

Les Deux Tours - Set de Test 1.0 [version française par Laurhidil (Laurhidil@laurhidil.com)]

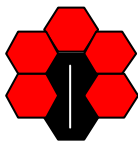
Bienvenue au cycle de tests concernant l'extension "Les Deux Tours". Ces tests sont importants car cette extension introduira la cavalerie dans le jeu. Comme pour les tests précédents le forum dédié aux tests est prêt à accueillir vos commentaires et vos questions. [Note : pour les francophones, utilisez le sujet consacré aux tests dans la Section Règles du Forum de Laurhidil] Ce cycle de tests prendra fin le 17 mars.

Cavalerie (Figurines montées)

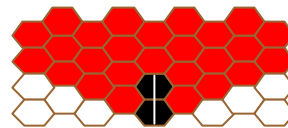
Ces modèles ont un socle qui occupe 2 hexagones. Ils ont des règles de mouvement particulières qui sont détaillées ci-dessous avec leur Aptitude Spéciale. Lorsque vous déplacez une figurine montée utilisez uniquement l'hexagone "avant" du socle pour calculer le coût en Points de Mouvement (PM) lors du franchissement de lignes. Lorsque le déplacement est terminé, placez l'hexagone "arrière" du socle dans n'importe quel hexagone adjacent libre. Les 2 hexagones du socle doivent être en Terrain Surélevé pour que d'éventuels bonus de Terrain Surélevé s'appliquent.

CV - Cavalerie : Ces figurines n'ont pas à s'arrêter quand elles entrent dans une Zone de Danger d'ennemis qui ne sont pas eux-mêmes montés. Par contre elles s'exposent tout de même à des Attaques Gratuites lorsqu'elles quittent une Zone de Danger ennemie. Elles peuvent aussi traverser des figurines ennemies non montées mais ne peuvent finir leur mouvement sur un hexagone occupé. Elles ne sont pas affectées par les figurines non montées qui ont des Aptitudes Spéciales qui restreignent le Mouvement (comme Vigueur). [Vigueur (Stalwart), une SA de la première extension] Le coût en PM pour traverser les lignes rouges et bleues est doublé. Les figurines non montées ne bloquent pas la Ligne de Vue (LDV) vers ou depuis une figurine montée.

Zone de Danger de la Cavalerie



Angle de LDV de la Cavalerie



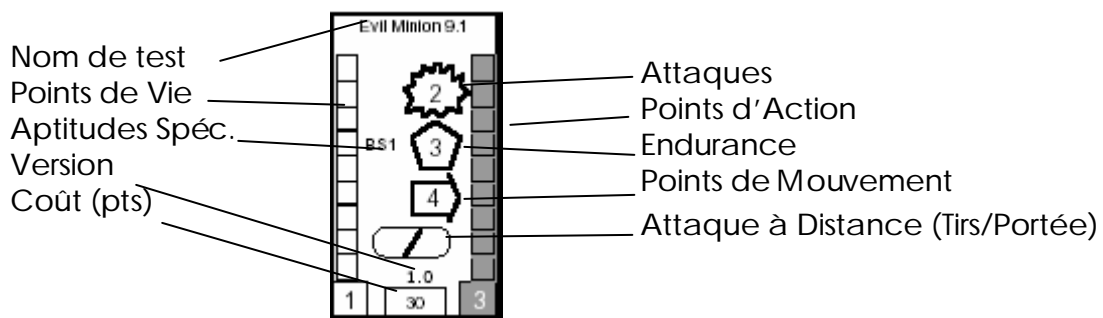
Les nouvelles Aptitudes Spéciales

Science du Combat (BS - Battle Savvy) : Cette Aptitude Spéciale s'active après avoir lancé les dés pour le combat dans lequel la figurine est impliquée. Vous pouvez relancer jusqu'à X des dés de votre Jet de Combat où X est la caractéristique d'Attaque de la figurine.

Tir Vicieux (DA - Deadly Aim) : Les Blessures Superficielles converties par cette figurine infligent la perte de 2 Points de Vie au lieu d'un. Cette Aptitude Spéciale s'active après le Jet de Dégâts du Tir de la figurine.

Cri de ralliement (RC - Rally Cry) : Vos Guerriers impliqués dans le combat de cette figurine reçoivent un bonus de +1 à leur Endurance, sans dépasser le maximum de 6. Cette Aptitude Spéciale s'active après que l'adversaire ait lancé ses Dés de Dégâts mais avant qu'ils ne soient alloués.

Repousser (RP - Repel) : Cette Aptitude Spéciale s'active après qu'un ennemi soit entré dans la Zone de Danger de cette figurine. La figurine obtient une Attaque Gratuite contre cet ennemi.



Esprits Servants (Ringwraiths)

Ces figurines ont "RW" dans leur titre et suivent les règles applicables aux Esprits Servants (Nazgul, Ringwraith, Witch-King).

Nombres Uniques

Le nom de chaque pion de test comprend un nombre comme par exemple "Good Hero 7.1" [Héros du Bien 7.1]. Le premier nombre correspond au Nombre Unique. Ce Nombre est utilisé uniquement pour cette extension. Par exemple si vous avez "Good Hero 7.1" dans votre Armée vous ne pouvez pas avoir aussi "Good Hero 7.2" mais vous pouvez avoir un Gandalf du set de base dont le Numéro Unique est 7. Les Guerriers du set de test ne sont pas uniques et donc ne suivent pas cette règle.