux en arrondissant à l'entier supérieur), directement à l'opposé des tireurs.

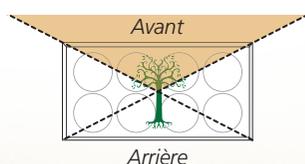
Tableau des Armes de Tir

Notez que les arcs peuvent tirer si leur formation ne s'est pas déplacée de plus de la moitié de sa valeur de Mouvement. Les formations équipées d'arbalètes doivent être immobiles pour tirer.

Arme	Portée	Force
Arc court	18 ps	2
Arc	24 ps	2
Arc long	36 ps	2
Arbalète	24 ps	4

Arc de Vue

Le diagramme ci-contre montre l'arc de vue d'une compagnie. Une compagnie ne peut tirer ou charger qu'un ennemi qu'elle voit et qui se situe dans son arc de vue.



Consultez ce tableau et comparez la Force de l'arme (lors d'un tir) ou la Force de l'attaquant (au corps à corps) avec la Défense de la cible. Le nombre indique le résultat minimum à obtenir pour infliger une touche avec un dé.



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

Phase de Charge

- 1) Le joueur qui a l'Initiative charge avec ses formations les unes après les autres, puis son adversaire fait de même.
- 2) Une formation peut charger un ennemi si au moins une de ses compagnies le voit (voir la Phase de Tir pour plus de détails). Une formation ne peut pas charger si elle est Désorganisée ou si elle a tiré lors de la phase de Tir précédente.
- 3) Lancez 1D6 pour déterminer la distance de charge de la formation (voir le tableau des Charges et des Retraites).
 - Sur un résultat de 6, la formation effectue une charge irrésistible et reçoit un bonus lors du combat.
 - sur un résultat de 1, la charge échoue automatiquement, et la formation ne se déplace pas.
- 4) Déplacez la formation de sa distance de charge pour la placer au contact de l'ennemi sans traverser les compagnies d'autres formations. Si la formation ennemie est trop loin, votre formation ne se déplace pas et sa charge échoue.

Tableau des Charges et des Retraites

Type de Troupe	Distance de Charge et de Retraite
Infanterie	1D6+2 ps
Monstre	1D6+4 ps
Cavalerie	1D6+6 ps

Phase de Combat

- 1) Le joueur qui a l'initiative choisit l'ordre dans lequel sont résolus les combats. Chaque formation au contact d'une formation ennemie combat.
- 2) Lors d'un combat, les monstres frappent en premier, puis la cavalerie et enfin l'infanterie. Les troupes d'un même type frappent donc simultanément.
- 3) Retirez les pertes subies.
- 4) Les compagnies au contact de l'ennemi frappent un nombre de fois égal à leur valeur d'Attaques, -1 par perte que la compagnie a subie.
- 5) Une fois que toutes les formations ont combattu, séparez les formations d'1 ps.
- 6) Le camp qui a infligé le plus de pertes gagne le combat. Les formations qui ont perdu le combat doivent effectuer un jet dans le tableau de Panique.