

# Feuille de référence le seigneur des anneaux – le jeu de bataille par usagi3, v. 1.0

## Phases de jeu

⊙ **Initiative** – Sur 1d6, l'initiative change de camp en cas d'égalité

⊙ **Mouvement** (mvt) – Alterné, dans l'ordre de l'initiative

Une fig peut se jeter à terre ou se relever (coûte la moitié du mouvement), se déplace de 1ps/2cm à terre. Toutes les figs non engagées ont une zone de contrôle de 1ps/2cm. Le terrain difficile divise le mouvement par deux.

⊙ **Tir** – Alterné, dans l'ordre de l'initiative

Toutes les armes de tir imposent une pénalité de ½ mvt pour tirer, sauf l'arbalète (tout le mvt) et les armes de jet (aucune pénalité de mvt). Cibles au corps à corps, Sur la trajectoire : une chance sur deux.

⊙ **Combat** – L'initiative décide de l'ordre. Jeter un dé par Attaque, le plus haut résultat l'emporte (plus haut score de Combat si égalité). Le gagnant repousse le perdant de 1ps/2cm et peut essayer de le blesser une fois par valeur d'Attaque.

Une fig repoussée qui est **Bloquée** reçoit le double de coups portés. Faire de la place à une fig bloquée : les figs alliées non engagées peuvent bouger de 1ps/2cm. Une fig à terre qui gagne ne blesse pas, elle se relève. Si elle perd, elle est repoussée et Bloquée.

**Test de Bravoure** : 2d6 + Bravoure, réussi si résultat  $\geq 10$

Requis pour Charger un ennemi Terrifiant, au début de chaque tour si l'armée est Démoralisée (si la fig n'est pas engagée en combat) ou si la fig est une monture séparée de son cavalier.

**Armée Démoralisée** si la moitié ou plus des figs sont mortes au début d'un tour (test raté : fig éliminée). Tenez Bon : si l'armée est démoralisée, un Héros qui réussit son test de Bravoure en dispense les autres figs de Guerriers qui le voient et sont dans ses 6ps/14cm. Pas de Tenez Bon pour les Héros engagés.

**Points de Puissance** (+1 ou -1 à un dé jeté par le Héros, réaliser une Action Héroïque)

**Points de Volonté** (+1 pour test de Bravoure, -1 par dé utilisé pour lancer un sort lors de la phase de Mouvement, -1 par dé utilisé pour résister à la magie)

**Points de Destin** (sur 4+, pas de perte de point de vie)

## Actions héroïques

**Élan héroïque** : Se déplace en 1<sup>er</sup>. Tous avec moi : affecte les figs alliées dans les 6ps/14cm. Pas possible si le Héros est engagé.

**Tir héroïque** : Tire en 1<sup>er</sup>. Feu : affecte les figs alliées dans les 6ps/14cm. Pas possible si le Héros est engagé. Possible même si le Héros n'a pas d'arme de tir.

**Combat héroïque** : Combat en 1<sup>er</sup>. Si le Héros tue toutes les figs ennemies engagées avec lui, déplacement sup et éventuel re-combat (si Charge) pour les Héros et les autres participants du combat.

**Figs désarmées** : -1 sur le dé de combat. **Lances** : combat derrière une fig. **Piques** : combat derrière deux figs. **Armes à 2 mains** : -1 au combat, +1 pour blesser, pas de lances ou de piques derrière. **Lame elfique** : peut s'employer à une ou deux mains. **Lances de cavalerie** : en Charge, +1 pour Blesser. **Boucliers** : se protéger (jeter 2 dés par Attaque, pas de Blessure en cas de victoire) **Cape Elfique** : pas vu au delà de 6ps/14cm. **Bannière** : -1 au combat pour le porteur, peut être ramassée immédiatement par un allié au contact, portée de 3ps/8cm (relance d'un dé de combat) **Cavalerie** : sur tir, monture touchée sur 1 à 3, cavalier sur 4+. Le cavalier peut utiliser Combat, Force ou Attaque de sa monture. Charge de cavalerie : sur infanterie, attaque supplémentaire, ennemi à terre (sauf si Force de 6+). Au combat, l'adversaire peut frapper la monture.

## Magie

**Aura de terreur** : Le sorcier devient Terrifiant tant qu'il lui reste 1 point de Volonté ou plus.

**Aura de confusion** : Utilisé à la fin du Mvt. Toutes les figs amies dans les 6ps/14cm et le sorcier deviennent Terrifiants.

**Aura de vaillance** : Toutes les figs amies dans les 6ps/14cm réussissent leurs tests de Bravoure. Dure tant qu'il reste 1 point de Volonté ou plus au sorcier.

**Colère de la nature** : Affecte tous, les ennemis dans les 6ps/14cm, un seul peut tenter d'y résister. En cas d'échec, toutes les figs affectées sont jetées à terre.

**Domination/contrainte/injonction** : La victime ne fait rien durant ce tour, comme pour Immobilisation/Pétrification/Paralysie. Le sorcier peut la déplacer de la moitié de son mvt, mais pas la désengager, ou lui faire passer l'Anneau.

**Drain de bravoure** : La victime perd un point de Bravoure.

**Frénésie** : Dans les 6ps/14cm, centrés sur le sorcier, le sorcier et les figs de sa race réussissent leurs tests de Bravoure et ne perdent pas de PV sur 6+. Le sort reste jusqu'à ce que le sorcier soit engagé dans un combat que perd son camp.

**Guérison** : Restaure 1 point de vie.

**Immobilisation/Pétrification/Paralysie** : La victime ne fait rien durant ce tour, ne peut pas jeter plus d'un dé d'Attaque et ne Blesse pas si elle gagne un combat. Elle peut utiliser Puissance, Volonté et Destin mais pas effectuer d'Actions Héroïques. Dure jusqu'à la fin du tour.

**Impact Magique** : Fig repoussée de 1d6ps (1d6x2 en cm) à l'opposé du sorcier, puis jetée à terre (Blessure de Force 5). Toute fig sur le passage est aussi jetée à terre (Blessure de Force 3). Une fig projetée de Force 5 ou moins s'arrête quand elle percute une fig de Force 6 ou plus. Une fig projetée de Force 6 affecte tout.

**Lumière Aveuglante** : Centré sur le sorcier. Éclaire tout dans les 12ps/28cm. Dure tant qu'il reste 1 point de Volonté ou plus au sorcier. Les tirs sur le sorcier ou des figs dans les 6ps/14cm ne touchent que sur 6+.

**Panique** : Portée 12ps/28cm, lancé sur 2+, que sur des victimes montées qui se retrouve jetée à terre. La monture est retirée du jeu. Utiliser le tableau de Chute des Cavaliers.

**Regard de Glace** : -1PV sur la victime. Si c'est un cavalier, le sorcier choisit entre le cavalier et la monture.

**Trait de Ténèbres** : Touche de Force 9 sur la victime. Si c'est un cavalier, le sorcier choisit entre le cavalier et la monture.

**Volonté de Fer** : Rend un point de Volonté perdu à un allié. Cela fonctionne même si le Héros cible n'avait pas de Volonté à l'origine, mais pas sur le sorcier lui-même.

**Volonté Sapée** : Met les points de Volonté de la cible à zéro.

**Votre bâton est rompu** : Détruit les bâtons de sorcier (et enlève les avantages associés, le point de volonté gratuit par tour et l'arme à deux mains).