



CONVENTION DE RÈGLES V8.01

JUIN 2026

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 ou internationaux 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 de la MESBG International Community FAQ traduits en français par la FFTM en kaki,
- Les Commentaires de la MESBG International Community FAQ récents traduits en français par la FFTM en vert,
- 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.

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**. D'autres décisions descendent aussi d'un groupe de travail international composé des arbitres et organisateurs des championnats internationaux.

À QUI S'ADRESSE-T-ELLE ?

La Fédération, et donc le Conseil des Règles, s'adresse à tous les joueurs : occasionnels, compétiteurs, ou débutants. 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 à tous**. Elle sera utilisée **dans tous les tournois français**, et 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 des Armées et des Profils
- 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, vous pouvez contacter sur Discord le compte *Arbitrage FFTM*.

COMMENT LES COMMENTAIRES SONT-ILS CLASSÉS ?

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!*

Sommaire

Préambule	1	Règles Spéciales	10
Que contient la Convention?	1	Généralités	10
Pourquoi une Convention?	1	Charge Monstrueuse	11
Quelle légitimité a une Convention Fédérale?	1	Effrayé	11
À qui s'adresse-t-elle?	1	Fin Tireur	11
Comment se hiérarchisent les docs officiels?	1	Imposant	11
Et si vous vous trompez?	1	Invisible	11
Comment les Commentaires sont-ils classés?	1	Maelström de Bataille	11
Comment ce document est-il mis à jour?	1	Mur de Boucliers	11
Généralités	4	Vol	11
Lignes de vue	4	Règles Avancées	12
Phase d'Initiative	4	Porter des Objets	12
Phase de Mouvement	4	Objets Lourds	12
Zones de Contrôle	4	Se Battre de Nuit	12
Charge	4	Engins de Siège	12
Jet de Duel	4	Déployer un Engin de Siège	12
Reculer et faire de la place	4	Déplacer un Engin de Siège et les Servants	12
Blessures multiples	5	Tirer avec un Engin de Siège	12
Porter des Coups	5	Scénarios Compétitifs	13
Type d'unité	5	Généralités	13
Bêtes	5	Marqueurs d'Objectifs	13
Cavalerie	5	Blessures et Destin	14
Cavalerie et Combats	5	Scénario 5 : Reconnaissance	14
Cavalerie et Règles Spéciales	5	Scénario 6 : Brouillard de Guerre	14
Montures	5	Scénario 12 : Combat des Champions	14
Démonter	5	Scénario 17 : Récupérer les Artefacts	14
Héros	6	Scénario 19 : Attaque de Campement	14
Montures Héroïques	6	Généralités des Scénarios de Doubles	14
Puissance	6	Profils du Bien	15
Actions Héroïques – Généralités	7	Les Peuples Libres	15
Marche Héroïque	7	Gondor	15
Combat Héroïque	7	Rohan	15
Défense Héroïque	8	Dale & Lacville	15
Défi Héroïque	8	Les Enclaves Elfiques	16
Monstres	8	Les Places Fortes des Nains	16
Monstres et Combats	8	Armées du Bien	17
Attaques Brutales - Généralité	8	Généralités	17
Attaques Brutales - Projeter	8	Armée de Fondcombe	17
Attaques Brutales - Refouler	8	Armée de Lothlórien	17
Bêtes de Guerre	9	Armée de Khazad-dûm	17
Généralités	9	Armée de l'Arnor	17
Le Commandant	9	Armée de la Bataille de Fornost	17
Chariots	9	Armée des Royaumes des Hommes	18
Généralités	9	Armée de la Reconquête d'Erebor	18
Chariot et Magie	9	Armée des Aigles & Armée de l'Alliance de Radagast	18
Chariot et Combat	9	Armée de la Bataille des Cinq Armées	18
Chariot et Héros	9	Armée de la Reconquête de la Moria	18
Équipement	9	Armée de l'Expédition vers l'Est	18
Bannière	9	Armée du Périphe vers Fondcombe	18
Lance	9	Armée des Gués de l'Isen	18
Lance de Cavalerie	10	Armée de l'Exode vers le Gouffre de Helm	18
Pouvoirs Magiques	10	Armée des Cavaliers d'Éomer	18
Généralités	10	Armée de Fangorn	18
Affaiblissement	10	Armée de la Reconquête d'Osgiliath	18
Bénédiction des Valar	10	Armée de Minas Tirith	19
Engourdissement	10	Armée des Fiefs	19
Impact Magique	10	Armée du Retour du Roi	19
Injonction	10	Armée des Défenseurs du Pelennor	19
Rage Bestiale	10	Profils du Mal	19
		Mordor	19

Angmar	19
Isengard & Dun	19
Rhûn, Umbar & Harad	20
Gundabad & Dol Guldur	21
Les Créatures des Ténèbres	21
<i>Armées du Mal</i>	22
Armée de la Horde de Buhrdûr	22
Armée de la Moria	22
Armée de la Calamité du Nord	22
Armée des Trois Trolls	22
Armée des Éclaireurs d'Uglúk	22
Armée de Cirith Ungol	22
Armée de la Main Blanche	22
Armée des Spectres Ailés	23
Armée du Grand Oeil.....	23
Armée d'Umbar	23
La Grande Armée du Sud	23

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 : Puis-je choisir de jouer dans tous les sens de la table (Nord-Sud ou Est-Ouest) quand je gagne le jet de dé de choix du côté ?

R : Si les règles l'autorisent, la réalité logistique des tournois fait que la pratique communément admise est que les tables ne se jouent que dans un sens (Nord-Sud) à l'exception des Scénarios de *Maelström de Bataille*. Les organisateurs sont libres d'autoriser tous les sens de jeu, c'est en général alors à eux de le préciser.

Q : Comment mesure-t-on la portée des figurines sans socle (par exemple, Bofur sur un Troll Brute) ?

R : À partir du pied de la figurine.

Q : Quel est le statut des Règles d'Armées ?

R : Ce sont des Règles Spéciales – tout ce qui s'applique aux Règles Spéciales classiques s'applique donc également aux Règles d'Armées.

LIGNES DE VUE

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 ?

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 déterminer où commence la queue sur les figurines d'Ombre Ailée afin de déterminer une Ligne de Vue adverse ?

R : La queue commence là où s'arrête l'extrémité des pattes de l'Ombre ailée. Dans tous les cas, annoncez votre intention en positionnant l'Ombre Ailée, mettez-vous d'accord sur votre adversaire et appelez l'arbitre si besoin.

Q : Y'a-t-il une Trajectoire si la queue, une aile ou l'équipement d'une figurine (qu'on ignore pour déterminer la Ligne de Vue) est partiellement caché par une figurine ou un décor ?

R : Non. Les Trajectoires se déterminent uniquement sur la partie de la figurine que vous devez effectivement voir lors de la détermination de votre Ligne de Vue.

Un décor ou une figurine obstruant partiellement la queue ou l'aile d'une figurine n'est pas en Trajectoire.

Phase d'Initiative

Q : Les figurines qui possèdent des Points de Prescience (Elrond, Malbeth) peuvent-ils en dépenser au premier tour en cas d'égalité au jet d'Initiative, ou doivent-ils attendre la relance ?

R : Ils peuvent en dépenser avant.

Phase de Mouvement

Q : Une figurine peut-elle passer entre deux rochers, arbres ou autres éléments de décor lorsque son socle ne passe pas, comme elle le ferait pour passer une porte ?

R : Non, sauf accord des deux joueurs en début de partie.

ZONES DE CONTRÔLE

Q : Ne pas avoir assez de Mouvement pour atteindre une figurine à cause du placement des socles d'autres figurines (rendant la première impossible à charger) autorise-t-il à ignorer les Zones de Contrôle des secondes ?

R : Non.

CHARGE

Q : Si une figurine possède une Règle Spéciale qui établit qu'elle doit Charger quand elle se Déplace si possible, peut-on choisir de ne pas se Déplacer et donc ne pas avoir à Charger ?

R : Non. La figurine suit malgré tout les différentes étapes de la Phase d'Activation, incluant le début du Mouvement. Si à cette étape, la figurine peut Charger, elle doit le faire.

Q : Si une figurine possède une règle l'obligeant à Charger, est-elle obligée de tenter des tests de Saut, de Franchissement, d'Escalade ou de Nage pour remplir les conditions requises par cette règle ? Doit-elle dépenser de la Might ou relancer ces tests si elle le peut pour tenter de les réussir ?

R : Non.

Phase de Combat

JET DE DUEL

Q : Les modificateurs de Combat octroyés par des Règles Spéciales ou des Règles d'Armées, par exemple, s'appliquent-ils avant ou après la division du Combat à une Règle Spéciale comme l'*Invisibilité* ou celle de la Nuée de Chauves-souris ?

R : Sauf mention contraire (comme pour la Frappe Héroïque), les modificateurs de Combat s'appliquent avant la division de la valeur au Combat.

RECULER ET FAIRE DE LA PLACE

Q : Une figurine peut-elle Reculer dans une Zone de Contrôle ?

R : Oui.

BLESSURES MULTIPLES

Q : Comment appliquer les blessures pour les Règles Spéciales ou Pouvoirs Magiques qui n'indiquent pas si les Blessures multiples qu'elles infligent s'appliquent avant ou après l'utilisation du Destin ?

R : Hors mention spécifique, ces Blessures s'appliquent toujours après l'utilisation du Destin ou d'autres effets similaires.

PORTER DES COUPS

Q : Une figurine qui porte des Coups ou des Touches après avoir été Blessée ou attaquée (comme avec *Bête Acculée* de la Wyrme des Cavernes ou *Poignard Sournois* de Sharkù) peuvent-elles tout de même le faire si ces Blessures ou Attaques les tuent ?

R : Non, sauf exception dûment mentionnée. Une figurine doit être en vie et sur la table pour utiliser une Règle Spéciale.

Type d'unité

BÊTES

Q : Les Bêtes qui ne peuvent pas porter de Marqueur d'Objectif peuvent-elles interagir avec les Marqueurs d'Objectif ? Par exemple, peuvent-elles tenter de Révéler un Artefact ? Peuvent-elles tenter de révéler la Relique dans Relique des Âges Passées ?

R : Non, sauf si une Règle d'Armée leur permet de transporter des Objets (comme dans la Meute d'Angmar).

Q : Un Warg possède-t-il le mot-clé Bête lorsqu'il a un cavalier ?

R : Non, tant que le Warg a un cavalier. Dès que le cavalier est tué ou descend de sa Monture, le Warg acquiert le mot-clé Bête.

Cavalerie

CAVALERIE ET COMBATS

Q : Si une figurine de Cavalerie a Chargé, puis se retrouve désengagée, puis se fait Charger (suite à des Tirs, des Pouvoirs Magiques, des Règles Spéciales, des Combats Héroïques...), maintient-elle ses bonus de Charge de Cavalerie ?

R : Oui.

CAVALERIE ET RÈGLES SPÉCIALES

Q : La Monture et le cavalier d'une même figurine de Cavalerie partagent-ils une Règle Spéciale lorsque seule une partie de la figurine possède cette Règle Spéciale dans son profil ?

R : Oui, sauf indication contraire dans le descriptif de la Règle Spéciale (comme pour *Créature des bois* ou *Montagnard*) ou dans le profil (comme pour *Cavernicole* dans le profil du Maraudeur Warg).

Q : Si une partie d'une figurine de cavalerie (le cavalier ou la Monture) possède un mot-clé de Race spécifique, est-ce suffisant que la figurine entière soit affectée par une Règle Spéciale qui n'affecte que ce mot-clé ? Par exemple : un Chevaucheur de Warg est-il affecté par les Actions Héroïques et le Tenez Bon d'un Chef de Meute Warg ? Radagast confère-t-il la Résistance à la Magie au Grand Aigle qu'il chevauche (et bénéficie-t-il donc lui-même de la règle) ?

R : Oui, à toutes les questions.

La seule exception concerne le ciblage d'une partie spécifique de la figurine. Par exemple, une figurine possédant la règle spéciale *Haine (Homme)* ne bénéficiera pas d'un bonus de +1 à son jet pour Blesser si elle porte ses Coups contre le cheval d'un Homme.

Q : Comment fonctionnent les figurines de Cavalerie lorsqu'elles reçoivent les effets d'une Règle Spéciale ? Est-ce que toute la figurine en bénéficie, ou seulement une partie ?

R : Hors mention spécifique, si une Règle Spéciale a un effet sur une figurine, cela va s'appliquer à la fois à la Monture et au cavalier. Ainsi, par exemple, Boromir et les Cavaliers de Minas Tirith bénéficient des effets de la Règle Spéciale *Montagnard* s'ils sont montés, dans le cadre de la Règle d'Armée « Cette cité était autrefois le joyau de notre royaume » de l'Armée de la Reconquête d'Osgiliath.

Q : Si une figurine de Cavalerie possède la Règle Spéciale *Marche Spectrale*, est-ce qu'elle gagne ses bonus de Charge lorsqu'elle Charge dans un Terrain Difficile ?

R : Oui.

Q : Les figurines qui gagnent le bonus de cavalerie pour Jeter au Sol, "comme si elles étaient des figurines de Cavalerie", (comme dans le cadre des Règles d'Armée de la Meute d'Angmar ou de l'Engeance de la Reine des Araignées) le conservent-elles lorsqu'elles ont Chargé en Terrain Difficile ?

R : Oui.

MONTURES

Q : Une Monture peut-elle utiliser les Points de Puissance / Volonté / Destin d'un Passager, ou est-ce réservé au Cavalier ?

R : C'est réservé au Cavalier.

Q : Si à l'issue d'un combat, une figurine de Cavalerie est jetée à Terre, est-ce que la Monture Isolée, 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.

DÉMONTER

Q : Si un Héros démonte pour n'importe quelle raison, et qu'il avait choisi de multiples options d'Équipement, est-il forcé de se débarrasser de certaines d'entre elles s'il n'existe pas de figurine à pied officielle avec ces mêmes Équipements ?

R : Non, les Héros sont exemptés de cette règle.

Q : Le cavalier d'une figurine de Cavalerie peut-il Démontre dans une Zone de Contrôle ennemie ?

R : Oui, mais à la seule condition qu'il reste à la figurine suffisamment de Mouvement pour Charger l'une des figurines dont le cavalier a pénétré la Zone de Contrôle. En effet, Démontre 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 la Charge.

Q : Si une figurine de **Cavalerie** Démonte et n'a plus de **Mouvement** (c'est-à-dire si elle a déjà parcouru une distance supérieure à la valeur de **Mouvement** de la figurine d'**Infanterie** qui la remplace), peut-elle encore effectuer des actions normalement disponibles pendant la phase de **Mouvement**, comme ramasser des objets ?

R : Oui, elle ne peut plus se **Déplacer**, mais son **Mouvement** et son **Activation** ne s'arrêtent pas immédiatement. Elle peut donc encore ramasser un objet, révéler un artefact ou utiliser une **Règle Spéciale** qui s'active pendant le **Mouvement**. Elle ne peut cependant pas **Charger**.

Q : Lorsqu'un Chevaucheur de Warg démonte, quels Équipements peut-il garder ?

R : L'Équipement que la figurine est autorisée à conserver dépend de ce que la figurine montée portait. Ainsi :

- Chevaucheur de Warg avec bouclier et javelots > Guerrier Orque avec bouclier
- Chevaucheur de Warg avec arc orque > Guerrier Orque avec arc orque
- Chevaucheur de Warg avec bouclier > Guerrier Orque avec bouclier
- Chevaucheur de Warg avec javelots > Guerrier Orque avec lance.

Q : Les règles précisent que lorsqu'une figurine Démonte, elle doit se débarrasser de l'Équipement non présent visuellement sur la figurine officielle démontée. Que se passe-t-il si la figurine démontée a un Équipement que la version montée n'avait pas ? Par exemple, si un Chevalier Elfe de la Forêt Noire Démonte, toutes les versions démontées (Guerrier Elfe de la Forêt Noire) ont des options que les Chevaliers n'ont pas.

R : Dans les rares cas comme celui-ci, la figurine démontée gagne l'Équipement représentée sur la figurine à pied. Dans les cas où il y a plusieurs options disponibles, vous devez choisir l'option qui fournit le plus petit nombre d'Équipements, et choisir l'Équipement le moins cher.

Par exemple, dans le cas du Chevalier Elfe de la Forêt Noire, lorsqu'il Démonte il sera représenté par un Guerrier Elfe de la Forêt Noire avec bouclier, car c'est l'option qui coûte le moins de points - nous supposons que ledit guerrier a trouvé un bouclier abandonné sur le champ de bataille. Dans l'exemple cité, vous ne pouvez pas utiliser une figurine avec un arc elfique ou une vouge elfique, car les deux coûtent plus cher qu'un bouclier.

Q : Au vu des différents arbitrages officiels, comment considérer, de manière générale, la version démontée du cavalier d'une figurine de **Cavalerie** ?

R : Il faut procéder en considérant que lorsqu'une figurine Démonte, elle échange son profil pour celui du Guerrier lié (s'il existe). Elle perd donc au passage les **Règles Spéciales** de la figurine de **Cavalerie**. Ainsi, le Chevalier de la Forêt Noire devient un Guerrier Elfe de la Forêt Noire et perd sa **Règle Spéciale**, mais il récupère un bouclier et devient un Guerrier Elfe de la Forêt Noire comme les autres. De même, un Chevalier de Morgul avec Bannière, ou un Cataphractaire oriental avec Tambour, perdront ces Équipements automatiquement s'ils perdent leur **Monture**. Enfin par exemple, un Cavalier des Morts, un Chevaucheur de Bouquetin ou un Chevalier de la Forêt Noire, une fois Démontés et respectivement devenus un Guerrier des Morts, un Guerrier Nain des Monts de Fer et un Guerrier Elfe de la Forêt Noire, deviennent logiquement capables de ramasser la Bannière d'une figurine alliée.

Héros

MONTURES HÉROÏQUES

Q : Est-ce qu'une **Monture** avec le mot-clef **Héros** peut être choisie en tant que Cible de l'adversaire sur le Scénario Brouillard de Guerre ?

R : Non.

Q : Est-ce que les **Montures Héroïques** comptent comme des figurines de **Héros** pour les **Règles Spéciales** ou pour marquer des Points de Victoire dans les Scénarios ?

R : Tant que la **Monture** a un cavalier, elle est simplement une **Monture Héros** (avec les deux mots-clefs). Elle peut donc être considérée comme un **Héros** mais ne compte pas comme une figurine de **Héros**. La **Monture** et le cavalier comptent comme une seule figurine de **Héros**. Une **Monture Héros** ne devient une figurine de **Héros** à part entière qu'après que son cavalier a Démonté ou est mort et que la **Monture Héros** reste sur le champ de bataille (comme le Warg Blanc d'Azog). Par conséquent, en ce qui concerne les Points de Victoire :

- Une **Monture Héros** ne peut jamais être choisie comme Cible, **Héros** à protéger ou Assassin en début de partie dans les Scénarios Brouillard de Guerre ou Assassinat, dans la mesure où elle a encore un cavalier à ce moment.

- Tuer une **Monture Héros** qui a un cavalier ne rapporte aucun Point de Victoire pour avoir tué une figurine de **Héros** (comme dans les Scénarios À la Mort, Affrontement au Clair de Lune, etc.).

- Si une **Monture Héros** reste sur le champ de bataille après que son cavalier a Démonté ou est mort, elle devient une figurine de **Héros** à part entière et la tuer rapportera des Points de Victoire.

- Dans la même logique, sur le Scénario Reconnaissance, un **Héros** chevauchant une **Monture Héros** ne comptera que pour une seule figurine de **Héros** quittant la table. Si le **Héros** Démonte et que la **Monture Héros** reste sur la table puis quitte le champ de bataille, elle compte alors comme une figurine de **Héros** quittant la table.

Par conséquent, en ce qui concerne les **Règles Spéciales**, la **Monture Héros** est toujours considérée comme un **Héros** puisqu'elle possède le mot-clef **Héros** et donc :

- Tuer une **Monture Héros** déclenchera la **Règle Spéciale** *Le Temps des Héros*.

- Les **Règles Spéciales** affectant un **Héros** l'affecteront également (par exemple, les figurines du **Pays de Dun** obtiendront un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elles portent leurs Coups contre elle, grâce à la **Règle d'Armée** *Tueurs Sanguinaires* dans une Armée des Usurpateurs d'Edoras).

PUISSANCE

Q : Pouvez-vous clarifier les interactions entre l'utilisation de la **Puissance** et les **Règles Spéciales** ? Un **Héros** peut-il utiliser de la **Puissance** sur un jet normalement éligible à la **Puissance** lorsque ce jet est conféré par une **Règle Spéciale** ?

R : La **Puissance** ne peut pas être utilisée pour modifier les jets de dés effectués pour activer des **Règles Spéciales** (comme **Résistant** de Bofur), ni les jets résultant d'une **Règle Spéciale** (comme le jet pour *Conseil Douteux* d'Alfrid), ni les jets générés par une **Règle Spéciale** produisant un effet qui n'est normalement pas éligible à la **Puissance** (comme la Blessure directe infligée par *Tourbillon d'Acier* des Elfes dans une Armée de l'Ultime Alliance).

En revanche, la Puissance peut être dépensée dès lors qu'une Règle Spéciale génère une situation où la Puissance serait normalement applicable. Cela inclut les Règles Spéciales permettant à une figurine de :

- effectuer une Attaque de Tir (comme *Jet des Pierres*, *Cracheur de Feu*, *Bombes Fumigènes...*) - la Puissance est alors utilisable sur les Jets pour Toucher, les Tests de Trajectoire et les Jets pour Blessier.
- lancer des dés supplémentaires pour Lancer ou Résister à un Pouvoir Magique (comme *Résistant à la Magie*, *Son esprit n'a rien perdu de sa puissance du Nécromancien...*)
- porter des Coups (comme les Règles Spéciales d'Haldir, Sharkû, Irolas, Thorin Écu-de-Chêne...)
- réaliser un Test de Bravoure ou d'Intelligence (comme *Fer Incrusté de Bifur*)
- réaliser un jet de Destin

Notez que les Règles Spéciales stipulant qu'une figurine ennemie « subit une Touche » plutôt qu'une figurine alliée « porte des Coups » ne sont pas éligibles à la Puissance (comme le Piétinement, les Charges de Chariot, l'Empalement du Chameau de Guerre ou *Destrier Majestueux de l'Élan de Thranduil*).

Q : Certaines Règles Spéciales, comme la *Graisse du Roi Gobelin* ou le *Don de Voyance* de Malbeth le Devin ou *Seigneur des Chevaux*, autorisent des figurines à ignorer des Blessures, sans préciser que ces jets sont similaires à des Points de Destin. De tels jets peuvent-ils être altérés par de la Puissance ?

R : Non.

Q : Un Héros peut-il utiliser de la Puissance pour modifier un jet de sauvegarde issu d'une Règle Spéciale qui confère des Points de Destin d'une manière unique ou est décrite comme fonctionnant spécifiquement comme un Point de Destin, comme dans la Règle Spéciale *Il ne peut pas encore prendre de forme physique* du Nécromancien ?

R : Oui.

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

R : Non, c'est une touche indirecte.

Q : Peut-on utiliser la Puissance pour modifier les jets de dés d'un Projeter ?

R : Pour établir la distance du Projeter, non. Pour le Jet pour Blessier la figurine Projétée, oui. Pour le Jet pour Blessier la cible, non.

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les touches indirectes infligées dans l'aire d'effet d'un tir d'Engin de siège ?

R : Non, seulement sur la touche portée à la cible initialement ciblée et touchée par le Tir .

Q : Peut-on utiliser la Puissance sur les touches infligées dans l'aire d'effet d'un Pouvoir Magique ?

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

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

R : Non, c'est une touche indirecte.

ACTIONS HÉROÏQUES - GÉNÉRALITÉS

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 : Comment gérer les interactions entre l'obligation de Charger (Règles Spéciales ou Défi Héroïque) et les Actions Héroïques qui contraignent le Mouvement (Élan Héroïque, Marche Héroïque) ?

R : Si une figurine avec obligation de Charger est prise dans l'aire d'effet d'un Élan ou d'une Marche Héroïque d'une autre figurine, elle devra finir à 6" de cette figurine.

Dans le cadre d'une Marche Héroïque, la figurine perd l'obligation de Charger et peut se positionner comme elle l'entend.

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

Un Héros peut déclarer une Marche Héroïque, même s'il est soumis à son obligation de Charger. Il n'est alors plus obligé de Charger.

MARCHE HÉROÏQUE

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 figurines se Déplacent lors de leur Phase de Mouvement et avec le bonus de la Marche. Elles doivent toujours finir à 6" de l'initiateur de la Marche.

Q : Que se passe-t-il si un Héros ayant déclaré une Marche Héroïque et crié « Marche Forcée » est inclus dans un Élan Héroïque allié, puis meurt ou est *Immobilisé* avant que ses alliés inclus dans la Marche, mais pas dans l'Élan se soient Déplacés ?

R : Si le Héros meurt, ces figurines ne peuvent pas bouger du tout du tour. S'il est *Immobilisé*, elles bénéficient normalement du Mouvement supplémentaire tant qu'elles terminent leur Mouvement à moins de 6" de lui.

COMBAT HÉROÏQUE

Q : Les figurines ayant participé à un Combat Héroïque réussissent-elles Démontier, ramasser des Objets et réaliser des Tests de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage durant leur Mouvement additionnel ?

R : Oui.

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

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

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 œuvre 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 Démontier 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, Charger un ou plusieurs ennemis lui permet de s'approcher encore davantage, elle doit le faire, ou essayer si cela implique de passer un Test de Bravoure.

DÉFENSE HÉROÏQUE

Q : Une figurine *Désarmée* peut-elle Blesser une figurine ennemie sous Défense Héroïque en obtenant un résultat de 6 naturel sur son Jet pour Blesser ?

R : Non.

Q : Lorsque l'on porte ses Coups sur une figurine sous Défense Héroïque, prend-on en compte la valeur de Force de base de la figurine portant ses Coups ou bien le résultat qu'il aurait dû obtenir grâce à une éventuelle Règle Spéciale ? Par exemple, Aragorn, le Roi Elessar Blesse-t-il Durin, Roi de Khazad-dûm sous Défense Héroïque sur un résultat de 6/6 (basé sur sa Force 4) ou seulement sur un résultat de 6 (basé sur le 4+ requis pour Blesser avec Andúril, Flamme de l'Ouest) ?

R : Il le Blesse sur un résultat de 6 naturel.

DÉFI HÉROÏQUE

Q : Un Héros obligé de Charger suite à un Défi Héroïque peut-il s'éloigner de son adversaire direct pour suivre les effets d'un Élan Héroïque ou d'une Marche Héroïque alliée, ou déclarer une Marche Héroïque s'il le peut, et subséquemment ne pas charger son adversaire direct ?

R : Oui.

Monstres

MONSTRES ET COMBATS

Q : Si une figurine combattant un **Monstre** est Soutenue par une figurine équipée d'une Pique, elle-même Soutenue par une autre figurine équipée d'une Pique, et que le **Monstre** tue la figurine avec laquelle il est en Combat, peut-il porter ses Touches spéciales sur chacun des piquiers qui Soutenaient ?

R : Oui.

ATTAQUES BRUTALES - GÉNÉRALITÉS

Q : Si un **Monstre** remporte le Jet de Duel alors qu'il est à Terre, peut-il utiliser une Attaque Brutale ?

R : Non, il se Relève juste normalement.

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

R : Non.

Q : Un **Monstre** peut-il Refouler ou Projeter s'il participe à un Combat Héroïque adverse ?

R : Oui.

Q : Dans le cadre de la Règle d'Armée *Le Courage d'Elfhelm* de l'Armée des Gués de l'Isen, ou de la Règle Spéciale *L'Appât du Gain* du Roi Doré par exemple, est-il possible de cibler respectivement Theodred s'il est Engagé avec des alliés ou le Roi Doré avec des Attaques Brutales ?

R : Non.

ATTAQUES BRUTALES - PROJETER

Q : Si un **Monstre** *Projette* une figurine adverse sur une figurine adverse montée, et que la **Monture** s'enfuit après avoir survécu à l'impact, le **Monstre** compte-t-il comme ayant tué la **Monture** ?

R : Non.

Q : Lorsqu'une figurine de **Cavalerie** dont l'un des éléments possède une Force 6 ou plus (comme Radagast sur Grand Aigle, ou un **Nazgûl** sur Ombre Ailée) reçoit l'impact d'une figurine *Projetée* par un **Monstre** adverse, que se passe-t-il ? Est-elle Jetée à Terre en tant que figurine de **Cavalerie**, ou reste-t-elle debout en tant que figurine de Force 6 ou plus ?

R : Elle n'est pas Jetée à Terre.

ATTAQUES BRUTALES - REFOULER

Q : Un **Monstre** peut-il rejoindre un Combat Héroïque allié s'il a déjà *Refoulé* dans le cadre d'un Combat Héroïque adverse ?

R : Oui. Cependant, il ne pourra pas se Déplacer à l'issue de ce nouveau Combat Héroïque s'il est réussi.

Q : Lorsqu'une figurine *Fait de la Place* pour une figurine *Refoulée*, doit-elle choisir une direction qui nécessite le déplacement minimum requis pour *Faire de la Place* ?

R : Non. Le joueur choisit d'abord la direction dans laquelle la figurine va *Faire de la Place*. Si possible, il choisit une direction où la figurine peut effectuer son Mouvement sans être Jetée à Terre. Ensuite, il déplace la figurine de la distance minimale requise pour *Faire de la Place*.

Q : Lorsqu'une figurine de **Cavalerie** dont la **Monture** est un **Monstre** veut *Refouler*, de quelle partie de la figurine la Ligne de Vue est-elle prise en compte pour choisir les cibles éligibles au *Projeter* ?

R : La Ligne de Vue du cavalier.

Q : Comment les règles du Projeter s'appliquent-elles aux figurines portant une Bannière ou un Objet Léger/Marqueur d'Objectif lorsqu'elles sont Projetées ?

R : Dans ce cas précis, suivez les étapes du Projeter jusqu'au point 4. de la règle inclus. Si la figurine survit aux deux Touches de Force 6, continuez la résolution du Projeter normalement (passez au point 6. de la règle et poursuivez). En revanche, si la figurine meurt, vous devez déterminer la position exacte où elle aurait atterri si elle avait survécu. Positionnez temporairement la figurine tuée à cet endroit précis, en suivant les préconisations du point 5. de la règle du Projeter.

- Si la figurine portait un Objet Léger/Marqueur d'Objectif, retirez la figurine comme Perte et positionnez l'Objet Léger/Marqueur à l'endroit précis où elle avait été temporairement placée.

- Si la figurine portait une Bannière, et qu'elle se trouve alors au contact socle à socle avec une figurine éligible pour récupérer la Bannière, celle-ci peut être passée avant que la figurine Projetée ne soit retirée comme Perte. Notez que la cible du Projeter n'est pas éligible, car elle ne peut pas récupérer la Bannière avant d'être elle-même Jetée à Terre.

Bêtes de Guerre

GÉNÉRALITÉS

Q : Est-ce que tous les Commandants de **Bêtes de Guerre** peuvent recruter des figurines dans leur Troupe ? Peuvent-elles être déployées en dehors du Howdah ?

R : Un Commandant chevauchant une **Bête de Guerre** qui possède un Howdah ne peut recruter dans sa Troupe que des figurines pouvant être déployées dans son Howdah, et ces figurines doivent être déployées dans le Howdah, sauf mention explicite contraire, comme dans les règles du Chef de Guerre des Mûmakil. Si une **Bête de Guerre** n'a pas de Howdah, le Commandant peut recruter des figurines dans sa Troupe et les déployer autour de la **Bête de Guerre**. En résumé :

- Le Chef de Guerre des Mûmakils peut recruter des figurines dans sa Troupe et les déployer en dehors de son Howdah.

- Un Commandant de Mûmak de Guerre du Harad ne peut recruter dans sa Troupe que des figurines qui peuvent et doivent être déployées dans son Howdah.

- Le Commandant de la Grande Bête de Gorgoroth ne peut recruter aucune figurine dans sa Troupe car il n'y a pas de place disponible dans son Howdah.

- Bofur sur Troll Brute peut recruter des figurines dans sa Troupe et les déployer autour de lui, car le Troll Brute n'a pas de Howdah.

LE COMMANDANT

Q : Si un Commandant possède une Règle Spéciale, la portée de celle-ci est-elle calculée à partir de son socle ou de celle de la **Bête de Guerre** qu'il commande ?

R : À partir du socle du Commandant, ou de n'importe quelle partie de la figurine du Commandant si celui-ci n'a pas de socle.

Q : Que se passe-t-il lorsque le Commandant d'une **Bête de Guerre** subit les effets du Pouvoir Magique *Injonction* ?

R : Le Commandant ne peut pas être Déplacé et cela ne permet pas de Déplacer la **Bête de Guerre** contre la volonté de son propriétaire. Cela n'empêche par ailleurs pas le Commandant de diriger et Déplacer la **Bête de Guerre** pour le reste du tour.

Chariots

GÉNÉRALITÉS

Q : Les **Chariots** doivent-ils obligatoirement se Déplacer de leur plein Mouvement au cours de leur Charge de Chariot quand ça leur est possible ?

R : Non.

CHARIOT ET MAGIE

Q : Un **Chariot** peut-il être affecté par les Pouvoirs Magiques *Engourdissement* ou *Immobilisation* ?

R : Oui. Cependant, il ne sera pas Jeté à Terre s'il subit le Pouvoir Magique *Engourdissement*.

CHARIOT ET COMBAT

Q : Est-ce qu'un conducteur de **Chariot** peut utiliser une arme à deux mains ?

R : Oui.

CHARIOT ET HÉROS

Q : Si un **Chariot** transportant un **Héros** subit un effet persistant (comme *Incendie* ou *Engourdissement*), que se passe-t-il si le **Chariot** est ensuite détruit ?

R : Le **Héros** subit le même effet que celui dont était affecté le **Chariot**.

Q : Si un **Chariot** subit une Blessure qui tue immédiatement (comme le Tir Direct d'un **Engin de Siège** ou la Règle Spéciale *Drain d'Âme* du Roi des Morts), et que ce **Chariot** est conduit par un **Héros**, est-ce que le **Héros** conduisant le **Chariot** est également tué et immédiatement retiré comme Perte ?

R : Non. Dans ces cas de figure, les **Héros** sur **Chariot** suivent les règles habituelles du second paragraphe de la section *Chariots et Héros* du Grand Livre de Règles.

Équipement

BANNIÈRE

Q : Une figurine peut-elle porter plusieurs Bannières ?

R : Non, sauf exception dûment mentionnée (Nazthák, par exemple).

LANCE

Q : Les règles pour Soutenir disent que la figurine participe à hauteur d'un seul dé pour le Jet de Duel en utilisant la valeur de Combat de la figurine qui Soutient ; est-ce que ce principe est utilisé pour déterminer la plus haute valeur de Combat au Combat ?

R : Oui. Si la figurine en soutien dispose de la plus haute valeur de Combat de toutes les figurines contribuant par un ou des dés au Jet de Duel, alors le camp de cette figurine remporte le Combat en cas d'égalité au Jet de Duel.

LANCE DE CAVALERIE

Q : Si une figurine de **Cavalerie** avec une Lance de Cavalerie a chargé, puis se retrouve désengagée, puis se fait Charger (suite à des Tirs, des Pouvoirs Magiques, des Règles Spéciales, des Combats Héroïques...), conserve-t-elle son bonus de +1 pour Blessier lié à la Lance de Cavalerie ?

R : Non.

Pouvoirs Magiques

GÉNÉRALITÉS

Q : Certaines Règles Spéciales font subir les effets d'un Pouvoir Magique sans être réellement des Pouvoirs Magiques elles-mêmes (comme l'effet d'une Relique de Pouvoir, les *Bombes Fumigènes* de Dalamy ou encore les *Toiles d'Araignée* des Araignées Géantes de la Forêt Noire). Peut-on résister ou être immunisé aux effets de ces règles par le biais de Règles Spéciales qui permettent de résister ou d'être immunisé aux Pouvoirs Magiques (comme l'Anneau de Barahir ou la Règle Spéciale *Ne soyez pas si hâtifs* de l'Armée de Fangorn) ?

R : Non.

AFFAIBLISSEMENT

Q : Comment traiter les figurines dont la Force a été réduite à 0 et qui possèdent des règles de résurrection (comme *Résurrection Impie*) ?

R : La figurine est définitivement morte et retirée comme Perte, dans la mesure où la ramener sur le champ de bataille avec une Force de 0 entraînerait sa mort instantanée à nouveau.

BÉNÉDICTION DES VALAR

Q : Combien de Points de Destin le Pouvoir Magique *Bénédiction des Valar* rend-il à une figurine de **Cavalerie** (comme Glorfindel sur Asfaloth) ? Est-ce 1 Point pour la **Monture** et le cavalier chacun ?

R : Un seul Point de Destin. Le lanceur doit choisir si c'est le cavalier ou la **Monture** qui reçoit le Point de Destin.

ENGOURDISSEMENT

Q : Que se passe-t-il si le Pouvoir Magique *Engourdissement* est lancé par une figurine utilisant son dernier Point de Volonté pour ce faire ?

R : Le Pouvoir Magique s'active puis se dissipe instantanément. Dans la plupart des cas, cela implique que la cible sera automatiquement Jetée à Terre mais ne sera plus *Engourdie* après la résolution du Pouvoir Magique.

Q : L'effet d'*Engourdissement* infligé par l'Araignée Géante de la Forêt Noire (*Toiles d'Araignée*) ou les Trois Trolls (*Gardes-y pour plus tard*), par exemple, s'arrête-t-il une fois que la figurine à l'origine de l'effet a Quitté la table ou est retirée comme Perte ?

R : Non.

IMPACT MAGIQUE

Q : Une figurine du Bien peut-elle Lancer le Pouvoir Magique *Impact Magique* même si elle risque de blesser un allié impliqué au passage ?

R : Oui.

INJONCTION

Q : Une figurine sous les effets du Pouvoir Magique *Injonction* peut-elle ignorer les Zones de Contrôle de ses ennemis ?

R : Non.

Q : Une figurine sous les effets du Pouvoir Magique *Injonction* peut-elle être contrainte à lâcher une Relique de Pouvoir ?

R : Non.

Q : Une figurine sous les effets du Pouvoir Magique *Injonction* peut-elle être forcée à lâcher plusieurs Objets au cours de son Mouvement, ou seulement un seul ?

R : Elle peut être forcée à lâcher plusieurs Objets, tant qu'il y a de la place pour le faire en suivant les règles des Objets Légers.

RAGE BESTIALE

Q : Est-ce qu'on peut cumuler plusieurs fois les effets du Pouvoir Magique *Rage Bestiale* sur la même figurine lors d'un même Tour ?

R : Non.

Règles Spéciales

GÉNÉRALITÉS

Q : Est-ce que les différents malus se cumulent lorsqu'ils proviennent de Règles Spéciales différentes (comme les malus de Bravoure de l'*Apparence Guerrière* de Galadriel et de l'*Aura de Confusion*) ?

R : Oui, sauf lorsque cela est explicitement précisé, comme pour la Règle Spéciale *Émissaire du Mal*.

Q : Lorsqu'une Règle Spéciale (comme *Éclair Conjuré* dans l'Armée de la Main Blanche, la zone d'effet d'un **Engin de Siège**, ou le *Cracheur de Feu* d'un **Dragon**) ou un Pouvoir Magique (comme *Colère de Bruinen*) inflige des dégâts de zone, toutes les Touches sont-elles résolues simultanément ?

R : Pour un **Engin de Siège** ou *Cracheur de Feu*, la Touche sur la figurine atteinte par la Touche initiale est résolue en premier. Ensuite, oui, toutes les Touches restantes sont résolues simultanément. Bien que les joueurs jettent souvent les dés un par un par souci de simplicité, cela implique que :

- Cela ne permet pas de désactiver un *Mur de Boucliers* en tuant les figurines une par une. Le *Mur de Boucliers* restera actif jusqu'à ce que toutes les Touches aient été résolues et que les figurines aient éventuellement été Jetées à Terre.

- Une Bannière touchée et tuée dans une zone d'impact ne peut être passée — après que toutes les Touches ont été résolues — qu'à une figurine toujours en vie et qui n'a pas été Jetée à Terre.

- Un joueur peut choisir de lancer tous les dés simultanément pour toutes les Touches si cela lui importe (par exemple, cela peut aider un lanceur de Pouvoir Magique à décider s'il souhaite dépenser de la Puissance ou non).

Q : Les effets d'une Règle Spéciale ou une Règle d'Armée Active qui s'active à un moment précis (comme *Coupeur de Têtes* d'Uglúk ou le *Cri Percant* de la Liste d'Armée des Aigles, etc.) sont-ils annulés si la figurine est ensuite *Paralysée* ou *Engourdie* ou retirée comme Perte ?

R : Un Pouvoir Magique ou une Règle Spéciale qui annule l'Activation et/ou la capacité d'utiliser une Règle Spéciale Active n'annule pas les effets d'une règle qui a déjà été enclenchée. En revanche, si les effets d'une Règle Spéciale se mesure à Portée d'une figurine et que cette figurine meurt, les effets sont perdus.

Ainsi, si Uglúk est *Paralysé*, il ne peut plus activer sa Règle *Coupeur de Têtes*. En revanche, si Uglúk *Coupe une Tête* puis est *Paralysé*, sa règle a déjà été activée, donc les effets perdurent. Les figurines à moins de 6" de lui bénéficient donc bien des divers effets. En revanche, s'il est ultérieurement retiré comme Perte, il n'est plus là pour exercer la bulle à 6" de lui, donc plus aucune figurine ne jouit des effets de la Règle.

Q : Dans le cadre des Règles Spéciales qui mettent en concurrence deux Héros sur le nombre de pertes infligées (comme Gimli et Legolas ou encore les deux Généraux sur le Scénario de Doubles Choc des Champions), les éventuels bonus pour avoir tué plus de figurines que son binôme sont ils conservés si le binôme est retiré comme Perte ou Quitte la table ?

R : Oui.

CHARGE MONSTRUEUSE

Q : Si une figurine avec la Règle Spéciale *Charge Monstrueuse* a Chargé, puis se retrouve désengagée, puis se fait Charger (suite à des Tirs, des Pouvoirs Magiques, des Règles Spéciales, des Combats Héroïques...), maintient-elle ses bonus de *Charge Monstrueuse* ?

R : Oui.

Q : Une figurine de *Cavalerie* avec la Règle Spéciale *Charge Monstrueuse* gagne-t-elle 1 ou 2 Attaques Supplémentaires si elle Charge ?

R : Elle ne gagne qu'une seule Attaque Supplémentaire, les deux Règles Spéciales ne se cumulent pas.

Q : Lorsqu'un **Monstre** bénéficiant des effets de la Règle Spéciale *Charge Monstrueuse* gagne un Combat et choisit de Refouler, est-ce que les figurines adverses sont Jetées à Terre avant que le **Monstre** ne les Refoule, du fait des effets de la *Charge Monstrueuse* ?

R : Non.

EFFRAYÉ

Q : Si une figurine avec la Règle Spéciale *Effrayé* veut Charger une figurine avec la Règle Spéciale *Terreur*, combien de Tests de Bravoure sont requis ?

R : Deux, un pour chaque Règle Spéciale qui demande un Test de Bravoure.

FIN TIREUR

Q : Comment la règle *Fin Tireur* interagit-elle avec les figurines de *Cavalerie* portant un Passager ?

R : La figurine avec la Règle Spéciale *Fin Tireur* peut cibler directement le Passager et ignorer les Trajectoires habituelles du Cavalier et de la **Monture**.

IMPOSANT

Q : La règle *Imposant (X)* est-elle prise en compte pour déterminer le nombre de figurines dans une zone non définie par des conditions pour marquer des Points de Victoire (par exemple, le nombre de figurines à portée d'une Charge de Démolition d'Isengard) ?

R : Oui.

INVISIBLE

Q : Une figurine peut-elle Tirer avec une Arme de Jet sur une figurine *Invisible* lorsqu'elle la Charge ?

R : Non.

Q : Une figurine *Invisible* peut-elle déclarer un Défi Héroïque ?

R : Non. Cependant, il n'y a pas de contre-indication au fait de déclarer un Défi Héroïque, puis de devenir *Invisible* par la suite.

MAELSTRÖM DE BATAILLE

Q : Les figurines qui ne sont pas encore entrées sur la table (comme dans les Scénarios de *Maelström de Bataille* ou *Reconnaissance*) peuvent-elles utiliser leurs Règles Spéciales ?

R : Elles peuvent utiliser la plupart de leurs règles (*Vol*, règles de Mouvement comme *Créature des Bois*, etc.) dès qu'elles entrent sur la table. En revanche, elles ne peuvent pas utiliser les règles qui doivent être déclenchées au début de leur Activation ou au début de leur Mouvement (comme *Coupeur de Têtes* d'Uglúk).

Q : Les figurines qui ne sont pas encore entrées sur la table (comme dans les Scénarios de *Maelström de Bataille* ou *Reconnaissance*) bénéficient-elles du Point gratuit lorsqu'elles possèdent une Règle Spéciale ou un Équipement leur conférant un Point de Volonté ou de Puissance gratuit (comme *Héros Mythique* ou un Bâton de Pouvoir) ? Peuvent-elles utiliser ce Point gratuit lors du premier Tour ?

R : Oui, elles bénéficient de leur Point gratuit une fois sur la table. Elles ne peuvent le dépenser qu'après être entrées sur la table. Ainsi, un Point de Puissance gratuit ne peut pas être utilisé pour améliorer un jet de *Maelström de Bataille*.

MUR DE BOUCLERS

Q : Si une figurine bénéficiant de la Règle Spéciale *Mur de Boucliers* est Jetée à Terre suite à une Charge de *Cavalerie* ou une *Charge Monstrueuse*, bénéficie-t-elle toujours de la Règle Spéciale *Mur de Boucliers* jusqu'à la fin de ce Combat ?

R : Oui. La Règle Spéciale indique que le bonus de +1 en Défense est appliqué avant que la figurine ne Recule.

VOL

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 : Les figurines dotées de la Règle Spéciale *Vol* peuvent-elles à la fois marcher et *Voler* au cours d'un même Mouvement ? Par exemple, marcher de 2" hors d'une forêt puis voler de 10" ?

R : Non, une figurine avec la Règle *Vol* doit soit *Voler* soit marcher au cours d'un même Mouvement.

Règles Avancées

PORTER DES OBJETS

Q : Pouvez-vous clarifier les règles sur le Mouvement lorsque l'on porte des Objets ?

R : Chaque Objet peut être Déplacé et passé une fois par Phase et par joueur.
Cela signifie que chaque joueur peut le déplacer une fois durant la Phase de Mouvement dans le cadre de son Mouvement normal, et une fois durant la Phase de Combat, dans le cadre des Mouvements additionnels conférés par le Refouler ou un Combat Héroïque réussi.
Notez que :

- Lâcher un Objet compte comme Déplacer un Objet. Si une figurine ne se Déplace pas mais lâche un Objet, celui-ci compte comme s'étant déjà déplacé une fois durant cette Phase.
- Toute règle qui fait se déplacer une figurine en dehors de sa propre Activation (par le Refouler d'une figurine ennemie, être forcée de se déplacer par un Pouvoir Magique ou une autre Règle Spéciale) n'est pas considérée comme un Mouvement normal et ne compte pas comme si l'Objet s'était déplacé au regard de cette limite.

Q : Une figurine portant un Objet Léger peut-elle le passer à une figurine alliée Engagée au Combat ?

R : Non.

Q : Un Chariot peut-il ramasser, porter ou se faire passer des Objets ?

R : Un Chariot ne peut pas ramasser un Objet au sol. En revanche, il peut obtenir un Objet en tuant une figurine adverse qui en portait un. Il peut également entrer en possession d'un Objet si une autre figurine le lui passe.

Q : Un modèle de Bête de Guerre peut-il ramasser, porter ou se faire passer des Objets ?

R : Non.

Q : Les figurines pouvant passer au travers d'autres figurines (comme les figurines traversant Grîma ou les figurines *Invisibles*) peuvent-elles ramasser un Objet durant leur Mouvement, pendant qu'elles sont superposées avec d'autres figurines ou avec l'Objet ?

R : Pour ramasser ou révéler un Objet, au moment où elle le ramasse/révèle, toute figurine doit être au contact socle à socle avec l'Objet et n'être superposée ni avec l'Objet qu'elle veut ramasser, ni avec une autre figurine ou un autre Marqueur sur lequel elle ne pourrait pas finir son Mouvement.

OBJETS LOURDS

Q : Un Monstre peut-il porter plusieurs Objets Lourds ?

R : Non.

Q : Que se passe-t-il si deux figurines portant ensemble un Objet Lourd doivent effectuer un Test de Franchissement, de Saut, d'Escalade ou de Nage ?

R : Dans ce cas de figure, une fois que les deux figurines sont en position pour ce faire, elles réalisent un Test commun et le résultat obtenu s'applique aux deux figurines. Elles peuvent ensuite poursuivre leur Activation normalement.

Si une des deux figurines dispose d'une Règle Spéciale affectant les Tests, alors le jet est associé à la figurine présentant les dispositions les plus défavorables. Par exemple, si seule une des deux figurines dispose de la *Marche Spectrale*, le Test est réalisé normalement et la *Marche Spectrale* n'est pas prise en compte. Si Dáin Pied d'Acier, Roi sous la Montagne réalise un Test avec une autre figurine, sa Règle Spéciale *Vénéral* sera effective sur le jet de dé commun.

Les Héros réalisant un Test avec une autre figurine ne peuvent pas utiliser leurs Points de Puissance pour modifier le résultat du jet.

SE BATTRE DE NUIT

Q : Est-ce qu'une figurine *Cavernicole* subit le bonus de +1 pour Blesser d'une Attaque de Tir ennemie de nuit lorsqu'elle est touchée en tant que figurine en Trajectoire et n'était pas la cible initiale du Tir ?

R : Non.

Engins de Siège

DÉPLOYER UN ENGIN DE SIÈGE

Q : Le Capitaine ingénieur ou le Vétéran et les Servants d'un Engin de Siège doivent-ils nécessairement être déployés au contact socle à socle de celui-ci ?

R : Oui.

DÉPLACER UN ENGIN DE SIÈGE ET LES SERVANTS

Q : Comment gérer la position des Servants de Siège lorsque l'on fait pivoter les Engins de Siège sur socle de forme ovale ?

R : En fonction de ce qui est nécessaire lors du pivot, repoussez les Servants en ligne droite à l'opposé de l'Engin de Siège de la distance minimale requise. Une fois le pivot réalisé, repositionnez chaque Servant de Siège au contact socle à socle au point le plus proche de l'Engin de Siège. Cela ne compte pas comme un Mouvement des Servants.

S'il n'y a pas la place de repousser suffisamment les Servants de Siège pour permettre la rotation de l'Engin de Siège à cause d'autres figurines, le pivot sans Mouvement n'est pas possible.

Q : Que se passe-t-il si un Servant d'un Engin de Siège se retrouve à plus de 6" de son Engin de Siège ?

R : Il doit utiliser son Mouvement suivant pour revenir à moins de 6" de l'Engin de Siège. Si cela n'est pas possible, il doit se rapprocher autant que possible.

TIRER AVEC UN ENGIN DE SIÈGE

Q : Est-ce que le Mouvement des Servants d'un Engin de Siège affecte sa capacité à Tirer ?

R : Non. Les Servants peuvent se Déplacer librement et peuvent toujours faire Tirer l'Engin de Siège tant qu'ils terminent leur Mouvement au contact socle à socle de celui-ci. L'Engin de Siège n'est affecté que par son propre Mouvement (qui l'empêche de Tirer) ou sa rotation (qui lui inflige un malus de -1 pour Toucher).

Q : Les figurines avec une Force de 6 ou plus sont-elles Jetées à Terre lorsqu'elles sont Touchées par un petit **Engin de Siège** comme une Arquelaque ou une Baliste Naine, étant donné qu'elles ne sont pas repoussées par le Tir ?

R : Oui. Les règles générales des **Engins de Siège** prévalent.

Scénarios Compétitifs

GÉNÉRALITÉS

Q : Dans certains Scénarios, il faut déterminer une figurine avec le plus haut coût en Points, qui n'est pas le **Général**. Comment cela fonctionne-t-il si l'Armée ne comporte qu'une seule figurine ?

R : Aucune figurine ne peut être désignée. Par conséquent, l'adversaire ne peut pas marquer de Points de Victoire liés à la Blessure ou à la mort de la figurine avec le plus haut coût en point à part le **Général**.

Q : Dans certains Scénarios, il faut déterminer une figurine avec le plus haut coût en Points, qui n'est pas le **Général**. Comment cela fonctionne-t-il si plusieurs figurines sont éligibles avec le même coût en Points dans l'une des deux Armées ?

R : La figurine est choisie et désignée lors de la construction de la liste et donc avant le début d'un tournoi.

Q : Dans certains Scénarios, tuer ou Blesser la figurine avec le plus haut coût en Points, qui n'est pas le **Général** rapporte des Points de Victoire. Comment cela fonctionne-t-il pour les profils combinés comme **Shank et Wrot, Pilleurs Orques** ?

R : Si n'importe quel élément (incluant Passagers ou autres objets inanimés) du profil, à l'exception de la **Monture**, est Blessé, l'ensemble compte comme étant Blessé au regard des Points de Victoire du Scénario.

Toutes les figurines faisant partie du coût en Points du profil doivent être tuées pour marquer des Points de Victoire. Par conséquent, dans l'exemple de **Shank & Wrot, Pilleurs Orques**, le joueur devra tuer **Shank, Wrot et le Troll des Neiges** pour marquer les Points associés.

Le cas échéant, il faut également que les Passagers et les objets inanimés (**Engins de Siège**, Objets Lourds comme le Tambour Gobelin de la Moria) soient retirés comme Perte pour que l'ensemble compte comme éliminé au regard des Points de Victoire du Scénario. Les **Montures** ne sont pas concernées.

Q : Dans certains Scénarios, il faut déterminer une figurine avec le plus haut coût en Points, qui n'est pas le **Général**. Un profil combiné peut-il avoir un membre du profil en tant que **Général** de l'Armée et le profil global considéré comme le deuxième profil le plus cher de l'Armée à part le **Général** ? Par exemple, **Elladan** est le **Général** et **Elrohir** (membre du profil combiné) étant la figurine avec le plus haut coût en point ?

R : Non. Si le membre d'un profil combiné est le **Général**, alors tout le profil ne peut plus être considéré comme le deuxième avec le plus haut coût en Points. Il faudra prendre le profil suivant avec le coût en Points le plus élevé.

Q : Que faut-il résoudre en premier : choisir les cibles dans les Scénarios qui le requièrent (comme **Brouillard de Guerre** ou **Assassinat**), ou choisir les figurines ciblées par des Règles Spéciales en début de partie (comme **Tromperie de Saroumane, L'Arme du Serpent de Raza** ou **Le Prix de la Cupidité du Maître de Lacville**) ?

R : Résolez d'abord toutes les règles de Scénario. Ensuite, résolvez toutes les Règles Spéciales des figurines.

Q : Si, au début d'une partie, deux joueurs disposent de Règles d'Armée ou de profil qui nécessitent de positionner des Marqueurs sur le champ de bataille (comme pour les **Toiles de l'Engance** de la Reine des Araignées, les **Miroirs Nains** de l'Armée de **Khâzad-dûm** ou encore le **Nid** de **Wyrn**), comment l'ordre est-il déterminé ?

R : Une nouvelle main neutre est réalisée pour déterminer qui positionne l'intégralité de ses Marqueurs en premier.

MARQUEURS D'OBJECTIFS

Q : La portée des Marqueurs d'Objectifs est-elle mesurée en bulle ou en cylindre pour déterminer ce qui est à portée ?

R : La portée des Marqueurs d'Objectifs est mesurée en bulle. Dans la mesure où la portée est mesurée directement depuis le Marqueur d'Objectif lui-même, la zone ainsi formée prend la forme d'une sphère plutôt que d'un cylindre.

Q : Est-ce que des Marqueurs d'Objectifs, ou des Marqueurs positionnés par une Règle Spéciale (comme le Marqueur de **Ronces du Pouvoir Magique** *Ronces Enchevêtrées* ou le Marqueur lié à la Règle Spéciale *Crue de la Bruinen* de l'Armée de **Fondcombe**) peuvent être placés sous le socle d'autres figurines ?

R : Non.

Q : Il est précisé qu'une figurine ne peut pas terminer son Mouvement sur un Marqueur d'Objectif. Est-ce également le cas pour les Marqueurs qui sont placés dans le cadre d'une Règle Spéciale, comme le Marqueur de **Ronces du Pouvoir Magique** *Ronces Enchevêtrées* ou le Marqueur lié à la Règle Spéciale *Crue de la Bruinen* de l'Armée de **Fondcombe** ?

R : Non, les figurines peuvent traverser ces Marqueurs et finir leur Mouvement dessus, sauf précision contraire. Cependant, comme la plupart de ces Marqueurs sont supposés être retirés à la fin d'une Phase spécifique, les joueurs doivent être soigneux quand ils les retirent de la table pour ne pas déplacer des figurines de leur position d'origine.

Q : Les effets d'un Pouvoir Magique, un Test de Franchissement ou de Saut, ou une Chute, peuvent-ils permettre à une figurine normalement incapable de le faire de terminer son Mouvement sur un Marqueur d'Objectif ?

R : Non. Si un tel cas se produit, la figurine est décalée du minimum de distance possible pour ne pas recouvrir le Marqueur d'Objectif.

Q : Une figurine avec un socle de grande taille pouvant être à Portée de deux Marqueurs d'Objectif en même temps compte-t-elle comme étant à Portée de deux Objectifs en simultané ou doit-elle choisir de quel Objectif elle compte comme à Portée (dans les Scénarios comme **Domination, Prise de Bastion** ou **En Première Ligne**) ?

R : Elle compte comme à Portée des deux Objectifs.

Q : Une figurine compte-t-elle à Portée d'un Marqueur d'Objectif en étant simplement au contact d'un Marqueur sans zone d'effet (comme ceux de **Capture et Contrôle**) ou dans les 3" de la Relique dans **Relique des Âges Passés** ?

R : Non.

Q : Les Marqueurs d'Objectif représentant les Réserves dans le Scénario Détruire les Réserves comptent-ils comme ayant une Portée de 3" au regard de certaines règles (comme le *Flambeau des Hommes des Collines*) ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'une **Bête de Guerre** ou un **Chariot** recouvrant un Marqueur d'Objectif compte comme étant au contact socle à socle avec cet Objectif (comme dans Capture et Contrôle) ?

R : Oui.

BLESSURES ET DESTIN

Q : À quel moment précis un **Héros** compte-t-il comme ayant « dépensé des Points de Destin » (comme dans les Scénarios Brouillard de Guerre ou Encerclés) ?

R : Un **Héros** compte comme ayant dépensé des Points de Destin si, à un moment quelconque de la partie, sa réserve personnelle de Points de Destin diminue – que ce soit pour tenter de prévenir une Blessure, ou à la suite d'un Pouvoir Magique ou d'une Règle Spéciale. Par exemple :

- Un **Héros** subit les effets du Pouvoir Magique *Malédiction*,
- Un **Héros** dépense un Point de Destin pour prévenir les effets d'une *Toile d'Araignée*,
- Gandalf dépense un de ses Points de Destin pour sauver une Blessure infligée à Gripoil,
- Boromir a l'un de ses propres Points de Destin dépensé par Faramir pour sauver une Blessure subie par Faramir (en utilisant la Règle d'Armée « *Souviens-toi de ce jour, petit frère* » dans l'Armée de la Reconquête d'Osgiliath).

Dans ces situations, chacun d'eux compte comme ayant dépensé des Points de Destin dans un Scénario. À l'inverse, dans ces mêmes exemples, Gripoil et Faramir ne comptent pas comme ayant dépensé un Point de Destin.

Q : Certaines Règles Spéciales, comme *Il ne peut pas encore prendre de forme physique* du Nécromancien, autorisent des figurines à utiliser des Points de Volonté comme des Points de Destin. Cela compte-t-il comme la dépense d'un Point de Destin sur les scénarios compétitifs, comme Brouillard de Guerre ou Encerclés ?

R : Non.

Q : Lorsqu'une figurine alliée Blesse ou tue une figurine ennemie par le biais d'une Règle Spéciale liée à son profil (comme *Pourriture Suintante* de l'Innommable) ou à ses Règles d'Armée (comme *Tourbillon d'Acier* dans L'Armée de Ultime Alliance ; *Invocation de la Bruinen* dans l'Armée de Fondcombe ; *Éclair Conjuré* dans l'Armée de la Main Blanche), la figurine ennemie compte-t-elle comme ayant été Blessée ou tuée par la figurine alliée utilisant la Règle Spéciale ?

R : Oui, tant qu'il est clairement stipulé que la Règle Spéciale est liée à la figurine alliée, comme c'est le cas pour les règles susmentionnées. Pour la Règle Spéciale *Invocation de la Bruinen* dans l'Armée de Fondcombe, le joueur doit déterminer si c'est Arwen ou Elrond qui a activé la règle si le point choisi est à portée des deux figurines. Notez que pour l'*Empalement* d'un Chameau de Guerre et *Destrier Majestueux* de l'Élan de Thranduil, les Blessures infligées sont attribuées à la **Monture** plutôt qu'au cavalier.

SCÉNARIO 5 : RECONNAISSANCE

Q : Dans le Scénario Reconnaissance, si un **Héros** avec la Règle Spéciale *Imposant* (X) Quitte la table, il est établi qu'il compte pour X figurines lors du décompte final nombre de figurines ayant Quitté la table mais compte-t-il également pour X **Héros** ayant Quitté la table au regard des Points de Victoire associés ?

R : Non, il compte comme une seule figurine de Héros. Ainsi, si un **Héros** avec *Imposant* (3) Quitte la table, il compte comme 3 figurines individuelles ayant Quitté la table mais seulement comme un seul **Héros** au regard du second critère d'attribution des Points de Victoire de ce Scénario.

SCÉNARIO 12 : COMBAT DES CHAMPIONS

Q : Dans le Scénario Combat des Champions, que se passe-t-il si le **Héros** choisi pour être le Champion ne suit pas les règles de déploiement habituelles en début de partie (comme le *Guetteur de l'Eau* ou le *Capitaine des Mercenaires Gobelins*) ?

R : Le **Héros** choisi pour être le Champion suivra les règles de déploiement décrites dans le Scénario à la place des siennes.

Q : Le Capitaine d'une Troupe peut-il utiliser ses Points de Puissance pour modifier le résultat du jet de dé de sa Troupe pour déterminer la Zone de Déploiement sur Combat des Champions ?

R : Non.

SCÉNARIO 17 : RÉCUPÉRER LES ARTEFACTS

Q : Les figurines ayant quitté la table en portant un Artefact dans le Scénario Récupérer les Artefacts comptent-elles comme ayant été retirées comme Pertes au regard des règles de Seuil de Démoralisation ou de 25% ?

R : Non.

Q : Dans le Scénario Récupérer les Artefacts, la partie s'arrête-t-elle immédiatement dès que les joueurs sont réduits à 25% ou que tous les Artefacts ont quitté la table, ou bien à la fin du Tour ?

R : Immédiatement.

SCÉNARIO 19 : ATTAQUE DE CAMPAMENT

Q : Sur Attaque de Campement, les figurines doivent-elles être entièrement à l'intérieur ou juste à l'intérieur du Campement adverse pour marquer des Points de Victoire (jusqu'à un nombre de 5) ?

R : À l'intérieur du Campement seulement.

GÉNÉRALITÉS DES SCÉNARIOS DE DOUBLES

Q : Comment gérer les Règles d'Armée liées et les Règles Spéciales liées au **Général** dans les Scénarios de Doubles où deux figurines (une par Contingent) ont le mot-clé **Général** ?

R : Les Scénarios de Doubles étant prévus davantage à des fins récréatives, nous invitons les organisateurs de tournois de Doubles à répondre à cette question dans leur rulepack avec un souci d'équilibrage, en fonction aussi du format de points de l'évènement : avoir deux **Généraux** avec des stats boostées est par exemple très impactant dans un tournoi en 2X300 points et presque anecdotique dans un tournoi à 2X600 points.

De manière générale, les préconisations de la FFTM sont les suivantes :

Deux figurines ont le mot-clé **Général**. Le **Général** du Contingent Principal a également le mot-clé **Commandant en Chef**.

Toutes les Règles Spéciales fonctionnent avec les deux **Généraux**. Ainsi :

Les deux **Généraux** gagnent la Règle Spéciale *Imposant (3)*.

Une figurine avec la Règle Spéciale *Chasseur de Têtes* regagne un Point de Puissance pour avoir tué l'un ou l'autre des **Généraux** adverses. Un Cavalier du Rohan bénéficie de la Règle Spéciale *Debout, Cavaliers du Rohan* dès lors qu'il est à Portée d'au moins un des deux **Généraux** du Rohan, indépendamment de son Contingent d'appartenance. Il ne bénéficie pas de cumul si il est à Portée des deux.

Pour les Règles d'Armée, chaque **Général** compte comme tel pour les bonus de caractéristiques ou l'Activation d'une Règle d'Armée. En revanche, une Règle d'Armée qui ne peut être utilisée qu'une seule fois n'est activable qu'une seule fois par l'un ou l'autre des **Généraux**.

Ainsi, dans une Armée de la Meute d'Angmar, les deux Chefs de Meute menant les Contingents disposent du mot-clef **Général**. Ils ont donc chacun un point de Puissance, Volonté et Destin en plus. Ils comptent tous deux pour une Bannière avec une Portée de 6" dès lors qu'ils subissent au moins une Blessure non sauvegardée dans le cadre de la Règle *Protéger l'Alpha*.

Ils peuvent l'un ou l'autre déclarer utiliser la Règle Spéciale *Cri de la Meute*. Cependant, cette règle ne peut toujours être utilisée qu'une fois par partie.

Profils du Bien

LES PEUPLES LIBRES

Q : Radagast sur Grand Aigle peut-il utiliser sa Règle Spéciale *Maître des Oiseaux* pour Projeter une figurine sur une cible ennemie sur laquelle il n'aurait normalement pas pu tracer de Ligne de Vue ?

R : Oui.

Q : Beorn peut-il bénéficier d'une Action Héroïque d'un autre **Héros** sous sa forme d'**Homme** puis se changer en **Ours** au cours de son Mouvement durant l'Action Héroïque ?

R : Oui.

Q : Beorn l'Ours doit-il Charger après un Combat Héroïque réussi ou un Refouler ?

R : Non. Ce n'est pas son Activation.

Q : Dans la Règle Spéciale *Tir Mortel* de Legolas, la partie « tant qu'il a le mot-clef **Infanterie** » s'applique-t-elle uniquement à « il ne subit pas le malus de -1 pour Toucher pour s'être Déplacé », ou bien aussi à « il peut faire des Attaques de Tir même s'il est Engagé au Combat » ?

R : Cette précision concerne uniquement le malus pour s'être Déplacé et Tirer. Legolas peut tout de même faire des Attaques de Tir s'il est Engagé au Combat et monté.

Q : Si Merry et Pippin sont au combat en étant sur Sylvebarbe, et que Sylvebarbe est touché par un Pouvoir Magique comme *Colère de Bruinen*, sont-ils également touchés ? Qu'arrive-t-il si Sylvebarbe est Jeté à Terre ?

R : La Règle Spéciale de Merry et Pippin dispose qu'ils ne peuvent pas être Ciblés individuellement par des Pouvoirs Magiques, et donc ils ne sont pas Ciblés – ils ne subissent aucune touche d'une *Colère de Bruinen*.

Si Sylvebarbe est Jeté à Terre, Merry et Pippin comptent comme subissant un Vol Plané, tel qu'indiqué sur le Tableau de Chute de Cavalerie.

GONDOR

Q : Si Earnür Charge, après un Combat Héroïque réussi, un **Héros** adverse ayant déclaré une Frappe Héroïque, et ayant lui-même déjà combattu dans le cadre d'un Combat Héroïque initié par une autre figurine, Earnür peut-il copier directement la valeur de Combat post-Frappe dudit **Héros** ?

R : Oui, car celle-ci est antérieure au déclenchement de ce nouveau Combat.

Q : La Baliste à Répétition du Condor « peut effectuer des Attaques de Tir comme une Arme de Tir ». Pouvez-vous clarifier ce que cela signifie ?

R : La Baliste à Répétition reste un **Engin de Siège**, mais ses Tirs sont traités comme ceux d'une Arme de Tir standard. Par conséquent :

- Peut pivoter : Oui
- Possède un Cône de Visée : Oui
- Subit un malus de -1 au jet pour Toucher si la Baliste à Répétition a pivoté : Oui
- Effectue un jet de Déviation et tue instantanément sa cible si elle est Blessée : Non
- Jette les figurines à Terre lorsqu'elle les touche : Non
- Peut effectuer une Attaque de Tir au-delà de 12" sur un résultat de 6 lors d'un Scénario suivant les Règles pour *Se Battre de Nuit* : Oui

ROHAN

Q : Les Guerriers du Harrowdale ont-ils besoin d'une Ligne de Vue sur Fréaláf, Premier Maréchal de la Marche pour bénéficier de la Règle Spéciale *Mur de Boucliers*, ou bien n'est-ce que pour la relance des Tests d'Intelligence ?

R : Ils ont besoin d'une Ligne de Vue dans les deux cas.

Q : Comment interagit la Règle Spéciale *Guerrière Vaillante* d'Olwyn avec les Règles Spéciales d'autres figurines qui leur assurent de Blesser sur un résultat spécifique (Aragorn, Amdûr, Azog) ?

R : La Règle Spéciale d'Olwyn prévaut.

Q : Dans le cadre de la Règle Spéciale *Garde de Meduseld* de Háma, les figurines alliées doivent-elles être à moins de 6" de lui ou de Théoden, pour bénéficier des effets de la règle ?

R : À moins de 6" de Háma.

DALE & LACVILLE

Q : Si Bard ou Girion est équipé d'une Arquelance en option, et possède également une Troupe, comment se déploie celle-ci sur les scénarios qui utilisent la Règle Spéciale *Maelström de Bataille* ?

R : L'Engin de Siège est Déployé en premier, selon ce que précise la règle pour le Déploiement des Engins de Siège en *Maelström de Bataille*. La Troupe est ensuite Déployée à moins de 6" de Bard ou de Girion ; de plus, chaque figurine de la Troupe doit être entièrement à moins de 6" du bord de table.

Q : Girion compte-t-il comme un Servant entraîné même s'il n'a pas amené sa propre Arquelance sur le champ de bataille ?

R : Oui.

LES ENCLAVES ELFIQUES

Q : Legolas peut-il Tirer sur une figurine si une autre figurine de son propre Combat est en Trajectoire ?

R : Non.

Q : Legolas peut-il utiliser sa Règle Spéciale *Tir Précis* lorsqu'il est Engagé au Combat pour Tirer sur une figurine Engagée dans un autre combat que le sien ?

R : Oui.

Q : Comment la Règle Spéciale *Tourbillon de Lames d'Orophin* interagit-elle avec les figurines Bloquées ?

R : Si Orophin obtient un résultat de 6 naturel et active sa Règle Spéciale, ignorez totalement la règle *Bloquée*. Orophin portera 6 Coups, répartis au choix du joueur. Il n'obtiendra pas de Coups supplémentaires pour frapper une figurine *Bloquée*. Ses 6 Coups sont indépendants et ne sont pas des attaques doublées. Il peut les répartir comme bon lui semble.

Q : Une Sentinelle Elfe des Bois peut-elle forcer une figurine sous les effets de sa Règle Spéciale *Madrigal d'Eldamar* à lâcher un ou plusieurs Objets ?

R : Non.

LES PLACES FORTES DES NAINS

Q : La Règle Spéciale *Combattants des Montagnes des Rangers Nains* s'applique-t-elle exclusivement contre les ennemis qui se trouvent dans des Terrains Difficiles de type ruines et roches, ou bien dans tout type de Terrains Difficiles ?

R : Exclusivement dans des Terrains Difficiles de type ruines et roches. Dans le cadre de cette règle, nous encourageons donc les organisateurs de tournois et les arbitres à considérer certaines ruines comme des Terrains Difficiles.

Q : Si Fili ou Kili est *Immobilisé* ou *Engourdi*, par exemple, est-ce que cela empêche le binôme d'utiliser la Règle Spéciale *Synergie de Combat* ?

R : Oui.

Q : Si Bofur, Champion d'Erebor, est équipé d'un Troll Brute, et est tué, que devient le Troll Brute ?

R : Le joueur initial conserve le contrôle du Troll Brute, comme pour n'importe quelle autre Bête de Guerre.

Q : Quelles règles sont affectées par la Règle Spéciale *Résistant* de Bofur ?

R : Si une figurine est directement affectée par une Règle Spéciale, alors elle peut tenter d'en ignorer les effets via *Résistant*. Cela peut être une Règle Spéciale qui Cible directement Bofur, comme la Règle Spéciale *Piqué* des Chauve-Souris de Guerre. Cela peut également être des Règles Spéciales qui Ciblent indirectement la figurine, comme le +1 pour Blesser de la Règle Spéciale *Serres Acérées* des Chauve-Souris de Guerre, ou la capacité d'Azog de Blesser sur un résultat de 3+ via sa Règle Spéciale « *Je suis le Maître* ».

Résistant ne permet pas d'ignorer les Règles Spéciales qui profitent à un ennemi mais ne Cible pas directement une figurine alliée. Par exemple, elle ne permet pas d'ignorer la Règle Spéciale *Chasse Sauvage* des Chasseurs Orques, même s'ils portent leurs coups contre une figurine profitant de *Résistant* – seul le Chasseur Orque est affecté. De même, des Règles Spéciales telles que *Ustensiles de Cuisine* des Trois Trolls ne peuvent être ignorées, car ce sont les Trolls qui en bénéficient.

Le jet de dé pour *Résistant* est effectué au moment où une Règle Spéciale est activée – par exemple, pour pouvoir ignorer le malus lié à la Règle Spéciale *Émissaire du Mal*, le jet est fait au moment où figurine veut réaliser un Test de Bravoure à Portée. Même s'il est réussi, *Résistant* ne s'applique qu'au Test de Bravoure immédiatement après.

La Règle Spéciale *Résistant* n'annule pas une Règle Spéciale – la figurine qui en bénéficie en ignore simplement les effets. Ainsi, la Chauve-Souris de Guerre fait tout de même ses jets pour Blesser contre cette figurine, simplement sans le +1 pour Blesser si *Résistant* s'applique, et la Chauve-Souris de Guerre garde son bonus contre toute autre figurine qui ne profite pas de *Résistant*.

De la même manière, *Résistant* permet uniquement d'ignorer la part d'une Règle Spéciale qui affecte la figurine, pas la règle en entier. Par exemple, elle permet d'ignorer la partie de la Règle d'Armée de l'Armée des Tréfonds de Dol Guldur *Attaque Surprise* qui empêche les figurines de déclarer des Élans Héroïques. Si le Test de *Résistant* est réussi, la figurine profitant de cette Règle Spéciale peut déclarer un Élan Héroïque mais cela n'empêche pas au joueur contrôlant Azog d'obtenir l'Initiative ce tour-ci ; de même, seuls les Héros ayant réussi le Test de *Résistant* sont en capacité de déclarer un Élan Héroïque.

Enfin, *Résistant* ne s'applique pas pour toutes les règles – par exemple, elle ne peut pas être utilisée contre le fait de porter ses Coups. Elle s'applique spécifiquement aux Règles Spéciales (et donc aux Règles d'Armées).

Q : Pouvez-vous clarifier les implications de la Règle Spéciale *Résistant* de Bofur ?

R : Chaque fois que « Bofur* » ou « une figurine* » est mentionné dans les 2 réponses suivantes, cela fait référence à : Bofur ou une figurine alliée d'Erebor/de la *Compagnie de Thorin* à moins de 3" (selon la Liste d'Armée).

Voici la liste de ce que Bofur* peut ignorer lorsque la Règle Spéciale *Résistant* est activée :

Bofur* ne peut pas ignorer les Règles Spéciales ou Pouvoirs Magiques :

- conférant des capacités spécifiques aux figurines ennemies (comme *Voir à travers les Ombres*, *Costaud*, *Fin Tireur*, *Tireur Expert*, *Cavalier Expert*, *Effrayé*, *Seigneur des Chevaux*, *Garde du Corps...*) ou un statut (*Grande Cible*, *Imposant*, *Commandant*)
- affectant le Mouvement des figurines ennemies (comme *Créature des Bois*, *Marche Spectrale*, *Vol...*)
- permettant à un adversaire d'effectuer une Attaque de Tir, ou d'ignorer les Touches subies à la suite d'une Attaque de Tir (comme *Jet de Pierres*, *Cracheur de Feu*, *Projectile Gobelin...*) – mais il peut cependant ignorer les effets secondaires de ces tirs (voir ci-dessous)

• conférant des Attaques supplémentaires aux adversaires (comme *Nombreuses Lames*, *Charge Monstrueuse*...) ou des bonus de caractéristiques (*Mur de Boucliers*, *Colère des Lames*, etc.). Dans le cas de la *Charge Monstrueuse*, il peut tenter d'empêcher Bofur* d'être Jeté à Terre

• conférant des relances aux figurines ennemies (comme les *Fleurs d'Hamfast*, *Venin*, *Fléau des Rois*, *Anciens Ennemis*, *Lames Enchantées*...)

• leur permettant de gagner ou récupérer des ressources (comme *Héros Mythique*, *Chasseur de Têtes*, *Volonté Renforcée*...)

Bofur* ne peut également pas ignorer :

• les Attaques Brutales

• les Charges de Chariot et le Piétinement

• les Tirs et impacts des Engins de Siège (*Zone d'Impact* ou *Tir Perforant*)

Bofur* peut ignorer les Règles Spéciales ou Pouvoirs Magiques :

• conférant à une figurine ennemie un statut qui affecte Bofur* (comme *Terreur*, *Invisible*, *Discretion*, une figurine ennemie sous les effets de *Lumière Aveuglante* ou d'un *Miroir Nain*...)

• liés aux Attaques de Tir, comme Bofur* étant Jeté à Terre par un *Projectile Gobelin*, *Engourdi* ou *Immobilisé* par une *Bombe Fumigène* ou des *Toiles d'Araignée*, entraîné au contact socle à socle avec une autre figurine...

• conférant à un adversaire un bonus pour Blessier Bofur* (comme *Assassin*, *Fléau (X)*, *Lames des Morts*, *Haine*, *Andúril* ou *Durtûrz*, *Je suis le Maître d'Azog*...). Dans ce cas, un seul jet *Résistant* réussi suffit à ignorer les bonus sur tous les Coups portés contre Bofur* par la même figurine ennemie, mais un jet séparé est requis pour chaque figurine portant ses Coups contre Bofur*.

• affectant la capacité de Bofur* à Porter des Coups ou à Blessier (comme *L'Attrait de la Richesse* du Roi Doré, *Guerrière Vaillante d'Olwyn*) ou ses caractéristiques (comme *Émissaire du Mal*, *Affaiblissement*, etc.). Les règles affectant la Bravoure doivent être ignorées individuellement pour chaque figurine*, à chaque fois qu'elle* souhaite tenter un Test de Bravoure.

Lorsqu'il tente d'ignorer une Règle Spéciale ou un Pouvoir Magique affectant plusieurs figurines (*Cracheur de Feu*, *Colère de Bruinen*...), Bofur* ne peut ignorer les effets des Règles Spéciales ou Pouvoirs Magiques que sur lui-même. Un jet réussi n'annule pas l'intégralité de la règle ou du Pouvoir Magique.

Q : Comment la Règle Spéciale *Résistant* de Bofur interagit-elle avec les Règles Spéciales de Gríma ?

R : Bofur* peut ignorer la Règle Spéciale *Un Traître Parmi Nous* afin que Bofur* puisse Charger ou Tirer sur Gríma. Cela ne révèle pas la trahison de Gríma aux autres figurines.

Si Bofur* souhaite déclarer une Action Héroïque à moins de 6" de Gríma, Bofur* peut d'abord utiliser sa Règle Spéciale. Si le jet est réussi, Bofur* peut déclarer son Action Héroïque pour 1 Point de Puissance. S'il est échoué, Bofur* doit dépenser 2 Points de Puissance pour déclarer une Action Héroïque. Si Bofur* n'avait plus qu'un Point de Puissance au moment de l'utilisation de la Règle Spéciale, rien ne se passe et il ne peut pas déclarer son Action.

Q : Óin peut-il utiliser sa Règle Spéciale *Déchiffrer les Présages* plusieurs fois pour affecter un Jet de Duel d'une même figurine ?

R : Non.

Q : La Règle Spéciale *Protecteur Attitré* (Thorin) des Champions d'Erebor s'applique-t-elle à la fois à Thorin Écu-de-Chêne et à Thorin III Pied-de-Pierre selon l'Armée dans laquelle ils ont été recrutés ?

R : Oui, aux deux.

Armées du Bien

GÉNÉRALITÉS

Q : Dans une Liste d'Armée où tous les profils ou tous les profils d'une Faction spécifique (comme le Rohan dans les Défenseurs du Pelennor) sont obligatoirement montés, les profils issus d'un autre livre (*Army of Middle-Earth* ou *Legacies of Middle-Earth*) sont-ils également obligatoirement montés ?

R : Oui.

ARMÉE DE FONDCOMBE

Q : La Règle d'Armée *Invocation de la Bruinen* de l'Armée de Fondcombe Jette-t-elle à Terre les adversaires pour lesquels le jet est inférieur à la Force de la figurine ?

R : Non, le jet doit être égal ou supérieur à la Force de la figurine (ou égal à 6) pour la Jeter à Terre, que la Blessure soit réussie ou pas.

ARMÉE DE LOTHLÓRIEN

Q : Peut-on détruire un *Miroir de Galadriel* adverse en passant un Tour complet au contact sans rien faire d'autre, comme pour les autres Objets Lourds liés aux profils ?

R : Oui.

ARMÉE DE KHAZAD-DÛM

Q : Où et quand les *Miroirs Nains* de Khazad-dûm doivent-ils être déployés dans les Scénarios sans zones de déploiement ?

R : Ils sont déployés après que les Engins de Siège ont été déployés, mais avant qu'aucune Troupe n'entre sur le champ de bataille. Ils peuvent être déployés n'importe où, dans la mesure où il n'y a pas de zone de déploiement ennemie.

Q : Les figurines peuvent-elles se Déplacer à travers les *Miroirs Nains* de Khazad-dûm ?

R : Oui, tant qu'elles ne terminent pas leur Mouvement superposées avec.

Q : La zone d'effet des *Miroirs Nains* est-elle bloquée par des obstacles tels que des murs, comme c'est le cas pour le Pouvoir Magique *Lumière Aveuglante* ?

R : Non.

Q : La relance de la Règle d'Armée *Opiniâtreté des Nains* de l'Armée de Khazad-Dûm doit-elle avoir lieu avant les autres relances comme les relances des Bannières ?

R : Non, ils relancent en même temps que les autres relances.

ARMÉE DE L'ARNOR

Q : Le cheval d'Argadir bénéficie-t-il de la Règle d'Armée *Pouvoir du Prophète* dans l'Armée d'Arnor ?

R : Non, le cheval ne possède pas le mot-clef **Héros** étant donné que les mots-clefs de Type d'Unité ne sont pas partagés.

ARMÉE DE LA BATAILLE DE FORNOST

Q : Quand est-ce que la Règle d'Armée *Charge du Gondor* prend effet ?

R : Une fois qu'une figurine de **Cavalerie** du **Gondor** a Chargé, elle gagne les avantages de cette règle pour le reste du tour. Donc, pour des règles spéciales comme celle d'Eärnur *Maître Duelliste*, il aura une valeur de Combat de 7 avant de pouvoir encore potentiellement l'améliorer au début d'un Combat.

ARMÉE DES ROYAUMES DES HOMMES

Q : Dans une Liste d'Armée des Royaumes des Hommes, de quel Rang Héroïque sont les autres **Héros** inclus dans l'Armée ?

R : À l'exception des Rois des Hommes, tous les autres **Héros** de l'Armée sont des Héros Communs. **Cela ne s'applique pas aux Vétérans de Siège qui restent des Héros Mineurs.**

Q : Si je prends un Roi du Rohan dans la l'Armée des Royaumes des Hommes, puis-je inclure des Traîtres Rohirrim dans l'armée ?

R : Non.

ARMÉE DE LA RECONQUÊTE D'EREBOR

Q : Si, dans une Armée d'Erebor Reconquis, Bofur est équipé d'un Troll-Brute, est-ce que l'armée bénéficie toujours de la Règle d'Armée « *Pour le Roi !* » ?

R : Non – l'armée n'inclut plus uniquement des **Héros d'Infanterie**, donc elle ne valide pas les prérequis de la règle.

ARMÉE DES AIGLES & ARMÉE DE L'ALLIANCE DE RADAGAST

Q : Est-ce que Gwaihir ou le Grand Aigle servant de **Monture** à Radagast comptent dans le nombre de Grands Aigles dans l'armée, pour savoir combien d'Aiglons on peut recruter ?

R : Gwaihir ne compte pas dans le nombre de Grands Aigles comme il ne suit pas leur profil. Par contre, si Radagast est équipé d'un Grand Aigle en **Monture**, cela compte dans le total de Grands Aigles recrutés.

Q : Quand Gwaihir utilise la Règle Spéciale *Cri Perçant*, quelles sont les figurines affectées ? Sont-ce les figurines à 6" de Gwaihir lorsqu'il déclare qu'il utilise cette règle ou les figurines à 6" de lui lorsqu'elles sont Activées ?

R : Seulement les figurines qui sont à 6" de Gwaihir lorsqu'elles sont Activées. Ne sont pas affectées les figurines à 6" de Gwaihir au moment où il déclare qu'il utilise sa règle mais qui ne sont plus à 6" de lui quand elles sont Activées suite à l'éventuel Mouvement de Gwaihir.

ARMÉE DE LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES

Q : Dans la Liste d'Armée de la Bataille des Cinq Armées, les figurines qui Soutiennent bénéficient-elles des effets de la Règle Spéciale *Nous Tenons Ensemble* ?

R : Non.

ARMÉE DE LA RECONQUÊTE DE LA MORIA

Q : Si Ori et Óin, Champions d'Erebor sont recrutés dans une liste de la Reconquête de la Moria, est-ce que leurs Règles Spéciales affectent les Héros de **Khazad-dûm** ?

R : Oui, lorsqu'ils sont recrutés dans cette Armée, remplacez le mot-clef **Erebor** par le mot-clef **Khazad-dûm** dans toutes leurs Règles Spéciales.

ARMÉE DE L'EXPÉDITION VERS L'EST

Q : Si une figurine trouve le Trésor dans le cadre de la Règle d'Armée *Butin de Guerre* de l'Armée de l'Expédition vers l'Est, et que cette figurine est en possession d'un Objet (Artefact, Relique, autre...), que se passe-t-il ?

R : La figurine est retirée normalement de la table, mais l'Objet reste sur la table. Il est placé au plus proche du centre de l'emplacement où la figurine se trouvait.

ARMÉE DU PÉRIPLE VERS FONDCOMBE

Q : Comment le fait que Gildor Inglorion puisse recruter des Exilés Noldorin dans sa Troupe fonctionne-t-il avec la règle de construction de l'Armée du Périple vers Fondcombe, permettant de recruter toute l'Armée dans une seule Troupe ?

R : Si vous souhaitez recruter des Exilés Noldorin, vous devez composer l'Armée soit en plusieurs Troupes normalement, soit en deux Troupes distinctes : Une avec Gildor et les Exilés Noldorin, l'autre avec tous les autres **Héros**.

ARMÉE DES GUÉS DE L'ISEN

Q : Dans le cadre de la Règle d'Armée *Le Courage d'Elfhelm* de l'Armée des Gués de l'Isen, quel est le statut de Brego, la **Monture** de Theodred ?

R : Brego n'est pas protégé par cette règle, et il n'est pas une cible éligible pour protéger Theodred. Ainsi, il est possible de porter des Coups à Theodred directement même s'il est monté, ou à Brego même si Theodred est Engagé avec des figurines alliées.

ARMÉE DE L'EXODE VERS LE GOUFFRE DE HELM

Q : Dans l'Armée de l'Exode vers le Gouffre de Helm, est-ce que Gimli peut mener une Troupe s'il est recruté comme Passager sur le cheval de Legolas ?

R : Non.

Q : Dans l'Armée de l'Exode vers le Gouffre de Helm, est-ce que Hâma peut bénéficier de la Règle d'Armée « *Remontez en selle !* » alors qu'il ne peut normalement pas avoir de cheval ?

R : Non.

ARMÉE DES CAVALIERS D'ÉOMER

Q : À quel moment un joueur doit-il déclarer qu'il utilise la Règle Spéciale *Regardez à l'Est* dans l'Armée des Cavaliers d'Éomer ?

R : Au début de la Phase d'Activation, après que tous les Élans Héroïques ont été résolus et avant d'Activer sa première figurine.

ARMÉE DE FANGORN

Q : Les **Ents** sont-ils Jetés à Terre par le Pouvoir Magique *Impact Magique* au regard de leur Règle d'Armée « *Ne soyez pas si hâtifs* » ?

R : Oui. Être Jeté à Terre n'empêche pas une figurine de se Déplacer ou de s'Activer, et Jeter une figurine à Terre n'est pas une tentative de la Déplacer.

ARMÉE DE LA RECONQUÊTE D'OSGILIATH

Q : Dans l'Armée de la Reconquête d'Osgiliath, si Boromir ou Faramir utilise la Règle d'Armée « *Souviens-toi de ce jour, petit frère* » et dépense un ou plusieurs Points de Volonté depuis la réserve de son frère pour Résister à un Pouvoir Magique et obtient un résultat de 6 naturel, qui récupère le Point de Volonté ?

R : Le Point de Volonté est toujours récupéré dans la réserve d'où il a été prélevé, peu importe qui a réalisé le jet pour Résister. Si vous utilisez un mélange de Points de Volonté des deux frères, différenciez quels dés correspondent à quel frère afin de déterminer qui récupère le Point de Volonté en cas de résultat de 6 naturel.

ARMÉE DE MINAS TIRITH

Q : Dans le cadre de la Règle d'Armée *La Charge de Faramir* de la Liste d'Armée de Minas Tirith, à quel moment exactement faut-il repérer les figurines qui bénéficient du bonus ?

R : Au moment où il déclenche sa Règle Spéciale, toutes les figurines de **Guerriers de Cavalerie** du Gondor alliées qui se trouvent à moins de 6" de Faramir reçoivent les bonus. Chaque figurine est ensuite libre de se Déplacer et de Charger où bon lui semble tout en conservant ces bonus jusqu'à la fin du tour.

ARMÉE DES FIEFS

Q : Si un Chevalier de Dol Amroth est à moins de 6" de plusieurs Héros de Dol Amroth qui ont Chargé, bénéficie-t-il de plusieurs +1 pour Blesser ?

R : Non. Sauf si c'est explicitement précisé, plusieurs itérations de la même règle ne sont pas cumulables. Dans l'exemple ci-dessus, le Chevalier de Dol Amroth n'aura qu'un seul bonus de +1 pour Blesser. Un autre exemple est la Règle Spéciale *Tambour des Profondeurs* ; une figurine de Guerrier Gobelin ne profitera pas de plusieurs bonus via cette règle, peu importe le nombre de Tambours Gobelin de la Moria présents dans votre armée.

ARMÉE DU RETOUR DU ROI

Q : Dans le cadre de la Règle d'Armée *Visions de Terreur* de l'Armée du Retour du Roi, le Roi des Morts peut-il faire fuir une figurine adverse Engagée au Combat ? Par ailleurs, les figurines ayant subi les effets de la Règle Spéciale peuvent-elles se Déplacer malgré tout ultérieurement dans le Tour ?

R : Non aux deux questions.

ARMÉE DES DÉFENSEURS DU PELENNOR

Q : Si Pippin ou Merry sont pris en tant que Passagers dans l'Armée des Défenseurs du Pelennor, peuvent-ils déclarer le Combat Héroïque gratuit tant qu'ils sont Passagers ?

R : Non - comme l'indiquent les règles de Passagers, ils ne peuvent participer au Combat d'aucune manière.

Profils du Mal

MORDOR

Q : Est-ce que la Couronne de Morgul du Roi-Sorcier peut empêcher une figurine de bénéficier du « *Tenez Bon!* » d'un Héros allié ?

R : Non.

Q : Si un Héros déclare une Marche, un Élan ou un Tir Héroïque en étant à Portée de plusieurs figurines avec la Règle Spéciale *Fouets de leurs Maîtres*, doit-il lancer un unique D6 indépendamment du nombre de figurines avec *Fouets de leurs Maîtres* à Portée ou bien autant de D6 que de ces figurines ?

R : Un unique D6, indépendamment du nombre de figurines avec la Règle Spéciale *Fouets de leurs Maîtres* à Portée.

Q : Comment fonctionne la Règle Spéciale des Uruk-Haï du Mordor *Coup Fracassant* dans les cas où l'on a besoin d'un résultat de 6 suivi d'un autre dé pour Blesser ?

R : La Règle s'active si l'un ou l'autre des dés est un 6 naturel.

ANGMAR

Q : Dans le cadre de la Règle Spéciale *Pouvoir d'Angmar* de l'Ombre du Rhudaur, est-il possible de tenter de Résister à Pouvoir Magique lancé sur un 6 naturel en utilisant un dé gratuit bonus, tel que celui conféré par la Règle Spéciale *Résistant à la Magie* ?

R : Non.

Q : Un Chevaucheur de Warg peut-il bénéficier d'une Action Héroïque ou d'un « *Tenez-Bon!* » initié par un Chef de Meute Warg dans le cadre de la Règle Spéciale *La Meute* ?

R : Non.

Q : Les figurines déjà Engagées au Combat peuvent-elles être ciblées par la Règle Spéciale « *La Lumière Brille à l'Intérieur* » du Spectre, qui les empêcherait de se Déplacer ou de s'Activer ?

R : Oui. Si le Test d'Intelligence est échoué, la cible ne quittera pas le Combat, mais la règle pourra l'empêcher de se Déplacer ultérieurement durant le Tour.

Q : Peut-on utiliser la Règle Spéciale « *La Lumière Brille à l'Intérieur* » des Spectres (ou similaire) après avoir Chargé ?

R : Non.

ISENGARD & DUN

Q : Que se passe-t-il concernant la Règle Spéciale *Un Traître Parmi Nous* de Grima Langue de Serpent s'il est recruté dans une Armée qui ne contient pas Saroumane ?

R : Dans ce cas, il doit impérativement être Déployé dans l'Armée adverse, et commencera la partie en étant déjà révélé et considéré comme une figurine ennemie classique - comme si Saroumane avait été tué.

Q : Gríma peut-il être déployé dans les Troupes de Héros Indépendants ou de Héros qui ont une règle précisant qu'ils sont forcément seuls dans leur Troupe (comme Helm, Arachne, ou Shank et Wrot) ?

R : Oui.

Q : Gríma peut-il être déployé dans les Troupes de Héros disposant de règles d'apparition spéciales, tels que Buhrdûr, les Mercenaires Gobelins, ou encore le Cuetteur de l'Eau ?

R : Non, ce ne sont pas des déploiements standards.

Q : Comment la Règle Spéciale *Un Traître Parmi Nous* de Gríma Langue-de-Serpent fonctionne-t-elle dans les Scénarios où les Troupes entrent sur le champ de bataille, comme Reconnaissance ou les Scénarios de *Maelström de Bataille* ?

R : Si le joueur souhaite déployer Gríma au sein d'une Troupe ennemie lors d'un de ces Scénarios, il doit sélectionner la Troupe au début de la partie. Quand cette Troupe entre sur le champ de bataille, après que toutes les figurines de la Troupe sont rentrées, Gríma entre à son tour.

Q : Gríma Langue-de-Serpent peut-il entrer puis sortir directement de la table s'il est déployé dans une Troupe adverse, sur Reconnaissance ?

R : Oui.

Q : Si Gríma n'a pas encore été révélé et est toujours considéré comme une figurine alliée, que se passe-t-il s'il est au contact socle à socle avec un Engin de Siège ? L'Engin de Siège ne peut-il plus se Déplacer ni Tirer du fait qu'il est au contact d'une figurine ennemie ?

R : Non. Tant que Gríma est considéré comme une figurine alliée, un Engin de Siège peut toujours se Déplacer et Tirer même si Gríma est au contact socle à socle avec lui. L'Engin de Siège peut également traverser Gríma lors de son Mouvement. Il ne peut cependant toujours pas Tirer si Gríma est en Trajectoire.

Q : Gríma peut-il traverser des figurines ennemies avant de déclarer sa Charge et de se révéler ?

R : Oui.

Q : Gríma est-il affecté par les Règles Spéciales ou les Pouvoirs Magiques adverses qui ne le Ciblent pas spécifiquement (comme la Règle Spéciale « *Ne me parlez pas du feu du Dragon!* » de Thranduil, par exemple) ?

R : Oui. Gríma reste une figurine ennemie.

Q : Gríma peut-il être Ciblé par la Règle d'Armée de la Porte Noire *La Tentation de Sauron*, ou d'autres règles similaires qui n'impliquent pas une figurine en particulier ?

R : Oui, tant qu'il n'est pas Ciblé par la Règle Spéciale d'une figurine spécifique, il peut être Ciblé.

Q : Gríma peut-il être forcé de Charger par un Pouvoir Magique comme *Injonction* ou une Règle Spéciale comme *La Tentation de Sauron* ?

R : Oui - il est alors considéré comme révélé !

Q : Dans quelle mesure les interactions de Gríma avec un Marqueur d'Objectif le révèlent-elles ?

R : Gríma doit effectuer une action volontaire (comme ramasser un Objet ou détruire une Réserve). Il n'est pas révélé s'il est simplement à Portée d'un Objectif (Domination, Prise de Bastion, En Première Ligne, etc.) ou au contact socle à socle avec un Objectif (Capture et Contrôle).

Q : Si un Héros est à 6" de Gríma Langue de Serpent et déclare une Action Héroïque gratuite, est-ce que la Règle Spéciale de Gríma augmente le coût de l'Action Héroïque de ce Héros ?

R : Non. Dans les cas d'Actions Héroïques gratuites, aucun point de Puissance n'est dépensé pour déclarer l'Action, donc la règle spéciale de Gríma n'augmente pas le coût.

Q : Comment la Règle Spéciale *Langue de Serpent* de Gríma interagit-elle avec les règles permettant de récupérer des Points de Puissance, comme la Règle Spéciale *Héros Légendaire* d'Eorl le Jeune ou la Règle d'Armée *Héritier d'Isildur* de l'Armée de la Garde d'Arathorn ?

R : Les Héros devront dépenser 2 Points de Puissance pour déclarer une Action Héroïque, avant de voir s'ils en récupèrent certains. Ils doivent donc avoir au moins 2 Points de Puissance disponibles pour tenter de déclarer l'Action. Dans le cas d'Eorl, il dépensera 2 Points de Puissance et ne pourra tenter d'en récupérer qu'un seul.

Q : Dans le cadre de la Règle Spéciale « *Ya d'la viande fraîche au menu, mes amis!* » d'Uglúk, à quel moment exactement faut-il repérer les figurines qui bénéficient du bonus ?

R : À partir du moment où il déclenche sa Règle Spéciale, Uglúk produit une zone d'effet. Tous les Uruk hai à moins de 6" de lui bénéficient des effets de la règle, tant qu'ils sont dans la zone.

Q : Lorsqu'on utilise une épée de Berserker à deux mains, le coup porté à chaque adversaire se fait-il en plus, ou bien à la place des attaques normales du Berserker ?

R : À la place.

RHÛN, UMBAR & HARAD

Q : Quel mot-clef faut-il associer au Tambour de guerre du Cataphractaire Oriental ?

R : Le mot clef **Oriental**.

Q : Lorsqu'un Cataphractaire Oriental avec Tambour de guerre Démonte, quel Équipement obtient-il ?

R : Soit un Bouclier, soit un Arc.

Q : Une Hallebarde orientale utilisée comme une Pique suit-elle toutes les règles des Piques ?

R : Oui. Ainsi, une figurine équipée d'une Hallebarde orientale et qui l'utilise comme une Pique bénéficie d'un bonus de +1 pour Blesser lorsqu'elle porte des Coups contre la Monture d'une figurine de Cavalerie qui l'a Chargée.

Q : Que se passe-t-il avec la *Bannière du Serpent* quand Sûladan est rendu incapable d'utiliser ses compétences Actives ?

R : C'est une erreur : Considérez la *Bannière du Serpent* comme une capacité Passive.

Q : Si un Héros déclare une Marche, un Élan ou un Tir Héroïque en étant à Portée de plusieurs figurines avec la Règle Spéciale *Fouets de leurs Maîtres*, doit-il lancer un unique D6 indépendamment du nombre de figurines avec *Fouets de leurs Maîtres à Portée* ou bien autant de D6 que de ces figurines ?

R : Un unique D6, indépendamment du nombre de figurines avec la Règle Spéciale *Fouets de leurs Maîtres à Portée*.

GUNDABAD & DOL GULDUR

Q : Peut-on jouer Bolg, Rejeton d'Azog sur Warg des Ombres avec un socle ovale ?

R : Non.

Q : Si un Nazgûl de Dol Guldur ressuscite grâce à la Règle Spéciale *Résurrection Impie*, les Points de Puissance/Volonté/Destin qu'il avait dépensés précédemment restent-ils dépensés ?

R : Oui.

Q : Si un Nazgul de Dol Guldur est tué par un Arc elfique, subit-il le malus de -1 pour revenir avec sa Règle Spéciale *Résurrection impie* ?

R : Oui. Les règles pour les Armes elfiques précisent que n'importe quelle arme avec le mot 'elfe' dans son nom est automatiquement considérée comme une Arme elfique.

Q : Un Troll Brute réussit-il automatiquement tous les tests de *Panique des Bêtes de Guerres*, puisqu'il est *Sans Peur* ?

R : Oui.

Q : Quelle Trajectoire faut-il prendre en compte lorsque l'on tire sur le Commandant d'un Troll Brute ?

R : Le Troll Brute n'a pas de Howdah en Trajectoire. La Bête de Guerre peut être en Trajectoire normalement, si elle obstrue la Ligne de Vue.

LES CRÉATURES DES TÉNÉBRES

Q : Une figurine trainée au contact du Balrog ou du Guetteur de l'Eau après l'utilisation du *Fouet Incandescent* ou des *Tentacules* conserve-t-elle ses éventuels bonus de charge (Règles Spéciales, Charge de cavalerie ou *Charge Monstrueuse*) ?

R : Non.

Q : Le Guetteur de l'Eau peut-il saisir un **Engin de Siège** ou un **Objet Lourd** avec sa Règle Spéciale *Tentacules* ?

R : Le Guetteur peut saisir toute figurine pouvant être ciblée par un Tir. Cela inclut les **Engins de Siège** et les Objets Lourds, à condition qu'ils possèdent des caractéristiques (Valeur de Défense et Valeur de Blessures).

Q : Que se passe-t-il si le Guetteur de l'Eau porte un Marqueur d'Objectif et quitte le champ de bataille en utilisant son *Attaque Brutale Entraîné dans les Profondeurs* ?

R : Le Marqueur d'Objectif reste sur le champ de bataille. Il doit alors être placé aussi près que possible du centre de l'emplacement qu'occupait le socle du Guetteur de l'Eau avant qu'il ne quitte le champ de bataille.

Q : La Règle Spéciale *Maître des Étendues Sauvages* de Drûzhag et le Pouvoir Magique *Rage Bestiale* affectent-ils les figurines de Cavalerie incluant un Warg ?

R : Non, tant que le ou les cavaliers restent montés, car un Warg ne possède pas le mot-clef **Bête** tant qu'il est monté. Si le cavalier Démonte ou est tué, le Warg gagne alors immédiatement le mot-clef **Bête** et bénéficie de ces Règles Spéciales ou Pouvoirs Magiques, y compris pour le Test de Bravoure que la figurine doit réussir pour rester sur le champ de bataille.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une figurine de Cavalerie est touchée par le *Cracheur de Feu* du Dragon ?

R : Vous effectuez un jet de Trajectoire. La partie de la figurine Touchée subit la Touche de Force 10. Ensuite, les deux parties sont *Incendiées*.

Q : La Wurm des Cavernes reçoit-elle également une Touche de F4 lorsqu'elle utilise sa Règle Spéciale *Bête Acculée* ?

R : Oui.

Q : Les effets des Règles Spéciales *Tambour dans les Profondeurs* du Tambour Gobelin de la Moria et *Battre & Courir* du Tambour Bouclier Noir de la Moria sont-ils cumulatifs ?

R : Non.

Q : Les figurines doivent-elles disposer d'une Ligne de Vue sur le Tambour Gobelin pour bénéficier de l'effet Bannière qu'il procure ?

R : Non.

Q : La Règle Spéciale Active *Battre et Courir* du Tambour Gobelin des Boucliers Noirs est-elle effective si l'un des deux membres du binôme est *Paralysé* ou *Engourdi* ou rendu incapable d'utiliser une capacité Active ?

R : Seul le batteur doit être actif pour considérer que l'on joue du Tambour. Les effets sont donc perdus si le Batteur est *Paralysé*, *Engourdi* ou rendu incapable d'utiliser une capacité Active.

Q : Le Tambour Gobelin de la Moria ou le Tambour Gobelin des Boucliers Noirs rapporte-t-il des Points de Victoire de Bannière en fin de partie s'il n'a pas été joué lors du dernier Tour ?

R : Les Tambours rapportent des Points de Victoire dès lors qu'au moins un Batteur au contact socle à socle avec le Tambour est à même de battre la cadence à la fin de la partie. Cela est pris en compte après la dernière Phase Finale qui retire tous les effets en cours (*Paralysie*, incapacité d'utiliser une capacité Active, avoir combattu, s'être Déplacé). Seul un Batteur *Engourdi* et qui ne dissipe pas le Pouvoir Magique avec un 6 lors de la dernière Phase Finale est considéré dans l'incapacité de battre un Tambour avec lequel il est au contact socle à socle, au moment de déterminer les Points de Victoire.

Q : Si le Tambour Gobelin de la Moria ou le Tambour Gobelin des Boucliers Noirs est le profil avec la plus haute valeur en Points à part le **Général** dans les Scénarios associés, à quel moment considère-t-on qu'il est Blessé ou retiré comme Perte pour l'attribution des Points de Victoire ?

R : N'importe quelle Blessure infligée à un des **Gobelins** du profil ou au Tambour compte comme une Blessure infligée à la figurine (et ce, même si le **Gobelin** tué est remplacé par un

pair). En revanche, pour tuer la figurine et marquer les Points de Victoire associés, il faut tuer l'ensemble des éléments du profil et s'assurer que ses membres ne sont pas remplacés.

Q : Combien de figurines représente le profil du Maraudeur Warg ?

R : Le Maraudeur compte pour une seule figurine pour le compte du nombre de figurines de l'Armée et le calcul du Seuil de Démoralisation. Tant que les **Gobelins** sont montés, il compte pour une seule figurine sur le champ de bataille.

Q : Quand le Maraudeur Gobelins est-il considéré comme Perte au regard des Règles sur le Seuil de Démoralisation et de Déroute ? Faut-il tuer les 3 **Gobelins** pour le considérer mort ?

R : Quand les 3 **Gobelins** le chevauchant ont été retirés comme Pertes. On ne peut pas «mutualiser» les Pertes des différents Maraudeurs Wargs lorsque l'on compte les Pertes. N'hésitez pas à utiliser des élastiques pour les suivre s'ils Démontent.

Q : Que se passe-t-il si un Maraudeur Warg obtient un résultat de 1, dans le cadre de la Règle Spéciale *Dirigeant Cruel* de Durbûrz ?

R : Le joueur choisit l'un des **Gobelins** sur le Maraudeur pour recevoir la Blessure.

Q : Les Araignées Géantes de la Forêt Noire effectuent-elles des jets de Trajectoire lorsqu'elles tirent leurs *Toiles* ?

R : Oui.

Armées du Mal

ARMÉE DE LA HORDE DE BUHRDÛR

Q : Lorsque la Troupe de Buhrdûr se déploie en utilisant sa Règle d'Armée *Embuscade !*, les figurines doivent-elles rester entièrement à moins de 1" de leur élément de décor, ou simplement à moins de 1" ?

R : Simplement à moins de 1".

ARMÉE DE LA MORIA

Q : Ashrâk peut-il recruter des **Araignées** dans la Liste d'Armée Moria ?

R : Oui. Les **Araignées** peuvent donc y être recrutées par Druhzag et Ashrâk.

ARMÉE DE LA CALAMITÉ DU NORD

Q : Smaug peut-il lancer un Pouvoir Magique pour éloigner un Porteur d'Or et ainsi éviter d'avoir à le Charger ?

R : Oui mais il doit le faire avant de commencer son Mouvement.

Q : La Puissance peut-elle être utilisée pour modifier tous les jets pour Blessure des Touches de Force 10 du *Cracheur de Feu* de Smaug ou seulement le jet sur la figurine initialement Touchée ?

R : Tous les jets.

ARMÉE DES TROIS TROLLS

Q : Est-ce que le Feu de Camp des Trois Trolls est du terrain découvert, infranchissable ou autre chose ?

R : Le Feu de Camp est considéré comme un Marqueur d'Objectif, cependant il ne compte pas en tant que Marqueur d'Objectif de Scénario. Le Feu de Camp des Trolls, une fois posé (sans pouvoir recouvrir un autre Marqueur d'Objectif), peut se retrouver Sur la Trajectoire pour les Tirs et peut également gêner les Lignes de Vue.

ARMÉE DES ÉCLAIREURS D'UGLÛK

Q : Les figurines qui Soutiennent bénéficient-elles des effets de la Règle Spéciale *Animosité* ?

R : Non, puisque la règle précise qu'elle ne s'applique que pour les figurines Engagées.

ARMÉE DE CIRITH UNGOL

Q : Les figurines qui Soutiennent bénéficient-elles des effets de la Règle Spéciale *Animosité* ?

R : Non, puisque la règle précise qu'elle ne s'applique que pour les figurines Engagées.

Q : Si Arachné est incluse dans l'Armée de Cirith Ungol et qu'elle mange une figurine alliée, gagne-t-elle les deux bonus de ses Règles Spéciales *Elle a tout le temps faim* et *Chasseur Rapide* ?

R : Oui

ARMÉE DE LA MAIN BLANCHE

Q : Quand on utilise le pouvoir *Éclair Conjuré* dans l'Armée de la Main Blanche, est-ce que Saroumane peut utiliser de la Puissance pour améliorer les jets pour Blessure ?

R : Non.

Q : Dans l'Armée de la Main Blanche, quelles figurines sont considérées comme à portée de la zone d'impact du pouvoir *Éclair Conjuré* de Saroumane ?

R : Toutes les figurines à moins de 2" du point d'impact subissent les effets de l'*Éclair Conjuré*, dans toutes les directions, sans considération de leur couvert ou du type de terrain dans lequel elles se trouvent.

Q : Lorsque Saroumane invoque *Tempête Incantée* dans l'Armée de la Main Blanche, comment cela interagit-il avec les bonus de Mouvement ?

R : Les bonus de Mouvement s'appliquent en premier, puis la valeur de Mouvement est divisée.

Q : Saroumane peut-il lancer des Pouvoirs Magiques au-delà de 12" dans une partie utilisant les règles de *Se Battre de Nuit*, s'il utilise la Ligne de Vue d'un Crébain pour voir une figurine à plus de 12" de lui, grâce à la Règle Spéciale *Les Espions de Saroumane* ?

R : Oui, tant que la figurine ciblée se trouve à moins de 12" d'un Crébain allié et à Portée du sort de Saroumane.

ARMÉE DES SPECTRES AILÉS

Q : Si on Déplace contre son gré un Nazgûl sur Ombre Ailée issu de la Liste d'Armée des Spectres Ailés (avec le Pouvoir Magique *Injonction* par exemple), peut-on utiliser la Règle Spéciale *Attaque Aérienne* contre une figurine adverse ?

R : Non.

ARMÉE DU GRAND OEIL

Q : Comment déployer le Marqueur du Grand Oeil dans les Scénarios qui ne définissent pas de Zones de Déploiement spécifiques, comme Reconnaissance ou les Scénarios de *Maelström de Bataille* ?

R : Le Marqueur du Grand Oeil sera déployé au contact du bord de table du joueur de l'Armée du Grand Oeil. Dans les Scénarios de *Maelström de Bataille*, déterminez le bord de table du joueur en faisant comme si le joueur avait un **Engin de Siège** et en suivant les règles associées dans le Grand Livre de Règles.

ARMÉE D'UMBAR

Q : Comment gérer le compte du nombre de figurines tuées par les **Généraux** sur les Scénarios Combat des Champions et Choc des Champions et son interaction avec la Règle Spéciale *Prise de Pouvoir* de la Règle d'Armée d'Umbar ?

R : Le joueur de l'Armée d'Umbar doit tenir le compte du nombre de figurines tuées par tous ses **Héros**. En cas de changement de **Général** du fait de la Règle d'Armée, le nombre de figurines tuées par le **Héros** nouvellement **Général** est celui qui est pris en compte au regard du Scénario.

Q : Comment gérer la Règle Spéciale *Prise de Pouvoir* de la Règle d'Armée d'Umbar au cours des Scénarios de Doubles ?

R : La règle peut être utilisée pour transférer le mot-clef **Général** à n'importe quel Héros de n'importe quel Contingent, en suivant le fonctionnement de la Règle d'Armée.

Un **Héros** peut ainsi devenir le **Général** des deux Contingents. Il cumule alors les Points de Victoire liés au **Commandant en Chef** et au **Général** du Contingent Auxiliaire. Si cela arrive sur Choc des Champions, la Règle Spéciale *Rivalité Amicale* ne s'applique alors plus et le joueur d'Umbar ne compte les morts plus que de ce seul **Général**.

LA GRANDE ARMÉE DU SUD

Q : Comment les figurines issues des *Legacies of Middle-Earth* doivent être prises en compte dans les Règles d'Armée de la Grande Armée du Sud ?

R : Rajoutez la phrase suivante dans les Règles additionnelles de la Grande Armée du Sud :

Les **Guerriers de Khand** ne peuvent être menés que par un **Héros de Khand**.