

Compagnie de combat (73, 74, 75).

Recrutez vos forces:

Vous choisissez une compagnie de combat parmi celles qui vous sont fournies. Une des figurines devient un chef, cette figurine gagne un point de destin et sera considérée comme un héros.

Jeu:

Il faut noter toutes les blessures infligées à l'ennemi même si elles sont ignorées par ce dernier. Quand il y a combat multiple, il faudra désigner la figurine qui a porté le coup. Toutes les règles du seigneur des anneaux s'applique.

Blessures:

Toute figurine mise hors combat pendant la partie doit jeter un dé sur le tableau des blessures pour savoir son statut. Si la figurine meurt son équipement est perdu. Si la monture du héros meurt, il s'en procurera une autre gratuitement pour le prochain affrontement.

Expérience et promotions:

Pour les héros, ils gagnent 1 point par partie s'il survit, si sa compagnie gagne la partie et pour chaque blessure infligé. Dès la fin de la partie ou il a 5 points d'expérience, il jette un dé sur le tableau de promotion des héros.

Pour les guerriers, vous jetez un dé par guerrier et vous y ajoutez le nombre de blessure infligées. Un guerrier ayant déjà eu une promotion ne peut plus prétendre qu'à une promotion héroïque. Vous regardez le résultat sur le tableau de promotion des guerriers.

Influence et renforts:

Plus une compagnie obtient de victoire plus sa renommée est grande et plus elle gagne de points d'influence PI. Tout les 3 PI vous pouvez jeter un dé sur le tableau des renforts de la liste correspondante, acheter de l'équipement pour votre compagnie ou embaucher un allié.

Vous pouvez modifier le dé jeté sur le tableau des renforts en dépensant 1PI par point ajouté ou retranché.

Une compagnie ne peut engager qu'un allié pour le coût indiqué. Si l'allié survit, il peut être utilisé pour la partie suivante à un coût de un PI en moins que précédemment (minimum de un PI) si le capitaine de la compagnie réussit sa bravoure. On doit attendre un tour si l'allié est mort avant d'en recruter un autre. Les alliés ne gagnent pas de promotions.

La taille de la compagnie ne pourra jamais dépasser un nombre de 15 figurines sauf pour la Moria qui pourra en compter 25.

Composition des compagnies de combat:

<i>Compagnies de combat</i>
Dol Amroth: 1 chevalier à pied, 2 guerriers de Minas Tirith avec arc, 2 guerriers de Minas Tirith avec épée et bouclier, 2 guerriers de Minas Tirith avec lance et bouclier.
Gondor: 2 guerriers de Minas Tirith avec arc, 3 guerriers de Minas Tirith avec épée et bouclier, 2 guerriers de Minas Tirith avec lance et bouclier.
Harad: 5 guerriers avec lance, 5 guerriers avec arc.
Isengard: 3 uruk-haï avec arc orque, 3 uruk-haï avec épée et bouclier .
Khand: 6 guerriers avec arme à deux mains, 3 guerriers avec arc.
Mordor: 2 orques avec arc orque, 3 orques avec arme à deux mains, 3 orques avec arme

Compagnies de combat

de base et bouclier, 3 orques avec lance.

Moria: 4 gobelins avec arc orque, 4 gobelins avec épée et bouclier, 4 gobelins avec lance.

Nain: 2 guerriers avec arc, 2 guerriers avec arme à deux mains, 3 guerriers avec hache et bouclier.

Oriental: 2 guerriers avec arc, 3 guerriers avec lance et bouclier, 3 guerriers avec épée et bouclier.

Rohan: 2 guerriers avec arc, 3 guerriers avec épée et bouclier, 3 guerriers avec javelot et bouclier.

Détails des compagnies:

Renforts de dol amroth

Résulta	Effet
---------	-------

<i>Renforts de dol amroth</i>	
t	
1	Aucun renfort.
2	Guerrier de minas tirith avec arc.
3	Guerrier de minas tirith avec épée et bouclier.
4	Guerrier de minas tirith avec lance et bouclier.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Jeter un dé: 1-2 guerrier de minas tirith avec arc, 3-4 guerrier de minas tirith avec épée et bouclier, 5-6 guerrier de minas tirith avec lance et bouclier.

<i>Avancement spécial de dol amroth</i>	
Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Parade: une fois par tour, le héros pourra obliger son adversaire à rejeter un dé pour le gain du combat.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Ralliement: lorsqu'un héros réussit un test de bravoure, il affecte les figurines amies dans un rayon de 12" au lieu de 6".
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement de dol amroth</i>	
Arc.	1 PI
Cheval (chevalier uniquement).	2 PI
Épée elfique (héros uniquement).	1 PI
Bouclier.	1 PI

Options d'équipement de dol amroth

Lance.

1PI

Promotion de dol amroth

Guerrier

Promotion

Guerrier de minas tirith..

Chevalier à pied.

Chevalier à pied.

Chevalier à cheval.

Renforts du gondor

Résultat

Effet

1

Aucun renfort.

2

Guerrier de minas tirith avec épée et bouclier.

3

Guerrier de minas tirith avec lance et bouclier.

4

Guerrier de minas tirith avec arc.

5

Choisissez l'un des renfort ci-dessus.

6

Jeter un dé: 1-2 ranger du gondor avec arc et arme de base, 3-4 garde de la cour de la fontaine, 5-6 chevalier de minas tirith.

Avancement spécial du gondor

Résultat

Effet

1

Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).

2

Faveur de la cour: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.

3

Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.

<i>Avancement spécial du gondor</i>	
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Ralliement: lorsqu'un héros réussit un test de bravoure, il affecte les figurines amies dans un rayon de 12" au lieu de 6".
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement du gondor</i>	
Arc.	1 PI
Cheval (héros uniquement).	2 PI
Lance de cavalerie (cavalier uniquement).	1 PI
Bouclier (interdit aux rangers et aux chevaliers).	1 PI
Lance.	1PI

<i>Promotion du gondor</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier de minas tirith avec épée et bouclier.	Garde de la cour de la fontaine.
Guerrier de minas tirith avec javelot et bouclier.	Chevalier de minas tirith.
Guerrier de minas tirith avec arc.	Ranger de minas tirith.

<i>Renforts du harad</i>	
Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Guerrier hardrim avec dague.
3	Guerrier hardrim avec lance.
4	Guerrier hardrim avec arc.

<i>Renforts du harad</i>	
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Jeter un dé: 1-3 pillard haradrim, 4-6 pillard haradrim avec lance.

<i>Avancement spécial du harad</i>	
Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Lame empoisonnée: chaque fois que le jet pour blesser donne un 1, le joueur doit rejeter le dé et garder le deuxième résultat.
3	Lancier expert: le héros peut utiliser la lance comme bouclier.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Expert en venin: la figurine peut relancer tout ses résultats de 1 ou 2 pour blesser avec des attaques empoisonnées.
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement du harad</i>	
Arc.	1 PI
Cheval (héros uniquement).	2 PI
Lance de cavalerie (héros ou pillard uniquement).	1 PI
Lance.	1 PI

<i>Promotion du harad</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier hardrim avec lance.	Cavalier haradrim (profil du pillard avec lance de cavalerie et arc).
Guerrier hardrim avec arc.	Cavalier haradrim (profil du pillard avec arc).

Renforts de l'isengard

Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Homme sauvage du pays de dôn.
3	Guerrier orque avec épée et bouclier, arc orque, lance ou arme à deux mains.
4	Guerrier uruk-haï avec épée et bouclier ou arc orque.
5	Chevaucheur de warg.
6	Jeter un dé: 1-3 guerrier uruk-haï avec arbalète, 4-6 berseker uruk-haï.

Avancement spécial de l'isengard

Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Faveur de la main blanche: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Innarêtable: lorsque le héros subit une blessure, jetez un dé. Sur un 6 la blessure est ignorée.
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

Options d'équipement de l'isengard

Arc orque.	1 PI
------------	------

<i>Options d'équipement de l'isengard</i>	
Warg (héros orque uniquement).	2 PI
Javelot (chevauteur de warg uniquement).	1 PI
Bouclier.	1 PI
Lance (orque uniquement).	1 PI
Arbalète (héros uruk-haï uniquement).	1 PI
Arme à deux mains (orque et homme sauvage uniquement).	1 PI
Pique (uruk-haï uniquement).	2 PI

<i>Promotion de l'isengard</i>	
Guerrier	Promotion
Uruk-haï avec arc orque.	Uruk-haï avec arbalète.
Uruk-haï avec épée et bouclier .	Berseker uruk-haï.

<i>Renforts de khand</i>	
Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Guerrier de khand sans arme.
3	Guerrier de khand avec arme à deux mains.
4	Guerrier de khand avec arc.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Jeter un dé: 1-2 mercenaire, 3-4 cavalier, 5-6 mercenaire avec char.

<i>Avancement spécial de khand</i>	
Résultat	Effet

<i>Avancement spécial de khand</i>	
t	
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Faveur de l'oeil: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Des demi-vérités et de l'or: lorsque le héros charge un adversaire, il peut obliger ce dernier à faire un test de moral. S'il rate, la figurine sera considéré comme victime du pouvoir de paralysie.
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement de khand</i>	
Arc.	1 PI
Arme de base.	1 PI
Arme à deux mains.	1 PI
Cheval.	2 PI
Char.	5 PI

<i>Promotion de khand</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier de khand.	Cavalier de khand (remplacer les armes et le profil).
Cavalier de khand.	Char de khand (remplacer les armes et le profil).

<i>Renforts du mordor</i>

Renforts du mordor

Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Guerrier orque avec lance.
3	Guerrier orque avec épée et bouclier.
4	Guerrier orque avec arc orque.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Jeter un dé: 1-3 chevauteur de warg avec arme de base et bouclier, javelot ou arc orque, 4-6 guerrier uruk-hai avec arme de base.

Avancement spécial du mordor

Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Faveur de l'oeil: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Force immense: le héros peut utiliser une arme à deux mains sans pénalité.
5	Ralliement: lorsqu'un héros réussit un test de bravoure, il affecte les figurines amies dans un rayon de 12" au lieu de 6".
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

Options d'équipement du mordor

Arc orque.	1 PI
Warg (héros uniquement).	2 PI
Javelot (chevauteur de warg uniquement).	1 PI

<i>Options d'équipement du mordor</i>	
Bouclier.	1 PI
Lance (orque uniquement).	1 PI
Arme à deux mains.	1 PI

<i>Promotion du mordor</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier orque avec arc orque.	L'orque gagne 1 en valeur de tir.
Guerrier orque avec lance ou guerrier orque avec épée et bouclier.	Chevaucheur de warg avec arme de base et bouclier, javelot ou arc orque.
Orque avec arme à deux mains.	L'orque gagne 1 en force et en défense.

<i>Renforts de la moria</i>	
Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Gobelin avec lance.
3	Gobelin avec arc orque.
4	Gobelin avec épée et bouclier.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.

<i>Avancement spécial de la moria</i>	
Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Ralliement: lorsqu'un héros réussit un test de bravoure, il affecte les figurines amies dans un rayon de 12" au lieu de 6".

<i>Avancement spécial de la moria</i>	
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Tir précis: le héros peut relancer ses jets ratés pour les obstacles sur la trajectoire de ses tirs.
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement de la moria</i>	
Arc orque.	1 PI
Bouclier.	1 PI
Lance.	1 PI

Pas de promotion pour les gobelins.

<i>Renforts du nain</i>	
Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Guerrier avec arme à deux mains.

<i>Renforts du nain</i>	
3	Guerrier avec hache et bouclier.
4	Guerrier avec arc nain.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Garde du khazâd.

<i>Avancement spécial du nain</i>	
Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Faveur de la cour: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Résistance naturelle: le héros pourra rejeter son dé sur la table des blessures des héros en cas de mort mais devra accepter le second résultat.
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement du nain</i>	
Bouclier.	1 PI
Arc nain.	1 PI
Arme à deux mains.	1 PI
Hache de jet.	1 PI
Armure lourde.	2 PI

<i>Promotion du nain</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier.	Garde du khazâd.

Renforts de l'oriental

Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Guerrier oriental avec bouclier.
3	Guerrier oriental avec épée et bouclier.
4	Guerrier oriental avec arc.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Cataphractaire oriental.

Avancement spécial de l'oriental

Résultat	Effet
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Faveur de l'oeil: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Maître des lames: lorsque l'on combat le héros, son adversaire ne peut bénéficier de relance (sauf magique).
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

Options d'équipement de l'oriental

<i>Options d'équipement de l'oriental</i>	
Bouclier.	1 PI
Arc.	1 PI
Hallebarde orientale.	1 PI
Lance.	1 PI
Cheval (héros uniquement).	2 PI

<i>Promotion de l'oriental</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier oriental.	Cataphractaire oriental.

<i>Renforts du rohan</i>	
Résultat	Effet
1	Aucun renfort.
2	Guerrier du rohan avec épée et bouclier.
3	Guerrier du rohan avec javelot et bouclier.
4	Guerrier du rohan avec arc.
5	Choisissez l'un des renfort ci-dessus.
6	Jeter un dé: 1-2 cavalier du rohan, 3-4 garde royal du rohan, 5-6 garde royal du rohan à cheval.

<i>Avancement spécial du rohan</i>	
Résultat	Effet
t	

<i>Avancement spécial du rohan</i>	
1	Jeter un dé: 1-3 +1 point de puissance, 4-6 +1 point de volonté (maximum 3 pour chaque).
2	Faveur de la marche: lorsque vous jeter un dé de renfort, vous pouvez relancer le dé une fois pour chaque héros ayant cette compétence.
3	Maître d'armes: une fois par tour, le héros peut relancer un de ses dés pour savoir qui gagne un combat.
4	Courageux: le héros peut relancer ses test de bravoure ratés.
5	Seigneur des chevaux: le héros peut utiliser ses points de destin pour tenter d'annuler les blessures infliger à sa monture.
6	Le héros gagne +1 point de puissance (maximum 3).

<i>Options d'équipement du rohan</i>	
Arc.	1 PI
Cheval (héros et garde royaux uniquement).	2 PI
Javelot.	1 PI
Bouclier.	1 PI

<i>Promotion du rohan</i>	
Guerrier	Promotion
Guerrier du rohan avec épée et bouclier.	Garde royal du rohan.
Guerrier du rohan avec javelot et bouclier.	Garde royal du rohan.
Guerrier du rohan avec arc.	Cavalier du rohan.

Tableau d'évolution des compagnies:

<i>Blessures des soldats</i>	
Résultat	Effet
1	Mort.
2-3	Blessé: le guerrier rate la prochaine bataille.
4-6	Guérison complète: le guerrier participe à la prochaine bataille.

<i>Blessures des héros</i>	
Résultat	Effet
2	Mort.
3	Blessures multiples: le héros réduit sa valeur de défense de 1. Si c'est la deuxième fois, il meurt.
4	Blessure au bras: le héros ne peut utiliser qu'une arme de base. Si c'est la deuxième fois, il prend sa retraite car il n'a plus de bras.
5	Blessure à la jambe: le héros réduit sa vitesse de déplacement de 1". Si c'est la deuxième fois, il prend sa retraite pour éviter de devenir un cul de jatte.
6-7	Guérison complète: le héros participe à la prochaine bataille.
8	Une égratignure. Le héros rate la prochaine bataille ou rejette le dé mais le nouveau résultat est définitif.
9	Blessé: le héros rate la prochaine bataille.
10	Vieille blessure: avant chaque partie, jetez un dé pour chaque vieille blessure du héros. Sur un résultat de un, il rate la prochaine bataille.
11	Réputation effrayante: la rumeur se répand sur l'exceptionnelle résistance du héros. Sa compagnie gagne un nombre de PI supplémentaire égal au résultat du dé.
12	Protégé par la fortune: le héros s'en sort indemne. Il gagne un point de destin supplémentaire (maximum 3).

<i>Blessures des alliés</i>	
Résultat	Effet

<i>Blessures des alliés</i>	
1-3	Mort
4-6	Guérison complète

<i>Promotion des guerriers</i>	
Résultat	Effet
1-6	Pas d'effet.
7	Promu:voir le tableau des promotions de la liste correspondante.
8 et plus	Le guerrier devient un héros, il gagne 1 point de destin et sera dorénavant considéré comme un héros.

<i>Promotion des héros</i>	
Résultat	Effet
1	La valeur de combat ou de tir (au choix) augmente de 1, jusqu'à un maximum de 6/3+.
2	La valeur de force ou de défense (au choix) augmente de 1. Chacune ne peut être augmenter qu'une fois.
3	La valeur de bravoure augmente de 1, jusqu'à un maximum de 6.
4	La valeur d'attaque ou de point de vie (au choix) augmente de 1, jusqu'à un maximum de 3.
5	Voir le tableau d'avancement spécial de la liste correspondante.
6	Choisissez un résultat ci-dessus.

<i>Points d'influence</i>	
Résultat	PI gagnés
Jouer une partie	2
Victoire	+2
Égalité	+1

<i>Alliés</i>	<i>C</i>	<i>F</i>	<i>D</i>	<i>A</i>	<i>PV</i>	<i>B</i>	<i>Mvt</i>	<i>P</i>	<i>V</i>	<i>D</i>	<i>Coût</i>	<i>Armement</i>	<i>Compétences et magie</i>
Enchanteur	2/-	3	3	1	1	3	6	0	4	1	3PI	Bâton	Immobilisation (1-2), injonction (3-4), impact magique (5-6)
Éclaireur elfe	6/3+	3	4	1	1	5	6	-	-	-	2PI	Arc elfique, lame elfique, armure	Tir précis
Aventurier nain	4/4+	3	7	1	1	4	5	-	-	-	2PI	Hache à deux mains, hache de jet, armure lourde	Innarêtable
Troll des cavernes	6/-	6	6	3	3	3	6	-	-	-	5PI (4PI pour la Moria)	Arme de base	Lanceur de pierre
Chamane orque	3/-	3	5	1	2	3	6	0	3	1	4PI	Lance, armure lourde	Immobilisation (1-2), injonction (3-4), impact magique (5-6)