



## Règles des Grandes Batailles Version 1.0.1fr

Traduction par Stéphane "Laurhidil" Daudier

Ces règles compilées par Sean "Da Black Gobo" sont le résultat de nombreuses contributions par les joueurs dans un sujet dédié sur le forum de Sabertooth.

L'objectif de cette variante des règles du jeu de figurines à échanger du Seigneur des Anneaux est d'être un guide pour les joueurs qui souhaitent jouer de grandes batailles sur plusieurs cartes. Ces règles sont aussi simples et aussi proches que possible des règles originales. Merci à tous ceux qui ont participé avec une mention spéciale à RapierDuel et à Captain Miller.

### **1. Sélection d'Armées & Formations**

1.1 Chaque Héros permet d'avoir un nombre de Guerriers allant jusqu'à 3x PA (3 fois son nombre de Points d'Action).

1.2 Les Guerriers doivent être organisés en Formations.

Une Formation peut faire jusqu'à 1000 points. Pour suivre chaque Formation utilisez un code couleur (on peut trouver des petits points de couleur auto collants en papeterie). Chaque Formation doit avoir un code couleur différent.

1.3 Quand une Formation est réduite à 50%, chaque Guerrier de cette Formation qui est à plus de 3 hexagones d'un Héros est retirée. Ce test n'a lieu qu'une fois, les Guerriers à bonne distance d'un Héros ne seront plus soumis à ce test.

1.4 Une Armée qui a perdu 50% de l'ensemble de ses troupes est vaincue.

## **2. Aptitudes Spéciales**

- 2.1 Les effets d'une Aptitude spéciale ne s'appliquent qu'aux figurines d'une même Formation.
- 2.2 Un Héros ne peut affecter qu'une seule Formation (par exemple un Héros avec Tir Groupé ne peut donner un bonus qu'aux archers d'une seule Formation).
- 2.3 Plusieurs Héros peuvent affecter la même Formation.
- 2.4 Une Aptitude Spéciale qui nécessite une LDV a une portée limitée à 3x PA (3 fois son nombre maximum de Points d'Action).
- 2.5 Vol de Compétence n'exige pas de LDV mais a une portée limitée à 3x PA.

## **3. Archers**

- 3.1 Les archers d'une Formation peuvent utiliser le Tir de Volée de Masse.  
Le Tir de Volée de Masse demande à avoir au moins 6 archers. Il suffit qu'un archer ait la LDV et que les autres archers soient à portée de l'ennemi. Les dés sont lancés simultanément pour tous les archers. Aucune Aptitude Spéciale ne peut être combinée avec cette option. La résolution se fait comme pour Volée de Flèches mais sans l'effet de doublement.