



CONVENTION DE RÈGLES

AOÛT 2023

Préambule

QUE CONTIENT LA CONVENTION ?

La Convention de Règles regroupe l'ensemble des *Designer's Commentaries* publiés par Games Workshop, à jour et traduits en français, ainsi que d'autres éclaircissements fédéraux sur des points de règles qui n'ont pas (encore) été tranchés par Games Workshop officiellement.

Ainsi, vous trouverez :

- Les *Designer's Commentaries* de Games Workshop traduits en français par la FFTM en noir,
- Les *Designer's Commentaries* de Games Workshop récents traduits en français par la FFTM en magenta,
- Les Commentaires du Conseil des Règles de la FFTM en bleu,
- Les Commentaires du Conseil des Règles de la FFTM récents en cyan.

POURQUOI UNE CONVENTION ?

La rédaction et le maintien d'une Convention de Règles est l'un des premiers objectifs de la Fédération. En effet, la base d'une partie saine est que **tout le monde joue avec les mêmes règles**. Certes, Games Workshop publie régulièrement des *Designer's Commentaries* qui ont déjà pour vocation de résoudre des points obscurs des règles, mais malheureusement, en quantité largement insuffisante pour combler tous les manques (en atteste le nombre de questions auxquelles nous avons dû répondre).

QUELLE LÉGITIMITÉ A UNE CONVENTION FÉDÉRALE ?

La Fédération a rassemblé un corpus de joueurs représentatifs pour former un Conseil des Règles : habitués des tournois, joueurs internationaux, organisateurs de tournois, passionnés divers et variés, joueurs débutants, avec pour objectif de rassembler les questions et d'y répondre collectivement, de manière démocratique mais claire, à partir d'une ligne directrice établie collégialement : **se baser sur le sens logique et la cohérence pour l'immense majorité de nos décisions** (sauf pour quelques cas déterminés de type « *problème majeur pour l'international* », où une lecture plus littérale a été appliquée).

A QUI S'ADRESSE-T-ELLE ?

La Fédération, et donc le Conseil des Règles, s'adresse à tous les joueurs : occasionnels, compétiteurs, débutants ou expérimentés. C'est ainsi qu'il nous a paru important de trancher au maximum de manière simple et logique afin d'intégrer les nouveaux joueurs aux tournois. **Cette Convention s'adresse ainsi à tous**. Elle sera utilisée **dans tous les tournois français**, et utilisée par les arbitres fédéraux.

COMMENT SE HIÉRARCHISENT LES DOCS OFFICIELS ?

En cas de contradiction entre deux règles ou deux documents officiels, voici la hiérarchie à appliquer, de 1 (document ultime pour trancher) à 5 (document le moins important). Dans tous les cas, les documents en VO (anglais) sont supérieurs aux documents en VF (traduits).

- 1- *Designer's Commentaries* de Games Workshop
- 2- Convention de Règles française
- 3- Suppléments (par ordre inverse de publication)
- 4- (Grands) Livres d'Armées
- 5- (Grand) Livre de Règles

ET SI VOUS VOUS TROMPEZ ?

Le Conseil des Règles **ne s'est pas donné comme mission d'avoir raison**, mais de **donner une réponse commune à des points de règles litigieux ou flous pour que tout le monde joue de la même manière**. Ainsi, que Games Workshop finisse par publier une décision qui va dans le sens inverse de la manière dont nous avons tranché n'a strictement aucune importance : nous adapterons alors la Convention.

Il y a fort à parier que vous trouviez certaines des décisions fédérales illogiques ou incorrectes, mais ne perdez surtout pas de vue l'objectif premier de cette Convention. Vous n'êtes donc pas obligés d'adhérer à toutes nos décisions, mais vous avez ainsi tous les éléments en main pour préparer vos tournois en France.

Si vous souhaitez en savoir plus sur notre méthode, un document incluant des notes justificatives sur nos prises de décision existe également, et est disponible à la demande.

Malgré tout, si vous souhaitez remonter des erreurs de traduction ou (à votre avis) de jugement, ou poser des questions qui n'ont pas encore trouvé de réponse, une adresse spéciale a été ouverte : arbitrage@fftm-mesbg.fr.

Cette adresse est **une adresse de dépôt, vous ne recevrez donc pas de réponse directe**. Votre demande, si elle est jugée légitime par le Conseil des Règles, permettra des explications, des corrections, des ajustements ou des ajouts dans la ronde de mise à jour suivante.

COMMENT LES COMMENTAIRES SONT-ILS RANGÉS ?

Pour plus de simplicité, mais dans la mesure du possible, l'ensemble des Commentaires (GW et FFTM) ont été classés par thèmes (voir sommaire). Bien sûr, certaines questions auraient pu être rangées dans plusieurs thèmes, mais pour limiter la longueur de ce document, ce n'est pas le cas ; aussi, nous vous invitons à chercher directement ce qui vous intéresse à l'aide des outils de recherche classique (Ctrl + F sur Windows).

Par exemple, si vous cherchez à connaître les Commentaires en rapport avec la Frappe Héroïque, faites simplement une recherche du mot «Frappe».

COMMENT CE DOCUMENT EST-IL MIS À JOUR ?

Le Conseil des Règles poursuivra son travail tout au long de l'année. Cependant, pour des raisons pratiques, et pour éviter de submerger joueurs, organisateurs et arbitres, **ce document ne sera réellement mis à jour que deux fois l'an : en février et en août**, une quinzaine de jours après la publication des *Designer's Commentaries* de Games Workshop (hors petites corrections de coquilles).

Bon jeu, et n'oubliez pas *la règle la plus importante* (p.14 VO, p.10 VF) !

Sommaire

Préambule	1
Que contient la Convention ?	1
Pourquoi une Convention ?	1
Quelle légitimité a une Convention Fédérale ?	1
A qui s'adresse-t-elle ?	1
Comment se hiérarchisent les docs officiels ?	1
Et si vous vous trompez ?	1
Comment les Commentaires sont-ils rangés ?	1
Comment ce document est-il mis à jour ?	2
Généralités	3
Phase d'Initiative	3
Phase de Mouvement	3
Phase de Tir	5
Phase de Combat	5
Bravoure	6
Cavalerie	6
Puissance et touches indirectes	7
Puissance et Règles Spéciales	8
Puissance et figurines de Cavalerie	9
Actions Héroïques	9
Monstres et Bêtes de Guerre	10
Armes et équipements	12
Bannières et Tambours	12
Anneau Unique & règle Invisible	13
Pouvoirs Magiques	13
Règles Spéciales	15
Objets Légers & Reliques	16
Objets Lourds	16
Engins de Siège	18
Parties Compétitives (Compendium)	18
Scénarios Compétitifs	19

Figurines précises & Légions légendaires	22
Armée de Minas Tirith	22
Armée du Rohan	23
Armée de Dale	23
Armée de Lacville	23
Armée de la Communauté	24
Armée de la Compagnie de Thorin	24
Armée du Conseil Blanc	24
Armée de Fondcombe	25
Armée de la Lothlórien	25
Armée du Domaine de Thranduil	25
Armée de Khazad-Dûm	25
Armée des Monts de Fer	26
Armée d'Erebor Restauré	26
Armée de la Comté	26
Armée de Fangorn	26
Armée de l'Alliance de Radagast	27
Armée des Vagabonds des Terres Sauvages	27
Armée de Barad-dûr	28
Armée du Mordor	28
Armée d'Angmar	28
Armée des Puissances Obscures de Dol Guldur	29
Armée des Légions d'Azog	29
Armée des Chasseurs d'Azog	30
Armée des Orientaux	30
Armée de la Horde Serpent	32
Armée de l'Extrême Harad	32
Armée des Variags de Khand	33
Armée des Corsaires d'Umbar	33
Armée de l'Isengard	33
Armée de la Moria	34
Armée de Gobelinville	35
Armée des Trolls des Montagnes	36
Armée des Sinistres Habitants de la Forêt Noire	36
Armée de la Calamité du Nord	36
Légions Légendaires	36
Scénarios de double	37



Généralités

Q : Lors de mon prochain tournoi, puis-je jouer telle ou telle figurine pour représenter telle autre ? Dire que telle figurine possède telle option qui ne serait pas visible sur la pose ? Utiliser un proxy, faire des conversions ?

R : Ces questions doivent être posées en amont (et photo à l'appui de préférence) directement à l'organisateur du tournoi. Globalement, gardez à l'esprit que la plupart de ces organisateurs n'ont qu'une seule priorité : votre armée doit être lisible, et aucune figurine ne doit laisser de doute à votre adversaire sur ce qu'elle représente.

Q : Qu'est-ce qu'une figurine de «taille humaine» pour les Règles Spéciales qui le mentionnent ?

R : Cela concerne toutes les figurines qui font approximativement la taille d'un homme. Cela inclut, mais n'est pas limité aux : **Hommes, Elfes, Nains, Hobbits, Orques, Uruk-hai, Gobelins...** Cela inclut également les hommes qui sont un peu plus grands que les autres hommes, comme Beorn sous forme humaine : il reste un **Homme** après tout !

Q : Est-ce que les **Wargs, Araignées** ou autre figurine à forme animale comptent comme de «taille humaine» pour les Règles Spéciales qui y font allusion (ex : Le *Coup de Tête* de Dáin Pied d'Acier) ?

R : Non.

Phase d'Initiative

Q : Qu'est-ce qui se passe si deux figurines veulent utiliser la même Règle Spéciale pour gagner automatiquement l'Initiative, comme le Palantír de Saroumane ?

R : Dans cette situation, l'Initiative se déroulera de manière classique, mais les deux Règles Spéciales compteront comme ayant été utilisées.

Q : Si Azog utilise sa Règle Spéciale *Attaque Surprise* de la Légion Légendaire des Tréfonds de Dol Guldur durant la même Phase d'Initiative qu'une figurine qui utilise une Règle Spéciale qui l'autoriserait à gagner son jet d'Initiative, que se passe-t-il ?

R : L'*Attaque Surprise* d'Azog prévaut sur les autres Règles Spéciales ayant un effet similaire tel que Saroumane utilisant son Palantír. S'ils l'utilisent tous les deux durant la même Phase d'Initiative, les deux règles comptent comme ayant été utilisées.

Q : Comment déterminer qui déclare en premier l'utilisation de la Règle Spéciale conférant l'Initiative automatique, si les deux adversaires disposent d'une règle de ce type (Isengard avec le Palantír de Saroumane ou Légion Légendaire des Tréfonds de Dol Guldur d'Azog avec l'*Attaque Surprise*) ?

R : Au début de chaque tour, les joueurs décident secrètement s'ils veulent utiliser le pouvoir et le déclarent en plaçant (ou non) un dé dans une main et en le dévoilant au même moment.

- Si aucun des deux ne déclare utiliser sa règle, l'Initiative se déroule normalement.

- Si l'un des deux seulement déclare utiliser sa règle, il obtient l'Initiative.

- Si les deux déclarent utiliser leur règle, Azog l'emporte sur Saroumane dans le cas de ce match-up, sinon l'Initiative se déroule normalement. Dans tous les cas, les deux joueurs comptent comme ayant utilisé leur règle.

Phase de Mouvement

Q : Dans quelle situation une figurine peut-elle quitter la table ?

R : Les figurines ne peuvent quitter la table que dans les scénarios qui le permettent (comme Reconnaissance), ou si elles ont une Règle Spéciale qui leur permet de le faire (comme une **Bête de Guerre** qui *Panique*). Les figurines doivent toujours quitter la table volontairement, et ne peuvent être forcées de le faire par l'effet ou le Pouvoir Magique d'une figurine adverse. Les figurines ne peuvent pas reculer (après un combat perdu) et, ce faisant, quitter la table.

Q : Dans les scénarios qui utilisent la règle des *Renforts* pour faire entrer des figurines sur la table, est-ce qu'un joueur peut choisir un point d'entrée qui ne permet pas à la troupe de rentrer, afin de ne pas entrer sur la table et pouvoir attendre un tour de plus ?

R : Non. Quand une troupe entre sur la table par la règle des *Renforts*, le joueur choisissant le point d'entrée doit nécessairement choisir un point par lequel l'intégralité de la troupe peut entrer sur la table.

Q : Les figurines qui «ne peuvent plus se déplacer de la phase» ou «du tour» à cause d'une Règle Spéciale ou d'un Pouvoir Magique, tel que :

Jusqu'à la fin de la phase

- Ne pas se déplacer dans le cadre d'une «*Marche Forcée !*» initiée par un **Héros** allié (Marche Héroïque)
- Faire un 1 ou un 2-5 sur un test de Franchissement
- Faire un 1 ou un 2-5 sur un test de Saut
- Faire un 1 ou un 2-5 sur un test d'Escalade
- Monture après descente de Cavalier

Jusqu'à la fin du tour

- Ne pas se déplacer dans le cadre d'un «*Avec Moi !*» initié par un **Héros** allié (Élan Héroïque)
- Manquer un test de Bravoure (*Terreur / Instiller la Peur*)
- Déclarer une Résistance Héroïque
- Effet du sort *Immobilisation / Injonction* et assimilés (*Bombes Fumigènes* de Dalamyr par exemple)
- Effet du sort *Engourdissement* et assimilés (*Toile d'Araignée* des Araignées de la Forêt-Noire par exemple)
- Effet du Spectre *Une Lumière brille à l'intérieur / de la Sentinelle Madrigal d'Eldamar*
- Faire un 1 ou un 2-5 sur un chute de **Cavalerie**
- Faire un 1 auto (Vol Plané) sur une figurine de **Cavalerie** jetée à terre
- Passager qui descend d'une monture

par exemple, peuvent-elles être tout de même déplacées, ou se déplacer par le biais d'une autre Règle Spéciale ou d'un autre Pouvoir Magique ?

R : Non. La seule exception concerne le fait de *Reculer* et de *Faire de la place*, qui sont toujours possibles car ce sont des déplacements spéciaux. Seule une figurine *Engourdie* ne pourra ni *Reculer* ni *Faire de la place*.

Q : A part pendant son mouvement, est-il possible d'effectuer un pivot sur une figurine afin de gagner une Ligne de Vue sur un adversaire ou forcer un jet de Trajectoire pour un tir adverse par exemple ?

R : Non.

Q : Comment gérer la Ligne de Vue et les Trajectoires d'une figurine dotée de la Règle Spéciale *Vol*, qui est censée être au sol lorsqu'elle débute son mouvement ?

R : On applique les Lignes de Vue réelles à partir de la position de la figurine.

Q : Comment gérer la Ligne de Vue et les Trajectoires vers et à travers des figurines ayant un socle surélevé sur un décor, comme Gûlavhar ou Grôblog ?

R : On applique les Lignes de Vue réelles à partir de la position de la figurine. Le décor en question n'est par ailleurs jamais considéré comme Sur la Trajectoire et n'obstrue pas les Lignes de Vue.

Q : Comment gérer le mouvement des figurines ayant un socle ovale, comme Bolg sur Warg des Ombres, Smaug, le Dragon ou la Wyrms des Cavernes ?

R : Il faut mesurer la distance avant de réorienter la figurine, cette dernière ne peut pas effectuer de "pivot" pour gagner du mouvement. Concernant les **Bêtes de Guerre**, voyez les questions dédiées.

Q : Une figurine ayant la capacité *Vol*, ou escaladant un décor, peut-elle finir son mouvement à un endroit où son socle déborde dans le vide ?

R : Oui, si la figurine est bien stable et ne risque pas de tomber, alors cette dernière peut se positionner ainsi. Si ce n'est pas le cas, un tel mouvement est alors impossible.

Q : Que se passe-t-il quand une figurine rentre dans une Zone de Contrôle d'une figurine adverse et que, suite à l'utilisation d'une Règle Spéciale ou d'un Pouvoir Magique, elle ne peut plus finir sa Charge contre cette figurine car celle-ci s'est éloignée hors de portée (Projetée par un *Impact Magique* ou éloignée par une *Injonction* ou *Instiller la Peur*) ?

R : La figurine doit utiliser tout le mouvement qu'il lui reste à disposition pour s'approcher de la figurine dont elle est rentrée en premier dans la Zone de Contrôle.

Si pour ce faire, la figurine n'a pas d'autres choix que d'entrer dans d'autres zones de contrôle, elle s'arrêtera avant de pénétrer dans celles-ci et terminera son mouvement. Si la figurine ayant lancé le sort a pénétré dans plusieurs zones de contrôle en simultané, elle pourra charger une autre de ces figurines si elle est encore accessible.

Q : Comment gérer la situation où une figurine se tient à moins d'1" d'une barrière sans être au contact de celle-ci ? Son socle empêche physiquement de sauter la barrière et donc cela crée une zone de non-droit.

R : Dans ce cas, on considère que la figurine défend tout de même la barrière. tant qu'elle est à moins de 1" de celle-ci. Un

ennemi pourra donc l'engager au combat en la chargeant par l'autre côté de la barrière, tel que décrit dans les règles.

Q : Dans une situation telle qu'un combat de phalange, est-ce que les Zones de Contrôle des figurines en second rang (que je suis incapable de charger physiquement puisque les socles des figurines du premier rang m'empêchent de passer) peuvent m'interdire de charger si je souhaite charger une figurine adverse au premier rang qui n'a plus de Zone de Contrôle ?

Dans ce cas de figure, je rentrerais en effet dans la Zone de Contrôle d'une figurine du second rang, sans pouvoir la charger physiquement, alors que mon intention est de charger le premier rang.

R : Non, dans ce cas spécifique, les Zones de Contrôle du second rang n'interdisent pas la charge. Notez qu'il s'agit d'une exception stricte, qui ne permet donc pas d'ignorer la Zone de Contrôle d'une figurine hors de vue derrière un décor, ni celle d'une figurine trop loin pour être chargée, par exemple.

Q : Est-ce qu'un obstacle plein, comme un mur trop haut pour qu'une figurine puisse le défendre, annule l'existence d'une Zone de Contrôle d'une figurine ?

R : Oui. Même si les règles ne dictent pas l'exception noir sur blanc, il est bien expliqué qu'une Zone de Contrôle est l'espace dans lequel une figurine exerce un contrôle.

Q : Comment compte-t-on le mouvement d'une figurine qui descend (test d'escalade) ? Pour initier le saut, doit-elle seulement arriver à ras de falaise ou faut-il compter les pouces jusqu'à ce que son socle soit totalement au-dessus du vide ?

R : La figurine doit avoir le socle à ras de falaise pour sauter vers le bas. Comme il s'agit d'une descente, le saut vers le bas peut lui permettre de dépasser sa valeur de mouvement réelle. Si malgré tout, il lui reste du mouvement après le saut vers le bas, elle ne pourra bouger de nouveau qu'en cas de 6.

Q : Si une figurine qui doit impérativement charger si possible est affectée par le Pouvoir Magique *Injonction*, est-elle tout de même obligée de charger si possible ?

R : Oui.

Q : Quand doit-on constater et appliquer l'obligation de charger pour les profils ayant une telle Règle Spéciale (Théodred, Eomer, Faramir, Bard, Daïn, Pied d'Acier, Beorn...) ? Est-ce que l'effet est perpétuel (et la figurine doit être bougée immédiatement si elle a l'opportunité de charger) ou bien seulement quand le joueur qui contrôle la figurine décide de la déplacer ?

R : Seulement quand le joueur qui contrôle la figurine décide de la déplacer. L'obligation de charge se constate donc au début du mouvement et pas au début de la Phase de Mouvement.

Q : Comment gérer les interactions entre l'obligation de déplacement de certains profils du fait d'une Règle Spéciale (Théodred, Eomer, Faramir, Bard, Daïn, Pied d'Acier, Beorn, Eowyn) et les Actions Héroïques qui contraignent le mouvement (Élan Héroïque, Marche Héroïque) ?

R : Si un **Héros** avec obligation de charger ou de s'approcher d'un ennemi est pris dans l'aire d'effet d'un Élan ou de la Marche Héroïque d'un autre **Héros**, il devra finir à 6" du **Héros** Initiateur. A partir de là, deux cas de figure se présentent :

> Pour un **Héros** avec obligation de Charger (Eomer, Théodred, Faramir, Daïn, Beorn) :

- Dans le cadre d'une Marche Héroïque, le **Héros** perd l'obligation de charger et peut se positionner comme il l'entend.

- Dans le cadre d'un Élan Héroïque, si, en respectant cette condition, il se retrouve dans l'incapacité de Charger (faute de cible), alors, il ne chargera pas. Sinon il doit toujours charger.

> Pour un **Héros** avec obligation de s'approcher et de charger un assassin précis (Elladan & Elrohir, Bard) ou de s'approcher d'une figurine précise (Eowyn) :

- Dans le cadre d'une Marche Héroïque, le **Héros** perd l'obligation de charger mais doit toujours se rapprocher le plus possible de sa cible. Si suivre la Marche Héroïque initiée par un allié l'éloigne de sa cible, alors, il doit ne pas bouger.

- Dans le cadre d'un Élan Héroïque, il conserve l'obligation, dans l'aire de 6" autour du **Héros** duquel il va finir son mouvement, de s'approcher au maximum de sa cible et/ou de la charger si possible. Si l'Élan Héroïque initié par un Allié l'en éloignerait, alors, il doit ne pas bouger et rester sur place.

Daïn, Pied d'Acier peut déclarer une Marche Héroïque, même s'il est soumis à son obligation de charger. Il n'est alors plus obligé de charger.

Q : Comment et à quel point faut-il mettre en application l'obligation de déplacement de certains profils du fait d'une Règle Spéciale ? (Théodred, Eomer, Faramir, Bard, Daïn Pied d'Acier, Beorn, Eowyn)...

- Sont-ils obligés de démonter de cheval ou de se transformer si cela leur permet d'engager un ennemi ou de s'approcher de leur cible ?

- Doivent-ils recourir à l'Élan, la Marche ou au Combat Héroïque pour pouvoir s'approcher encore plus de leur cible ?

R : Plusieurs cas de figure :

> Les **Héros** avec obligation de Charger (Éomer, Théodred, Faramir, Daïn, Beorn) ne sont pas tenus de descendre de cheval ni de se transformer si cela peut leur offrir la possibilité de charger (exemple : une figurine ennemie cachée dans un élément de décor dans lequel seule une **Infanterie** peut pénétrer) et qu'il n'y a pas d'autre cible.

> Les **Héros** avec obligation de s'approcher et de charger un assassin précis (Elladan & Elrohir, Bard) ou de s'approcher d'une figurine précise (Eowyn) devront descendre de cheval si cela peut leur offrir la possibilité de charger (exemple : la cible ennemie cachée dans un élément de décor dans lequel seule une **Infanterie** peut pénétrer).

Dans tous les cas, les **Héros** ne sont pas tenus ni de faire une action qui risque de les mettre en danger direct (comme sauter d'une trop haute distance), ni de recourir à une Action Héroïque pour honorer cette obligation de déplacement.

Q : Sur le scénario Récupérer l'Artefact, une figurine obligée de charger peut elle essayer de déterrer la relique à la fin de son mouvement si elle a une figurine chargeable à proximité ?

R : Non.

Q : A la fin de la phase de Mouvement, il est demandé de séparer les combats en "un maximum de 1v1". Qu'est-ce que cela signifie concrètement ?

R : Cela signifie que toutes les figurines en contact avec un adversaire doivent combattre, et qu'il est interdit de faire des combats multiples incluant plusieurs figurines des deux côtés (hors Soutiens). Ainsi, si deux combats peuvent être séparés soit en deux 2v1, soit en un 1v1 et un 3v1 par exemple, les deux sont

possibles ; charge au joueur ayant l'Initiative de décider ce qu'il préfère.

Phase de Tir

Q : Est-ce qu'une arme confère un test de Trajectoire s'il s'agit de la seule partie de la figurine qui couvre la cible d'un tir ?

R : Non. Les équipements (armes, boucliers, Bannières, etc) ne suffisent pas à couvrir une autre figurine du tir et donc ne confèrent pas de test de Trajectoire.

Q : Dans le cas où une figurine est Engagée au combat contre plusieurs figurines, puis, suite à la division des combats, ne se retrouve que contre une partie de ses adversaires et que ces adversaires sont tués durant la phase de Tir, que se passe-t-il :

- Est ce que la figurine ne combat plus en phase de Combat, car tous les adversaires face auxquels elle devait combattre après la division des combats sont morts ?

- Ou bien est-ce qu'elle est de nouveau remise au combat contre les figurines avec qui elle est toujours au contact socle à socle mais dont elle avait été séparée suite à la division des combats ?

R : Elle combattra durant la phase de combat contre au minimum une des figurines ennemies avec laquelle elle est au contact socle à socle.

Phase de Combat

Q : Si une figurine doit faire un test de Trajectoire lorsqu'elle porte ses coups contre une figurine (comme le Chariot de guerre de Khand), doit-elle faire un test pour chaque coup individuellement, ou pour tous ses coups collectivement ?

R : Elle fera un test pour chaque coup individuellement.

Q : Si une figurine choisit de résoudre ses Coups un à un et tue toutes les cibles adverses avant d'avoir résolu tous ses coups, est-ce que les coups restants sont tout de même portés ?

R : Non, étant donné qu'il n'y a plus rien à tuer.

Q : Certaines Règles Spéciales font référence au fait de vérifier si une figurine est Bloquée si elle perd le combat. Quand cela doit-il être vérifié, et qu'est-ce que cela signifie précisément ?

R : Cela doit être vérifié au moment où la Règle Spéciale entre en effet. Par exemple, certaines précisent « au début de la phase de Combat », auquel cas vous vérifierez si la figurine est Bloquée au début de la phase de Combat. D'autres précisent « au début du combat », auquel cas vous vérifierez au début du combat, avant qu'aucun dé ne soit jeté. Dans tous les cas, une figurine est considérée comme Bloquée uniquement si en l'état, si elle perdait son combat, elle ne pourrait pas reculer normalement. Une figurine capable de reculer si un allié lui faisait de la place n'est pas considérée comme Bloquée dans le cadre de ces Règles Spéciales.

Q : Si une figurine défendant une barrière choisit de s'allonger, compte-t-elle toujours comme défendant la barrière ?

R : Non. Les figurines au sol n'ont pas de Zone de Contrôle.

Q : Comment gérer les interactions entre figurines dotées d'une règle indiquant qu'elles n'ont pas à reculer quand elles perdent le combat ? Qui est prioritaire ?

R : La figurine postée sur le socle le plus grand ne bouge pas, l'autre recule.

L'ordre de taille logique est donc le suivant : Smaug > Mûmak > Chariot des Monts de Fer > Bête de Gorgoroth > Ingold.

En cas de figurines identiques, elles sont simplement espacées l'une de l'autre par un petit écart d'Imm.

Q : Les lanciers comptent-ils comme impliqués dans les combats pour la gestion des règles suivantes :

- *Cor du Gondor* de Boromir
- *Combattants aux couteaux* des Rangers de la Forêt Noire
- *Fine lame* de Thranduil
- *Maîtresse des lames* de Tauriel
- Règles Spéciales *Aversion mutuelle* ; *Rivalité* ; *Cruauté impitoyable* ; *Les Hordes du Mordor* des Légions Légendaires Éclaireurs d'Uglûk, Tour de Cirith Ungol, Assaillants de la Lothlórien et *La Porte Noire s'ouvre*.
- *Bagarreur orque* de Gorbag

De plus, les lanciers comptent-ils pour déterminer l'infériorité ou la supériorité numérique dans un combat ?

R : Les lanciers ne comptent jamais comme impliqués dans un combat pour toutes les règles qui impliquent de compter le nombre de participants d'un combat, ni pour bénéficier de bonus liés à l'implication dans un combat. Toute exception est toujours signalée de manière claire comme pour l'Attaque Brutale de Sauron *Inarrétable*, le bonus d'armée du Domaine de Thranduil, ou encore le fait qu'ils bénéficient des relances de Bannières.

Bravoure

Q : Comment gérer les Tests de Bravoure pour charger une figurine causant la *Terreur* quand la charge de ladite figurine est soumise à la réussite d'un Pouvoir Magique ou d'une Règle Spéciale ?

- Exemple 1 : Je veux charger une figurine *terrifiante* mais pour y parvenir, je dois réussir un Pouvoir Magique (*Injonction*, *Impact Magique*, *Trait de Ténèbres*...) pour dégager une autre figurine du passage ou approcher ma cible.
- Exemple 2 : Je charge avec un Pillard Mahûd et après trois *Empalements* qui réussissent à tuer leur cible, je me retrouve avec la possibilité inattendue de charger un ennemi *terrifiant*.

R : Quelle que soit la situation, le Test de Bravoure pour charger un ennemi *terrifiant* doit être réalisé au début du Mouvement. Si ce test est réussi, la figurine obtient la possibilité de charger un ennemi *terrifiant* mais en aucun cas l'obligation. Elle peut donc adapter son comportement et sa charge en fonction des résultats de ses Pouvoirs Magiques et de ses Règles Spéciales.

Cela implique que parfois, il faut savoir anticiper la possibilité de finir contre un ennemi *terrifiant*. Ainsi, dans l'exemple 2 de la question, si le Mahûd n'a pas anticipé la bonne réussite de ses *Empalements*, il n'a pas le droit de charger la figurine *terrifiante* car il aurait dû faire le test avant de commencer à bouger. Il ne peut pas le faire durant le tour.

Cavalerie

Q : Si le cavalier d'un Warg, d'un Warg des Ombres ou assimilé est tué et que la monture réussit le Test de Bravoure pour rester sur le Champ de Bataille, est-ce qu'elle conserve le mot-clé **Cavalerie** bien qu'elle ne soit plus une figurine de **Cavalerie** ?

R : Non, puisqu'elle n'est plus une figurine de **Cavalerie**.

Q : Est-ce que les figurines montées sur un Warg des Ombres peuvent utiliser sa *Vue à Travers les Ombres* pour charger ?

R : Oui.

Point général : Pour rappel, une monture et son cavalier ne forment qu'une seule figurine.

Les Règles Spéciales de l'un s'appliquent donc à l'autre dans les deux sens (Règles du cavalier pour la monture et vice versa). Cette lecture est corroborée par deux *Designer's Commentaries* de Games Workshop, qui font loi :

- L'une précisant que Radagast peut utiliser la *Résistance à la magie* de son Aigle,

- La seconde précisant que le cavalier d'un Warg des Ombres peut bénéficier de la règle *Voir à travers les Ombres de son Warg et charger un ennemi qu'il ne voyait pas au début de son mouvement* (bien que ce soit le cavalier qui dirige la monture et non l'inverse).

Les règles sont donc communes au profil. Ainsi :

Q : La règle *Résistant à la Magie* se transfère-t-elle du cavalier à sa monture ?

R : Oui.

Q : Le Warg d'un Maraudeur Warg bénéficie-t-il des effets de la règle *Cavernicole* de son cavalier ?

R : Oui.

Q : Est-ce que la monture (et notamment Gripoil) peut Résister à *Arme Brisée* et/ou *Votre Bâton est Rompu* ?

R : Non. Seul le cavalier peut Résister à ces sorts, puisque c'est de son équipement qu'il s'agit. Il s'agit d'un oubli manifeste des créateurs des règles, mais il est évident que ces sorts ciblent directement le cavalier. Il faut donc les considérer comme les autres sorts qui ciblent une partie de la figurine de **Cavalerie**.

Q : Le cavalier peut-il utiliser la Force de sa monture et combiner cela avec les bonus de Force de son équipement (coup spécial "*Taille*") ou/et une Force Héroïque ?

R : Non pour la Force Héroïque, mais oui pour la *Taille*.

Q : Quelle taille considère-t-on pour le franchissement d'obstacles avec des figurines de **Cavalerie** ?

R : On divise par deux la hauteur au garrot de la monture, et si le résultat est plus petit que l'obstacle, la figurine de **Cavalerie** doit faire un test. De cette manière, un Warg sauvage et un Chevauteur de Warg peuvent franchir un obstacle de taille similaire, alors que si on ne divisait pas par deux, le Chevauteur de Warg pourrait franchir un obstacle deux fois plus haut que le Warg sauvage !

Q : Comment fonctionne le séquençage entre le Combat Héroïque et la possibilité d'une monture de rester après la mort de son cavalier ?

R : La monture dont le cavalier est tué réalise son test "immédiatement". Par conséquent, dès que le cavalier est tué, tout est mis en pause (notamment la distribution des coups pour le vainqueur du combat) et le test de Bravoure a lieu immédiatement. Si le Warg fuit, il est considéré comme ayant été tué et mort. Si il reste, il fait alors partie du combat.

Si le cavalier est tué, on peut et on doit attendre de voir si le Warg s'enfuit avant d'attribuer d'éventuels coups restants.

Q : Peut-on se redéplacer après un Combat Héroïque si l'on a tué tous les ennemis sauf une monture qui a réussi son test de Bravoure après la mort de son cavalier ?

R : Non. Si la monture a réussi son Test de Bravoure et qu'elle survit aux éventuels coups qu'il reste à infliger, le Combat Héroïque est échoué.

Q : Peut-on démonter dans une Zone de Contrôle ?

R : Oui, mais à la seule condition qu'il vous reste du mouvement pour engager l'une des figurines dont le cavalier a pénétré la Zone de Contrôle. En effet, démonter ne peut pas être une charge en soi. Il faut donc après avoir mis pied à terre avoir au moins 1mm de mouvement restant pour amorcer le mouvement de charge.

De manière générale, cela implique qu'en démontant, un cavalier qui démonte avec une valeur de Mouvement de 6" peut charger une figurine jusqu'à 7" du point de départ de son déplacement, ce qui correspond à ses 6" de déplacement plus 1" additionnel qui correspond à la distance que parcourt le cavalier en descendant de sa monture (la largeur de son socle de 1" collé au socle de **Cavalerie** dont il descend).

Q : Frida annule-t-elle les bonus des figurines de **Cavalerie** avec la *Charge monstrueuse* ?

R : Oui.

Q : Si à l'issue d'un combat, une figurine de **Cavalerie** est jetée à terre, est-ce que la monture, alors séparée de son cavalier, est également jetée à terre si elle réussit son Test de Bravoure pour rester sur le champ de bataille ?

R : Oui.

Q : Conserve-t-on les bonus de **Cavalerie** dans le cas d'un cavalier ayant chargé de l'**Infanterie**, se faisant contre-charge par de la **Cavalerie**, mais n'étant ensuite plus que contre de l'**Infanterie** au moment de la résolution des combats, pour quelque raison que ce soit (Mort du cavalier adverse par la magie, une Règle Spéciale ou le tir, division des combats) ?

R : Si le cavalier adverse a été tué et n'est plus en contact socle à socle au début de la phase de Combat, le cavalier ayant chargé de l'**Infanterie** conserve ses bonus.

En revanche, si le cavalier adverse n'est plus engagé dans le combat suite à la division des combats mais qu'il est toujours socle à socle avec votre unité de **Cavalerie**, les bonus de **Cavalerie** sont alors annulés.

Pour rappel, la division des combats peut amener à de légers déplacements pour la lisibilité du jeu mais elle n'enlève rien au fait que les figurines sont toujours au contact socle à socle. Pour avoir les bonus de cavalerie, deux conditions s'imposent :

- N'avoir chargé à l'origine que des figurines d'**Infanterie**.

- Ne pas être au contact socle à socle avec une figurine de **Cavalerie** adverse quand la phase de combat commence.

Q : Lorsqu'une figurine reçoit ou produit des effets "pour avoir chargé" après l'avoir fait, puis se retrouve sans adversaire à cause d'un sort ou d'un tir, conserve-t-elle ces effets ?

R : Oui. La figurine a bel et bien chargé dans le tour, et continue donc à en recevoir les effets.

Q : Lorsqu'il perd sa monture, le cavalier peut-il ou doit-il abandonner une partie de son équipement ?

R : Non. Il conserve tout son équipement à l'exception de la Lance de Cavalerie qui est perdue. Ainsi, un Cavalier du Rohan qui tombe de cheval peut donc être équipé à la fois d'un arc, d'un javelot, d'une épée et d'un bouclier (et n'aura donc pas le bonus de Défense de son bouclier, puisqu'il n'a plus le mot clef **Cavalerie** pour l'application de la règle *Cavalier expert*).

Puissance et touches indirectes

Point général : La Puissance est utilisable pour influencer les coups portés directement par une figurine à son assaillant, par frappe/coup (Hit/Strike), tir (Hit) ou Pouvoir Magique.

A l'exception des Pouvoirs Magiques qui infligent des touches pouvant blesser (*Boule de feu*, *Trait des Ténèbres*), chaque fois que l'expression "will suffer a Strength X hit" est utilisée, on considère que la cible impactée reçoit un coup qui n'est pas infligée par la figurine directement. Cela exclut donc l'usage de la Puissance. Ainsi :

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur le Jet pour Blesser d'une chute de **Cavalerie** (Touche de Force 3 suite à un *Vol Plane*) ?

R : Non, c'est une touche indirecte.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur la touche de F2 reçue suite à l'utilisation malheureuse du coup spécial *Poignarder* ou de la règle "*Commandant Impitoyable*" de Delgamar ?

R : Non, c'est une touche indirecte.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les touches de Force 3 reçues par des figurines écrasées par le Roi Gobelins au cours de sa *Charge implacable* ?

R : Non, c'est une touche indirecte.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les jets pour Blesser des Touches infligées par les mouvements des Chars / Chariots (Khand ou Monts de Fer) ?

R : Non, il s'agit de touches considérées comme indirectes et non pas infligées par le conducteur du char directement.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les touches indirectes infligées dans l'aire d'effet d'un tir d'**Engin de siège**, d'une *Boule de feu* du Dragon ? Pour les touches des figurines renversées par un *Projeter* ?

R : Non, seulement sur la touche portée à la cible initialement ciblée et touchée par le tir, le Pouvoir Magique ou le *Projeter*.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les touches infligées dans l'aire d'effet d'un sort comme *Colère de Bruinen*, *Colère de la Nature* Canalisée ou encore *Secousse Sismique* ?

R : Oui, car ces sorts ciblent directement les figurines dans la zone d'effet du sort.

Puissance et Règles Spéciales

Point général : Les Règles Spéciales ne font pas partie des situations où la Puissance est normalement utilisable, d'après le livre de règles. Dans un souci de simplification, il est donc admis que les jets de dé pour l'activation d'une Règle Spéciale nécessitant de lancer un D6 ne sont pas modifiables par les points de Puissance de la figurine possédant la règle, à moins que cela ne soit précisé sur le profil comme pour :

- **Le test de l'Anneau Unique**

- **"Brûlez tout" de Rován Boischardon**

- **"Richesse familiale" de Lothon Sacquet de Besace.**

La Puissance peut altérer les Jets de dés des seules règles pour lesquelles cela a été spécifié par une FAQ officielle :

- **"Tir Mortel" de Legolas**

- **"Résurrection impie" des Nazgûl de Dol Guldur**

- **"Graisse" du Roi Gobelin et de Golfimbul**

- **"Don de Voyance" de Malbeth le Devin.**

Quand une Règle Spéciale appelle un jet de dés identifié par le Livre de Règles comme étant sujet à la modification par la Puissance, alors, la Puissance peut-être utilisée. C'est le cas :

- **des Jets pour Blesser**

- **des jets de dés permettant de sauver des blessures "Comme si un point de Destin avait été utilisé"**

- **des tests de déplacements en tout genre (franchissement, saut, nage, escalade)**

- **des tests de Résistance à un sort.**

Ainsi :

Q : Puis-je utiliser la Puissance pour modifier le jet de dé d'activation d'une des Règles Spéciales suivantes ?

Règles basiques

Maître stratège [X+]

Résistant (Bofur)

Regain de moral (Bombur)

Herbes (Oïn)

Coup de tête (Daïn)

A votre service (Prosper)

Portier (Harry)

Changeur de peau (Beorn et Grimbeorn)

Pourriture (Innommable)

Venez Vermine ! (Goroth)

Maîtres de discipline (Harad & Mordor)

*Agilité surnaturelle (Divers **Orientaux**)*

Présence imposante (Chef de Guerre des Mûmakils)

Couronne de Mithril (Grôblog)

Toucher mortel (Ashrâk)

Depuis les Profondeurs (Guetteur de l'eau)

Règles Spéciales monture-cavalier

Coup de tête (Bouquetin)

Attaques brutales

Gueule Béante (Wymr)

Tirer vers les profondeurs (Guetteur de l'eau)

Règles de Légions Légendaires

Protecteur de Verbois (Radagast LL Conseil Blanc)

...Et la flamme (Balrog - LL Profondeurs Moria)

R : Non, il s'agit de Règles Spéciales. Les jets de dés pour l'activation ne sont pas sujets à la Puissance.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les dés de Résistance à un sort qui ont été transmis par une Règle Spéciale autre que la Résistance à la Magie (*Sang de Númenor*, *Résolution Inflexible*, bonus d'armée...)

R : Oui, même s'il est donné par une Règle Spéciale, ce genre de test est modifiable par la Puissance. Attention toutefois, dans le cas d'une figurine de **Cavalerie**, même si la monture et le cavalier partagent la règle, le cavalier ne peut utiliser la Puissance que sur ses propres jets de dés de Résistance, pas sur ceux de sa monture.

Q : Certaines Règles Spéciales, comme la *Graisse* du Roi Gobelin ou le *Don de Voyance* de Malbeth le Devin autorisent des figurines à ignorer des blessures « comme si un point de Destin avait été utilisé ». De tels jets peuvent-ils être altérés par de la Puissance ?

R : Oui.

Q : L'utilisation de points de Puissance pour améliorer les jets de sauvegarde des blessures est-elle également permise pour :

- le Sort de *Frénésie* des Chamans ?

- les Règles Spéciales telles que la *Bannière d'Angmar* de la Tour d'Azog, les *Peintures de Guerre* des Mûmakil, etc.) ?

- les règles de Légions Légendaires telles que la *Forte Ténacité* (LL des Gardiens du Carrock) ?

R : Oui pour tous, car il s'agit de jet de dés assimilés à des Tests de Destin. La Puissance est donc utilisable. Attention, c'est bien à la figurine blessée d'utiliser sa Puissance et non pas au **Héros** à l'origine de la Règle Spéciale ou du Sort.

Q : Peut-on utiliser la Puissance pour améliorer un jet de coup spécial comme *Balayage* ou *Matraquage* ?

R : Non. Ces coups spéciaux font réaliser un test au lieu de porter des coups. Ces tests ne sont pas éligibles à la Puissance.

Q : Peut-on utiliser la Puissance pour améliorer une Attaque Brutale de **Monstre** (distance de déplacement après un *Refouler*, distance du *Projeter*, touche directe de la figurine *projetée*, touches indirectes de la figurine *projetée* et des figurines Sur la Trajectoire, touches directes du *Déchiqueter*) ?

R : Cela dépend. Oui, seulement pour les Attaques Brutales qui infligent des Coups par le monstre directement, donc :

- La touche de Force 6 portée à la figurine *Projetée*.
- Les touches portées par un *Déchiqueter*.

Ainsi que pour les Attaques Brutales Uniques qui portent des Coups :

- *Inarrêtable* de Sauron
- *Refouler* de Smaug,
- *Réduis'y en Bouillie* de Tom le Troll

Non pour tous les autres cas de figure car :

- Soit la touche n'est pas infligée directement (comme les figurines traversées par une autre figurine *Projetée*)
- Soit il s'agit d'un test et il n'est pas éligible à la Puissance (Notamment la distance du *Projeter* ou le déplacement après un *Refouler*).

Puissance et figurines de Cavalerie

Point général : l'utilisation de la Puissance répond à plusieurs critères :

- **Il faut tout d'abord que la Règle Spéciale soit éligible à l'utilisation de la Puissance (Voir le paragraphe de cette Convention sur les Règles Spéciales pouvant être éligibles à la Puissance). Donc qu'il s'agisse de porter des coups, de tests de Résistance ou de sauvegarde de Destin.**
- **Quand la règle est attribuée à toute la figurine, le cavalier peut utiliser sa Puissance sur le jet.**
- **Quand le test concerne une partie isolée de la figurine (recevoir des coups ou recevoir un Pouvoir Magique qui cible bien une partie de la figurine de cavalerie et non le "model" dans son ensemble), le cavalier peut utiliser la Puissance pour altérer ses propres jets mais pas ceux de sa monture (cf FAQ sur Radagast, son aigle et le fait de mettre de la Puissance sur la Résistance à la Magie).**

Ainsi :

Q : Le cavalier peut-il utiliser sa Puissance pour altérer les jets de *Résistance à la magie* de sa monture ?

R : Non.

Q : Une figurine sur Chameau peut-elle utiliser sa Puissance pour altérer le Jet pour Blesser du coup de Force 4 porté par l'*Empalement* lors d'une charge ?

R : Oui, la Règle Spéciale est partagée par la figurine dans son ensemble et sujette à l'utilisation de la Puissance, puisque c'est un "Jet pour Blesser". C'est la figurine qui charge dans son ensemble, donc le **Héros** monté sur Chameau peut influencer l'*Empalement* avec sa Puissance.

Actions Héroïques

Q : Combien d'Actions Héroïques un **Héros** peut-il déclarer par tour : une par tour ou une par phase ?

R : Une par phase.

Q : Lorsque les deux joueurs annoncent à tour de rôle ne pas (ou ne plus) avoir d'Action Héroïque à déclarer, le premier joueur peut-il changer d'avis et décider de déclarer une Action Héroïque ?

R : Non. Si les deux joueurs passent, la phase a lieu sans qu'aucun joueur ne puisse plus déclarer l'utilisation d'une Action Héroïque.

Q : Si une figurine avec la Règle Spéciale *Maître Stratège* (X+) essaye de copier une Action Héroïque mais rate son jet, peut-elle dépenser un point de Puissance pour déclarer une Action Héroïque de son propre chef lors de cette phase ?

R : Oui.

Q : Qu'est-ce qui se passe en priorité dans chaque phase, déclarer des Actions Héroïques ou résoudre les Règles Spéciales qui se déclenchent au début de la phase ?

R : Les Actions Héroïques sont déclarées en priorité, sauf précision contraire.

Par conséquent, s'enclenchent avant la déclaration des Actions Héroïques :

- *Drain de vitalité* de Khamûl l'Oriental
- *Gouverner par la peur* du Sénéchal Noir
- *Drain de magie* de l'Immortel
- *Voile d'obscurité* du Seigneur des Ombres
- *Présence Maladive* de l'Innommable
- *Maître des poisons* du Traître
- *Imitation du combat* du Chevalier d'Umbar

Par conséquent, s'enclenchent après la déclaration des Actions Héroïques :

- *Pourriture suintante* de l'Innommable
- *Le temps des Orcs est arrivé* de Gothmog
- *Le prix de l'échec* de Yazneg
- *Faire Exploder la Charge* de l'équipe de démolition Uruk-hai.

Q : Si un **Héros** déclare une Marche Héroïque, et un autre **Héros** allié à moins de 6" déclare un Élan Héroïque, comment fonctionne l'interaction entre les deux ?

R : Le **Héros** qui a déclaré l'Élan Héroïque bougera en premier, sans bénéficier des effets de la Marche étant donné que l'autre **Héros** n'a pas encore crié « *Marche forcée* ». Toutes les figurines qui étaient à portée des deux Actions Héroïques doivent terminer leur mouvement à portée des deux **Héros**.

Q : Si un **Héros** déclare une Marche Héroïque à proximité d'un **Héros** qui a déclaré un Élan Héroïque, que se passe-t-il pour les figurines à 6" de la Marche mais pas de l'Élan ?

R : Les figuriness bougent à leur Initiative et avec le bonus de la Marche. Elles doivent toujours finir à 6" de l'initiateur de la Marche.

Q : Si mon adversaire a déclaré une Marche Héroïque au début de la Phase de Mouvement, ses unités bénéficient-elles du Mouvement additionnel lorsque je les déplace à l'aide d'une *Injonction* ou des règles spéciales *Madrigal d'Eldamar* (Sentinelle) / *Une Lumière brille à l'intérieur* (Spectre des Marais) et autres effets similaires ?

R : Non.

Q : Si une figurine ayant bénéficié des effets d'une Marche Héroïque se retrouve dans un Combat Héroïque réussi dans le même tour, peut-elle se redéplacer dans le cadre du Combat Héroïque ?

R : Oui. La Marche Héroïque interdit simplement de charger pendant la phase de Mouvement.

Q : Est-ce qu'une figurine peut cumuler les effets d'une Marche Héroïque et d'un Tambour dans le même tour ?

R : Oui.

Q : Si une figurine a déclaré une Marche Héroïque (NdT : ou est sous les effets d'un Tambour), peut-elle être forcée à charger un adversaire par une *Injonction* par exemple ?

R : Non. Une figurine qui a déclaré une Marche Héroïque (NdT : ou est sous les effets d'un Tambour) ne peut pas charger ce tour, même en étant déplacée par une autre figurine.

Q : Puis-je utiliser de la Puissance pour augmenter le score du D6 obtenu dans le cadre du jet d'une Frappe Héroïque ?

R : Non.

Q : Si une figurine déclare une Défense Héroïque face à un adversaire qui n'a besoin que d'un certain score pour blesser (comme Azog ou Aragorn avec Andúril), sera-t-elle toujours uniquement blessée sur un 6 naturel ?

R : Oui.

Q : Si un **Héros** a déclaré une Défense Héroïque mais ne serait normalement blessé que sur un 6/4+ par exemple, est-ce que les deux jets doivent être des 6 naturels pour qu'il soit blessé ?

R : Oui.

Q : La Force Héroïque est-elle active durant toute la phase de Combat ? Peut-elle protéger un **Héros** monté du désarçonnage d'un *Projeter*, même si celui-ci n'est pas engagé ou n'a pas encore combattu ?

R : Oui, comme la Défense, elle est active durant toute la phase. Attention, contrairement à la Frappe Héroïque où le dé d'amélioration de la Valeur au Combat n'est jeté qu'au début du combat où le **Héros** est concerné, la Force Héroïque doit être résolue au début de la Phase. Il faut donc jeter le dé d'augmentation de la Force avant tout combat, ce qui peut impacter le choix de votre adversaire sur ses actions futures (et notamment la réalisation ou non d'un *Projeter*).

Q : Dans le cadre de certaines règles, des figurines peuvent déclarer des Combats Héroïques gratuits à condition de s'approcher ensuite au maximum d'un allié. Dans quelle mesure se met en oeuvre ce rapprochement maximal ?

R : La figurine doit s'approcher au maximum de l'allié, en utilisant tout son mouvement si nécessaire. Pour rappel, le fait de descendre de cheval n'est pas considéré comme un mouvement en soi. La figurine n'est pas obligée d'aller en ligne droite, elle peut contourner des ennemis, des Zones de Contrôle si cela lui permet de s'approcher encore plus près de l'allié. En revanche, si vers la fin de son mouvement, engager un ou plusieurs ennemis lui permet de s'approcher encore davantage, elle doit le faire, y

compris si cela implique de réaliser préalablement un Test de Bravoure.

Q : Une figurine au sol dans un combat avec un **Héros** allié qui déclare un Combat Héroïque peut-elle bouger après s'être relevée : Non ? Oui, de moitié ? Oui, de tout son mouvement ?

R : Elle se relève puis peut se déplacer de tout son mouvement, sauf si elle a subi un *Vol Plané* ou qu'elle est sous l'effet d'autres règles l'empêchant de se déplacer.

Q : Un cavalier ayant réalisé un test de chute de monture au cours de son tour et ayant obtenu 1 ou 2 / 5 sur sa chute de **Cavalerie** pourra-t-il rebouger s'il a participé à un Combat Héroïque réussi ?

R : Non.

Q : Une figurine de **Cavalerie** peut-elle démonter de sa monture durant la phase de Combat ?

R : Oui, dans le cadre d'un nouveau déplacement initié par Combat Héroïque ou un *Refouler*. Les autres "déplacements" en phase de Combat ne permettent pas de démonter (Faire de la place à un allié par exemple).

Q : Un Warg peut-il rebouger à l'issue d'un Combat Héroïque si son cavalier démonte ?

R : Non.

Monstres et Bêtes de Guerre

Q : Si une figurine *Projetée* touche un combat avec une figurine de Force 6 ou plus, est-ce que la figurine de Force 6 ou plus subit tout de même une touche de Force 3, étant donné qu'elle ne tombe pas au sol ?

R : Oui.

Q : Lorsqu'un **Monstre** *Refoule*, peut-il choisir une direction incluant des figurines ennemies à moins de 3" qui ne *Soutenaient* pas dans le combat, et forcer celles-ci à Faire de la place dans la direction de son choix le cas échéant ?

R : Non, il ne peut pas les forcer à Faire de la place. Le joueur contrôlant le **Monstre** peut proposer cette direction à son adversaire, lequel peut, ou non, décider de Faire de la place avec ses figurines. S'il le fait, elles sont déplacées de 3" par le joueur contrôlant le **Monstre** ; sinon, il doit choisir une autre direction éligible pour *Refouler*.

Si aucune autre direction éligible n'existe, comme l'indique la règle, le joueur contrôlant le **Monstre** peut alors choisir n'importe quelle direction et faire tomber les figurines.

Q : Est-ce qu'un **Monstre** qui a été *Immobilisé* peut utiliser une Attaque Brutale ?

R : Non.

Q : Si un **Monstre** essaye de *Refouler* face à des figurines immunisées aux Attaques Brutales ou des figurines *Inamovibles*, comme une Équipe de Gardiens des Portes ou Smaug, que se passe-t-il ?

R : Le **Monstre** ne peut pas choisir de *Refouler* s'il est Engagé au Combat contre une telle figurine.

Q : Lorsqu'une **Bête de guerre** *piétine*, doit-elle impérativement se déplacer de toute sa valeur de Mouvement, ou peut-elle décider de se déplacer de moins ?

R : Elle doit *Piétiner* du maximum possible, sauf si elle est forcée de s'arrêter ou choisit de le faire après être entrée au contact d'une figurine alliée.

Q : Peut-on faire sortir une **Bête de guerre** de la table autrement qu'avec une *Panique*, comme avec le Pouvoir Magique *Injonction* ?

R : Non, sauf si le joueur qui la contrôle souhaite la faire sortir par le bord de table dans les scénarios qui l'autorisent.

Q : Est-ce que la Bête de guerre (NdT : spécifiquement la Bête, et pas l'ensemble Bête/Commandant) peut être affectée par les Règles Spéciales qui forcent le mouvement, comme *Madrigal d'Eldamar* (Sentinelle) ou *Une Lumière brille à l'intérieur* (Spectre) ?

R : Non.

Q : Que se passe-t-il si le Commandant d'une **Bête de guerre** est *Engourdi* ?

R : Le Commandant est *Engourdi* normalement. La **Bête de guerre** ne peut pas se déplacer, mais tous les alliés à bord du Howdah qui n'ont pas tiré pendant le tour pourront assister le Commandant pour récupérer des effets de l'*Engourdissement* à la fin du tour.

Q : Si une **Bête de guerre** est forcée à *Paniquer*, à quel moment le joueur adverse la fait-il se déplacer ?

R : La **Bête de guerre** bouge pendant le tour du joueur qui la contrôle, quand c'est à lui de bouger ses troupes.

Q : Est-ce que la Bête de Guerre compte comme une figurine pour le calcul de la limite d'arc ?

R : Non.

Q : Lorsque le Commandant d'une **Bête de guerre** est contrôlé par l'adversaire (par le sort *Injonction* ou par Règle Spéciale de la Sentinelle elfe ou du Spectre d'Angmar, ou quand une **Bête de Guerre** *Panique*), l'adversaire peut-il lui faire *piétiner* ses propres alliés ?

R : Oui, il peut.

- Dans le cas d'une *Panique*, il devra faire réaliser à la Bête un mouvement intégral en piétinant tout ce qui est sur son passage.

- Dans le cas d'un contrôle du Commandant par magie ou Règles Spéciales, l'adversaire qui contrôle votre Bête doit la faire bouger de la distance maximale (maximum 4" pour l'*Injonction*). Il peut écraser ses propres figurines, les vôtres. Il peut également venir au contact d'une de ses propres figurines mais s'arrêter sans la *piétiner*. La Bête sera alors Engagée avec la figurine contre laquelle elle a achevé son mouvement.

Q : Comment fonctionnent les Règles Spéciales des Tirs impliquant des effets de zone lorsqu'elles concernent le Howdah ou la Bête de guerre ?

R : Différentes Règles Spéciales impliquent des aires d'effet :

- Le tir des **Engins de siège** (Catapulte du Mordor/Baliste des Monts de Fer/Trébuchet du Gondor)

- Les *Boules de feu* (Dragon & Smaug)

Si un tel tir affecte :

- La **Bête de Guerre** : La Bête subit la touche principale. Le Howdah subit la touche d'aire d'effet. Les figurines dans le Howdah sont sauvées.

- Le Howdah : Le Howdah subit la touche principale. Toutes les figurines du Howdah subissent la touche d'aire d'effet. La Bête de Guerre subit la touche d'aire d'effet.

- Une figurine du Howdah : Celle-ci subit la touche principale. Le Howdah subit la touche d'aire d'effet. Les autres figurines du Howdah subissent la touche d'aire d'effet à condition d'être dans l'aire d'effet.

Q : Le sort *Boule de feu* et la règle *Incendie* affectent-ils seulement le Howdah quand ils le touchent ou bien l'intégralité des figurines à l'intérieur ?

R : Seulement le Howdah.

Q : Comment gérer les sorts à effet de zone qui touchent le Howdah d'une **Bête de guerre** ou des figurines à l'intérieur ?

R : Cela dépendra de la description du Pouvoir Magique.

Pour les sorts ayant un effet de zone à partir de la cible :

- Le Pouvoir Magique *Éboulement* Canalisé affectera la Bête, le Howdah et l'intégralité des figurines du Howdah à l'intérieur du bâtiment/ruine/grotte. Cette situation étant atypique, le recours à l'arbitre est conseillé en cas de doute.

- Le Pouvoir Magique *Secousse Sismique* fonctionnera normalement. Si la cible du sort est une figurine du Howdah, la ligne du sort sera tirée en 3D (avec la hauteur) depuis la cible. Le Howdah compte toujours comme affecté par le sort. Si la cible du sort est le Howdah lui-même, le point de départ pour tracer la ligne en 3D devient automatiquement la figurine du Howdah la plus proche du lanceur de sort dans le Howdah.

Concernant les sorts ayant un effet de zone à partir du lanceur (*Colère de la nature* ou de *Bruinen* ; *Frénésie* ; *Instiller la peur* ; *Auras* diverses), il faut s'en tenir à la règle et calculer la distance réelle entre le lanceur du sort et chaque figurine du Howdah, ainsi que le Howdah lui-même et résoudre les effets du sort normalement.

Si le Commandant de la **Bête de guerre** est affecté par le pouvoir Magique *Instiller la peur*, il fuira à l'opposé du lanceur de tout le mouvement de la Bête et piétinera toute figurine sur son passage, indépendamment de son joueur d'appartenance.

Q : Comment gérer le tir avec les figurines qui tirent depuis un Howdah (Grande Bête de Gorgoroth, Mûmak) ?

R : Les figurines ignorent le Howdah et ceux directement en contact les uns avec les autres peuvent se tirer par dessus l'épaule comme les archers en temps normal. En revanche, si il y a plus d'une figurine entre un archer et sa cible, il y aura évidemment test de Trajectoire.

Q : Faut-il ou un organisateur peut-il doter certains éléments de décors isolés d'un nombre convenu de PV et d'une défense pour que la **Bête de Guerre** puisse les piétiner ?

R : Non, particulièrement en tournoi officiel. En revanche, le respect du seuil de 33% de décors sur la table et leur disposition doit permettre une jouabilité minimum de toutes les figurines du jeu (y compris les **Bêtes de Guerre**).

Q : Le Commandant d'une **Bête de Guerre** peut-il faire bénéficier les alliés à moins de 6" de son propre socle de son "*Tenez Bon !*" ? Si oui, peut-il le faire si la Bête de Guerre est Engagée au combat (étant donné que les figurines du Howdah ne font pas partie du combat) ?

R : Oui aux deux questions. Notez que le Commandant réussit automatiquement ses tests de Bravoure liés à la Démoralisation.

Armes et équipements

Q : Si le profil d'une figurine spécifie qu'elle possède de multiples types d'armes, comme une épée et une hache, mais que certaines figurines (comme les lanciers ou les archers) n'ont aucune arme visible, peuvent-elle tout de même utiliser un Coup Spécial sans avoir l'arme apparente sur la figurine ?

R : Techniquement, oui, même si nous vous encourageons à équiper physiquement la figurine de l'arme voulue pour plus de clarté.

Q : Dans quel ordre les Coups Spéciaux (incluant le fait de *Se protéger*) sont-ils déclarés ?

R : Pendant le duel, le joueur ayant l'Initiative a l'opportunité de déclarer un Coup Spécial (*Taille, Feinte, Poignardage, Se Protéger derrière un Bouclier...*) ou peut passer son tour.

Ensuite, c'est à son adversaire de déclarer (ou non) qu'il recourt à un Coup Spécial. Si les deux joueurs passent, le Duel a lieu sans qu'aucun joueur ne puisse plus déclarer l'utilisation d'un Coup Spécial. Si l'un des deux déclare un Coup Spécial, l'autre peut répondre en en déclarant un à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient terminé.

Il est important de préciser qu'à partir du moment où un joueur déclare qu'une de ses figurines utilise un Coup Spécial, il ne peut plus changer d'avis même si l'adversaire déclare quelque chose en retour.

Q : Si un **Héros** avec une arme à deux mains fait un 6 à son jet de Duel, lequel est réduit à 5 à cause du malus de l'arme à deux mains, peut-il utiliser un point de Puissance pour transformer son 5 en 6 ?

R : Oui. Le jet a basiquement été transformé d'un 6 en un 5, la Puissance est donc utilisable pour transformer le résultat en 6.

Q : Si un cavalier d'une unité de **Cavalerie** a une arme à deux mains ou est Désarmé, peut-il choisir d'utiliser les armes de sa monture (comme les Dents et Griffes d'un Warg) pour attaquer et ne pas subir la pénalité de -1 au jet de Duel ?

R : Non. Le cavalier doit toujours utiliser ses propres armes : les dents et les griffes sont celles du Warg après tout !

Q : Si une figurine a un modificateur qui s'applique sur son jet de Duel (comme pour l'usage d'une arme à deux mains), ce modificateur s'applique-t-il également à la relance due à l'effet d'une bannière, une règle spéciale ou autre ?

R : Oui.

Q : Si une figurine *Feinte* avec une arme à deux mains, peut-elle relancer les 1 pour blesser, même s'ils sont sensés se transformer en 2 grâce au bonus de l'arme à deux mains ?

R : Oui.

Q : Si une figurine ne possède pas d'arme dans son profil, mais qu'il n'est pas spécifié qu'elle est *Désarmée*, est-elle considérée comme *Désarmée* ?

R : Non. Une figurine n'est *Désarmée* que si c'est clairement indiqué dans son profil.

Q : Comment gérer le coût en point du changement d'arme pour les figurines ayant plusieurs armes éligibles, comme deux épées (Ravageur Corsaire par exemple) ou deux haches (Champion du Roi par exemple) ?

R : La figurine peut échanger une de ses deux armes éligibles pour un point, ou deux de ses armes éligibles pour deux points.

Il suffit de changer une seule arme pour accéder au coup spécial en lien avec cette dernière. Cependant, elle devra décider au début du combat quel coup spécial elle utilisera ; il est impossible de cumuler deux coups spéciaux. Pour rappel, seules les armes précisément listées sont échangeables.

Q : Est-ce que le coup spécial *Taille* augmente la Force d'une figurine dans le cadre d'une *Charge Monstrueuse* par exemple ?

R : Non. La *Taille* n'augmente la Force que pour porter des Coups.

Q : Si une figurine avec plusieurs attaques choisit de *Balayer*, et gagne le combat, lance-t-elle un D6 pour chaque attaque ou seulement un ?

R : Seulement un.

Bannières et Tambours

Q : Si un porteur de Bannière fuit, peut-il passer la Bannière à un allié au contact comme s'il avait été tué ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'une figurine peut passer une Bannière dans n'importe quelle autre situation que si elle meurt ou si elle s'enfuit du champ de bataille ?

R : Non.

Q : Si mon adversaire a déclaré l'utilisation d'un Tambour au début de la Phase de Mouvement, ses unités bénéficient-elles du Mouvement additionnel lorsque je les déplace à l'aide d'une *Injonction* ou des règles spéciales *Madrigal d'Eldamar* (Sentinelle) / *Une Lumière brille à l'intérieur* (Spectre des Marais) et autres effets similaires ?

R : Non.

Q : L'effet d'un Tambour s'applique-t-il aux unités ennemies bénéficiant des bons mots-clefs ?

R : Non.

Q : Est-il possible de récupérer la Bannière d'une figurine tuée par l'effet de zone d'une Règle Spéciale (*Boule de feu* du Dragon/ Smaug ou engins de siège...) ?

R : La Bannière d'une figurine tuée dans un effet de zone ne peut être récupérée que par une figurine éligible directement au contact socle à socle avec le porteur de Bannière, debout et toujours en vie après la résolution de toutes les touches qu'inflige la Règle Spéciale avec un effet de zone. Il est donc impossible d'organiser un "relai" pour se faire passer la Bannière plusieurs fois jusqu'à ce qu'une figurine survive à l'effet de zone et conserve la Bannière.

Q : Si une figurine (comme Bard, Imrahil ou Amdûr par exemple) possède une Règle Spéciale qui autorise des figurines alliées spécifiques à relancer un dé de Duel « comme si elles étaient à portée d'une Bannière », est-ce ce que les figurines alliées éligibles doivent être elles-mêmes à portée de l'effet, où n'ont-elles besoin que d'être dans un combat qui est lui-même à portée de la figurine avec ladite règle ?

R : Les figurines éligibles doivent être elles-mêmes spécifiquement à portée de la figurine qui fait effet Bannière. De plus, seules les figurines éligibles peuvent relancer un dé, il sera donc important de bien vérifier quel dé pourra être relancé en les séparant lors du jet de Duel.

Q : Quand constate-t-on l'aire d'effet d'un Tambour pour déterminer les figurines qui bougeront avec le bonus de mouvement ? Est-ce au point de départ du Tambour, à son point d'arrivée, ou à n'importe quel moment du tour, tant que les figurines qui commencent à bouger sont à portée ?

R : Seulement les figurines à portée de l'aire d'effet du Tambour au début du tour.

Anneau Unique & règle Invisible

Q : Dans le cadre de l'application de la règle *Invisible*, lorsque l'on fait un test de Bravoure pour vérifier que l'on voit la figurine, comment calcule-t-on le malus applicable au test ?

- Est-ce à partir de la distance réelle de déplacement jusqu'à la figurine *Invisible* en prenant en compte le contournement d'obstacles, etc. ;

- Ou est-ce à partir de la distance à vol d'oiseau entre les deux figurines, qui correspond à la Ligne de Vue ?

R : La Ligne de Vue entre les deux figurines (donc la distance qui les sépare à vol d'oiseau) S'il n'y a pas de Ligne de Vue, la figurine ne peut évidemment pas être chargée quoi qu'il en soit.

Q : Une figurine qui tente de charger un ennemi *Invisible* doit-elle enlever 1 au résultat du dé de son test de Bravoure pour chaque pouce entier qui les sépare, ou bien pour chaque pouce entamé ?

R : Pour chaque pouce entamé.

Q : Si le sort *Voile des Ombres* est jeté sur une figurine de **Cavalerie**, est-ce que la monture fuit de la même manière que lorsqu'un cavalier enfile l'Anneau Unique ?

R : Non. La fuite de la monture est liée à la règle *Porter l'Anneau*, pas à la règle *Invisible*.

Q : Peut-on cibler une figurine *Invisible* avec des sorts ou des Règles Spéciales, en tant qu'allié ou ennemi ?

R : Non.

Q : Une figurine *Invisible* fait-elle toujours bénéficier de ses règles avec effets de zone (telles que *Sang de Númenor* ou le *Voile d'Obscurité* du Seigneur des Ombres) ?

R : Les Actions Héroïques et les "*Tenez bon !*" d'une figurine *Invisible* ne bénéficient pas aux autres figurines (sauf si elles sont immunisées aux effets de l'*Invisibilité*). En revanche, pour les zones d'effet, celles-ci bénéficient toujours aux autres figurines car les figurines émettent toujours l'effet de leur propre règle.

Q : Si une figurine portant l'Anneau passe sous le contrôle de l'adversaire alors qu'elle est prise dans un Élan Héroïque ou une Marche Héroïque, le joueur adverse peut-il la déplacer hors de la zone d'Élan ou de Marche ? Dans le cas de la Marche, le mouvement supplémentaire est-il conservé ?

R : Le joueur adverse en prend le contrôle, elle n'a donc plus besoin de finir dans la zone des 6" autour du **Héros** initiateur de l'Action. Cependant, puisqu'elle est contrôlée par l'adversaire, elle ne bénéficie plus du mouvement supplémentaire octroyé par la Marche.

Q : Une figurine *Invisible* peut-elle être Soutenue par un allié ? Peut-on lui Faire de la place si elle perd un combat ?

R : Oui et oui.

Pouvoirs Magiques

Q : Est-ce qu'une figurine à moins de 12" d'une figurine qui a lancé le Pouvoir Magique *Lumière Aveuglante* peut être ciblée à une distance supérieure à 12" dans le scénario Affrontement au Clair de Lune, comme le sort illumine la zone à 12" du lanceur ?

R : Oui.

Q : Est-ce que des figurines peuvent être forcées de quitter un combat par des Pouvoirs Magiques, comme *Impact Magique*, *Injonction* ou *Instiller la Peur* ?

R : Une figurine ne peut pas quitter un combat avec une *Injonction* ou *Instiller la Peur*, mais peut être projetée hors d'un combat par un *Impact Magique*.

Q : Les figurines qui fuient à l'opposé du lanceur d'un *Instiller la Peur* peuvent-elles entrer dans une Zone de Contrôle adverse pendant leur fuite ? Si oui, peuvent-elles également en sortir en la traversant ?

R : Oui. Cependant, à l'exception d'une **Bête de Guerre** qui fuirait à cause du test manqué de son Commandant et autres figurines au mouvement assimilable (qui ne chargent pas en arrivant au contact, comme le Troll-Brute ou le Char de Khand), une figurine qui fuit dans ces conditions doit s'arrêter avant d'entrer au contact socle à socle avec une figurine ennemie, et n'est pas considérée comme ayant chargé ou étant Engagée au combat.

Q : Est-ce qu'une figurine affectée par une *Immobilisation* peut interagir avec quelque chose pendant le tour où elle est affectée – comme détonner une charge de démolition, interagir avec les objectifs dans les scénarios qui le permettent, utiliser une Règle Spéciale de Légion Légendaire qui demande une action ou un cri (comme « *A Mort !* »), ou toute autre action similaire ?

R : Non. Un degré de bon sens est requis pour déterminer ce que peut faire une figurine *Immobilisée*. Si la figurine est théoriquement censée bouger pour le faire, alors elle est incapable de le faire.

Q : Quelles sont les Règles Spéciales de Légion Légendaire qui sont, comme « *A Mort !* », impossibles à utiliser pour une figurine *Immobilisée* ou *Engourdie* ?

R : Sont considérées ainsi les Règles Spéciales suivantes :

- *Maîtrise des couteaux* (Rangers de la Forêt-Noire)
- *Maîtres de la Forêt* (Rangers de la Forêt-Noire)
- *Protecteur de Vertbois* (Vainqueurs du Nécromancien)
- *"Retournez d'où Vous venez, retournez au Néant !"* (Vainqueurs du Nécromancien)
- « *Pour le Roi !* » (Eomer - Les Cavaliers d'Eomer)
- *" Pour Frodon ! "* (Aragorn - Les Hommes de l'Ouest)
- *... et la Flamme* (Les Profondeurs de la Moria)
- *Attaque Surprise* (Les Tréfonds de Dol Guldur)
- *Fureur de l'Orque Pâle* (Les Tréfonds de Dol Guldur)
- *Le Cri des Nazgûl* (Les Cavaliers Noirs)
- *La Traque du Porteur de l'Anneau* (Les Cavaliers Noirs)
- *Un Adversaire de Taille* (Les Eclaireurs de Lurtz)
- *Lancer de Bouclier* (Les Eclaireurs de Lurtz)
- *Cri de Guerre du Pays de Dun* (Thrydan - L'Armée du Pays de Dun)
- *Chef de la Meute* (Sharku - Les Loups de l'Isengard)
- *Elle A Tout Le Temps Faim* (Arachné - La Tour de Cirith Ungol)

Q : Une figurine équipée d'une lance ou d'une pique peut-elle *Soutenir* si elle est *Immobilisée* (en apportant une *Attaque* au jet de Duel ainsi que sa valeur de Combat, mais sans porter de coups si son camp l'emporte) ?

R : Non.

Q : Si une figurine de **Cavalerie** bénéficie des effets du Pouvoir Magique *Esprit Fortifié*, est-ce que cela affecte également sa monture, ce qui signifierait que la monture gagne également deux dés gratuits pour Résister à un Pouvoir Magique qui la cible directement, comme un *Trait de Ténèbres* ?

R : Oui.

Q : Si une figurine lance une *Frénésie*, est-ce que les figurines affectées doivent rester à portée du lanceur pour en bénéficier, ou sont-elles toujours affectées si elles étaient à portée du sort quand il a été lancé, peu importe à quel point elles s'en éloignent ?

R : La *Frénésie* n'affecte une figurine que si elle est à portée du lanceur. Dès qu'elle quitte l'aire d'effet, elle n'est plus affectée par le Pouvoir Magique.

Q : Une figurine sous les effets de la *Protection des Valar* peut-elle, malgré qu'elle soit immunisée, essayer de Résister aux Règles Spéciales ou aux pouvoirs Magiques qui visent plusieurs figurines (comme une *Colère de Bruinen* ou une *Colère de la Nature*) ?

R : La figurine peut même tenter de Résister au Pouvoir Magique pour ses alliés, mais ne sera tout de même pas affectée si elle échoue.

Q : Est-ce que la *Protection des Valar* protège d'un *Piétinement*, d'une charge de Chariot ou d'une charge de démolition ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'une figurine *Engourdie* doit faire un test de Démoralisation si son armée est Démoralisée, et peut-elle faire bénéficier ses alliés de son « *Tenez Bon !* » ?

R : Non aux deux questions.

Q : Si une figurine est affectée par un *Engourdissement*, sa valeur de Combat contribue-t-elle au combat dans lequel elle est Engagée ?

R : Non.

Q : Si une figurine qui peut ressusciter (comme les Nazgûl de Dol Guldur ou Sauron avec l'Anneau) est sous les effets d'un *Engourdissement* lorsqu'elle est tuée, sera-t-elle toujours sous les effets du sort lorsqu'elle reviendra ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'un **Héros Engourdi** peut utiliser sa Puissance pour voir s'il recouvre des effets de l'*Engourdissement* à la fin du tour ?

R : Oui.

Q : Si une figurine de **Cavalerie** subit un *Engourdissement*, et que le sort est réussi, que devient la monture (notamment s'il s'agit d'un Warg) ? Doit-elle passer un test de Bravoure, et si oui, quand ?

R : Non. Si elle ne fuit pas automatiquement, la monture est *Engourdie* comme le cavalier, et les deux figurines sont placées au sol, au plus proche du socle de l'ancienne figurine de **Cavalerie**.

Q : Si Dernhelm, un Maraudeur Warg ou Sylvebarbe portant Merry et Pippin sont ciblés par un sort qui vise toute la figurine (comme un *Engourdissement* ou une *Immobilisation* par exemple), tous les éléments de la figurine sont-ils touchés ?

R : Oui.

Q : Si une figurine reçoit le sort *Voile des Ombres*, bénéficie-t-elle des mêmes règles pour l'*Invisibilité* que celles qui s'appliquent pour l'Anneau Unique, y compris les autres FaQ ?

R : Oui. Cependant, la figurine ne divise le Combat adverse que si le sort a été canalisé.

Q : Si une figurine est équipée de « deux » quelque chose, comme « deux haches » par exemple, est-ce que le Pouvoir Magique *Arme Brisée* détruit seulement l'une des deux ou les deux ?

R : Seulement une des deux.

Q : Si une figurine en combat est affectée par un *Impact Magique*, est-ce que toutes les figurines de Force 6 ou plus dans le même

combat sont également jetées à terre et subissent une touche de Force 3 ?

R : Oui.

Q : Si une figurine de **Cavalerie** est ciblée par le sort *Voile des Ombres*, puis que la monture et le cavalier se retrouvent séparés pendant le tour, et que la monture reste sur la table, est-ce que les deux figurines conservent le bénéfice du Pouvoir Magique ?

R : Oui.

Q : Peut-on forcer un **Ours** à se transformer suite à une *Injonction* ?

R : Non.

Q : Peut-on forcer une figurine à mettre ou enlever l'Anneau suite à une *Injonction* ?

R : Oui pour le mettre, non pour l'enlever.

Q : Qui exactement peut essayer de résister au Pouvoir Magique *Secousse sismique* ? Seulement la cible initiale, ou n'importe quelle figurine sous la ligne ?

R : La *Secousse sismique* précise cibler la cible initiale et n'importe quelle figurine sous la ligne ; en conséquence, soit la cible initiale soit une des figurines ennemies sous la ligne peut essayer de résister au sort.

Q : Peut-on Résister à une *Secousse sismique* si on se trouve dans un combat qui est touché, mais pas directement sur la ligne d'Imm ?

R : Oui. Contrairement à d'autres sorts comme l'*Impact Magique*, la règle de la *Secousse* précise que n'importe quelle figurine affectée peut essayer de Résister au sort.

Q : Quand a lieu la séparation des combats pour les sorts qui affectent les figurines en combat (notamment pour un *Impact Magique*) ?

R : La séparation des combats a lieu immédiatement, selon le choix du joueur qui a l'Initiative afin de résoudre le sort ou l'action.

Q : Une figurine à terre subissant les effets d'un *Instiller la Peur* ou de la Règle Spéciale *Une Lumière brille à l'intérieur* (Spectre des Marais) / *Madrigal d'Eldamar* (Sentinelle elfe) se relève-t-elle pour se déplacer ou rampe-t-elle de 1" ?

R : Elle rampe de 1".

Règles Spéciales

Q : Est-ce que les figurines doivent être sur la table pour utiliser des Règles Spéciales ?

R : Oui, sauf si le contraire est précisé comme pour la règle *Maître de l'Embuscade* de Madril ou *Maître des Réserves* de Guritz.

Q : Est-ce qu'une figurine *Cavernicole* peut cibler une figurine à plus de 12" dans le scénario *Affrontement au Clair de Lune*,

comme elle ne souffre d'aucune pénalité pour se battre dans le noir ?

R : Oui.

Q : Si une figurine avec la Règle Spéciale *Charge monstrueuse* charge, puis se fait charger à son tour par d'autres figurines, est-ce que toutes les figurines ennemies sont jetées au sol si le **Monstre** remporte le combat (s'il a une Force supérieure) ou simplement les figurines qui avaient été chargées à la base ?

R : Toutes les figurines ennemies, même si elles ont contre-chargé le **Monstre**.

Q : Si une figurine avec la *Charge monstrueuse* charge en terrain difficile, bénéficie-t-elle tout de même de l'Attaque supplémentaire et de la possibilité de renverser ses adversaires ?

R : Oui, sauf si elle a également le mot-clef **Cavalerie**, auquel cas les règles de **Cavalerie** l'empêchent de bénéficier de ses bonus dans ce cas.

Q : Lorsqu'on porte des coups contre une figurine de **Cavalerie** avec la *Charge monstrueuse*, faut-il faire des tests de Trajectoire pour établir qui on touche entre le **Monstre** et son cavalier ?

R : Non. La partie de la règle qui mentionne les jets de Trajectoire ne concerne que les attaques de Tir.

Q : Si une Bête de Guerre ou un Chariot sont *Incendiés*, peuvent-ils s'allonger et ramper pour éteindre le feu ?

R : Non. Le seul moyen pour eux d'éteindre le feu est d'entrer dans un plan d'eau.

Q : Si une figurine est blessée par une touche de fin de tour liée à la Règle Spéciale *Incendie*, est-ce que la figurine ayant causé cet *Incendie* est considérée comme ayant provoqué cette blessure ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'une figurine qui est déjà affectée par la Règle Spéciale *Incendie* peut être de nouveau affectée par un nouvel *Incendie* ?

R : Non, tant que le premier *Incendie* n'a pas été éteint, après quoi elle pourra être de nouveau *Incendiée*.

Q : Est-ce qu'une figurine peut bénéficier des effets de de la Règle Spéciale *Discretion* si elle est masquée par d'autres figurines mais pas par un élément de décor ?

R : Non. Seul le décor permet de bénéficier des effets de la Règle Spéciale *Discretion*.

Q : Est-ce qu'une figurine avec la Règle Spéciale *Mouvement arachnéen* mesure tout de même la distance verticale qu'elle parcourt quand elle franchit des obstacles ?

R : Oui.

Q : La règle ne précise plus qu'une figurine voulant utiliser la Règle Spéciale *Jet de Pierre* doit déclarer qu'elle « cherche un bon caillou ». Est-ce intentionnel ?

R : Oui.

Objets Légers & Reliques

Q : Si une figurine dotée de la Règle *La Volonté du Mal* disparaît suite aux effets d'un sort *Volonté sapée* lancé par un adversaire, le lanceur du sort compte-t-il comme ayant blessé ou assassiné la figurine pour les scénarios où cela s'applique ?

R : Non.

Q : L'effet des Règles Spéciales est-il cumulatif ?

R : Il existe trois cas de figure :

- Les Règles Spéciales qui mettent un "état" sur la figurine ne se cumulent pas. On ne peut donc être empoisonné (*Flèche de Morgu*) ou Incendié (*Incendie*) qu'une seule fois. Un seul jet de dés ou bien un seul Jet Pour Blessier seront faits pour la règle même si une figurine y a été exposée plusieurs fois.

- Les Règles Spéciales donnant un malus ou un bonus sur les jets de dés sont cumulatives (Malus de l'Ombre et de l'arme à deux mains ou encore bonus de +1 pour blesser de la *Haine*, de l'arme à deux mains et d'une Règle Spéciale d'un scénario compétitif).

- Les règles impliquant des changements permanents ou temporaires sur les caractéristiques d'un personnage sont cumulatives (*Drain de Bravoure*, *Affaiblissement*), sauf quand le contraire est précisé (*Empoisonnement lent* du Basilic de guerre ou encore *Émissaire du Mal*).

Pour rappel, on ne peut diviser qu'une seule fois la Valeur au Combat d'une figurine (Effets de l'Anneau Unique, de la Nuée de Chauves-Souris, de l'*Immobilisation* Canalisée, etc...), et les bonus liés à la nuit du scénario "Affrontement au clair de Lune" et de la Légion Légendaire "Assaillants de la Lothlórien" ne se cumulent pas.

Q : Comment se résout l'effet et la Résistance aux Règles Spéciales des armes de tirs qui atteignent la **Cavalerie** ? (*Bombes fumigènes* de Dalamy, *Toile d'Araignée* des Araignées de la Forêt Noire, *Fouet incandescent* du Balrog, *Tentacules* du Guetteur, *Gobelin volant* du Roi Gobelin)

R : Lorsque ces tirs spéciaux infligent une touche de Force X, il faut pratiquer le test pour voir qui la subit entre la monture et le cavalier.

En revanche, l'effet de la règle s'applique à l'intégralité de la figurine. Si la Règle Spéciale prévoit une façon de Résister à l'effet de la Règle (en dépensant de la Volonté ou du Destin, par exemple), le cavalier peut utiliser ses points de Volonté ou Destin même si c'est sa monture qui a été touchée par la touche de force X.

Q : Lorsqu'une figurine avec une Règle Spéciale lui octroyant des bonus après avoir tué des ennemis (*Sang & Gloire*, *Colporteur de Mort* de Bolg, *Tortionnaire* du Gardien des Donjons...) se retrouve en combat contre plusieurs ennemis, bénéficie-t-elle des effets de la règle dès qu'elle a tué un ennemi ou à la fin du combat ?

R : Si la figurine porte ses Attaques une à une, elle peut bénéficier des effets de la règle pendant le combat. Si elle porte toutes ses Attaques d'un coup, elle ne bénéficiera des effets de la règle qu'après.

Q : Certaines Règles Spéciales permettent à une figurine de «porter un coup» à un ou des adversaires pendant ou à la fin du combat (Irolas, Sharku, Haldir...). Si une figurine de **Cavalerie** est concernée, qui prend la touche ?

R : Sauf précision contraire, seul un élément de la figurine est touché, au choix du joueur contrôlant la figurine qui porte le coup.

Q : Lorsqu'un objet (comme la Relique sur le scénario Récupérer l'Artefact) doit être amené dans un camp, la figurine le portant doit-elle être entièrement dans le camp ?

R : La figurine doit avoir au moins une partie de son socle dans le camp pour marquer les points.

Q : Est-il possible de ramasser une relique si une figurine est posée exactement dessus (socle d'**Infanterie** classique exactement sur relique-objectif de 25mm) ?

R : Non.

Q : Où tombe un Objet Léger lorsqu'une figurine le perd, et quelle est sa taille ?

R : Si un porteur décide de lâcher l'objet, il le place où il veut à son contact, sans se superposer aux socles des autres figurines. Si un adversaire force une figurine à lâcher un objet (avec une *Injonction* par exemple), c'est lui qui décide où est posé l'objet. Enfin, si la figurine qui le porte décède par un tir, un sort ou d'autre manière, l'objet est placé là où se tenait la figurine. La taille d'un Objet Léger est celle d'un pion objectif de 25mm.

Q : Durant la phase de Combat, est-ce qu'une figurine peut ramasser une relique (suite à un Combat Héroïque, *Refouler*...) ?

R : Une figurine peut ramasser un objet tant qu'elle effectue un mouvement volontaire ; Combat Héroïque ou *Refouler* par exemple. Ce n'est pas le cas si elle doit *Reculer* car elle perd le combat, *Fait de la place* ou subit les effets d'un *Refouler*.

Q : Une figurine ayant tenté de déterrer un objet ou une relique peut-elle *Soutenir* en combat lors de ce tour ?

R : Oui. Par contre, une figurine ayant *Soutenu* ne peut pas casser une Caisse de Réserves sur le scénario Détruire les Réserves.

Q : Si une figurine possédant un objet léger est *Engourdie*, un allié au contact peut-il lui prendre cet objet ?

R : Non.

Objets Lourds

Point général : Les Objets Lourds dotés de PV et d'une Valeur de Défense ne sont pas des figurines de votre armée à proprement parler. Ils ne comptent par exemple pas dans la Démoralisation et n'ont pas de Zone de Contrôle.

Par conséquent, dans la majeure partie des cas, il faut les considérer comme des éléments de décor et s'en remettre aux règles des Objets Lourds pour régler les situations.

En cas d'interaction avec une autre règle, il faut ensuite prioriser la règle spécifique.

Q : Lorsque des figurines déplacent un Objet Lourd (seule ou à deux), quelle est la distance de déplacement de l'objet ? Est-il possible notamment de faire pivoter l'objet autour du socle d'un ou de plusieurs porteurs pour lui faire parcourir une distance plus grande ?

Q : Non. Aucun point de l'objet ne doit parcourir une distance supérieure à celle que les porteurs auraient dû lui faire parcourir.

Q : Est-ce qu'un Objet Lourd peut-être considéré comme jeté au sol ?

R : Non, il ne tombe pas au sol.

Q : Peut-on *Projeter* ou *Refouler* un Objet Lourd tel que le Miroir de Galadriel ou le Tambour Gobelin ? Peuvent-ils être propulsés (*Impact Magique* ou **Engins de siège**) ou jetés à terre (*Secousse sismique*) ?

R : Non.

Q : Quel est la nature et/ou la valeur de Force d'un Objet Lourd dans le cadre de l'application de règles avec projection de figurine comme l'Attaque Brutale *Projeter* ou l'*Impact Magique* ?

R : Il faut considérer les Objets Lourds comme des éléments de décor dans le cadre de la résolution des effets de projection. Ils infligent et subissent donc une touche de Force 6 quand une figurine est *projetée* contre eux. Cette dernière s'arrête à leur contact.

Q : Peut-on combattre derrière un Objet Lourd tel que le Miroir de Galadriel ou le Tambour Gobelin, comme pour le principe d'une position défensive derrière une barrière ?

R : Non.

Q : Comment le tir d'un **Engin de siège** affecte-t-il les Objets Lourds dotés d'une Défense de 10 comme le Tambour Gobelin ou le Miroir de Galadriel, s'ils sont ciblés directement ?

R : Il lui enlève la moitié des PV arrondis au supérieur.

Q : Peut-on choisir un Objet Lourd comme le Tambour Gobelin ou le Miroir de Galadriel comme cible lors d'un jet de déviation d'une baliste ?

R : Non, car c'est un objet et non une figurine.

Q : Si l'Objet Lourd est porté par un **Monstre** et que la figurine reçoit une touche, dans quel cas l'objet est-il aussi touché (Tir de catapulte, *Impact magique*, *Boule de feu*, etc... etc...) ?

R : Pour les tirs avec effets de zone, tels que les armes de siège ou la *Boule de feu* des dragons, l'objet reçoit normalement la touche tant qu'il est dans la zone d'effet.

Dans le cas d'un tir avec projection, la touche est infligée également à l'objet si le **Monstre** est dans la Trajectoire de projection, selon la méthode habituelle.

Q : A l'issue d'un combat victorieux contre un **Monstre** portant un Objet Lourd «comme un Objet Léger», peut-on porter ses coups contre l'objet porté par la figurine plutôt que la figurine elle-même ?

R : Non.

Q : Comment les **Bêtes de Guerre** et leur *Piétinement* interagissent avec les Objets Lourds ou les **Engins de Siège** dotés de PV et d'une valeur de Défense, tels que le Miroir de Galadriel ou le Tambour Gobelin ? Une **Bête de Guerre** est-elle bloquée si elle ne le détruit pas, ou peut-elle enjambrer sans pénalité ?

R : Si l'Objet lourd ou l'**Engin de Siège** mesure moins de 2" de haut, alors la **Bête de Guerre** peut le franchir sans pénalité comme s'il s'agissait d'un élément de décor. L'Objet subit tout de même les touches du *Piétinement*.

Si la Bête termine son Mouvement sans avoir dépassé l'Objet, placez le (ou un marqueur le représentant) sur le socle de la Bête pour vous souvenir de son emplacement initial plus tard. L'Objet ne pourra pas être de nouveau *Piétiné* par la Bête avant que celle-ci ne l'ait totalement traversé.

Q : Les Objets Lourds dotés d'une valeur de Défense et de PV comme le Tambour Gobelin, la Charge de Démolition ou le Miroir de Galadriel peuvent-ils être chargés par une figurine et subir des blessures au combat ?

R : Les Objets Lourds ne peuvent pas être chargés. Il est possible de finir son Mouvement au contact, mais une figurine terminant ainsi son Mouvement ne perd pas sa Zone de Contrôle dans ce cas, ne reçoit aucun bonus lié à la Charge et ne pourra pas lui porter de coups pendant la phase de Combat. Une figurine en contact avec un Objet Lourd et une figurine ennemie ne peut pas porter des coups à l'Objet à l'issue d'un combat.

Q : Comment considérer un Objet Lourd porté par un **Monstre** qui le traite comme un Objet Léger ? Est-il en "trajectoire" pour les tirs, peut-on le frapper ? L'Objet Lourd disparaît-il tant qu'il est porté par le **Monstre** ?

R : L'Objet Lourd disparaît, comme s'il était un Objet Léger. Si possible, posez-le sur le socle du **Monstre** pour le matérialiser. Cependant, en tant qu'Objet Léger, il ne peut pas être ciblé directement par des sorts, des tirs ou des attaques de corps à corps et n'est pas en trajectoire des tirs.

Notez également que toute touche liée à une attaque de zone (aire d'effet de tir d'Engin de Siège par exemple) ou à un sort ou une règle spéciale qui impacte "toute la figurine" (comme la Boule de Feu) est également subie par l'Objet.

Si le **Monstre** meurt, l'Objet Lourd est déposé au centre de l'emplacement de son socle.

Q : Où tombe un Objet ou une Relique lors d'un *Projeter* de **Monstre** ou un *Impact Magique* qui tue sur la touche de F6/F5 ou une touche de F3 ?

R : L'Objet ou la Relique est déposé au centre de l'emplacement du socle de la figurine qui meurt, à l'endroit où la figurine termine son vol plané.

Q : Est-ce que les objets inanimés, tels que les **Engins de Siège**, Charges de démolition, le Miroir de Galadriel, et autres, comptent comme des figurines pour la Démoralisation ou pour tenir des objectifs ?

R : Non.

Q : Est-ce que les objets inanimés comme un **Engin de Siège**, une Charge de démolition, le Miroir de Galadriel et autres comptent comme un élément de décor au regard de la Règle Spéciale *Discretion* ?

R : Oui.

Q : Est-ce que les objets inanimés comme un **Engin de Siège**, le Tambour Gobelin, une Charge de Démolition ou le Miroir de Galadriel sont considérés comme des obstacles «sur la Trajectoire» lorsque l'on tire sur une figurine placée derrière ?

R : Oui.

Engins de Siège

Q : Si les servants d'un **Engin de siège** ont bougé, peuvent-ils malgré tout faire feu ?

R : Non.

Q : Est-ce que les figurines touchées par l'Aire d'effet d'une Catapulte du Mordor (ou tout autre **Engin de siège** avec une règle similaire) sont jetées à terre, comme elles ont été touchées par un **Engin de siège** ?

R : Oui.

Q : Une figurine qui passe un tour entier au contact d'un **Engin de siège** peut le détruire, si elle n'a rien fait d'autre pendant ce tour. Qu'est-ce que cela signifie précisément ?

R : La figurine doit être au contact socle à «socle» avec l'**Engin de siège** dès le début du tour, avant l'Initiative. Puis, à la fin du tour, lors de la phase Finale, si elle a passé tout le tour au contact de l'**Engin de siège** sans rien faire, celui-ci est détruit.

Q : Quand un **Engin de Siège** tire en utilisant les *Têtes Coupées*, est-ce que le tir dévie de façon normale et est-ce que la figurine sur laquelle dévie le tir est considérée comme la cible initiale pour la résolution de l'aire d'effet de la règle *Têtes Coupées* ?

R : Oui.

Q : Peut-on faire actionner un **Engin de siège** par l'équipage d'un autre **Engin de siège** allié si les deux sont suffisamment proches ?

R : Oui.

Q : Si plusieurs Vétérans ou Capitaines de siège actionnent le même **Engin de siège**, peuvent-ils utiliser leur Puissance combinée pour affecter les tirs de l'**Engin de siège** ?

R : Non, seul l'un d'entre eux à la fois pourra utiliser sa Puissance. Le joueur contrôlant l'**Engin de Siège** devra indiquer à son adversaire quel **Héros** dirige le tir avant de tirer.

Q : Un membre d'équipage peut-il repérer un ennemi et permettre un tir de l'**Engin de Siège** sans être au contact de son Engin de Siège (mais dans un rayon de 6" de celui-ci) ?

R : Oui.

Q : L'amélioration *Têtes Coupées* d'un **Engin de Siège** permet-elle de faire fuir des figurines ennemies Engagées au combat ?

R : Non, la figurine est trop occupée à se battre.

Parties Compétitives (Compendium)

Q : Est-ce qu'une armée doit obligatoirement inclure un **Héros** qui soit Général ?

R : Oui.

Q : Une figurine blessée qui récupère son ou ses points de vie par un quelconque moyen est-elle quand même considérée comme étant blessée au regard des Points de Victoire ?

R : Oui.

Q : Dans un tournoi, peut-on changer de général en fonction des parties lorsqu'on dispose de plusieurs **Héros** éligibles ?

R : Non.

Q : Peut-on se déployer à plus de 6" du capitaine de la troupe dans tous les scénarios compétitifs qui ont cette règle de déploiement, si on a au moins une partie du socle à moins de 6" ?

R : Oui.

Q : Certaines règles s'appliquent «Avant que la partie commence» ou «Au début de la partie». A quel moment du jeu cela fait-il référence ? Est-ce que cela a lieu avant ou après le choix des côtés par les joueurs ? Avant ou après le déploiement ?

R : Voici la séquence simplifiée de l'enchaînement des actions à effectuer en début de partie.

1- Placement des Marqueurs d'objectifs et des objets liés aux scénarios compétitifs (Case 2, reliques, réserves...).

2- Choix du côté de table par les joueurs (le cas échéant en fonction du scénario)

3- Positionnement de la Tour d'Azog

4- Choix des cibles et des objectifs secrets dans les scénarios concernés (Brouillard de guerre & Assassinat)

5- La partie commence alors. « At the start of the game » débute juste avant le déploiement. Toutes les Règles Spéciales utilisant ce wording sont alors concernées et s'activent avant que le déploiement n'ait commencé :

- *Le Mal du Dragon* du Maître de Lacville

- *Clairvoyance des Eldar* d'Elrond

- *Pour la défense du Roi* du Porteur de bouclier

- *Maître des pièges* de Baldo Tulpenny

- *Embuscade !* de la Légion Légendaire des Défenseurs de la Comté

- *Points de passage* de la Légion Légendaire Sentiers de Druadan.

- *Protection du nid* de la Wyrn

- *Arme du Serpent* de Râza

- *Espion de Sharcoux* de Bill Fougeron

6- Le déploiement a lieu.

Nota bene : Durant le déploiement, c'est au moment de choisir de déployer la Troupe concernée que la règle *Embuscade* des mercenaires s'active et que le joueur annonce si la Troupe se déploie normalement ou selon les règles d'*Embuscade*.

7- Le Miroir de Galadriel est mis en jeu (Selon ses règles ou porté par deux autres figurines dans le cas d'un *Maelström de bataille* ou de *Renforts*).

8- Les objets incluant des Règles Spéciales signalant "après le déploiement" sont placés (*Ne touchez pas à mes fleurs* de Hamfast Gamegie et le *Feu de Camp* de Bill le Troll).

9- La règle *Éclaireurs* de la Légion Légendaire des Loups de l'Isengard s'active.

En cas de match-miroir ou bien lors des étapes 5) ou 8), si les deux adversaires disposent de règles censées s'appliquer au même moment et qu'ils ne souhaitent pas les activer avant de savoir comment l'autre joueur va gérer sa règle, tirez à la main neutre le joueur qui applique sa règle en premier.

Scénarios Compétitifs

Q : Les zones d'objectifs sont-elles plates, sphériques ou cylindriques ?

R : Sphériques. Les distances sont toujours mesurées de bord de socle à bord de marqueur de zone d'objectif.

Q : Dans le cadre des scénarios compétitifs, les objectifs (reliques, réserves...) et les marqueurs de zones d'objectifs peuvent-ils être placés en hauteur, sur des bâtiments, ou à des endroits inaccessibles ?

R : Les objectifs doivent être accessibles, de même que les zones liées aux marqueurs d'objectifs. Pour le reste, l'organisateur (ou l'arbitre) du tournoi sera chargé d'assurer le bon équilibre du scénario et pourra, s'il l'estime nécessaire, modifier la disposition de la table ou des objectifs.

Q : Dans les scénarios où les figurines se déploient à moins de 6" du capitaine de leur Troupe, si un joueur souhaite déployer des figurines sur un décor surélevé par rapport au capitaine, est-ce que les figurines doivent être à 6" du capitaine lui-même ou bien à 6" de son socle ?

R : A 6" de n'importe quelle partie du socle du capitaine.

Q : Dans les Scénarios où les joueurs marquent des Points de Victoire pour tuer des **Héros** ou le Général ennemi, est-ce que les points sont tout de même marqués si le **Héros** est retiré comme perte d'une autre façon ? Par exemple, s'il fuit hors du terrain, qu'il est réduit à 0 de Volonté alors qu'il a la Règle Spéciale *La Volonté du Mal* ou toute autre situation ?

R : Oui, vous marquerez tout de même les Points de Victoire si le général ou un **Héros** ennemi est retiré comme perte de quelque façon que ce soit.

Q : Dans les Scénarios compétitifs, quand un déploiement indique que les figurines doivent se déployer dans une certaine aire, est-ce que c'est partiellement dans la zone ou totalement dans la zone ?

R : Le déploiement se fait toujours avec l'intégralité de la figurine dans la zone de déploiement, à une exception. Dans le Scénario Combat des Champions, les Généraux doivent être à 3" du centre de la table mais pas intégralement dans l'aire à moins de 3" du centre.

Q : Dans les Scénarios qui permettent aux figurines de capturer des objectifs, est-ce que les figurines qui changent de camp temporairement (ex. : Denethor, Thráin l'Accablé) comptent comme marquant les Points de Victoire pour leur propre joueur ou bien pour le joueur qui les contrôle temporairement ?

R : Leur propre joueur.

Q : Comment gérer les figurines alliées dotées d'une Règle Spéciale qui les passe sous contrôle ennemi durant un moment de la partie, au regard des différentes actions spéciales possibles dans les scénarios compétitifs ?

- Compter les figurines alliées et ennemies dans une zone à contrôler

- Compter les morts ou les blessures (Combat des Champions, Seigneurs de Guerre).

- Cliquer un Objectif sur Capture et Contrôle

- Détruire une réserve sur Détruire les Réserves

- Déplacer la Relique de son emplacement initial pour Extraction

- Sortir de la table sur Reconnaissance.

R : Concernant le compte des Blessures sur Seigneurs de Guerre, les blessures infligées à vos figurines comptent toujours pour l'adversaire. Donc si une de vos figurines sous contrôle ennemi blesse une des vôtres ou vice-versa, les blessures vont pour le compte de votre adversaire.

Pour les autres cas de figure, cela dépend de la figurine :

Seul Serpent passe totalement sous contrôle ennemi dans le cadre de sa Règle Spéciale *Loyauté brisée*. Il peut donc faire tout pour l'ennemi :

- Il comptera comme figurine ennemie dans le calcul des figurines pour déterminer qui tient un objectif/une zone ou encore si c'est lui qui porte une relique en fin de partie.

- Il peut briser une Caisse de Réserves

- Il peut cliquer un pion objectif sur Capture et Contrôle, et déplacer une relique, y compris de son emplacement initial sur Extraction

- Il peut sortir par le bord de table par lequel il est entré sur Reconnaissance, et compter comme une figurine sortie par le joueur qui le contrôle maintenant.

Les autres figurines pouvant passer sous contrôle ennemi (Denethor sous *Esprit brisé* ou Thráin l'Accablé sous *Esprit Dérangé* ou les figurines sous l'emprise de l'Anneau) sont seulement sous contrôle ennemi, mais restent vos propres figurines. Cela implique que :

- Elles comptent toujours comme une de vos figurines pour les contrôles de zone.

- Elles ne peuvent pas cliquer un Pion-Objectif sur Capture et Contrôle.

- Une relique entre leurs mains compte comme en votre possession. Ainsi donc, ils ne peuvent pas déplacer la relique de son emplacement initial sur Extraction.

- Thráin l'Accablé et Denethor peuvent détruire une Réserve sur Détruire les Réserves.

- Les figurines sous contrôle adverse à cause de l'Anneau Unique ne peuvent pas détruire les réserves.

- Ces figurines ne peuvent pas sortir par le bord de table par lequel elles sont entrées sur Reconnaissance et compter pour l'adversaire.

Enfin, sur Combat des Champions, si Denethor tue certaines de vos figurines (ses alliés), cela alimente tout de même son compteur de blessures en tant que Général.

Q : Dans les Scénarios où s'applique la Règle Spéciale *Maelström de Bataille*, est-ce que les figurines peuvent être contraintes de charger un ennemi le tour où elles arrivent sous l'effet du sort *Injonction/Contrainte* ?

R : Non, La règle *Maelström de Bataille* statue qu'une figurine ne peut pas charger le tour où elle arrive. Cela inclut le fait d'être forcé de charger sous l'effet du sort *Injonction/Contrainte*.

Q : Que se passe-t-il si une figurine qui peut tuer d'autres figurines en se déplaçant au contact d'elle, comme les **Bêtes de Guerre** ou le Chariot des Monts de Fer, essaie de le faire tandis qu'elle rentre sur le champ de bataille au cours d'un *Maelström de bataille* mais qu'elle échoue à le faire alors qu'elle n'est pas totalement rentrée sur le terrain ?

R : Une figurine qui rentre sur le terrain de cette manière doit être totalement rentrée sur le champ de bataille avant de tenter de tuer une figurine par le biais de sa Règle Spéciale, comme les **Bêtes de Guerre** avec leur règle *Piétinement*.

Q : Dans le Scénario Seigneurs de Guerre, est-ce que les blessures infligées à mon adversaire par des biais autres que mon armée comptent dans mon échelle des blessures ?

R : Oui. De manière générale, chaque fois qu'une figurine est retirée comme perte, il faut ajouter les points sur l'échelle des blessures. Cela implique entre autres le fait de s'enfuir du champ de bataille (sauf pour les montures pour lesquelles vous ne marquez les points qu'en les tuant directement), les figurines tuées car elles se sont fait *piétiner/écraser* par une **Bête de Guerre** ou un chariot allié, les figurines retirées à cause d'une de leurs Règles Spéciales comme le *Cœur des Ténèbres* de Kardûsh ou même les cas où une figurine est retirée car elle est morte d'une chute.

Q : Dans le Scénario Seigneurs de Guerre, prend-on des points de Blessure pour endommager ou détruire un **Engin de Siège** ?

R : Oui. Si vous rendez l'**Engin de Siège** inopérant (en restant au contact avec), alors vous ajouterez autant de points à votre échelle de Blessure que son nombre de PV restant.

Q : Dans le Scénario Seigneurs de Guerre, prend-on des points de Blessure pour les PV d'une Charge de Démolition qui a explosé ?

R : Pas si elle a explosé du fait du joueur qui la contrôle.

Q : Est-ce que les points de Volonté utilisés comme des points de Destin par certaines figurines donnent des points sur l'échelle des blessures dans le Scénario Seigneurs de Guerre ?

R : Non. Les points de Volonté sont dépensés comme s'ils étaient des points de Destin mais ils n'en sont pas eux-mêmes et ne comptent donc pas dans l'échelle des blessures.

Q : Est-ce que les figurines sous l'effet du Pouvoir Magique *Frénésie* donnent des points sur l'échelle des blessures dans le Scénario Seigneurs de Guerre quand elles réalisent leur sauvegarde de *Frénésie* ?

R : Non.

Q : Si une figurine gagne des points de Puissance d'une façon ou d'une autre (comme en remportant un Défi Héroïque), peut-elle les récupérer sur les scénarios Seigneurs de Guerre et Combat des Champions, malgré le fait que cela les emmène au-delà de ses points de Puissance initiaux ?

R : Oui. Les figurines qui gagnent des points de Puissance d'une manière ou d'une autre puis qui les dépensent peuvent tout de même les récupérer sur ces Scénarios, car ils ont été dépensés plus tôt dans la partie.

Q : Les règles pour déployer les **Engins de siège** statuent qu'ils doivent être déployés à 6" du bord de table du joueur qui les contrôle, alors que la règle du Scénario Combat des Champions indique que le Général doit être déployé à 3" du centre de la table. Si mon Général manie un **Engin de Siège** (ex : Bard l'Archer ou Girion maniant une Arquelance), quelle règle prévaut ?

R : La règle de déploiement du scénario Combat des Champions prévaudra sur les règles de déploiement des **Engins de siège** dans ce cas.

Q : Dans un scénario où vous déployez votre armée dans un coin (comme *Diviser & Conquérir* ou *Attaque de Campement*), quel bord de table compte comme étant « le bord de table du joueur » pour le déploiement des **Engins de Siège** ?

R : Le joueur choisissant son coin de table en premier peut choisir l'un des bords de table attenants comme son bord de table pour la partie. Cependant, dans ces scénarios, les **Engins de Siège** doivent être déployés dans votre zone de déploiement de manière normale.

Q : Un **Engin de Siège** doit-il se déployer prioritairement sur tous les scénarios à déploiement classique ?

R : Non, c'est une troupe comme les autres sauf pour les cas spécifiques listés ci-après.

Q : Comment gérer le déploiement des **Engins de siège** dans les scénarios qui suivent des règles inhabituelles de déploiement ?

R : Cela varie en fonction du type de scénario :

- Dans les *Maelströms de bataille*, la règle est sans équivoque : le joueur contrôlant l'**Engin de siège** choisit n'importe quel côté avant que le déploiement en *Maelström* commence.

- Dans *Extraction*, chaque joueur contrôle une moitié de table, séparée de l'autre par une diagonale. Les armes de siège peuvent être donc déployées sur deux côtés de la table, du côté du joueur, mais doivent toujours être déployées à moins de 6" d'un bord. L'interdiction de déployer une figurine à moins de 3" de distance de la diagonale séparant les zones de déploiement de chaque joueur doit évidemment être respectée.

- Dans *Reconnaissance*, le déploiement se fait de manière classique. La troupe de l'Engin lance donc un jet de Renforts pour rentrer sur la table comme n'importe quelle troupe.

- Enfin, pour *Combat des Champions*, *Diviser & Conquérir* et *Attaque de Campement*, d'autres FAQ existent et répondent à la question.

Q : Dans le Scénario Relique des Âges Passés, si la relique est en possession d'une figurine, assurant à son joueur 6 Points de Victoire, est-ce que le joueur adverse marque tout de même 3 Points de Victoire si il a plus de figurines à 3" de la figurine portant la relique que son adversaire ?

R : Non. Les 3 Points de Victoire pour avoir plus de figurines à proximité de la relique ne s'appliquent que si personne n'est en possession de la relique.

Q : Dans les Scénarios où l'on marque des Points de Victoire pour blesser un **Héros** ennemi spécifique (comme le général), si le **Héros** est blessé puis est ultérieurement soigné (par exemple avec le Pouvoir Magique *Guérison*), est-ce qu'il compte malgré tout comme ayant été blessé pour l'attribution des Points de Victoire ?

R : Oui.

Q : Dans les Scénarios où les figurines peuvent sortir du terrain, est-ce qu'elles doivent sortir l'intégralité de leur socle hors du terrain ou seulement toucher la limite du terrain ?

R : Elles doivent sortir une partie de leur socle hors du terrain.

Q : Dans le Scénario Affrontement au Clair de Lune, si les figurines sont éclairées par un effet de règle comme celui de la *Lumière Aveuglante*, peuvent-elles être ciblées par les tirs, les Pouvoirs Magiques ou les Règles Spéciales à des distances supérieures à 12" ?

R : Oui, cependant les attaques de tirs bénéficieront toujours du bonus de +1 pour Blesser.

Q : Dans le Scénario Affrontement au Clair de Lune, est-ce que les figurines avec la Règle Spéciale *Cavernicole* peuvent toujours voir les ennemis à de plus grandes distances que 12" ?

R : Oui. De plus, les attaques de tirs qui ciblent une figurine *Cavernicole* n'auront pas le bonus de +1 pour Blesser.

Q : Quand un **Engin de Siège** fait une touche susceptible de blesser également d'autres figurines à une certaine portée de la cible initiale (comme l'Aire d'effet d'un Trébuchet du Gondor par exemple), est-ce que ces touches additionnelles reçoivent également un bonus de +1 pour blesser sur le scénario *Affrontement au Clair de Lune* ?

R : Non.

Q : Si une figurine de **Cavalerie** est sur un marqueur d'Objectif dans le Scénario Détruire les Réserves, et qu'en perdant sa monture, elle obtient un 6 sur le tableau de Chute de **Cavalerie**, est-ce qu'elle pourra toujours détruire la Réserve durant la Phase de Fin ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'une figurine Au Sol peut détruire un marqueur d'Objectif dans Détruire les Réserves ?

R : Non.

Q : Dans Assassinat, si je choisis un Vétéran de Siège pour Assassin, est-ce que je marque des Points de Victoire pour tuer ma cible avec l'**Engin de Siège** ?

R : La Cible comptera comme ayant été tuée par l'Assassin uniquement si elle est tuée par le tir initial, et pas par les dommages engendrés par l'aire d'effet ou la percée du tir, etc...

Q : Dans le scénario Extraction, si la relique a été déplacée puis remise à sa place, marque-t-on des points pour l'avoir bougée de son emplacement initial ?

R : Non. La Règle Spéciale du scénario nous précise que si la relique a été déplacée durant la partie, le joueur devra essayer de la remettre au plus vite à sa place originelle. S'il y parvient, alors au moment de compter les Points de Victoire, on regardera si la relique est à sa place. Si c'est le cas, alors aucun point ne sera marqué (qu'elle ait bougé ou non durant la partie).

Q : Dans le scénario Attaque de campement, le camp reste-t-il capturé même si le défenseur a plus de figurines que l'attaquant dans son camp ?

R : Oui. La Règle Spéciale du scénario nous précise qu'un camp est capturé tant qu'il reste au moins une figurine ennemie dans ce dernier. Si à un quelconque moment, il n'y a plus de figurines ennemies dans le camp capturé, alors celui-ci est automatiquement libéré.

Q : Peut-on révéler un des 6 objectifs avec une *Injonction* sur le scénario Relique des Âges Passés ?

R : Non.

Q : Peut-on faire ramasser une relique, détruire une caisse de réserve, cliquer un objectif (Capture et Contrôle) à une figurine adverse avec une *Injonction* ?

R : Il est possible de faire ramasser une relique ou n'importe quel objet à une figurine ennemie avec une *Injonction*, du moment que cela ne requiert pas de test.

Ainsi, on ne peut pas forcer une figurine ennemie à essayer de déterrer la relique (Relique des Âges Passés), mais si celle-ci se retrouve au sol après que son porteur ait été tué par exemple, on peut forcer une figurine ennemie à la ramasser. Sur le scénario Extraction cependant, il est impossible de se servir d'une *Injonction* pour forcer une figurine ennemie à éloigner sa relique de son emplacement initial tant qu'elle n'a pas été capturée.

Pour les autres interactions qui se valident en fin de tour (clic d'objectif sur Capture et Contrôle, destruction d'une caisse de réserves), l'*Injonction* ne fonctionne pas car elle ne dure que le temps de la phase de Mouvement (la figurine est ensuite *Immobilisée* et ne peut donc plus rien faire).

Q : Durant le scénario "Affrontement au Clair de Lune" ou lorsque l'on affronte une Légion Légendaire des "Assaillants de la Lothlórien", considère-t-on que la Ligne de Vue des figurines dépasse 12" malgré la restriction empêchant de pouvoir cibler une figurine à plus de 12" avec une Règle Spéciale, un sort ou un tir ?

R : Oui. Les figurines voient mal mais gardent des Lignes de Vue normales. Il est donc ainsi possible de charger une figurine située à plus de 12" qu'on verrait en temps normal (si cette dernière a été rapprochée au cours du mouvement par une *Injonction* par exemple). Seule demeure la restriction clairement explicitée dans les règles : impossible de cibler une figurine à plus de 12" avec de la magie, du tir ou une Règle Spéciale.

Q : La Règle *La Lumière d'Eärendil* de Galadriel Dame de Lumière et les autres effets similaires (comme la Règle *Voile d'Obscurité* du Seigneur des Ombres, les torches ou le Feu de Camp des Trolls) comptent-ils comme des sources de lumière dans le cadre du scénario Affrontement au Clair de Lune (et autres assimilables comme lorsque l'on affronte la Légion Légendaire des Assaillants de la Lothlórien) ?

R : Non.

Q : Les morts causés par les coups du Palanquin de l'Empereur Dragon de Rhûn comptent-ils pour l'Empereur lors d'un Combat des Champions ? Si une Cible est Blessée ou Tuée par les coups du Palanquin dans le Scénario Assassinat, cela compte-il comme des Blessures infligées par l'Empereur ?

R : Non.

Q : Comment gérer les Règles Spéciales de déploiement et d'apparition au regard de la "note des concepteurs" propre au scénario Reconnaissance ?

R : Littéralement, la "note des concepteurs" contraint uniquement les figurines dotées de la Règle Spéciale "*Embuscade*" (Donc le

Capitaine des Mercenaires Gobelins) à rentrer par le bord de table du joueur, quand celui-ci doit choisir un côté par lequel rentrer. Par conséquent :

- Les troupes avec la règle "*Embuscade*" peuvent (et doivent) toujours apparaître dans les décors si cela est possible, avant de choisir de rentrer par le bord de table du joueur.
- Gríma peut entrer sur le champ de bataille avec la troupe ennemie où il a été placé puis ressortir immédiatement.
- Le Guetteur de l'eau et la Tour d'Azog peuvent apparaître où bon leur semble en respectant leurs Règles Spéciales propres.

Q : Comment gérer les déploiements (normaux, *Maelströms* et *Renforts*) avec les Troupes qui ne peuvent pas rentrer en entier par un point ?

R : Quel que soit le joueur qui décide soit du point d'apparition d'une troupe autour de son capitaine soit du point d'entrée d'une Troupe par un bord du terrain en *Maelström/Renfort*, il doit sélectionner un point d'entrée où l'entrée de la Troupe dans son intégralité sera possible.

Il faut donc prendre en compte les limites des zones de déploiement, les autres troupes déjà déployées et éléments de décors qui pourraient s'avérer bloquants.

- Dans les cas d'une entrée avec déplacement (*Maelström/Renfort*), il faut choisir un point permettant que l'intégralité de la Troupe puisse rentrer sur le terrain, en prenant en compte les décors, les autres figurines et leurs zones de contrôle mais aussi le terrain difficile et autres facteurs qui peuvent limiter le mouvement. Le joueur qui contrôle les figurines en train d'entrer sur le terrain doit aussi les déplacer dans un ordre et d'une façon permettant l'entrée de tout le monde.

- Dans les cas des figurines avec des gros socles, la figurine doit rentrer en ligne droite avec l'orientation du socle qu'elle désire et ce jusqu'à ce que l'intégralité de son socle soit rentré, avant de bouger normalement avec le mouvement restant. Cependant toute la distance parcourue par n'importe quel point du socle est prise en compte et à retrancher du mouvement total.

- Dans le cas d'une **Bête de guerre**, celle-ci rentre par l'angle qu'elle désire mais doit ensuite avancer en ligne droite : elle ne pourra ainsi pas pivoter une fois son socle entièrement rentré sur le terrain. Nous rappelons qu'elle ne pourra commencer à *piétiner* qu'une fois que tout son socle sera rentré sur le terrain, ce qui doit être pris en compte pour choisir le point d'entrée de la Bête et également l'orientation avec laquelle elle entre.

De même, le *Piétinement* des chars ou l'*Empalement* des chameaux, la magie ou toute autre Règle Spéciale non liée au déplacement ne peut commencer à faire effet ou être utilisée que dès lors que la figurine est entièrement rentrée sur le terrain.

Q : À l'exception des "*Maelström de bataille*", de "*Attaque de campement*" et de "*Diviser & Conquérir*", les joueurs doivent jeter un premier dé dans les scénarios compétitifs pour choisir le bord de table sur lequel ils vont se déployer.

Doit-on considérer que les tables ne se jouent que dans un seul sens (avec deux côtés face-à-face) et que le joueur ne peut choisir qu'entre ces deux côtés, prédéfinis par l'organisateur du tournoi ? Ou bien le joueur peut-il choisir entre les 4 côtés de la table et orienter celle-ci dans le sens de son choix ?

R : La table n'est jouable que sur 2 côtés. Le joueur choisit un de ces deux côtés et la répartition des objectifs et des zones de déploiement suit la carte du Matched Play Guide (Compendium) et la rose des vents associée. Nous conseillons donc aux organisateurs de favoriser la pratique suivante :

- Seulement 2 bords de tables sélectionnables, avec deux moitiés de terrain équilibrées en quantité et qualité de décors. En cas de présence d'un décor imposant, ce dernier doit être à cheval sur les deux moitiés.

- Si les tables de tournois sont collées les unes aux autres par les bords, préciser aux joueurs que les bords de tables jouables sont ceux où les joueurs peuvent s'asseoir de part et d'autre.

- Si les tables ne sont pas collées, choisir toujours le même sens de jeu pour toutes les tables (Nord/Sud naturels) et le faire savoir aux joueurs.

Figurines précises & Légions légendaires

ARMÉE DE MINAS TIRITH

Q : Est-ce que la Règle Spéciale *Chants d'Oiseaux* de Mablung implique que Mablung et les Rangers du Gondor alliés à 6" de lui peuvent cibler les figurines ennemies dotées de la Règle Spéciale **Discrétion**, même s'ils sont à plus de 6" ?

R : Oui.

Q : La Règle Spéciale *Combattant Résolu* d'Ingold établit qu'il ne recule pas. Cela signifie-t-il qu'il ne peut pas être Bloqué ?

R : Non. Même s'il ne recule pas, il comptera toujours comme étant Bloqué pour ce qui est de doubler les coups, et autres règles spéciales qui se déclenchent face à une figurine Bloquée.

Q : La Règle Spéciale *Combattant Résolu* d'Ingold établit qu'il ne recule pas. Cela signifie-t-il qu'il est immunisé à l'Attaque Brutale *Refouler* ?

R : Non. Si Ingold est *Refoulé*, il reculera de manière normale. C'est une exception à sa Règle Spéciale.

Q : Ai-je des Points de Victoire pour avoir blessé le général ennemi si mon adversaire possède Hurin et qu'il est en vie et sur la table ?

R : Oui. Hurin n'empêche de marquer des Points de Victoire que pour la mort du général (NdT : Si le général est blessé ou mort et que Hurin est sur la table, alors l'adversaire marque le Point de Victoire pour avoir blessé le général).

Q : Gandalf le Blanc peut-il utiliser les points de Volonté de Gripoil pour lancer un sort ?

R : Non.

Q : Gandalf le Blanc peut-il utiliser les points de Volonté de Gripoil pour Résister à des Pouvoirs Magiques ?

R : Cela va dépendre du Pouvoir Magique utilisé. Si le Pouvoir Magique cible spécifiquement le cavalier ou la monture (comme le *Trait de Ténèbres*) seule la partie ciblée pourra utiliser ses points de Volonté pour Résister. Si le Pouvoir Magique cible toute la figurine (comme une *Injonction* ou une *Contrainte*), les points de Volonté utilisés peuvent être ceux de Gandalf, Gripoil, ou une combinaison des deux. Cependant, Gandalf ne pourra jamais utiliser ses points de Puissance pour améliorer un D6 utilisé dans la réserve de points de Volonté de Gripoil.

Q : Gripoil peut-il être choisi comme **Héros** à protéger ou à cibler dans les scénarios où cela est possible (comme Assassinat ou Brouillard de Guerre) ?

R : Non, car Gripoil n'a pas le mot-clé **Héros**.

Q : Si Denethor rate son test de courage pour sa Règle Spéciale *Esprit Brisé*, est-il considéré comme une figurine ennemie jusqu'à la fin du tour ?

R : Non. Il continuera à être considéré comme une figurine amie, même s'il est dans un accès de folie.

Q : Si Denethor rate son test de courage pour sa Règle Spéciale *Esprit Brisé*, et qu'il est ciblé par un Pouvoir Magique adverse, qui choisit si Denethor peut essayer de Résister ; le joueur possédant Denethor ou le joueur adverse qui le contrôle ?

R : Le joueur possédant Denethor, et non pas le joueur adverse.

Q : Si une armée contient Denethor et un **Héros** de Légende d'une autre liste d'armée, est ce que la Règle Spéciale *Les rênes du Gondor sont à moi, et à personne d'autre !* signifie qu'il sera le général même si le **Héros** de Légende est d'un rang Héroïque supérieur ?

R : Oui, Denethor sera le Général.

ARMÉE DU ROHAN

Q : Est-ce que Dernhelm compte comme deux figurines (Eowyn & Merry) pour calculer le nombre de figurines d'une armée ainsi que son seuil de Démoralisation ?

R : Oui.

Q : Dernhelm compte-t-il pour une ou deux figurines sur un objectif ?

R : Une seule.

Q : Étant donné que Dernhelm est essentiellement Eowyn et Merry, peuvent-ils tous les deux déclarer une Action Héroïque différente pendant la même phase (comme une Frappe d'Eowyn et un Combat de Merry) ?

R : Non. Tant que Merry est monté derrière Eowyn, ils forment une seule figurine et ne peuvent donc déclarer qu'une seule Action Héroïque par phase.

Q : Si Merry descend ou tombe du cheval de Dernhelm, peut-il ensuite remonter pendant un autre tour ?

R : Non.

Q : Si Merry descend ou tombe du cheval de Dernhelm, Dernhelm redevient-il immédiatement Eowyn ?

R : Oui. Dernhelm n'est utilisé que lorsqu'Eowyn et Merry partagent la même monture.

Q : Est-ce qu'Elfhelm peut relancer ses tests de Trajectoire contre une figurine de **Cavalerie** pour déterminer s'il touche la monture ou le cavalier ?

R : Oui.

Q : Est-ce que Déorwine peut utiliser sa Règle Spéciale «*Pour Théoden* » pour déclarer un Combat Héroïque gratuit s'il est déjà engagé dans le même combat que Théoden ?

R : Non.

Q : Si une figurine de **Cavalerie** du Rohan charge dans un combat, et est par la suite contre-chargée par une autre figurine de **Cavalerie**, garde-t-elle le bénéfice du bonus d'armée et gagne-t-elle son +1 en Force pour avoir chargé ?

R : Oui, la figurine a tout de même chargé.

Q : Grimbold peut-il améliorer en Helmingas n'importe quel **Guerrier** de la liste d'armée du **Rohan**, ou uniquement le profil de Guerrier du Rohan ?

R : Uniquement le profil de Guerrier du Rohan.

Q : Comme un Grand Veneur du Roi réussit toujours un test Sur la Trajectoire sur un 2+, quand il vise une figurine de **Cavalerie**, est ce qu'il touchera le cavalier systématiquement, ou la cible de son choix entre le cavalier ou la monture sur 2+ ?

R : Quand un Grand Veneur du Roi vise une figurine de **Cavalerie**, il doit déclarer s'il vise la monture ou le cavalier. S'il touche la figurine de **Cavalerie**, il touchera la partie visée de la figurine sur un 2+.

ARMÉE DE DALE

Q : Est-ce que Bard et Girion peuvent tous deux prendre une Arquelance dans une même armée ou bien l'Arquelance est-elle unique ?

R : Ils peuvent la prendre tous les deux. Cependant, une telle alliance est évidemment une Alliance Impossible.

Q : Est-ce que Girion, Seigneur de Dale peut manier une Arquelance alliée en tant que servant expérimenté ?

R : Oui.

ARMÉE DE LACVILLE

Quand un adversaire sélectionne un de ses **Héros** pour porter le sac d'or dans le cadre de la règle spéciale *Maladie du Dragon* du Maître de Lacville, doit-il dire au joueur contrôlant le Maître quel **Héros** il a choisi ?

R : Oui.

Q : Que se passe-t-il si Sigrîd ou Tilda est accidentellement tuée par un **Engin de Siège** allié ?

R : Bard sera sujet à sa Règle Spéciale *Une raison de se battre*, cependant, la figurine ayant tué sa fille comptera comme ayant déjà été tuée. Cela veut dire que Bard devra charger l'ennemi visible le plus proche jusqu'à la fin de la partie.

Q : Que se passe-t-il avec Bard si Sigrîd ou Tilda est tuée par un **Enfin de Siège** ?

R : Si Sigrîd ou Tilda sont tuées par le tir initial d'un Engin de Siège, alors, le Vétéran de Siège sera la cible du courroux de Bard dans le cadre de sa Règle Spéciale *Une raison de se battre*. Si Sigrîd ou Tilda sont tuées par l'aire d'effet d'une arme de siège ou la projection d'une autre figurine contre elle (pour les tirs perçants), alors, aucune figurine ne devient la cible de Bard. Faites comme si Bard avait déjà tué sa cible.

ARMÉE DE LA COMMUNAUTÉ

Q : Est-ce que Prosper Poiredebeurré peut utiliser sa Règle Spéciale *Prosper Poiredebeurré, À Votre Service* sur un **Héros** qui est dans la liste Communauté de l'Anneau mais qui n'a pas été recruté en tant que membre d'une armée de la Communauté, comme par exemple Gandalf le Gris recruté en tant que Survivant de Lacville, Aragorn, Roi Elessar ou Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt-Noire ?

R : La règle bénéficie seulement aux **Héros** recrutés dans l'armée de la Communauté de l'Anneau.

Q : Si Frodon Sacquet est vivant, le Bonus d'Armée de la Communauté de l'Anneau précise qu'elle ne compte jamais comme étant Démoralisée. Comment cela affecte-t-il les scénarios qui offrent des Points de Victoire pour avoir Démoralisé l'armée adverse ?

R : Tant que Frodon est vivant, la Communauté n'est pas considérée comme étant Démoralisée et ne concèdera donc pas de points de Victoire pour la Démoralisation.

Q : Samsagace Gamegie peut-il utiliser sa Règle Spéciale *Laissez-le ou je m'occupe de vous, Longues-Jambes* pour déclarer un Combat Héroïque gratuit s'il se trouve dans le même combat que Frodon ?

R : Non.

Q : Merry et Pippin peuvent-ils utiliser la Règle Spéciale *Deuxième Petit-Déjeuner* de Bill le Poney pour récupérer un point de Puissance dépensé dans la réserve de Boromir, et dans ce cas, sont-ce Merry/Pippin ou bien Boromir qui le récupèrent ? (p.10)

R : Non. Une figurine peut uniquement récupérer sa propre Puissance.

Q : Meriadoc Brandebouc ou Peregrin Touque peuvent-ils utiliser leur Règle Spéciale *Pour la Comté* pour dépenser les points de Puissance d'un Boromir du Gondor adverse ?

R : Non !

Q : Est-ce que Gandalf requiert une Ligne de Vue et des Tests de Trajectoire quand il utilise les *Feux d'artifice* de sa Charrette ?

R : Gandalf requiert une Ligne de Vue, cependant, il n'a pas besoin de faire de Tests de Trajectoire.

Q : Si Boromir utilise le Cor du Gondor et qu'une des figurines contre lesquelles il est engagé au Combat dispose d'une Règle Spéciale qui lui permet de réussir automatiquement tous ses Tests de Bravoure, est-ce que cette règle prend le pas et fait effet même si la figurine en question a une Bravoure inférieure à d'autres dans le même Combat ?

R : Oui.

Q : Si Legolas utilise son *Tir Mortel* pour toucher sur 2+ et obtient un 1, peut-il utiliser de la Puissance pour transformer son 1 en 2 et donc toucher ?

R : Oui.

Q : La Règle Spéciale de Legolas Vertefeuille *Tir Mortel* précise que s'il tire une seule flèche il touchera toujours sa cible sur un 2+, et qu'aucun modificateur ne peut s'appliquer. Ce 2+ peut-il être

modifié par la Règle Spéciale de Legolas *Décompte Final*, 42, si Gimli a tué plus d'ennemis que Legolas ?

R : Non, *Tir Mortel* ne peut pas être modifié.

Q : La Règle Spéciale de Legolas Vertefeuille *Tir Mortel* précise que s'il tire une seule flèche, il touchera toujours sa cible sur un 2+, et qu'aucun modificateur ne peut s'appliquer. Cela peut-il être modifié par la Règle Spéciale *Nuées d'Oiseaux* d'un Crébain du Pays de Dun ?

R : Non, *Tir Mortel* ne peut pas être modifié.

Q : Gimli peut-il continuer à bénéficier de sa Règle Spéciale *Je suis assis sur mon 43ème* s'il fait partie de la même armée que Legolas Vertefeuille, Prince de la Forêt Noire ?

R : Non.

Q : La Règle Spéciale de Legolas Vertefeuille *Tir Mortel* précise que s'il tire une seule flèche, il touchera toujours sa cible sur un 2+, et qu'aucun modificateur ne peut s'appliquer. Cela peut-il être modifié par la Règle Spéciale *Voile d'Obscurité* du Seigneur des Ombres ?

R : Non, *Tir Mortel* ne peut pas être modifié.

ARMÉE DE LA COMPAGNIE DE THORIN

Q : Quand Bifur utilise son *Fer de Hache Incrusté*, peut-il se servir de son arme à deux mains ou du coup spécial *Taille* ?

R : Non. De plus, quand il utilise son *Fer de Hache Incrusté*, Bifur ne lancera toujours qu'un seul D6 puisqu'il fait une seule frappe, et ce, même si l'ennemi est Bloqué.

Q : Quand Bofur utilise sa Règle Spéciale *Résistant* pour annuler les effets d'une *Colère de Bruinen* ou d'une *Colère de la Nature*, est-ce que le Pouvoir Magique affecte toujours les autres figurines à portée ou est-il entièrement annulé ?

R : Entièrement annulé.

Q : Est-ce que Bombur peut utiliser sa Règle Spéciale *Regain de Moral* s'il a déjà été chargé ce tour ?

R : Non.

Q : Lorsqu'il fait un 6 pour Toucher avec sa Fronde, Ori doit-il tout de même lancer un test de Trajectoire pour le cas où il cible une figurine de **Cavalerie** ?

R : Non. Ori doit déclarer s'il cible le cavalier ou la monture, et n'aura pas de Test de Trajectoire à faire pour toucher la partie de figurine qu'il cible.

ARMÉE DU CONSEIL BLANC

Q : Comment interagissent les Règles Spéciales *Longue Barbe* de Balin et *Clairvoyance des Eldar* d'Elrond ?

R : Elrond doit utiliser ses Points de *Clairvoyance* avant que Balin ne recoure à sa Règle Spéciale *Longue Barbe*. Après la relance de Balin, Elrond ne peut plus utiliser de points de *Clairvoyance*.

ARMÉE DE FONDCOMBE

Q : L'Armure de Gondolin de Glorfindel précise qu'il ne peut pas être la cible d'Attaques Brutales. Comment cela fonctionne-t-il avec les Attaques Brutales ne ciblant pas une figurine ?

R : Les Attaques Brutales comme le *Refouler* ou *Inarrêtable* de Sauron n'affectent aucune figurine précise et Glorfindel peut donc être affecté. Dans le cas d'une Attaque Brutale *Matraquage* d'**Ent**, Glorfindel ne peut pas être désigné comme gourdin, mais peut cependant être frappé par le gourdin.

Q : Les figurines pouvant être choisies dans une autre liste d'armée grâce à un **Héros** le leur permettant (comme Gildor Inglorion capable d'inclure des Guerriers Elfes Sylvestres dans sa Troupe) gagnent-elles le mot-clef de cette liste d'armée ?

R : Non.

ARMÉE DE LA LOTHLÓRIEN

Q : Une figurine peut-elle être sortie d'un combat par les Règles Spéciales *Madrigal d'Eldamar* d'une Sentinelle Elfe Sylvestre ou *Une Lumière Brille à l'Intérieur* d'un Spectre des Marais ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'une figurine peut être forcée à Charger par la Règle Spéciale *Madrigal d'Eldamar* de la Sentinelle Elfe ou *Une Lumière Brille à l'Intérieur* du Spectre du Marais des Morts, si la figurine Chargée n'a plus de Zone de Contrôle ?

R : Non.

Q : Le Miroir de Galadriel peut-il être détruit par une figurine ennemie qui passerait un tour entier à son contact sans rien faire d'autre, comme les autres Objets Lourds ?

R : Oui.

ARMÉE DU DOMAINE DE THRANUIL

Q : Que se passe-t-il si un Chaman des Boucliers Noirs de la Moria réussit à détruire l'Épée elfique supplémentaire de Thranduil avec son sort *Arme Brisée* ?

R : Thranduil perd l'Épée elfique supplémentaire et toutes les règles qui lui sont associées (y compris la Règle Spéciale *Fine Lame*). Cependant, il ne comptera pas comme étant Désarmé étant donné qu'il a toujours une autre épée elfique.

Q : Est-ce que Thranduil bénéficie de la Règle Spéciale *Fine Lame* quand il est monté ?

R : Non.

Q : Si une figurine *soutient* avec une vouge elfique, est-ce qu'elle obtient le bonus de main neutre pour gagner le Duel pour s'être battue avec une arme de facture elfique ?

R : Oui, car l'équipement utilisé pour *Soutenir* est de facture elfique.

Q : Si une figurine *se Protège Derrière Son Bouclier* par le biais de sa Vouge Elfique, est-ce qu'elle obtient le bonus de main neutre pour gagner le Duel pour s'être battue avec une arme de facture elfique ?

R : Oui, car l'équipement utilisé pour se protéger est de facture elfique.

ARMÉE DE KHAZAD-DÛM

Q : Est-ce que la Règle Spéciale *Maître des Traditions* de Flói Main de Pierre peut être utilisée pour annuler les effets de la Tour d'Azog ? Si oui, comment cela fonctionne-t-il ?

R : Non.

Q : Que se passe-t-il si Flói annule la Règle Spéciale *Résurrection Impie* d'un Nazgûl de Dol Guldur et que celui-ci est tué au cours du tour ?

R : L'annulation de la *Résurrection Impie* implique qu'aucun marqueur ne sera placé où le Nazgûl de Dol Guldur est mort, par conséquent, il n'y aura aucun marqueur pour le faire revenir lors du tour suivant. Par conséquent, le Nazgûl sera automatiquement tué définitivement.

Q : Si Flói Main de Pierre supprime la Règle Spéciale *Ligne de Commandement* d'Hurin pendant un tour, et que dans la foulée le général adverse se fait tuer dans le même tour, est-ce que je peux marquer des Points de Victoire pour avoir tué le général adverse ?

R : Non, car les points de Victoire sont calculés à la fin de la partie.

Q : Si Flói Main-de-Pierre utilise sa Règle Spéciale *Maître des Traditions* pour annuler l'effet de la Règle Spéciale *Lame des Morts* d'une figurine ennemie, est-ce que la figurine peut encore porter des coups ? Si oui, peut-elle recourir aux Coups Spéciaux ?

R : Oui aux deux.

Q : Est-ce que Flói Main-de-Pierre peut utiliser sa Règle Spéciale *Maître des Traditions* pour annuler l'effet de la Règle Spéciale *Le Corps et l'Esprit* de Gûlavhar ?

R : Non.

Q : Quand Flói Main-de-Pierre annule l'effet d'un équipement, est-ce qu'il en annule seulement les effets Actifs et Passifs ou bien tous les effets liés à l'arme ?

R : Seulement les effets Actifs et Passifs. Cela n'empêchera pas Andúril de toujours compter comme une épée par exemple.

Q : Est-ce que Flói Main-de-Pierre peut utiliser sa Règle Spéciale *Maître des Traditions* pour annuler les effets des règles qui ne sont pas caractérisées comme Actives ou Passives, comme celles qu'on trouve dans les Légions Légendaires ou encore la règle de *Plétinement* des **Bêtes de Guerre** ?

R : Non, Flói peut seulement utiliser sa capacité *Maître des Traditions* pour annuler l'effet d'une Règle Spéciale Active ou Passive.

Q : Si Mardin *Soutient* un Bouclier de Fer, est-ce qu'il bénéficie d'un bonus de +2 quand il jette un dé pour Blessier une figurine de **Monstre** : +1 pour Torozûl et +1 pour la Lance Létale soutenant une figurine équipée d'un Bouclier de Fer ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'un Porteur de Bouclier peut utiliser sa Règle Spéciale *Pour la défense du Roi* pour déclarer un Combat Héroïque gratuit s'il est déjà dans le même combat que le **Héros Nain** qu'il protège ?

R : Non.

Q : Comment fonctionnent exactement les Balistes Naines quand elles ciblent une Cible de Champ de Bataille ?

R : Suivez les étapes suivantes :

- Tirer pour Toucher et faites le test de Déviation normalement.
- Si la Déviation atteint un combat, jeter un dé pour voir quelle figurine du combat est touchée, comme d'accoutumée pour les attaques de tir.
- Réalisez alors tous les Tests de Trajectoire éventuellement requis.
- Une fois que vous avez déterminé quelles figurines sont touchées, elles subissent une Touche de Force 9. Si la figurine touchée est en combat, alors toutes les figurines du combat subissent également une touche de Force 9 et seront Jetées à Terre si elles ont une Force de 5 ou moins (les figurines de Force 6 ou plus subiront la Touche de Force 9 mais ne seront pas Jetées à Terre).
- Si la figurine qui a été touchée a une force de 5 ou moins, elle est alors projetée de 1D6" à l'opposé de la Baliste (même si elle est déjà morte).
- La figurine projetée s'arrêtera si elle percute un élément de décor ou une figurine de force 6 ou plus. La figurine projetée et le décor/la figurine de Force 6 ou plus subiront tout deux une Touche de Force 6.
- Toute figurine de Force 5 ou moins traversée par la figurine projetée sera Jetée à terre et subira une touche de Force 6.

Q : Si une figurine qui est atteinte par le tir initial d'une Baliste est tuée, est-ce qu'elle est tuée immédiatement ou est-elle quand même projetée ?

R : La figurine tuée est tout de même projetée à l'opposé et percutera quand même les figurines sur sa Trajectoire de projection.

ARMÉE DES MONTS DE FER

Q : Quand une Baliste des Monts de Fer tire la première et compte comme ayant déclaré un Tir Héroïque, peut-elle aussi déclarer «*Feu* » ?

R : Non.

Q : Est-ce que les **Nains** qui sont sur le Chariot des Monts de Fer (quelle que soit la version) peuvent descendre du Chariot ?

R : Non, une fois qu'un **Nain** est sur le Chariot, il ne peut plus le quitter sauf si le Chariot est détruit.

Q : Que se passe-t-il si le conducteur du Chariot des Monts de Fer est *Engourdi* ?

R : Le Conducteur est *Engourdi* normalement. Tant que le conducteur est *Engourdi*, le Chariot ne peut plus se déplacer, cependant, toute figurine sur le chariot qui n'a pas réalisé d'attaque de Tir ce tour ci peut tenter d'aider le conducteur à sortir de l'*Engourdissement*.

Q : Pour combien de figurines compte le Chariot de Guerre classique ?

R : Contrairement à la version Champions, le Chariot ne compte que pour une figurine.

ARMÉE D'EREBOR RESTAURÉ

Q : Est-ce que n'importe quelle sélection des Champions d'Erebor peut être déployée en une seule Troupe, dans le cadre de la règle additionnelle d'Erebor Restauré, tant que la Troupe ne contient aucune autre figurine, ou bien il faut obligatoirement que les 13 Nains soient réunis pour leur permettre de se déployer ensemble ?

R : Vous pouvez déployer n'importe quelle sélection des Champions d'Erebor en une seule Troupe tant que la Troupe n'inclut aucune autre figurine. Cependant, la Troupe doit obligatoirement inclure Thorin Écu-de-Chêne, Roi sous la Montagne.

Q : Le Bonus d'Armée d'Erebor Restauré indique qu'il affecte toutes les figurines **Nains d'Erebor**. Est-ce qu'il affecte les Nains des Monts de Fer recrutés dans cette liste d'armée ?

R : Non, puisqu'ils ont le Mot-Clé **Monts de Fer** et non pas **Erebor**.

Q : Si Ori le Nain, Champion d'Erebor, est recruté dans une armée du Royaume de Khazad-Dûm, est-ce que les **Héros** de cette liste d'armée bénéficient de sa Règle Spéciale *Chroniqueur* ?

R : Si Ori est recruté dans une armée du Royaume de Khazad-Dûm, alors Balin et Floi bénéficieront tout deux de la Règle Spéciale *Chroniqueur* d'Ori, en plus des autres listés.

Q : Est-ce qu'une figurine avec la Règle Spéciale *Maître stratège* peut copier la seconde Action Héroïque réalisée par Thorin III quand il décide de changer d'Action Héroïque avec sa règle *Imperturbable* ?

R : Oui, si la figurine avec *Maître stratège* n'avait pas déjà déclaré ou copié une Action Héroïque au cours de la phase.

ARMÉE DE LA COMTÉ

Q : Est-ce que le Fermier Tolman Chaumine peut utiliser sa Fourche comme une arme à deux mains quand il *Soutient* un combat ?

R : Non.

Q : Quand exactement Lothon Saquet de Besace peut-il utiliser sa *Fortune Considérable*, et combien de temps ses effets durent-ils ?

R : Le premier point précise que Lothon peut l'utiliser quand une figurine ennemie déclare qu'elle le charge. Les deux autres peuvent être utilisés à n'importe quel moment d'un tour. Dans tous les cas, les effets durent jusqu'à la fin du tour.

ARMÉE DE FANGORN

Q : Le Bonus d'Armée de Fangorn signifie-t-il que les figurines d'**Ents** ne peuvent pas être jetées à terre ?

R : Non. Les figurines peuvent être normalement jetées à terre, à l'exception des Pouvoirs Magiques *Appel aux Vents*, *Colère de la Nature*, *Colère de Bruinen*, et *Impact Magique* (NdT : ainsi que *Secousse Sismique*).

Q : Merry et Pippin comptent-ils pour calculer le Seuil de Démoralisation de l'armée s'ils sont choisis comme option de Sylvebarbe ?

R : Oui.

Q : Merry et Pippin peuvent-ils être équipés d'une Cape Elfique s'ils sont choisis comme option de Sylvebarbe ?

R : Non.

Q : Merry et Pippin peuvent-ils toujours *jeter des Pierres* s'ils sont montés sur Sylvebarbe et qu'il est Engagé en combat ?

R : Oui.

Q : Quand ils sont sur Sylvebarbe, d'où est mesurée la distance quand Merry et Pippin jettent des pierres ?

R : Depuis le socle de Sylvebarbe.

Q : Quand Merry et Pippin sont montés sur Sylvebarbe, peuvent-ils être ciblés individuellement par des Pouvoirs Magiques ou des Règles Spéciales ?

R : Oui, toutefois les Pouvoirs Magiques ou Règles Spéciales qui ciblent la figurine entière vont également affecter Sylvebarbe, qui pourra donc tenter de Résister normalement (si cela est possible).

Q : Pour cibler individuellement Merry ou Pippin lorsqu'ils se trouvent sur Sylvebarbe, faut-il être à portée du hobbit ou du socle de Sylvebarbe ?

R : A portée du socle de Sylvebarbe.

Q : Si Sylvebarbe portant Merry et Pippin est ciblé par un sort qui vise toute la figurine, peut-il utiliser le point gratuit de Résistance à la Magie d'un des **Hobbits** pour essayer de résister ?

R : Non.

Q : Les figurines utilisées comme gourdin lors de l'Attaque Brutale *Matraquage* sont-elles toujours considérées en contact socle à socle avec les figurines avec lesquelles elles étaient en contact à socle avant l'utilisation de l'Attaque Brutale ?

R : Non.

ARMÉE DE L'ALLIANCE DE RADAGAST

Q : Si Radagast est monté sur son Aigle et que la figurine dans son ensemble est ciblée par un Pouvoir Magique, est-ce que Radagast peut utiliser le point de Volonté gratuit de l'Aigle de la Règle Spéciale *Résistant à la Magie* en plus de ceux de sa Réserve ?

R : Oui.

Q : Est-ce que les Coups portés par Sébastien sont affectés si Radagast utilise son bâton à deux mains, ou par l'Attaque Brutale *Déchiqueter* si Radagast est sur son Aigle, ou par d'autres cas de figure similaire ?

R : Non, Sébastien n'exécutera qu'une Touche de Force 1 quelle que soit la situation. La seule exception est s'il frappe sur un ennemi Bloqué, Sébastien doublera sa frappe.

Q : Est-ce que Beorn ou Grimbeorn peuvent se transformer en **Ours** s'il n'y a pas assez de place autour d'eux pour faire tenir la figurine d'**Ours** ? Si tel est le cas, que se passe-t-il ?

R : Oui, tant que les éléments bloquants sont des figurines et non pas des éléments de décor inamovibles. Dans ce cas de figure, Beorn/Grimbeorn sera placé de telle sorte que le centre de son socle sera là où se tenait le socle de Beorn/Grimbeorn en forme humaine. Déplacez ensuite toutes les figurines sur la zone de la distance minimale possible de telle sorte qu'elles soient à 1" de Beorn/Grimbeorn. Dans cette situation, les joueurs réalisent le déplacement des figurines à tour de rôle en commençant par le joueur contrôlant Beorn/Grimbeorn. Beorn/Grimbeorn peut ensuite se déplacer normalement.

Q : Est-ce que Beorn et Grimbeorn peuvent utiliser leur Règle Spéciale *Changeur de Peau* quand ils se déplacent à l'issue d'un Combat Héroïque ?

R : Oui.

Q : Si Beorn ou Grimbeorn se transforme en **Ours**, l'**Ours** doit-il être placé de manière à ce que le centre de son socle soit situé au centre de la figurine d'**Homme** retirée, ou bien doit-il simplement recouvrir l'ancien socle de l'**Homme** ?

R : Simplement recouvrir l'ancien socle. Il doit être placé de manière à ne devoir écarter aucune autre figurine si possible.

Q : Si Grimbeorn ou Beorn doit déplacer des figurines lorsqu'il se transforme, cela peut-il forcer des figurines à quitter un combat dans lequel elles sont engagées, ou même forcer des figurines à entrer en combat si le décalage les amène au contact socle à socle d'un adversaire ?

R : Non aux deux questions. Les figurines qui étaient engagées au combat le restent. Dans la situation improbable où une figurine serait forcée d'entrer en contact avec un adversaire, elle ne comptera pas comme étant engagée au combat et ne la combattra pas à moins qu'elle la charge ensuite.

Q : Est-ce que Grimbeorn ou Beorn peut se transformer en **Ours** avant d'entrer sur la table, dans les scénarios où cela s'applique ?

R : Non.

Q : Quand Beorn (ou Grimbeorn) en forme d'**Ours** utilise l'Attaque Brutale *Force écrasante*, est-ce que le fait que la cible se prémunisse d'une blessure par l'utilisation d'un point de Destin interrompt l'Attaque Brutale ?

R : Non. L'**Ours** continuera à faire ses touches de Force 10 jusqu'à ce qu'il rate son jet pour Blesser.

Q : Beorn et Grimbeorn peuvent-ils combiner un Combat Héroïque et un *Refouler* s'ils changent de forme entre le premier et le deuxième combat, étant donné que ce n'est plus le même profil de figurine ?

R : Non.

Q : Lorsque Beorn / Grimbeorn subit les effets d'une modification de caractéristique (*Drain de Bravoure*, *Affaiblissement*...) sous forme d'**Ours**, conserve-t-il ces effets sous forme humaine, et vice-versa ?

R : Oui.

ARMÉE DES VAGABONDS DES TERRES SAUVAGES

Q : Si une figurine ennemie commence son mouvement en étant déjà dans la Zone de Contrôle de Tom Bombadil ou Baie d'or,

est-ce qu'il peuvent les charger, puisqu'ils ont commencé leur mouvement déjà dans la Zone de Contrôle ?

R : Non. Une figurine qui commence son mouvement dans la Zone de Contrôle de Bombadil ou Baie d'Or peut seulement choisir entre ne pas bouger et rester où ils sont ou bien terminer leur déplacement en dehors de la Zone de Contrôle, sans s'approcher davantage de Tom Bombadil ou Baie d'Or pendant qu'ils se déplacent dans leur Zone de Contrôle.

Q : Est-ce que Tom Bombadil et Baie d'Or doivent réaliser un Test de Bravoure pour Charger une figurine *Invisible* ?

R : Non, ils peuvent Charger sans avoir besoin de réaliser de Test de Bravoure.

Q : Est-ce qu'une **Bête de Guerre** ou un Char qui ignore les Zones de Contrôle quand il se déplace peut pénétrer la Zone de Contrôle de Tom Bombadil ou Baie d'Or et venir en contact socle à socle avec eux ? Si oui, que se passe-t-il ?

R : Oui, une **Bête de Guerre** ou un Char peut rentrer dans la Zone de Contrôle de Tom Bombadil ou Baie d'Or et même venir les contacter socle à socle. Quand cela arrive, Tom Bombadil et Baie d'Or ne reçoivent aucune touche de la **Bête de Guerre** ou du Char et ces derniers arrêteront leur mouvement et seront engagés au combat. Rappelez vous toutefois que Tom Bombadil et Baie d'Or remporteront automatiquement tout combat dans lequel ils sont impliqués, par conséquent, aucun risque qu'ils se fassent écrabouiller par un Mûmak déchainé ou renverser par un Char !

Q : Avec quoi exactement Grimbeorn (et donc, les Beornides par extension) peuvent-ils être alliés en dehors de la Légion Légendaire des Gardiens du Carrock ?

R : Traitez Grimbeorn comme un Vagabond des Terres Sauvages. Ainsi, Grimbeorn a sa propre liste de factions avec lesquelles il peut être allié. Les Beornides peuvent ensuite être inclus dans sa troupe de manière normale.

ARMÉE DE BARAD-DÛR

Q : Si Sauron a 3 PV restants ou plus, le Bonus d'Armée de Barad-Dûr précise qu'elle ne compte jamais comme étant Démoralisée. Comment cela affecte-t-il les scénarios qui offrent des Points de Victoire pour avoir Démoralisé l'armée adverse ?

R : Tant que Sauron a 3PV ou plus, une armée de Barad-Dûr n'est pas considérée comme étant Démoralisée et ne concèdera donc pas de points de Victoire pour la Démoralisation.

Q : Si Sauron est atteint par un Pouvoir Magique ou une attaque à distance qui cause de multiples Blessures, et qu'il n'a plus qu'un PV, est-ce qu'il doit réaliser les tests de l'Anneau Unique pour chaque Blessure subie ou un seul test, étant donné que la règle de l'Anneau Unique indique qu'il ne teste qu'à chaque fois qu'il perd son dernier PV durant la Phase de Combat ?

R : Il ne fera qu'un unique test dans ces cas de figure. Cela fonctionne comme un Point de Destin quand la réussite de l'un d'entre eux sauvegarde la Blessure d'une attaque qui aurait infligé plusieurs Blessures.

ARMÉE DU MORDOR

Q : Est-ce que le Briseur d'Os de Razgûsh supprime toutes les Règles Spéciales associées à l'arme de facture elfique d'un ennemi, ou simplement le bonus pour remporter le duel en cas d'égalité ?

R : Simplement le bonus pour remporter le duel en cas d'égalité. Les autres Règles Spéciales de l'arme de facture elfique ennemie continuent à s'appliquer.

Q : Quand le cavalier d'un Chevaucheur Warg est tué et que le Warg réussit son Test de Bravoure pour rester sur le Champ de Bataille, est-ce que le Warg conserve le mot-clef **Mordor** ou **Angmar** en fonction de la faction où il a été recruté ?

R : Oui.

Q : Est-ce que la règle spéciale de Razgûsh, Général de Guerre du Nord fait référence au seul Capitaine Orque, ou aussi à tous les **Héros** nommés intégrant la mention « Capitaine Orque », tels que « Zagdush, Capitaine Orque », « Capitaine Orque du Morannon » ou encore « Gorbag, Capitaine Orque » ?

R : Simplement au Capitaine Orque.

Q : La Grande Bête de Gorgoroth est-elle une Cible de Siège ou du Champ de Bataille ?

R : Comme elle a le mot-clef **Monstre**, et qu'elle n'est pas dans la liste des Cibles de Siège, c'est une Cible de Champ de Bataille. Son Howdah également.

Q : Les **Nazgûl** nommés peuvent-ils utiliser leur dernier point de Volonté pour activer une de leurs Règles Spéciales (entraînant de ce fait leur mort) ?

R : Oui.

Q : Les **Nazgûl** basiques sont-ils considérés comme des **Héros** nommés ou des **Héros** non-nommés pour le changement d'arme ?

R : Des **Héros** nommés.

Q : Kardush peut-il utiliser sa règle *Pion de l'Ombre* pour se suicider s'il n'y a pas de **Nazgûl** à moins de 6" de lui ?

R : Non.

Q : Kardush peut-il utiliser sa règle *Cœur des Ténèbres* pour éliminer un Orque allié s'il a déjà toute sa Volonté ? Peut-il être lui-même sacrifié par un **Nazgûl** avec toute sa Volonté dans le cadre de sa règle *Pion de l'Ombre* ?

R : Non aux deux questions.

ARMÉE D'ANGMAR

Q : Si Gûlavhar est déjà blessé et qu'il tue une figurine ennemie au combat avant d'avoir porté l'intégralité de ses Coups, est-ce qu'il récupère son/ses PV et conséquemment une/des Attaque(s) dont il bénéficiera immédiatement dans le même combat ?

R : Non, Gûlavhar ne regagne ses PV en tuant des figurines qu'à la fin des combats dans lesquels il est impliqué.

Q : Si Gûlavhar subit des Blessures tandis qu'il porte ses Coups (comme par le biais des Règles Spéciales *Coup de Grâce* d'Haldir ou *Poignard Sournois* de Sharku) résultant en une baisse de son nombre de PV, est-ce que ses Attaques seront également réduites avant qu'il ne continue à porter ses Coups ?

R : Si Gûlavhar porte tous ses Coups d'un seul jet, alors, cela sera sans effet sur le nombre d'Attaques de Gûlavhar. Cependant, si Gûlavhar porte ses Coups individuellement et qu'il perd des Points de vie avant de les avoir tous portés, alors son nombre d'Attaques diminuera immédiatement. Cela peut avoir pour conséquence que Gûlavhar cesse de porter des Coups.

Q : La Règle Spéciale de Gûlavhar *Le Corps et l'Esprit* indique que ses Attaques et sa Bravoure sont toujours égales à son nombre de PV restant. Comment cela interagit-il avec les Règles Spéciales qui augmentent ou diminuent la valeur de Bravoure d'une figurine (comme *Émissaire du Mal* ou un cor de guerre) ou encore avec les Pouvoirs Magiques qui altèrent de manière permanente la valeur de Bravoure d'une figurine (comme *Drain de Bravoure*) ?

R : Gûlavhar reste normalement sujet à l'effet des Règles Spéciales qui augmentent ou diminuent la Bravoure. Dans ces cas de figure, déterminez quelle doit être la valeur de Bravoure de Gûlavhar (égale à ses PV restants) puis appliquez les modificateurs de la Règle Spéciale en question ; ainsi, si Gûlavhar a 4 PV restants et qu'il est exposé aux effets de la Règle Spéciale *Émissaire du Mal*, sa Bravoure sera de 3. Gûlavhar ne peut pas être affecté par les Pouvoirs Magiques qui affectent sa Bravoure de manière permanente (comme *Drain de Bravoure*).

Q : Est-ce qu'un Spectre du Marais des Morts peut forcer une figurine ennemie à réaliser un test de Saut, d'Escalade, de Franchissement ou de Nage en utilisant leur Règle Spéciale *Une Lumière Brille à l'Intérieur* ?

R : Ils ne peuvent pas forcer un ennemi à Sauter, Franchir ou Escalader. Cependant, ils peuvent forcer une figurine ennemie à aller dans l'eau, enclenchant la nécessité de faire un Test de Nage, qui sera réalisé normalement.

Q : Le Dwimmerlaik peut-il utiliser son *Courage Sapé* sur une Action Héroïque déclarée gratuitement ?

R : Non.

Q : Comment interagissent les Règles Spéciales *Langue de Serpent* de Grîma et *Courage Sapé* du Dwimmerlaik ?

R : Grîma applique sa règle *Langue de Serpent* en premier. Chaque point peut individuellement être affecté par le Dwimmerlaik. Le **Héros** aura donc besoin de parvenir à dépenser 2 points pour réussir à lancer l'Action Héroïque.

Q : Le Dwimmerlaik peut-il utiliser plusieurs points de Volonté pour affecter un même point de Puissance/Volonté/Destin (P/V/D) ? Comment fonctionne sa règle de manière plus large ?

R : La règle du Dwimmerlaik nécessite des éclaircissements : La séquence simplifiée ci-dessous permet de mieux en comprendre le fonctionnement.

1- Un **Héros** dépense un point de P/V/D.

2- Le Dwimmerlaik choisit d'enclencher sa règle et lance un dé. Sur un 4+, l'action est annulée et nous passons à l'étape 3. S'il fait moins que 4+, le Dwimmerlaik a échoué à utiliser sa règle. L'effet du point dépensé (Modification de dés ou déclaration d'une Action Héroïque pour la Puissance, résolution du test de Destin) se résout.

3- Si le **Héros** n'a plus de point de P/V/D correspondant à son action, celle-ci est annulée. Si il en a encore en réserve, le Héros peut en dépenser un nouveau pour tenter de maintenir l'action.

4- Le Dwimmerlaik peut alors choisir de tenter d'affecter ce nouveau point de P/V/D en dépensant un de Volonté

supplémentaire. Auquel cas, l'étape 2 se répètera et ainsi de suite.

En résumé :

- Le Dwimmerlaik peut choisir de tenter d'affecter chaque point dépensé une fois.

- Quand il y arrive, le **Héros** peut continuer à tenter de dépenser de nouveaux points jusqu'à éventuel épuisement de sa réserve.

- Dès que le Dwimmerlaik échoue une fois à affecter un point, l'effet du point est résolu et la séquence prend fin.

La magie est un cas plus particulier. Contrairement au schéma habituel, lorsqu'un **Héros** à portée du Dwimmerlaik souhaite lancer un sort ou bien y Résister, il n'annonce pas tout de suite le nombre de dés qu'il compte utiliser. Il va tenter d'utiliser les dés 1 par 1.

Pour chaque dé, il va suivre la procédure décrite ci-dessus. Si le Dwimmerlaik échoue à affecter un des points de Volonté ou cesse d'essayer de le faire, le point peut être utilisé pour lancer le sort ou Résister.

Le joueur peut alors choisir de tenter d'utiliser un nouveau point de Volonté pour augmenter le nombre de jet de dés qu'il va lancer. Le Dwimmerlaik peut alors tenter d'affecter ce point là et la procédure se répète.

En revanche, il suffit que le Dwimmerlaik arrive à affecter complètement un seul point de Volonté pour que tous ceux capitalisés pour lancer le sort ou bien y Résister soient perdus (même si le Dwimmerlaik avait échoué à les affecter au préalable).

ARMÉE DES PUISSANCES OBSCURES DE DOL GULDUR

Q : Est-ce que n'importe quelle sélection des **Nazgûl** de Dol Guldur peut être déployée en une seule Troupe, dans le cadre de la règle additionnelle des Puissances Obscures de Dol Guldur, tant que la Troupe ne contient aucune autre figurine, ou bien il faut obligatoirement que les 9 **Nazgûl** soient réunis pour leur permettre de se déployer ensemble ?

R : Vous pouvez déployer n'importe quelle sélection des **Nazgûl** de Dol Guldur en une seule Troupe tant que la Troupe n'inclut aucune autre figurine. Cependant, la Troupe doit obligatoirement inclure le Nécromancien de Dol Guldur.

Q : Est-ce que les **Nazgûl** de Dol Guldur peuvent utiliser leur Puissance pour influencer leur jet de dé de *Résurrection Impie* dans le cadre de la règle du même nom ?

R : Oui, tant qu'ils ont encore de la Puissance.

ARMÉE DES LÉGIONS D'AZOG

Q : Si Azog et Bolg sont recrutés dans la même armée, est-ce que le Bonus d'Armée des Légions d'Azog fait bénéficier de la Règle Spéciale *Maître stratège* aux deux ou seulement au général ?

R : Seulement au Général, Azog dans ce cas.

Q : Dans le cadre d'une Alliance Historique entre les Légions d'Azog et les Chasseurs d'Azog, si on choisit Azog ou Bolg comme général mais qu'il a été recruté depuis la liste d'armée des Chasseurs d'Azog, est-ce qu'il bénéficie toujours de la Règle Spéciale *Maître stratège* via le Bonus d'Armée des Légions d'Azog ?

R : Non. Ils ne peuvent obtenir *Maître de bataille* que s'ils sont recrutés depuis la liste d'armée des Légions d'Azog.

Q : Si Azog combat avec le Fléau de pierre et déclare une Frappe Héroïque, est-ce que sa Valeur de Combat augmente avant d'être réduite à 6 ou est-elle réduite à 6 avant la Frappe Héroïque ?

R : Le premier exemple est le bon. Le Fléau de Pierre va laisser Azog augmenter sa Valeur au Combat avant de la re-réduire à 6, vous feriez donc mieux de conserver votre Puissance pour autre chose !

Q : Si Azog combat avec son Fléau de Pierre, est-ce que les figurines ennemies sont Jetées à Terre dès qu'elles sont frappées ou seulement à la fin du Combat ?

R : A la fin du Combat, dès lors qu'elles ont été frappées.

Q : Est-ce que Azog cumule le +1 Pour Blesser quand il utilise le Fléau de Pierre à deux mains avec sa Règle Spéciale *Je suis le Maître*, ce qui lui permettrait de blesser n'importe quel **Héros** sur 2+ ?

R : Non.

Q : Est-ce que les Bannières de la Tour de Commandement d'Azog comptent comme des Bannières pour les scénarios où il y a des Points de Victoire pour avoir une Bannière ?

R : Oui, ce sont des Bannières. Chaque Bannière de la Tour de Commandement compte comme une Bannière séparément au regard de l'attribution des Points de Victoire, il faudra donc toutes les détruire pour que le joueur n'ait plus de Bannière.

Q : De quel Rang Héroïque relèvent les Lieutenants d'Azog et le Warg Blanc dans le cadre d'un Défi Héroïque ?

R : Héros Indépendants.

Q : Si Azog chevauche son Warg Blanc, est-ce que les ennemis doivent faire un Test de Bravoure pour le charger puisque seul le Warg Blanc cause la *Terreur* ?

R : Oui, puisque le Warg Blanc cause la *Terreur*.

Q : Est-ce que le Warg Blanc peut être pris pour cible à tuer ou à protéger dans le Scénario Brouillard de Guerre ?

R : Oui.

Q : Si Azog chevauche le Warg Blanc et qu'il subit les effets du Pouvoir Magique *Panique*, est-ce que le Warg Blanc restera sur le champ de bataille grâce à sa Règle Spéciale *Bête Furieuse* ?

R : Oui.

Q : Est-ce que le Warg Blanc peut être choisi comme Assassin dans le Scénario Assassinat ? Si oui, comment cela se passe-t-il ?

R : Oui. Cependant, si le Warg Blanc est choisi comme Assassin, tant qu'Azog le chevauche, tous les morts que la figurine abat sont attribués à Azog et non au Warg Blanc.

Q : Est-ce que le Troll Catapulte compte comme ayant l'amélioration *Troll* pour un **Engin de Sièges** ?

R : Non.

Q : Si le Troll-Brute perd un Duel et est contraint de Reculer en contact avec une autre figurine, est-ce que cette figurine reçoit une touche de Force 10 du fait de la Règle Spéciale *Frappe Écrasante* du Troll Brute ?

R : Non. Reculer ne compte pas comme un déplacement.

Q : Quand le Troll-Brute se déplace, considère-t-on qu'il charge les figurines ? De manière générale, comment peut-on le déplacer ?

R : Sur le modèle du Char de Khand ou du *Piétinement des Bêtes de Guerre*, le Troll-Brute arrive au contact sans avoir à déclarer de charge. Ainsi, s'il entre au contact de deux figurines en même temps, les deux subissent les effets de la *Frappe Écrasante*.

De la même manière, il peut terminer son Mouvement à plus de 6" d'un **Héros** allié ayant déclaré une Marche ou un Élan Héroïque s'il ne parvient pas à tuer une figurine qu'il contacte, et il ignore les Zones de Contrôle puisqu'il ne charge pas.

Q : Quand une Chauve-souris de Guerre utilise sa Règle Spéciale *Piqué*, si elle échoue le jet pour infliger une touche de Force 4 sur sa cible, est-ce qu'elle procède malgré tout au jet de dé pour Jeter la cible à Terre ?

R : Oui.

Q : Quelle est la taille du socle du Warg Blanc si Azog n'est plus sur son dos et qu'il devient une figurine d'**Infanterie** ?

R : 50mm, comme lorsqu'Azog est sur son dos.

Q : Quelle est la taille (et la forme) du socle du Warg de Bolg si Bolg n'est plus sur son dos et qu'il devient une figurine d'**Infanterie** ?

R : 40mm rond, comme n'importe quel Warg des Ombres.

Q : En attendant la sortie officielle, quelle taille de socle faut-il prendre pour le Troll Catapulte ?

R : Il s'agit d'un socle de 80mm (socle type Troll de Gundabad).

ARMÉE DES CHASSEURS D'AZOG

Q : Dans le cadre de sa Règle Spéciale *Maître de la Traque*, Fimbul a-t-il tout de même son Mouvement divisé par 2 lorsqu'il se trouve dans un terrain difficile et qu'il est monté ?

R : Non. Tant qu'il est monté, il conserve son Mouvement de 10" sur tous les terrains difficiles.

ARMÉE DES ORIENTAUX

Q : Lorsque Khamûl l'Oriental est sur une Ombre Ailée et qu'il utilise des Attaques Brutales, récupère-t-il des points de Volonté ?

R : Oui pour le Déchiqueter, non pour le Projeter (ou le Refouler).

Q : Est-ce que les Règles Spéciales qui affectent à la fois le cavalier et la monture (comme l'*Empalement* d'un chameau) affectent à la fois l'Empereur Dragon de Rhûn et son Palanquin ?

R : Oui, toutefois cela ne fait pas pour autant de l'Empereur Dragon une figurine de **Cavalerie**.

Q : Est-ce que les Pouvoirs Magiques qui peuvent affecter le cavalier ou la monture (comme *Trait de Ténèbres* ou

Affaiblissement) peuvent cibler soit l'Empereur Dragon de Rhûn soit son Palanquin ?

R : Oui, toutefois cela ne fait pas pour autant de l'Empereur Dragon une figurine de **Cavalerie**.

Q : Est-ce que les Pouvoirs Magiques qui affectent une figurine entière (comme la *Colère des Lames* ou l'*Engourdissement*) affectent à la fois l'Empereur Dragon de Rhûn et son Palanquin ?

R : Oui.

Q : Si le Palanquin Royal est affecté par un Pouvoir Magique qui réduit une caractéristique de manière permanente (*Affaiblissement*, *Drain de Courage*), et que l'Empereur Dragon démonte, est-ce que les Dragons Noirs qui remplacent le Palanquin restent affectés par le sort originel ?

R : Oui. De plus, si le Pouvoir Magique *Affaiblissement* touche le Palanquin, cela réduira la Force des frappes portées par le Palanquin dans un combat remporté par l'Empereur Dragon.

Q : Si un Pouvoir Magique comme *Impact Magique* ou *Secousse Sismique* touche l'Empereur-Dragon de Rhûn juché sur son Palanquin Royal, combien de touches le Palanquin prend-il ?

R : Une. Le Palanquin Royal est essentiellement une simple monture avec 6 PV, et doit être traité ainsi. Quand l'Empereur démonte, remplacez simplement le Palanquin par un nombre de Dragons Noirs égal aux PV restants du Palanquin.

Q : Si l'Empereur-Dragon de Rhûn démonte pendant son mouvement ou après un Combat Héroïque, est-ce que les Dragons Noirs qui remplacent le Palanquin peuvent eux-même bouger ?

R : Non.

Q : Si le Balrog ou le Guetteur de l'Eau touchent l'Empereur Dragon de Rhûn ou son Palanquin avec le fouet ou les tentacules, est-ce que toute la figurine est traînée jusqu'au Monstre, ou seulement la partie qui a été touchée ?

R : Les deux règles précisent «la figurine», donc toute la figurine.

Q : Pour combien de figurines l'Empereur Dragon de Rhûn compte-t-il pour déterminer le seuil de Démoralisation d'une armée ?

R : L'Empereur Dragon sur Palanquin compte pour une seule figurine pour déterminer le seuil de Démoralisation. Seul l'Empereur Dragon a besoin d'être tué pour que la figurine compte comme ayant été retirée pour le compte de la Démoralisation. De plus, les Dragons Noirs qui remplacent le Royal Palanquin si l'Empereur démonte ou est tué n'augmentent pas le seuil de Démoralisation ; par contre, chacun d'entre eux, s'il est tué, contribue à faire grimper les pertes de l'armée pour déterminer si elle est Démoralisée.

Q : En attendant la sortie officielle, quelle taille de socle faut-il prendre pour le Basilic de Guerre de Rhûn ?

R : Il s'agit d'un socle de 40mm (socle type Cavalerie).

Q : Si les 6 PV du Palanquin représentent 6 Dragons Noirs ayant chacun 1PV, comment doit-on gérer cela au niveau de l'application des Règles Spéciales et des Pouvoirs Magiques ?

Peut-on notamment guérir ou tuer le Palanquin avec une attaque qui tue les adversaires en un coup ?

R : Le Palanquin doit être considéré comme une seule figurine avec 6PV, indépendamment de ce que le fluff tendrait à dire.

Il est donc possible de remettre des PV au Palanquin par le biais de Règles qui l'autorisent, ou de tuer en un coup le Palanquin avec un tir d'arme de siège ou encore une Règle Spéciale comme *Drain d'âme* ou la *Lame de Morgul*.

Q : La Bannière du Palanquin peut-elle être affectée par le sort *Arme Brisée* ?

R : Non.

Q : Comment gérer les déplacements spéciaux du Palanquin ?

R : Cela dépend des tests : le Palanquin ne peut pas escalader.

Concernant les sauts ou le fait de pouvoir enjamber une barrière sans malus, la hauteur d'un porteur doit être la référence pour savoir si le Palanquin peut enjamber (moitié d'un porteur), franchir (entre la moitié et la hauteur complète d'un porteur) ou s'il doit contourner l'obstacle (plus haut qu'un porteur : Impossibilité d'escalader).

Pour passer sous un élément de décor (une arche ou une voûte), l'intégralité de la hauteur du Palanquin doit être prise en compte. Le Palanquin étant une monture, les porteurs ne peuvent pas se baisser, même légèrement, pour permettre au Palanquin de passer.

Q : Le paragraphe indiquant que l'arme de l'Empereur Dragon est une arme de facture elfique est une règle Active. Les bonus de l'arme de facture elfique sont-ils maintenus si l'Empereur est paralysé ?

R : Oui. En revanche, il ne pourra alors pas choisir de s'en servir pour *Se Défendre Derrière son Bouclier* ou *soutenir* un allié.

Q : L'Empereur-Dragon de Rhûn sur Palanquin peut-il Faire de la place dans les termes fixés par la Règle Spéciale *Phalange* ? Peut-on lui Faire de la place dans le cadre de cette règle ?

R : En tant qu'**Oriental**, l'Empereur-Dragon sur Palanquin peut Faire de la place dans le cadre de la règle spéciale *Phalange*.

Cependant, comme il n'est pas à pied mais monté (sans pour autant être une figurine de **Cavalerie**), il n'est pas possible de lui Faire de la place dans le cadre de cette règle.

Q : Que se passe-t-il quand une figurine *Projetée* touche l'Empereur-Dragon de Rhûn sur son Palanquin ?

R : Le cas est traité comme d'habitude, à ceci près que l'Empereur-Dragon sur Palanquin n'est pas jeté au sol. Ainsi, l'Empereur, le Palanquin et la figurine *Projetée* reçoivent tous une touche de F3, et la figurine *Projetée* poursuit son chemin s'il reste de la distance à parcourir.

Q : Si l'Empereur Dragon est tué sur son Palanquin alors qu'il reste des attaques à infliger, peuvent-elles être dirigées sur les porteurs ?

R : Le Palanquin est immédiatement retiré, et les porteurs peuvent être ciblés individuellement par les attaques restantes.

Q : L'Empereur-Dragon de Rhûn sur Palanquin n'étant pas une figurine de **Cavalerie**, est-il soumis au test de chute de cavalier lorsqu'il tombe du Palanquin ?

R : Oui ; le Palanquin reste une monture après tout.

Q : Le Bâton de combat oriental (*Easterling battle stave*) est-il un bâton (*staff*) au sens du sort «*Votre Bâton est Rompu* !» ?

R : Non.

ARMÉE DE LA HORDE SERPENT

Q : Est-ce que l'arme à deux mains du Roi Doré d'Abrakhân est une épée ?

R : Oui.

Q : Est-ce que le Roi Doré d'Abrakhân peut être soutenu par une figurine équipée d'une lance ou d'une pique, sur un socle de 25mm ?

R : Non.

Q : Est-ce que la Règle Spéciale *Richesse Incommensurable* du Roi Doré d'Abrakhân diminue la valeur de Bravoure d'une figurine ennemie pour la durée du tour ou jusqu'à la fin de la partie ?

R : Pour la durée du tour.

Q : Si un Mûmak du Harad (ou toute autre **Bête de Guerre**) subit les effets de la Règle Spéciale *Incendie*, le Howdah et l'équipage sont-ils également incendiés ?

R : Non. La **Bête de Guerre**, le Howdah et l'équipage sont considérés comme distincts pour la Règle Spéciale *Incendie*.

Q : Les options d'un Mûmak de Guerre du Harad ou de l'Extrême-Harad peuvent-elles être détruites par le sort *Arme Brisée* ?

R : Non.

Q : D'autres figurines que le Chef de Guerre des Mûmakil ou le Chef Commandant Mahûd peuvent-elles être placées sur la partie fourchue en dehors du Howdah ?

R : Non, les autres figurines doivent être placées dans le Howdah.

Q : Est-ce que l'option des *Peintures de Guerre* sur le Mûmak de Guerre du Harad affecte le Mûmak également ?

R : Oui.

Q : Peut-on échanger l'épée du Gardien de Karnâ pour un autre équipement, et bénéficier tout de même de l'attaque supplémentaire conférée par l'équipement et la règle *Doubles Lames* s'il utilise un coup spécial associé à ce nouvel équipement ?

R : L'équipement *Doubles Lames* confère en fait au Gardien de Karnâ une seconde épée. La figurine peut donc remplacer une de ses épées (ou les deux) pour une autre arme, de la même manière qu'une autre figurine comme le Ravageur Corsaire.

Bien que la règle *Doubles Lames* soit mal écrite, il est logique de considérer qu'elle offre en réalité une épée supplémentaire au Gardien de Karnâ, laquelle lui permet de gagner une Attaque

supplémentaire. En conséquence, il perd l'une de ses Attaques s'il est *Immobilisé* (car liée à une Règle Spéciale active) ou subit les effets du sort *Arme Brisée* (car liée à la perte de cette épée supplémentaire).

ARMÉE DE L'EXTRÊME HARAD

Q : Lorsque l'on déploie des figurines depuis le Chef de Guerre des Mûmakil en dehors du Howdah, mesure-t-on depuis le socle du Chef de Guerre lui-même ou depuis celui du Mûmak ?

R : Depuis le socle du Mûmak.

Q : Les règles pour le Chef de Guerre des Mûmakil précisent qu'il peut inclure des Guerriers Haradrim dans sa troupe, depuis la liste d'armée de la Horde Serpent, comme s'ils faisaient partie de la liste d'armée de l'Extrême-Harad. Cela signifie-t-il qu'ils perdent le bonus d'armée de la Horde Serpent, comme ils ne font pas partie de cette liste d'armée ?

R : Oui. Cependant, souvenez-vous que l'Extrême-Harad n'a aucune figurine équipée d'arc, donc les Guerriers Haradrim recrutés ainsi seront les seules figurines équipées d'arcs pour votre Limite d'Arcs.

Q : Les Guerriers Mahud peuvent-ils bénéficier de leur bonus d'armée *Fierté Guerrières* s'il y a un Chef de Guerre des Mûmakil sur Mûmak, un Mûmak de Guerre de l'Extrême-Harad ou un Mûmak de Guerre du Harad avec l'amélioration Chef Commandant Mahûd allié à 6" d'eux ?

R : Oui. Même si le **Héros Mahûd** n'est pas techniquement engagé au combat, chevaucher un Mûmak lui-même en combat est tout de même inspirant !

Q : Si une figurine avec un Chameau de Guerre tue une figurine qu'elle charge avec la Règle Spéciale *Empalement* et charge une nouvelle figurine, infligera-t-elle une nouvelle touche de Force 4 ?

R : Oui.

Q : Si une figurine avec un Chameau de Guerre charge une figurine ennemie à travers une barrière, cause-t-elle toujours la touche de Force 4 relative à la Règle Spéciale *Empalement* ?

R : Non. Les figurines de **Cavalerie** ne reçoivent pas de bonus en chargeant un ennemi qui défend une barrière.

Q : Si une figurine avec la Règle Spéciale *Empalement* charge une figurine de **Cavalerie** et tue la monture pendant la charge, bénéficie-t-elle de ses bonus de charge étant donné qu'elle est désormais en combat avec une figurine d'**Infanterie** ?

R : Non car elle a chargé une figurine de **Cavalerie** à l'origine.

Q : Si une figurine montée sur un Chameau de guerre entre en contact avec plusieurs figurines en même temps, est-ce que chacune d'entre elle reçoit une touche d'*Empalement* ?

R : Non, une seule figurine recevra une touche. Pour enchaîner les *Empalements*, le Chameau doit *empaler* et tuer les figurines une par une.

Q : Quand le Chef de Guerre des Mûmakil annule un Élan Héroïque, le même **Héros** peut-il utiliser un autre point de Puissance pour déclarer un autre Élan ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'un Mahud monté sur chameau de guerre peut détruire une Réserve dans Détruire les Réserves lors d'un tour où il a *Empalé* une ou plusieurs figurines, mais pas combattu ?

R : Oui, charger ne fait pas partie des actions qui empêchent de détruire une Réserve.

ARMÉE DES VARIAGS DE KHAND

Q : Est-ce que les figurines qui ne Chargent pas à proprement parler, comme les Chars de Khand, requièrent un Test de Bravoure si elles veulent tenter de percuter une figurine *terrifiante* ?

R : Non.

Q : Est-ce que les figurines qui ne Chargent pas à proprement parler, comme les Chars de Khand, peuvent tenter de percuter une figurine ennemie quand elles participent à une Marche Héroïque ?

R : Oui.

Q : Si un Char de Khand participe à un Combat Héroïque réussi, peut-il recourir à sa *Charge du Char* au cours du mouvement qui s'ensuivra ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'un Char de Khand peut être Jeté au Sol par le Coup Spécial *Balayage* ?

R : Oui.

ARMÉE DES CORSAIRES D'UMBAR

Q : Si plusieurs **Guerriers Corsaires** dans le même combat relancent un dé pour la Règle Spéciale *Commandant Impitoyable* de Delgamar, que se passe-t-il si certains d'entre eux n'obtiennent pas un résultat suffisant pour gagner le Duel, mais que certains si ?

R : Dans ce cas, aucune figurine ne subira de touche de Force 2, étant donné que le Duel a été gagné. Si aucun ne parvient à faire un jet suffisant pour remporter le combat et que celui-ci est perdu, alors toutes les figurines ayant relancé un dé grâce à la Règle Spéciale subiront une touche de Force 2.

Q : Un Ravageur Corsaire à 6 pouces d'un Bosco Corsaire peut-il choisir d'échouer automatiquement son test de Bravoure pour la Règle Spéciale *Tueurs Compulsifs* ?

R : Oui.

Q : Un Ravageur Corsaire peut-il activer sa Règle Spéciale *Tueurs Compulsifs* s'il se déplace dans le cadre d'un Combat Héroïque ? De plus, si un Ravageur Corsaire active cette Règle Spéciale lors de la phase de Mouvement, en bénéficie-t-il toujours s'il se déplace ensuite dans le cadre d'un Combat Héroïque ?

R : Oui aux deux questions.

Q : Si une figurine avec un Pavois prend une touche d'impact, comme celle du *Piétinement* d'une **Bête de Guerre**, d'un Char ou d'une figurine avec la Règle Spéciale *Empalement*, bénéficie-t-elle toujours du bonus de Défense du Pavois ?

R : Oui.

ARMÉE DE L'ISENGARD

Q : Certaines unités de la liste d'armée d'Isengard n'ont pas le mot-clef **Isengard**, comme les Orques ou les Hommes du Pays de Dun. Est-ce que cela implique qu'ils ne bénéficient pas du Bonus d'Armée d'Isengard ?

R : Correct. Les Orques (venant du Mordor) et les Hommes du Pays de Dun ne viennent pas d'Isengard et n'ont donc pas le mot-clef **Isengard**, et ne disposent par conséquent pas du Bonus d'Armée d'Isengard.

Q : Le Bonus d'Armée d'Isengard indique que les figurines avec le mot-clef **Isengard** ne passent pas de Test de Bravoure pour être Démoralisées avant d'avoir atteint 66% de pertes. Comment cela affecte-t-il les Scénarios où la Démoralisation donne des Points de Victoire ?

R : Bien que les figurines qui bénéficient du Bonus d'Armée ne sont pas soumises au test de Démoralisation, l'armée elle-même reste Démoralisée et cèdera les Points de Victoire normalement.

Q : Si une armée d'Isengard est Démoralisée mais n'a pas encore subi 66% de pertes, alors les figurines avec le mot-clef **Isengard** ne passent pas de test pour être Démoralisées mais les autres si, du fait du Bonus d'Armée. Dans ce cas de figure, est-ce que les **Héros d'Isengard** peuvent tout de même réaliser un Test de Bravoure à cause de la Démoralisation pour faire bénéficier de leur *Tenez-bon* aux **Guerriers** sans le mot-clef **Isengard** ?

R : Oui, cependant, s'ils échouent à ce Test de Bravoure, ils seront retirés alors comme perte, par conséquent, utilisez ce stratagème avec prudence !

Q : Est-ce que les Éclaireurs Uruk-hai qui sont améliorés en Maraudeurs de Mauhûr conservent la Règle Spéciale *Créatures des Bois* du Bonus d'Armée d'Isengard ?

R : Oui, ce sont toujours des Éclaireurs Uruk-hai après tout !

Q : Si une figurine ennemie charge Gríma et gagne le combat, peut-elle frapper sa monture si Gríma est monté ?

R : Non.

Q : Si une figurine ennemie force Gríma à Charger une figurine ennemie avec les Pouvoirs Magiques *Contrainte/Injonction*, est-ce que cela révèle la trahison et la véritable allégeance de Gríma ?

R : Non, car cette Charge n'est pas volontaire.

Q : Si une figurine à 6" de Gríma Langue-de-Serpent déclare une Action Héroïque sans dépenser de points de Puissance (comme grâce à la Règle Spéciale *Maître stratège* (X+) ou une Règle Spéciale de leur profil), combien de points de Puissance doivent-ils dépenser à cause de la Règle Spéciale de Gríma Langue-de-Serpent ?

R : Aucun puisqu'aucun point de Puissance n'est alors dépensé pour l'Action Héroïque.

Q : Si Gríma Langue-de-Serpent est chargé par une figurine chevauchant un Chameau de Guerre, est-ce qu'il subit malgré tout la touche de Force 4 de la Règle Spéciale *Empalement*, même si il n'a pas encore été démasqué ?

R : Oui.

Q : Gríma dispose-t-il d'une Zone de Contrôle ? Est-il sujet aux zones de contrôle ennemies ?

R : Oui pour les deux situations. Gríma dispose d'une Zone de Contrôle. Une figurine ennemie pénétrant dedans doit le charger. S'il rentre dans une Zone de Contrôle, lui-même doit charger.

Q : Comment Gríma interagit-il avec les Actions Héroïques qui peuvent être déclarées gratuitement ou encore les cas de figure où un **Héros** peut récupérer un point de Puissance dépensé pour une Action Héroïque ?

R : Lorsqu'un **Héros** peut déclarer une Action Héroïque gratuitement, Gríma n'impacte pas. Le **Héros** la déclarera toujours sans dépenser de point de Puissance car l'action est gratuite.

En revanche, quand l'Action Héroïque n'est gratuite qu'à condition qu'un test soit réussi (comme pour les règles *Le Pantin du Maître* de Braga et *Imperturbable* de Thorin III Heaume-de-Pierre), le **Héros** payera bien 2 points de Puissance si le test échoue. Si le **Héros** en question n'a plus qu'un seul point de Puissance, il ne peut pas tenter de déclarer l'action pour voir si celle-ci est gratuite, étant donné qu'en cas d'échec, il ne peut pas payer les deux points de Puissance.

Si un **Héros** a dépensé deux points de Puissance à cause de Gríma pour avoir déclaré une Action Héroïque et qu'une Règle Spéciale lui permet de récupérer le point de Puissance dépensé pour déclarer l'Action (comme avec la Règle *Un Adversaire de Taille* de la LL Éclaireurs de Lurtz), il récupère les deux.

Q : Une fois que son armée est Démoralisée, est-ce que Uglúk peut utiliser sa Règle Spéciale *Preneur de Têtes* pour réussir n'importe quel Test de Bravoure, ou seulement celui de Démoralisation ?

R : Juste le Test de Bravoure de Démoralisation.

Q : Une fois que son armée est Démoralisée mais qu'elle n'a pas encore subi 66% de pertes, est-ce que Uglúk peut utiliser sa Règle Spéciale *Preneur de Têtes* alors qu'il bénéficie du Bonus d'Armée d'Isengard, dans le but de permettre aux **Guerriers** alliés de profiter de son *Tenez-bon* ?

R : Non, Uglúk peut utiliser sa règle *Preneur de Tête* uniquement pour réussir un Test de Bravoure qu'il aurait dû réellement réaliser pour la Démoralisation.

Q : Si Sharku subit une Blessure mais la sauvegarde ensuite avec un point de Destin, est-ce qu'il réalise sa frappe contre la figurine ennemie pour sa Règle Spéciale *Poignard Sournois* ?

R : Non.

Q : Est-ce qu'un Berserker Uruk-hai bénéficie de sa Règle Spéciale *Imperméable aux flèches* pour les armes de jet ?

R : Oui, les armes de jet restent des attaques de tir.

Q : Si des Crébains sont *Sur la Trajectoire* d'une autre figurine, est-ce qu'ils seront atteints sur un jet de 1-3 comme pour les tests de Trajectoire classique, ou seront-ils touchés uniquement sur un jet de 6 ?

R : Les Crébains seront atteints sur un 1-3 de manière normale. C'est en fait une bonne technique pour toucher les Crébains avec des attaques de tir – Soyez donc attentif à où vous les placez !

Q : Si un Huscarl *Soutient* un combat en étant à moins de 3" de plusieurs **Héros** de **Dun**, est-ce qu'il gagne un bonus de +1 à sa

valeur au combat pour chaque **Héros** du fait de sa Règle Spéciale *Faveur du Chef de Guerre* ?

R : Non. Les Huscarls gagneront seulement un bonus de +1 à leur Valeur au Combat, indépendamment du nombre de **Héros** de **Dun** à portée.

Q : Quand une Charge de démolition explose, touche-t-elle les figurines à portée mais derrière un décor infranchissable comme un mur, un rocher ou autre ?

R : Non.

ARMÉE DE LA MORIA

Q : Si une Nuée de Chauves-souris qui est sous effet du Pouvoir Magique *Voile des Ombres* Canalisé est Engagée dans un combat, est-ce que les figurines qu'elle affronte voient leur Valeur au Combat divisée deux fois (Une fois pour l'effet de *Nuée aveuglante* et une fois pour le Pouvoir Magique) ou bien juste une fois ?

R : Elles n'auront leur valeur au combat divisée qu'une fois (arrondie à l'inférieur).

Q : Une **Chauve-Souris**, une **Araignée** ou un **Warg** à proximité de Drûzhag possèdent la même valeur de Bravoure que lui grâce à sa Règle Spéciale *Maître des Étendues Sauvages*. Comment cela interagit-il avec les Règles Spéciales qui augmentent ou diminuent la valeur de Bravoure d'une figurine (comme *Émissaire du Mal* ou un Cor de guerre) ou encore avec les Pouvoirs Magiques qui altèrent de manière permanente la valeur de Bravoure d'une figurine (comme *Drain de Bravoure*) ?

R : La bête reste normalement sujette à l'effet des Règles Spéciales qui augmentent ou diminuent la Bravoure de manière temporaire. Dans ces cas de figure, commencez par prendre la valeur de Bravoure de Drûzhag, puis appliquez les modificateurs de la Règle Spéciale en question (sans les cumuler si Drûzhag les subit déjà).

La bête peut être normalement affectée par les Pouvoirs Magiques qui affectent sa Bravoure de manière permanente (comme *Drain de Bravoure*), mais cela n'aura aucune incidence pour elle tant qu'elle utilisera la valeur de Bravoure de Drûzhag.

Q : Si le Balrog ou le Guetteur de l'Eau touchent une **Bête de Guerre**, son Howdah ou une figurine dans le Howdah avec leurs Règles Spéciales respectives *Fouet incandescent* et *Tentacules*, que se passe-t-il ?

R : Si la Bête de Guerre ou le Howdah est touché alors il subit seulement les touches normalement mais ne sera pas attiré au contact avec le Balrog ou le Guetteur de l'Eau. Une figurine dans le Howdah sera attirée telles que les règles *Fouet Incandescent* et *Tentacules* le décrivent.

Q : Si le Balrog ou le Guetteur de l'Eau atteignent une figurine de **Cavalerie** avec leurs Règles Spéciales *Fouet Incandescent* ou *Tentacules*, est-ce l'intégralité de la figurine qui est trainée au combat ou seulement la partie qui a été atteinte ?

R : La figurine dans son ensemble pour les deux règles.

Q : Si le Balrog ou le Guetteur touchent une figurine de **Cavalerie** avec leurs Règles Spéciales *Fouet Incandescent* ou *Tentacules* et tue soit la monture, soit le cavalier, que se passe-t-il ? Le survivant est-il tout de même entraîné au corps-à-corps ?

R : Si la monture succombe, le cavalier doit faire un test de Chute de Cavalerie et en subir les conséquences. Il peut donc se retrouver à combattre le Balrog ou le Guetteur en étant au

sol après avoir subi une touche de Force 3 (résultat de 1), ou en restant debout mais sans espoir de porter des coups s'il remporte le duel (résultat de 2-5).

Si c'est le cavalier qui succombe, la monture doit d'abord réaliser, le cas échéant, son test de Bravoure pour voir si elle demeure sur le champ de bataille. Si elle échoue, elle fuit. Si elle le réussit, elle est trainée au corps-à-corps en suivant les modalités de la règle.

Q : Si le Balrog subit plusieurs Blessures d'attaques qui tuent normalement immédiatement, est-ce qu'il subit autant de Blessures que la moitié de sa valeur de PV initiale à chaque attaque réussie ou pour le total des coups, au regard de sa Règle Spéciale *Démon de l'Ancien Monde* ?

R : Il recevra autant de Blessures que la moitié de sa valeur de PV initiale à chaque attaque réussie, il faudra donc réussir deux attaques de ce type pour venir à bout du Balrog.

Q : Si le Balrog ou le Guetteur de l'Eau touchent une Figurine avec leurs Règles Spéciales respectives *Fouet incandescent* et *Tentacules*, et qu'en les tirant au combat par le chemin le plus court, la figurine trainée se retrouve au contact socle à socle avec d'autres figurines alliées, est-ce que ces figurines alliées compteront aussi comme étant au combat avec la figurine trainée ?

R : Oui.

Q : Est-ce que le Guetteur de l'Eau peut déplacer des figurines de telle sorte qu'elles doivent tomber du bord d'une falaise ?

R : Oui, les figurines subiront les dommages liés à la chute normalement.

Q : Est-ce que le Guetteur de l'Eau peut tirer sur des figurines avec lesquelles il est Engagé au Combat ?

R : Oui. De plus, le Guetteur n'aura pas à faire de Test de Trajectoire pour voir s'il se frappe lui-même.

Q : Est-ce que le Guetteur peut cibler directement une monture avec ses tirs de *Tentacules* ?

R : Oui.

Q : Si le Guetteur de l'Eau subit des Blessures tandis qu'il porte ses Coups (comme par le biais des Règles Spéciales *Coup de Grâce* d'Haldir ou *Poignard Sournois* de Sharku) résultant à une baisse de son nombre de PV à 3 ou moins, est-ce que ses Attaques seront également réduites à 3 avant qu'il ne continue à porter ses Coups ?

R : Si le Guetteur de l'Eau porte tous ses Coups d'un seul jet, alors, cela sera sans effet sur son nombre d'Attaques. Cependant, si le Guetteur porte ses Coups individuellement et qu'il perd des Points de vie et descend à 3PV restants ou moins avant de les avoir tous portés, alors son nombre d'Attaques diminuera immédiatement à 3. Cela peut avoir pour conséquence que le Guetteur cesse de porter des Coups, s'il en a déjà porté 3 (ou plus).

Q : Est-ce que le Guetteur de l'Eau peut utiliser de la Puissance pour augmenter son dé d'arrivée sur le champ de bataille dans le cadre de sa règle Spéciale *Depuis les Profondeurs* ?

R : Non.

Q : Est-ce que le Guetteur de l'Eau peut utiliser sa Règle Spéciale *Tentacules* un tour où il s'est déplacé de plus de la moitié de son mouvement ?

R : Oui, toutefois, il subit bien la pénalité de -1 pour s'être déplacé avant de tirer.

Q : Quelle proportion du Guetteur doit être dans l'eau pour que sa Règle Spéciale *Habitant des Eaux* s'active ? Est-ce valable pour tout type d'eau (Rivière, lac, marais... Décor physique ou imprimé sur le tapis) ?

R : La Règle Spéciale du Guetteur ne faisant pas d'exception, il suffit qu'une partie du Guetteur soit dans n'importe quel type d'eau pour que la règle soit activable. Concernant les décors et les tapis, cela reste à chaque organisateur de tournoi d'indiquer ce qu'il considère comme de l'eau sur ses tables de jeu.

Q : Est-ce que les figurines peuvent finir leur mouvement sur le Tambour Gobelin de la Moria ?

R : Non, mais elles peuvent tenter de sauter par-dessus.

Q : Les Nuées de chauves-souris et d'autres figurines volantes ont une valeur de Mouvement de 3". Pourquoi ?

R : C'est la Règle Spéciale *Vo*/qui leur confère un mouvement de 12" ; la valeur de Mouvement de 3" est à utiliser dans les cas où vous souhaiteriez les faire marcher.

Q : Pour combien de figurines le Maraudeur Warg compte-t-il au regard de la construction d'une liste et de la Limite d'Arcs ?

R : Comme les figurines de **Cavalerie**, il compte comme une seule figurine. Comme il dispose d'arcs Orques, il comptera également comme un archer dans votre Limite d'Arcs.

Q : Un Maraudeur Warg compte-t-il pour 1 ou pour 3 **Gobelins** dans le cadre de la limitation de la Légion Légendaire Assaut de la Lothlorien ?

R : Il s'agit d'une seule figurine, cela compte donc pour un **Gobelin**.

Q : Comment positionner les gobelins si le Warg du Maraudeur trépassé ?

R : Le joueur qui possède le Maraudeur place les Gobelins de telle sorte que chacun de leur bord de socle est au plus proche et équidistant de l'ancien centre du socle de **Cavalerie**. Seulement si la situation l'oblige, il peut alors pousser légèrement et minimalement les figurines qui l'empêchent.

ARMÉE DE GOBELINVILLE

Q : Si le Roi Gobelin est *Incendié* après avoir subi le Pouvoir Magique *Boule de feu* Canalisé, est-ce qu'il pourra utiliser sa Règle Spéciale *Graisse* ?

R : Non pour la touche initiale de Force 9 car elle a été infligée par un Pouvoir Magique. Cependant, la *Graisse* pourra être utilisée pour les Touches de Force 5 à l'issue de chaque tour.

Q : Est-ce qu'une figurine adverse peut copier l'Action Héroïque *Prends ma place* de Grinnah en utilisant la Règle Spéciale *Maître stratège* ?

R : Non.

Q : Que se passe-t-il si Grinnah utilise l'Action Héroïque *Prends ma place* avec le Roi Gobelin si ce dernier était en combat avec plusieurs figurines ennemies et que, du fait de son socle plus petit, Grinnah ne peut pas être placé au contact avec toutes ces figurines ?

R : C'est une situation inhabituelle : Grinnah sera placé au centre de l'espace qu'occupait le socle du Roi Gobelin. Grinnah comptera comme étant toujours engagé avec les mêmes figurines que le Roi Gobelin à l'origine, bien qu'il ne soit pas au contact socle à socle avec elles.

Q : Quand Grinnah utilise *Prends ma place* avec le Roi Gobelin, est-ce que le Roi Gobelin doit être placé de manière centrale par rapport à l'endroit où se trouvait le socle de Grinnah ?

R : Non, cependant le Roi Gobelin doit être placé de telle sorte que son socle couvre l'intégralité de l'espace où se trouvait le socle de Grinnah.

Q : Est-ce que l'échafaudage qui tient le Scribe Gobelin compte comme une partie de la figurine quand il faut définir si une figurine dispose d'une Ligne de Vue sur le Scribe Gobelin ?

R : Oui. C'est une exception aux règles habituelles concernant les éléments de décor sur les socles.

Q : Que se passe-t-il si le Scribe Gobelin est affecté par une Marche Héroïque ?

R : Le Scribe Gobelin n'est pas affecté par les Marches Héroïques. C'est-à-dire que cela n'augmente pas sa valeur de Mouvement de 3", mais également qu'il n'a pas à rester à 6" du Héros qui a déclaré la Marche Héroïque s'il crie « *Marche Forcée !* », puisqu'il ne peut pas bouger.

Q : Est-ce qu'une figurine avec la Règle Spéciale *Hordes Grouillantes* peut utiliser des coups spéciaux quand elle *Soutient* ?

R : Non.

Q : Comment gérer l'apparition des Mercenaires Gobelins dans le cadre de la Règle Spéciale *Embuscade des mercenaires vis-à-vis des décors "pleins"* ou dans/sur lesquels les Mercenaires auraient tenu (Par exemple une maison dont le toit n'est pas déboitable) ?

Est-il possible de déployer les mercenaires autour d'un décor plein, collés à celui-ci, si le déploiement à l'intérieur n'est pas possible ?

R : Les mercenaires peuvent se déployer de deux façons :

- Pour un décor "ouvert" (Un bois, une zone rocailleuse, un marais d'eau peu profonde...) dans lequel la Troupe tient dans son intégralité, les Mercenaires doivent y être déployés intégralement.

- Pour un décor plein ou fermé, il faut s'assurer que la Troupe de Mercenaires aurait pu tenir intégralement à l'intérieur. Si tel est le cas, alors les Mercenaires peuvent apparaître collés à cet élément de décor. Ils ne peuvent pas apparaître dans une Zone de Contrôle.

Dans tous les cas, il est préférable de s'arranger avec son adversaire, avant le choix des côtés par les joueurs et en présence de l'arbitre si nécessaire, des décors à partir desquels l'*Embuscade* peut avoir lieu.

ARMÉE DES TROLLS DES MONTAGNES

Q : Quel est le statut du *Feu de Camp* de l'armée des Trolls ? Est-ce un Objet ? Peut-il être déplacé, renversé ?

R : Non, ce n'est pas un Objet. Il ne bouge pas et ne gêne en rien les autres figurines. Il faut considérer le *Feu de Camp* comme le *Nid* de la Wyrm : il est donc associable par analogie à un marqueur d'objectif dans son fonctionnement.

ARMÉE DES SINISTRES HABITANTS DE LA FORÊT NOIRE

Q : Si la Reine des Araignées déclare un Élan Héroïque et pond ensuite des *Essaims* durant l'Élan, est-ce que les *Essaims* peuvent se déplacer dans le cadre de l'Élan ?

R : Non.

Q : La Reine des Araignées peut-elle utiliser sa Règle Spéciale *Engance* quand elle est engagée au combat ?

R : Non.

ARMÉE DE LA CALAMITÉ DU NORD

Q : Si un **Engin de Siège** obtient un 6 pour toucher Smaug (bénéficiant de sa règle *Écaille manquante*), est-ce que Smaug subit un nombre de Blessures égal à la moitié de ses PV totaux de base (comme expliqué par les règles sur les **Engins de Siège**) ET un nombre de Blessure égal à la Force de l'arme de siège ?

R : Non, cela infligera soit la moitié des PV totaux de base de Smaug soit un nombre de blessure égal à la Force de l'arme de siège, en fonction de ce qui est le plus élevé.

Q : Comment réagissent les figurines qui ne peuvent normalement pas être affectées par les Pouvoirs Magiques qui les empêchent de bouger (comme Smaug ou le Mûmak) aux Règles Spéciales qui leur feraient subir les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement*, mais qui ne sont techniquement pas des Pouvoirs Magiques (comme la *Toile d'Araignée* des Araignées de la Forêt Noire ou l'Attaque Brutale *Piéagé dans la Toile* d'Arachne) ?

R : Les figurines qui ne peuvent pas être empêchées de se déplacer (comme Smaug ou un Mûmak) ne sont pas affectées par les Règles Spéciales qui leur feraient subir les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement*.

Q : Est-ce que Smaug est une cible de Champ de Bataille ou une Cible de Siège ?

R : Une cible de Champ de Bataille.

Q : Est-ce que Smaug peut être *Immobilisé* ?

R : Oui.

LÉGIONS LÉGENDAIRES

Q : Si le Chef de Guerre des Mûmakil déclare un Défi Héroïque alors qu'il est monté sur son Mûmak dans le cadre de la Règle Spéciale de Légion légendaire *l'Avènement d'un Roi*, et qu'il l'emporte, qui récupère la Puissance, le Chef de Guerre ou bien son Mûmak ?

R : Le Chef de Guerre.

Q : Est-ce que, s'il est recruté dans la Légion Légendaire de la Grande Armée du Sud, le Chef de Guerre des Mûmakil peut

déclarer un Combat Héroïque tant qu'il est juché sur son Mûmak, grâce à la Règle Spéciale *l'Avènement d'un Roi* ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'une Légion Légendaire utilisée dans une partie/un scénario de siège peut acheter de l'armement de siège ?

R : Oui.

Q : Est-ce que Gimli peut utiliser ses relances des *Cheveux de Galadriel* pour relancer le dé de figurines alliées dans un Jet de Duel, ou seulement ses propres dés ?

R : Seulement ses propres dés.

Q : Quand il est recruté dans la Légion Légendaire Profondeurs de la Moria, est-ce que le Balrog peut cibler Gríma Langue-de-Serpent avec sa Règle Spéciale *...Et la Flamme* ?

R : Oui.

Q : Si un **Nazgûl** recruté dans la Légion Légendaire des Cavaliers Noirs déclare un Élan Héroïque, peut-il utiliser son *Cri des Nazgûl* au cours de la même phase ?

R : Oui, son *Cri des Nazgûl* lui permet d'utiliser la version Canalisée de l'*Immobilisation*, bien qu'il n'ait pas déclaré de Canalisation Héroïque lui-même.

Q : Quand Arachne utilise sa Règle Spéciale *Elle A Tout le Temps Faim*, est-ce qu'elle bénéficie des relances jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à la fin du tour ?

R : Jusqu'à la fin du tour.

Q : Dans la Légion Légendaire des Défenseurs d'Erebor, les alliés doivent-ils être à moins de 3" de tous les personnages listés, ou bien seulement d'un seul, pour bénéficier de la règle *Lignée Royale* ?

R : A moins de 3" de l'un d'entre eux.

Q : Est-ce que les Capitaines Orques, les Guerriers Orques et les Chevaucheurs de Warg conservent la *Haine* des **Elfes** conférée par Razgûsh si celui-ci meurt ?

R : Oui.

Q : Si la Légion des Assaillants de la Lothlórien joue le scénario *Affrontement au Clair de Lune*, reçoit-elle un bonus cumulé de +2 pour blesser au Tir ?

R : Non. Le bonus de +1 ne s'applique qu'une fois.

Q : Est-ce que les FaQs qui affectent la Règle Spéciale *Les Ténèbres de la nuit* du Scénario *Affrontement au Clair de Lune* s'appliquent également à la Règle Spéciale *Couverture des Ténèbres* de la Légion Légendaire des Assaillants de la Lothlórien ?

R : Oui.

Q : Dans la Légion Légendaire des Assaillants de la Lothlórien, est-ce que Drûzhag peut recruter des Wargs des Ombres dans

sa troupe, même s'ils ne sont pas listés comme recrutables dans la Légion Légendaire ?

R : Non.

Q : Dans la Légion Légendaire des Assaillants de la Lothlórien, est-ce que les figurines qui *Soutiennent* gagnent le bonus de +1 pour blesser pour la règle spéciale *Cruauté Impitoyable* ?

R : Non.

Q : Dans la Légion Légendaire La Porte Noire s'Ouvre, est-ce que les figurines qui *Soutiennent* gagnent le bonus de +1 pour blesser pour la règle spéciale *Les Hordes du Mordor* ?

R : Non.

Scénarios de double

Q : Dans les scénarios de Double, quand un scénario spécifie que la partie dure jusqu'à ce qu'une armée ait été réduite à 25% des effectifs de départ, considère-t-on l'armée d'un des joueurs, ou l'armée complète des deux joueurs alliés ?

R : L'armée complète.

Q : Est-ce que les figurines qui sont automatiquement le Général (Sauron et Denethor) le sont automatiquement sans jet de dé requis ?

R : Oui.

Q : Est-ce que Hurin protège les points du Lieutenant dans les scénarios concernés ?

R : Non. Il ne protège que les points du Général, et ce, peu importe à quelle Armée celui-ci appartient, tant que ce Général est éligible.

Q : Est-ce que les deux Armées doivent contenir au moins un **Héros** ?

R : Oui.

Q : Comment sont gérés les **Engins de siège** quand ils sont dans la Première Armée et devraient se déployer au milieu du terrain ?

R : Les règles du scénario prennent le pas sur les règles des **Engins de siège** si elles ne peuvent pas se cumuler.

Q : Comment déterminer le côté des joueurs sur certains scénarios pour les **Engins de sièges** ?

R : Comme en solo.

Q : Est-ce qu'une Compagnie Héroïque (Communauté, Compagnie de Thorin, Conseil Blanc...) qui est répartie en deux armées peut quand même utiliser sa règle pour se déployer en une seule troupe ?

R : Non. Chaque armée déploiera une troupe unique.

Q : Peut-on choisir la troupe qui bénéficie de la Règle Spéciale de déploiement d'une Légion Légendaire (Défenseurs de la Comté ou Loups de l'Isengard) dans les deux Armées ?

R : Seulement dans une Armée, au choix.

Q : Est-ce que les Vagabonds de la Terre du Milieu peuvent être recrutés en jeu double, étant donné que chaque Armée individuelle doit être en pur ?

R : Il faut considérer chaque personnage ou duo de personnages comme une faction. Il est donc possible de les recruter, mais tout seuls, pour former une des deux Armées.

Notez que Grimbeorn peut cependant recruter des Beornides dans ce cadre.

Q : Que faire quand une Armée ne tient pas entièrement dans une zone de déploiement, dans les scénarios Conquête Absolue ou Encerclés ?

R : L'organisateur du tournoi sera chargé d'assurer le bon équilibre du scénario et pourra donc, au choix, étendre la zone de déploiement ou faire arriver les troupes restantes en Renforts.

Q : Est-ce que la *Résistance à la Magie* est cumulable sur Prendre et Tenir pour une figurine qui possède déjà cette Règle Spéciale ?

R : Non, on ne peut pas cumuler les bénéfices de la même Règle Spéciale.

Q : Est-ce que les points de Destin relançables peuvent l'être deux fois sur le scénario Prendre et Tenir ?

R : Non : on ne peut pas relancer un dé déjà relancé.

Q : Est-ce que les points de Volonté utilisés comme des Points de Destin peuvent être relancés sur le scénario Prendre et Tenir ? Quid des règles donnant des sauvegardes « comme des points de Destin » ?

R : Oui et oui.

Q : Dans le scénario Duel de Héros, comme les deux **Héros** sont désignés comme Généraux, si je joue avec une Légion Légendaire de la Grande Armée du Sud, est-ce que mes deux généraux bénéficient tous deux du bonus de la Légion Légendaire ?

R : Oui.

Q : Quelles sont les préconisations pour l'élément de décor central dans le scénario Encerclés ?

R : Il est du ressort de l'organisateur de créer une table permettant des situations intéressantes pour les deux équipes.