



CONVENTION DE RÈGLES V8.02

JUILLET 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	Engourdissement	10
Que contient la Convention?	1	Impact Magique	10
Pourquoi une Convention?	1	Injonction	10
Quelle légitimité a une Convention Fédérale?	1	Rage Bestiale	11
À qui s'adresse-t-elle?	1	Règles Spéciales	11
Comment se hiérarchisent les docs officiels?	1	Généralités	11
Et si vous vous trompez?	1	Charge Monstrueuse	11
Comment les Commentaires sont-ils classés?	1	Effrayé	11
Comment ce document est-il mis à jour?	1	Fin Tireur	11
Généralités	4	Imposant	11
Lignes de vue	4	Instinct de Survie	12
Phase d'Initiative	4	Invisible	12
Phase de Mouvement	4	Maelström de Bataille	12
Zones de Contrôle	4	Marche Spectrale	12
Charge	4	Mur de Boucliers	12
Tests de Saut, de Franchissement et d'Escalade	4	Vol	12
Figurine à Terre	4	Règles Avancées	12
Jet de Duel	5	Porter des Objets	12
Reculer et faire de la place	5	Objets Lourds	13
Blessures multiples	5	Passagers	13
Porter des Coups	5	Se Battre de Nuit	13
Démoralisation	5	Engins de Siège	13
Type d'unité	5	Déployer un Engin de Siège	13
Bêtes	5	Déplacer un Engin de Siège et les Servants	13
Cavalerie	5	Tirer avec un Engin de Siège	13
Démonter	5	Parties Compétitives	13
Montures	6	Marquer des Points de Victoire : Figurine la plus chère	13
Charge de Cavalerie	6	Marquer des Points de Victoire : Blessures et Destin	14
Cavalerie et Règles Spéciales	6	Déploiement et Début de la Partie	14
Héros	6	Marqueurs d'Objectifs	15
Montures Héroïques	6	Scénarios Compétitifs	15
Puissance	7	Scénario 5 : Reconnaissance	15
Actions Héroïques – Généralités	7	Scénario 12 : Combat des Champions	16
Marche Héroïque	7	Scénario 17 : Récupérer les Artefacts	16
Combat Héroïque	8	Scénario 19 : Attaque de Campement	16
Défense Héroïque	8	Parties et Scénarios de Doubles	16
Défi Héroïque	8	Généralités des Scénarios de Doubles	16
Monstres	8	Règles d'Armée Spécifiques et Parties de Doubles	16
Monstres et Combats	8	Règles Spéciales Spécifiques et Parties de Doubles	16
Attaques Brutales - Généralités	8	Profil du Bien	17
Attaques Brutales - Refouler	8	Les Peuples Libres	17
Attaques Brutales - Projeter	8	Gondor	17
Bêtes de Guerre	9	Rohan	18
Piétinement	9	Dale & Lacville	18
Le Commandant et les Troupes dans le Howdah	9	Les Enclaves Elfiques	18
Le Commandant	9	Les Places Fortes des Nains	19
Chariots	9	Armées du Bien	20
Généralités	9	Généralités	20
Chariot et Magie	9	Armée de Fondcombe	20
Chariot et Combat	9	Armée de Lothlórien	20
Chariot et Héros	10	Armée de Khazad-dûm	20
Équipement	10	Armée de l'Arnor	20
Lance	10	Armée de la Bataille de Fornost	21
Lance de Cavalerie	10	Armée des Royaumes des Hommes	21
Bannière	10	Armée de la Reconquête d'Erebor	21
L'Anneau Unique	10	Armée des Aigles & Armée de l'Alliance de Radagast	21
Pouvoirs Magiques	10	Armée de la Bataille des Cinq Armées	21
Affaiblissement	10	Armée de la Reconquête de la Moria	21
Bénédictio des Valar	10	Armée de l'Expédition vers l'Est	21

Armée du Périple vers Fondcombe	21
Armée des Gués de l'Isen	21
Armée de l'Exode vers le Gouffre de Helm	21
Armée des Cavaliers d'Éomer	21
Armée de Fangorn	21
Armée de la Reconquête d'Osgiliath	22
Armée de Minas Tirith	22
Armée des Fiefs	22
Armée du Retour du Roi	22
Armée des Défenseurs du Pelennor	22
Profils du Mal	23
Mordor	23
Angmar	23
Isengard & Dun	23
Rhûn, Umbar & Harad	24
Gundabad & Dol Guldur	24
Les Créatures des Ténèbres	25
Armées du Mal	26
Armée de la Horde de Buhrdûr	26
Armée de la Moria	26
Armée de la Calamité du Nord	26
Armée des Trois Trolls	26
Armée des Éclaireurs d'Uglúk	26
Armée de Cirith Ungol	26
Armée de la Main Blanche	26
Armée des Spectres Ailés	27
Armée du Grand Oeil	27
Armée d'Umbar	27
La Grande Armée du Sud	27

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 : Les ailes, armes, bannières et autres Équipements comptent-ils comme faisant partie d'une figurine pour déterminer si un jet de Trajectoire est requis ?

R : Non. Tout comme ces mêmes éléments ne comptent pas pour déterminer la Ligne de Vue, ils ne comptent pas non plus pour déterminer si un jet de Trajectoire est requis.

Phase d'Initiative

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

R : Elles 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 Puissance ou relancer ces Tests si elle le peut pour tenter de les réussir ?

R : Non aux deux questions.

TESTS DE SAUT, DE FRANCHISSEMENT ET D'ESCALADE

Q : Lorsqu'une figurine obtient un résultat compris entre 2 et 5 sur un Test de Saut, de Franchissement ou d'Escalade, peut-elle terminer son Mouvement de franchissement de l'obstacle en se retrouvant au contact socle à socle avec une figurine ennemie qui n'a plus de Zone de Contrôle ? Cela compte-t-il comme une Charge ?

R : Oui aux deux questions.

FIGURINE À TERRE

Q : Comment les Mouvements contraints (comme une *Injonction*, *Une Lumière Brille à l'Intérieur d'un Spectre* ou *Eldamar Madrigal d'une Sentinelle Elfe des Bois*) interagissent-ils avec une figurine À Terre ?

R : Le joueur adverse ne peut pas forcer une figurine À Terre à se Relever. Il ne peut que la forcer à Ramper jusqu'à 1" (et ce, même si la figurine est sous les effets d'une *Injonction* et ne devrait se Déplacer que de la moitié de son Mouvement normal).

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.

Q : Les figurines peuvent-elles Reculer ou Faire de la Place en traversant des figurines *Invisibles* ou toute figurine à travers laquelle elles sont autorisées à se Déplacer ?

R : Oui, tant qu'elles ne terminent pas leur Mouvement en étant superposées ou au contact socle à socle avec la figurine qu'elles ont traversée.

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 Wyrms des Cavernes ou *Poignard Sournois* de Sharkû) 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.

Courage et Intelligence

DÉMORALISATION

Q : Si une figurine renonce à son Activation dans le cadre d'un Mouvement ou d'une Marche Héroïque, est-elle dispensée du Test de Bravoure qu'elle doit passer du fait de la Démoralisation de son Armée ?

R : Non.

Type d'unité

BÊTES

Q : Les Bêtes 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).

Cavalerie

DÉMONTER

Q : Le cavalier d'une figurine de Cavalerie peut-il Démonter 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, Démonter ne peut pas être une Charge en soi. Il faut donc, après avoir mis pied à terre, avoir au moins 1mm de mouvement restant pour amorcer la Charge.

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 : 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 : 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.

MONTURES

Q : Les Wargs qui deviennent des Montures Isolées gagnent-ils le mot-clef **Bête** ?

R : Oui.

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.

CHARGE DE CAVALERIE

Q : Si une figurine de **Cavalerie** a Chargé, combattu et s'est retrouvée Désengagée, puis est ensuite Chargée, conserve-t-elle ses bonus de Charge de Cavalerie ?

R : Oui, tant qu'elle remplit toujours toutes les conditions énoncées dans le paragraphe Charge de Cavalerie du Grand Livre de Règles.

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-clef 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 : Si une Règle Spéciale stipule que toutes les figurines de l'Armée gagnent la Règle Spéciale *Créature des Bois* ou *Montagnard*, cela s'applique-t-il à la fois à la Monture et au cavalier ?

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'Engance de la Reine des Araignées) le conservent-elles lorsqu'elles ont Chargé en Terrain Difficile ?

R : Oui.

Héros

MONTURES HÉROÏQUES

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 Blesser.
- 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 ou alliée « 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, le Destrier Majestueux de l'Élan de Thranduil ou encore la Charge implacable du Roi Gobelin).

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 Blesser 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 Blesser la figurine Projetée, oui. Pour le Jet pour Blesser 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.

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 Démonter, 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 Démonter 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.

Q : Si un Héros est impliqué dans un Défi Héroïque contre un Héros possédant la Règle Spéciale *Instinct de Survie* et inflige une Blessure entraînant le retrait de ce Héros ennemi comme Perte suite à un Test de Bravoure raté conformément à la Règle Spéciale *Instinct de Survie*, le Héros gagne-t-il 1 Point de Puissance pour avoir abattu sa cible ?

R : Oui, car l'autre Héros impliqué dans le Défi Héroïque a infligé la Blessure qui a contraint le Héros possédant *Instinct de Survie* à fuir — signe indéniable de victoire !

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 BRUTES - 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 : Un **Monstre** peut-il choisir d'effectuer une Attaque Brutale (incluant Refouler) s'il n'y a aucune possibilité de Porter des Coups ? Par exemple : si un **Monstre** est À Terre et remporte un Combat, il ne serait normalement pas autorisé à Porter des Coups car il se relève, mais pourrait-il effectuer une Attaque Brutale ? Ou encore, si le **Monstre** est *Immobilisé* et remporte un Combat ?

R : Non. Un **Monstre** ne peut effectuer une Attaque Brutale que s'il serait en mesure de Porter des Coups.

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

R : Oui.

ATTAQUES BRUTES - 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.

ATTAQUES BRUTES - PROJETER

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 : Les figurines de Cavalerie avec une Force de 6 ou plus sont-elles Jetées à Terre après avoir été Projetées ?

R : Oui, elles sont immédiatement Jetées à Terre. Ignorez l'Errata de Games Workshop sur ce point, qui est mal rédigée et inapplicable.

Q : Les figurines de Cavalerie avec une Force de 6 ou plus sont-elles Jetées à Terre lorsqu'elles sont ciblées par une figurine Projetée ?

R : Non.

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.

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.

Bêtes de Guerre

PIÉTINEMENT

Q : Si une figurine Charge une **Bête de Guerre** et est ensuite tuée, ou retirée du Combat d'une autre manière, avant que la **Bête de Guerre** ne s'Active, compte-t-elle dans la Force totale nécessaire pour empêcher la **Bête de Guerre** de Piétiner ?

R : Non, seules les figurines qui ont Chargé et sont toujours Engagées au Combat avec la **Bête de Guerre** au moment où elle s'Active comptent dans la Force totale. Notez que les figurines ne sont pas appariées en Combats avant la Phase de Combat. Ainsi, les figurines ayant Chargé et étant Engagées au Combat avec une **Bête de Guerre** ne seront pas retirées de ce Combat durant la Phase d'Activation, et donc leur Force est toujours prise en compte pour déterminer si une **Bête de Guerre** peut Piétiner.

LE COMMANDANT ET LES TROUPES DANS LE HOWDAH

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 Mûmakil 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** 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.

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.

Équipement

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 Blesser lié à la Lance de Cavalerie ?

R : Non.

BANNIÈRE

Q : Une Bannière peut-elle être passée à une figurine qui était Engagée dans le même Combat que la figurine équipée de la Bannière ?

R : Non. En revanche, elle pourrait être passée à une figurine qui Soutenait, car celle-ci n'était pas Engagée dans le Combat.

Q : Une figurine peut-elle porter plusieurs Bannières ?

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

L'ANNEAU UNIQUE

Q : Si une figurine portant l'Anneau Unique se Déplace dans le cadre du Mouvement Héroïque ou de la Marche Héroïque d'un Héros allié et obtient un résultat de 1 ou 2 pour la Volonté de Sauron, signifiant qu'elle se Déplacera sous le contrôle du joueur adverse, doit-elle tout de même terminer à moins de 6" du Héros qui a déclaré l'Action Héroïque ?

R : Non.

Pouvoirs Magiques

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.

Q : Une figurine sous les effets du Pouvoir Magique *Engourdissement* peut-elle passer une Bannière au moment où elle est tuée ?

R : Oui. C'est la figurine alliée qui saisit la Bannière afin de la maintenir élevée, plutôt que la figurine *Engourdie* qui la passe.

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 Perçant* de la Liste d'Armée des Aigles, etc.) sont-ils annulés si la figurine est ensuite *Immobilisée* 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 *Immobilisé*, il ne peut plus activer sa Règle *Coupeur de Têtes*. En revanche, si Uglúk *Coupe une Tête* puis est *Immobilisé*, 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 : 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 : 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 : Si un Monstre possédant la Règle Spéciale *Charge Monstrueuse* Charge au Combat et est ensuite Jeté à Terre, par le Pouvoir Magique *Impact Magique* par exemple, augmente-t-il toujours ses Attaques et Jette-t-il les figurines ennemies À Terre s'il remporte le Combat ?

R : Oui.

Q : Les figurines avec *Charge Monstrueuse* Jettent-elles toujours à Terre leurs adversaires si elles utilisent une Attaque Brutale ?

R : Oui. Notez que même si un Monstre utilisant l'Attaque Brutale *Déchiqueter* effectue un nombre de Jets pour Blesser égal à sa caractéristique d'Attaques (incluant tout modificateur) contre une figurine désignée, cela ne compte pas comme porter des Coups et ne doublera donc pas le nombre de Coups portés contre une cible À Terre.

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.

INSTINCT DE SURVIE

Q : Lorsqu'une figurine dotée d'un *Instinct de Survie* est Blessée et fuit ensuite le champ de bataille après avoir raté son Test de Bravoure, la figurine qui a infligé la Blessure compte-t-elle comme ayant tué la figurine qui fuit au regard des Points de Victoire ou des Règles Spéciales (comme *Chasseur de Têtes*) ? Si la figurine qui fuit portait un ou plusieurs Objets Légers (comme des Artefacts ou des Reliques de Pouvoir), sont-ils ramassés immédiatement ?

R : Oui à toutes les questions.

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 qui nécessitent d'être enclenchées ?

R : Non, 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*.

MARCHE SPECTRALE

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.

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 : Une Bête de Guerre peut-elle ramasser, porter ou se faire passer des Objets ?

R : Non.

Q : Les figurines pouvant passer au travers d'autres figurines (comme les figurines traversant Gríma 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 : 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 les deux figurines partagent une Règle Spéciale affectant les Tests, le jet est modifié par cette Règle Spéciale. Par exemple, deux Gobelins de la Moria gagnent +1 au jet grâce à leur Règle Spéciale *Cavernicole*.

Si seulement l'une des deux figurines possède une Règle Spéciale affectant les Tests, le jet est résolu en utilisant les conditions les plus défavorables. Par exemple, si seulement l'une des deux figurines possède *Marche Spectrale*, le Test est résolu normalement et *Marche Spectrale* est ignorée. Si Dáin Pied-de-Fer, Roi sous la Montagne, réalise un Test conjointement avec une autre figurine, sa Règle Spéciale *Vénérable* s'applique au jet de dés partagé.

Les Héros réalisant un Test conjointement avec une autre figurine ne peuvent pas dépenser de Puissance pour modifier le jet de dés partagé.

Q : Combien d'Objets Lourds un Monstre ou une figurine Costarde peut-il porter en même temps ?

R : Un seul.

PASSAGERS

Q : Une figurine dotée de la Règle Spéciale *Fin Tireur* peut-elle également cibler un Passager sans effectuer de jet de Trajectoire avec le cavalier ou la Monture, et toucher automatiquement le Passager ?

R : Oui.

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 Arquelance 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.

Parties Compétitives

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE : FIGURINE LA PLUS CHÈRE

Q : Dans les Scénarios où le nombre de Points de Victoire varie selon la position d'une figurine, que se passe-t-il si une figurine remplit les conditions de plusieurs critères de score simultanément ? Par exemple : dans Récupérer les Artefacts, si une figurine portant un trésor se trouve à cheval entre les deux moitiés du plateau, combien de Points de Victoire rapporte-t-elle ? Ou, dans le Scénario Extraction, si la figurine portant l'Objectif n'est que partiellement dans ma Zone de Déploiement, combien de Points de Victoire marquerai-je ?

R : Pour déterminer les Points de Victoire, vous marquez toujours le maximum de points auxquels vous êtes éligible. En prenant Récupérer les Artefacts comme exemple, si une figurine portant un Marqueur d'Objectif avait son socle chevauchant à la fois votre moitié et celle de votre adversaire, elle se trouve dans la moitié de votre adversaire, ce qui signifie que vous marqueriez 3 Points de Victoire plutôt que 2. De même, dans Extraction, si une figurine portant l'Objectif se trouvait partiellement dans votre zone de déploiement, vous marqueriez 9 Points de Victoire.

Cependant, si un Scénario exige qu'une figurine soit entièrement dans une zone, comme dans Attaque de Campement, le socle de cette figurine doit être entièrement dans la zone spécifiée pour marquer des Points de Victoire.

Q : Dans les Scénarios nécessitant de connaître quelle figurine a le coût en Points le plus élevé, comment déterminer laquelle si plusieurs figurines sont à égalité pour le coût le plus élevé ? Que se passe-t-il si elles n'ont qu'une seule figurine qui est leur Général ?

R : Si l'Armée d'un joueur contient deux figurines ou plus à égalité pour le coût en Points le plus élevé, il doit en désigner une avant le début de la partie comme étant la « plus chère » pour la durée du Scénario, et s'assurer que ce choix est clair et évident pour son adversaire.

Si un joueur n'a qu'une seule figurine dans son Armée, ce qui signifie que la figurine avec le coût en Points le plus élevé serait également son Général, le Général comptera comme la « plus chère » aux fins des Points de Victoire.

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 Points ?

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.

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE : BLESSURES ET DESTIN

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 les 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 : Lorsqu'une figurine alliée Blesse ou tue une figurine ennemie par le biais d'une Règle Spéciale liée à son profil (comme *Pourriture Insidieuse* 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.

Q : Une **Monture** possédant le mot-clef **Héros** qui a été tuée rapporte-t-elle des Points de Victoire dans les Scénarios qui en accordent pour avoir tué des figurines de **Héros** ennemis ?

R : Non.

Q : Une **Monture** possédant le mot-clef **Héros** peut-elle être désignée dans des Scénarios comme Brouillard de Guerre ou Assassinat ou Jeux d'Esprit ?

R : Non.

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.

DÉPLOIEMENT ET DÉBUT DE LA PARTIE

Q : Dans les Scénarios où les armées se déploient dans les coins du champ de bataille (comme *Diviser et Conquérir* ou *Convergence*), le joueur qui choisit ses coins de déploiement en second est-il obligé de désigner ses Zones de Déploiement A et B dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du choix du premier joueur (comme indiqué sur la carte du scénario), ou peut-il assigner les deux coins restants comme Zones de Déploiement A et B comme bon lui semble ?

R : Il peut assigner ses Zones de Déploiement comme il le souhaite.

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 *La Duperie de Saroumane*, *L'Exécuteur du Serpent* de Raza ou *Le Prix de la Cupidité* du Maître de Lacville) ?

R : Résolvez 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'Engeance de la Reine des Araignées, les *Miroirs Nains* de l'Armée de Khazad-dûm ou encore le *Nid* de Wyrms des Cavernes), 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 : Les Marqueurs d'Objectifs sont souvent décrits comme ayant un diamètre de 25mm, tandis que les Zones de Contrôle s'étendent à 1" autour d'une figurine. Étant donné qu'1" équivaut à 25,4mm, cela signifie-t-il que si une figurine alliée est au contact socle à socle avec un Marqueur d'Objectif, une figurine ennemie ne peut pas se déplacer au contact socle à socle de ce Marqueur d'Objectif sans entrer dans la Zone de Contrôle de la première figurine ? Comment gérer ce niveau de précision de mesure en pratique ?

R : Non. Un tel degré de précision n'est pas réaliste dans le cadre d'une partie. Considérez les Marqueurs d'Objectifs de 25mm ou les socles de 25mm des figurines comme ayant

exactement 1" de diamètre. Ainsi, si une figurine ennemie est au contact socle à socle avec un Marqueur d'Objectif de 25mm, l'une de vos figurines peut également se déplacer au contact socle à socle de ce Marqueur d'Objectif sans entrer dans la Zone de Contrôle de la figurine ennemie, à condition qu'elle soit positionnée directement en face de la figurine ennemie.

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 : Les Marqueurs d'Objectifs peuvent-ils être placés sur des positions surélevées ?

R : Les Marqueurs d'Objectifs doivent toujours être déployés dans des zones « accessibles » aux figurines, c'est-à-dire qu'une figurine sur socle de 25mm doit pouvoir les atteindre et terminer au contact socle à socle avec le Marqueur.

Les Marqueurs d'Objectifs de Scénario dont la position est déterminée par le Scénario doivent toujours être placés aussi près que possible du sol. Ils peuvent être placés sur un élément de décor s'ils sont accessibles. Si un élément de décor empêche le placement correct du Marqueur d'Objectif, l'organisateur de tournoi doit être appelé pour déplacer le décor.

Les Marqueurs d'Objectifs liés aux Règles Spéciales (comme les *Miroirs Nains* de Khazad-dûm, le *Nid* d'une Wyrme des Cavernes, les *Points de Passage* de l'Armée des Sentiers des Drûedain, etc.) peuvent être placés n'importe où sur le champ de bataille, y compris sur des positions surélevées, tant qu'ils sont accessibles.

Q : Dans les Scénarios où les Marqueurs d'Objectifs peuvent être portés, comment mesure-t-on la distance depuis le Marqueur d'Objectif pour les Règles Spéciales qui s'appliquent lorsqu'on est à X" d'un Marqueur d'Objectif, comme la Règle Spéciale *La Promesse de Fortune* de l'Armée des Assiégeants du Gouffre de Helm ?

R : Mesurez depuis le socle de la figurine portant le Marqueur d'Objectif plutôt que depuis le Marqueur d'Objectif lui-même.

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 *Invocation 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 peut-elle être à Portée et contrôler plusieurs Marqueurs d'Objectif en même temps (comme dans les Scénarios comme *Domination*, *Prise de Bastion* ou *En Première Ligne*) ?

R : Oui.

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.

Scénarios Compétitifs

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.

Q : Dans le Scénario Reconnaissance, une Monture possédant le mot-clef Héros compte-t-elle dans le nombre de figurines de Héros ayant quitté la table pour déterminer les Points de Victoire du second critère sous Points de Victoire ?

R : Non.

Q : Dans le Scénario Reconnaissance, que se passe-t-il si toutes les figurines de mon Armée gagnent la Règle Spéciale *Imposant (X)*, mais que certaines de mes figurines ont déjà Quitté le champ de bataille ? Celles qui ont déjà Quitté la table gagneraient-elles également la Règle Spéciale *Imposant (X)* ?

R : Non. Une fois qu'une figurine a Quitté le champ de bataille, elle ne serait plus affectée par de nouvelles règles introduites dans l'Armée. En prenant l'Armée de la Bataille des Gués de l'Isen comme exemple, la Règle Spéciale *Défendre Fort-le-Cor* confère à toutes les figurines de l'Armée la Règle Spéciale *Imposant (2)* une fois que l'Armée est en Démoralisée. Les figurines

qui ont quitté la table avant que l'Armée ne soit Démoralisée ne bénéficieraient pas de la Règle Spéciale, tandis que les figurines ayant quitté la table après que l'Armée est Démoralisée bénéficieraient d'*Imposant* (2). Dans le cas de figurines gagnant la Règle Spéciale *Imposant* (X), il est primordial que vous et votre adversaire sachiez clairement quelles figurines possédaient *Imposant* (X) et lesquelles ne l'avaient pas, afin de pouvoir calculer les Points de Victoire avec précision. En cas de désaccord sur le nombre de figurines possédant la Règle Spéciale *Imposant* (X) lors de la détermination des Points de Victoire, il vaut mieux considérer le nombre le plus faible.

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 CAMPEMENT

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.

Parties et Scénarios de Doubles

GÉNÉRALITÉS DES SCÉNARIOS DE DOUBLES

Q : De nombreuses Règles d'Armée permettent de construire des Armées en une seule Troupe. Parfois c'est optionnel, parfois c'est obligatoire. Comment gérer cela dans les parties de Doubles ?

R : Quelle que soit la formulation des Règles d'Armée : une Armée de Doubles doit TOUJOURS être composée de deux Forces, contenant chacune au moins 1 Héros pour en être le Général. Dans ces cas, les joueurs doivent toujours répartir leur Armée en deux Forces aussi égales en Points que possible, comme à l'accoutumée.

Q : Dans les parties de Doubles, chaque équipe dispose de deux Généraux (un par Force). Les deux Généraux sont-ils *Imposant* (3), ou seulement le Commandant en Chef ?

R : Les deux Généraux sont *Imposant* (3).

Q : Dans les parties de Doubles, comment gérer les Règles d'Armée qui confèrent normalement des bonus au Général dans une partie en Solo (comme des augmentations de caractéristiques, des Règles Spéciales supplémentaires, ou la capacité d'activer une Règle d'Armée comme *Le Cri de la Meute* de la Meute d'Angmar) ? Ces règles s'appliquent-elles aux deux Généraux ou uniquement au Commandant en Chef ?

R : Uniquement au Commandant en Chef.

Q : Dans les parties de Doubles, comment interagissent les Règles Spéciales liées au mot-clef Général, comme *Chasseur de Têtes* ou *Debout*, *Cavaliers du Rohan* ? S'appliquent-elles aux deux Généraux ou uniquement au Commandant en Chef ? Sont-elles cumulatives ?

R : Les règles s'appliquent aux deux Généraux. Elles ne sont pas cumulatives.

Ainsi, un Héros avec la Règle Spéciale *Chasseur de Têtes* regagnera un Point de Puissance en tuant n'importe quel Général ennemi. Un Cavalier du Rohan gagnera un bonus de +1 à sa Valeur de Combat tant qu'il est à portée d'au moins un Général du Rohan, quel qu'il soit.

RÈGLES D'ARMÉE SPÉCIFIQUES ET PARTIES DE DOUBLES

Q : Comment construire une Liste d'Armée des Trois Trolls pour les parties de Doubles ? Les bonus doivent-ils être répartis entre les deux Forces ?

R : En suivant les règles de construction d'armée, dans une Armée des Trois Trolls, Bill sera dans la Force Primaire tandis que Bert et Tom seront dans la Force Secondaire. Les bonus n'ont pas besoin d'être répartis. Ils s'appliquent aux Trolls des deux Forces sans distinction.

RÈGLES SPÉCIALES SPÉCIFIQUES ET PARTIES DE DOUBLES

Q : Dans les parties de Doubles, la Règle Spéciale *Ligne de Commandement* d'Húrin protège-t-elle les Points de Victoire liés aux deux Généraux, ou uniquement ceux liés au Commandant en Chef ?

R : Elle protège les Points de Victoire des deux **Généraux** (à condition qu'ils possèdent le mot-clef **Gondor**), y compris dans le Scénario Duel d'Esprit, si un **Général** du **Gondor** devait être pris pour cible par l'équipe adverse.

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 : Si Beorn l'Ours utilise l'Attaque Brutale Refouler, doit-il Charger s'il en est capable en raison de la Règle Spéciale *Berserk* ? Doit-il Charger s'il en est capable après un Combat Héroïque réussi ?

R : **Oui** aux deux questions.

Q : Beorn peut-il se transformer durant la Phase de Combat ?

R : Non.

Q : Une figurine qui peut (et doit donc) Charger le Portier en raison de sa Règle Spéciale *Une Lumière dans la Nuit* peut-elle également Charger une autre figurine en même temps, à condition de terminer son Mouvement au contact socle à socle des deux figurines ?

R : Non. Elle ne peut Charger que le Portier de Bree.

Q : Boromir peut-il utiliser la Règle Spéciale « *Protégez les Petits !* » si Frodon porte l'Anneau Unique et est le seul modèle **Hobbit** allié à moins de 3" ?

R : Oui.

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 Eärnur 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, Eärnur 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 : L'effet d'Andúril, Flamme de l'Ouest se cumule-t-il avec les modificateurs d'autres Règles Spéciales (comme le bonus de +1 pour Blesser d'un Défi Héroïque) ?

R : Oui.

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 Dalamyrr 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 l'Anneau de Barahir d'Aragorn ?

R : Non.

Q : Lorsque Denethor est contrôlé par le joueur adverse :

- Si la force de Minas Tirith est Démoralisée, doit-il réaliser un Test de Bravoure ?
- Doit-il crier *Tenez bon !* ?
- Possède-t-il toujours une Zone de Contrôle que ses alliés ne peuvent pas traverser ?
- Les figurines alliées de Minas Tirith peuvent-elles le Charger ?
- Le joueur adverse peut-il toujours le Charger ?

R : Denethor est uniquement contrôlé par le joueur adverse, qui peut le faire Charger ses propres alliés durant ce tour. Cependant, il reste une figurine alliée pour toutes les figurines de sa propre armée et demeure une figurine ennemie pour le joueur qui le contrôle actuellement. Par conséquent :

- Il doit réaliser des Tests de Bravoure si la force de Minas Tirith est Démoralisée.
- Il appellera un *Tenez bon !* pour ses alliés normalement.
- Il possède toujours une Zone de Contrôle qui n'affecte que les figurines ennemies.
- Ses alliés ne peuvent pas le Charger.
- Le joueur adverse peut toujours le Charger et peut le cibler avec des Attaques de Tir, des Pouvoirs Magiques, etc.

Q : La Baliste à Répétition du Gondor « 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 : Si un Monstre utilise l'Attaque Brutale Déchirer contre Olwyn, qui possède la Règle Spéciale *Guerrière Vaillante*, que se passe-t-il ?

R : Comme le Monstre ne Porte pas de Coups, la Règle Spéciale n'a aucun effet.

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 *Hostiaire de Meduseld* de Háma, les figurines alliées doivent-elle 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 : 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 : Lorsque Legolas et un ou plusieurs alliés sont Engagés dans des Combats multiples, les Combats doivent-ils être appariés à l'avance, comme les règles le prévoient dans d'autres situations, afin de déterminer si Legolas pourra Tirer ? Comment cela fonctionne-t-il ?

R : Oui. Legolas est l'une des situations où les Combats doivent être appariés avant la Phase de Combat. Le joueur ayant l'Initiative apparie comme à l'accoutumée. Si Legolas est apparié dans un Combat aux côtés d'un allié, il ne peut pas Tirer — ni dans son Combat ni sur d'autres cibles. Si Legolas est apparié dans un Combat sans aucun allié, il peut effectuer

jusqu'à 3 Attaques de Tir. Si Legolas Tire et tue toutes les figurines avec lesquelles il était Engagé mais reste au contact socle à socle avec d'autres figurines ennemies, le joueur ayant l'Initiative apparie à nouveau. Si Legolas se retrouve de nouveau dans un Combat sans figurines alliées Engagées après le nouvel appariement, il peut reprendre ses Attaques de Tir (jusqu'à 3) ; en revanche, s'il est désormais apparié dans un Combat aux côtés d'un allié, il ne peut plus Tirer.

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, s'il n'est pas Engagé avec un ou plusieurs alliés dans son Combat.

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 *Eldamar Madrigal* à lâcher un ou plusieurs Objets ?

R : Non.

LES PLACES FORTES DES NAINS

Q : La Règle Spéciale *Guerriers 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 *Chasseurs Féroces* 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 la 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 le 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*, *Gobelin Volant*...) – 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*, *Discrétion*, 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 *Gobelin Volant*, *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 Blesser 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 Blesser (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 : Ôin peut-il utiliser sa Règle Spéciale *Déchiffrer les Présages* plusieurs fois pour affecter un Jet de Duel d'une même figurine ?

R : Non.

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

R : Oui.

Q : Quel Équipement conserve un Chevaucheur de Bouquetin des Monts de Fer armé d'une Lance de Guerre lorsqu'il Démonte ?

R : Remplacez-le par un Guerrier des Monts de Fer armé d'une Lance et d'un Bouclier.

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 : 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.

Q : Quand les *Miroirs Nains* de la Liste d'Armée de Khazad-dûm sont-ils déployés dans les Scénarios sans zones de déploiement ?

R : Avant que les joueurs ne lancent le dé pour déterminer la première Initiative. Ils sont déployés après que les Engins de Siège ont été déployés, mais peuvent être placés 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.

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 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 Ôin, 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 PÉRIPLÉ VERS FOND COMBE

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 Périples 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**.

Q : Dans la Liste d'Armée Périples vers Fondcombe, Arwen peut-elle utiliser Bill le Poney comme Bannière lorsque Frodon est Passager sur Asfaloth ?

R : Non.

ARMÉE DES GUÉS DE L'ISEN

Q : Théodred peut-il être ciblé par des Attaques Brutales ou être Refoulé lorsqu'il est protégé par les effets de la Règle Spéciale *Le Courage d'Elfhelm* ? Les figurines ennemies peuvent-elles Porter des Coups ou effectuer des Attaques Brutales sur Brego lorsque Théodred est protégé par les effets de la Règle Spéciale *Le Courage d'Elfhelm* ?

R : Non à toutes les questions.

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.

Q : Le Bonus d'Armée de Fangorn, « *Ne soyez pas si hâtifs* », protège-t-il les Ents contre :

- Les Règles Spéciales qui affectent les figurines comme si elles avaient été affectées par un Pouvoir Magique (comme l'Attaque Brutale de Shelob, les *Bombes Fumigènes* de Dalamyr, les *Toiles d'Araignée Géante de la Forêt Noire*, le *Toucher Mortel d'Ashrâk*, etc.) ?
- Les Reliques de Pouvoir qui *Immobilisent* une figurine sur un résultat de 1 au début de chaque tour ?

R : Ils ne sont pas immunisés contre les Règles Spéciales. Ils sont immunisés contre le fait d'être *Immobilisés* par des Reliques de Pouvoir.

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 Gobelins de la Moria présents dans votre armée.

ARMÉE DU RETOUR DU ROI

Q : La Règle Spéciale *Visions de Terreur du Roi des Morts* ou une Règle Spéciale similaire peut-elle être utilisée pour Déplacer une figurine déjà Engagée au Combat ?

R : Non.

Q : Les figurines ayant raté leur Test de Bravoure et ayant fui en raison de la règle *Visions de Terreur* de l'Armée du Retour du Roi peuvent-elles se Déplacer à nouveau durant ce Tour ?

R : Non.

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

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.

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 : Arachne peut-elle utiliser sa Règle Spéciale « *Elle a tout le temps faim* » sur une figurine Engagée au Combat ?

R : Oui.

Q : Shagrat peut-il utiliser sa Règle Spéciale « *Bas les pattes, cette chemise scintillante est à moi !* » pour obtenir la possession d'un Objectif depuis une figurine alliée Engagée au Combat ?

R : Oui.

Q : Shagrat peut-il utiliser sa Règle Spéciale « *Bas les pattes, cette chemise scintillante est à moi !* » pour obtenir la possession d'un Objectif lors de son Mouvement après un Combat Héroïque réussi ?

R : Oui.

Q : Comment fonctionne la Règle Spéciale des Uruk-hai du Mordor *Fendoir* 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 : La Règle Spéciale « *Une Lumière Brille à l'Intérieur* » d'un Spectre ou une Règle Spéciale similaire peut-elle être utilisée pour Déplacer une figurine déjà Engagée au Combat ?

R : Non.

Q : Les figurines déjà Engagées au Combat peuvent-elles être ciblées par la Règle Spéciale « *Une 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 « *Une Lumière Brille à l'Intérieur* » des Spectres (ou similaire) après avoir Chargé ?

R : Non.

ISENGARD & DUN

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 *Personnage de Légende* d'Eorl le Jeune ou la Règle d'Armée *L'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 : Que se passe-t-il concernant la Règle Spéciale *Un Traître Parmi Nous* de Gríma 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 Guetteur 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 Thranduïl, 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 : Si Gríma Langue-de-Serpent est forcé de Charger en raison d'un Pouvoir Magique ou d'une Règle Spéciale, tout en bénéficiant de sa Règle Spéciale *Un Traître Parmi Nous*, est-il révélé ?

R : Oui.

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 : Dans le cadre de la Règle Spéciale « *Y a 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 : Brórgîr récupère-t-il de la Volonté grâce à sa Règle Spéciale *Adeptes de la Sorcellerie* lorsqu'il utilise une Canalisation Héroïque ?

R : Non. Un Héros qui déclare une Canalisation Héroïque considère le résultat de son prochain jet de Lancement ce tour comme un 6, et non comme un 6 naturel.

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 : Le Roi Doré d'Abrahkân peut-il être ciblé par des Attaques Brutales ou être Refoulé lorsqu'il utilise sa Règle Spéciale *L'Appât du Gain* ?

R : Non aux deux questions.

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 : 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 Nazgûl 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 : Après avoir réussi à Piétiner un Nazgûl de Dol Guldur, une **Bête de Guerre** continue-t-elle à Piétiner ou s'arrête-t-elle au Marqueur de Résurrection Impie ?

R : Dans cet exemple, bien que le Nazgûl ne soit pas retiré comme Perte, il est tout de même tué – la **Bête de Guerre** continue donc à Piétiner.

Q : Un Troll Brute réussit-il automatiquement tous les tests de *Panique des Bêtes de Guerre*, 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 traînée au contact du Balrog ou du Guetteur de l'Eau après l'utilisation du *Fouet Incandescent* ou des *Ventouses* 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 *Ventouses* ?

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 *Tiré dans les Bas-fonds* ?

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 : Dans une partie utilisant la Règle Spéciale *Se Battre de Nuit*, le *Cracheur de Feu* d'un Dragon gagne-t-il le bonus de +1 pour Blessier uniquement contre la cible initiale, ou contre toutes les figurines touchées par l'attaque ?

R : Uniquement contre la cible initiale. Les autres figurines affectées sont alors *Incendiées* ; si elles étaient Blessées, ce ne serait pas par une Attaque de Tir, mais par la Règle Spéciale *Incendié*.

Q : Que se passe-t-il lorsque le Dragon *Cracheur de Feu* touche une figurine de Cavalerie ?

R : Le Dragon traite son Tir de *Cracheur de Feu* comme un Tir d'arc ; lorsqu'il Tire sur une figurine de Cavalerie, il détermine aléatoirement si c'est la **Monture**, le cavalier ou les éventuels Passagers qui sont touchés. Toutes les autres parties de la figurine non Touchées par la touche initiale sont ensuite *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 *Cadence Guerrière* du Tambour des Boucliers Noirs 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 *Cadence Guerrière* du Tambour des Boucliers Noirs de la Moria est-elle effective si l'un des deux membres du binôme est *Immobilisé* 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 *Immobilisé*, *Engourdi* ou rendu incapable d'utiliser une capacité Active.

Q : Le Tambour Gobelin de la Moria ou le Tambour des Boucliers Noirs de la Moria 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 (*Immobilisation*, 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 Gobelins de la Moria ou le Tambour des Boucliers Noirs de la Moria 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 Warg 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 *Autorité Inflexible* 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.

Q : Pour résister aux *Toiles* des Araignées Géantes de la Forêt Noire, un Héros doit-il simplement dépenser un Point de Destin, ou doit-il également obtenir un résultat de 4+ sur le jet de Destin ?

R : Il suffit de dépenser le Point de Destin.

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 de la Moria ?

R : Oui. Les **Araignées** peuvent donc y être recrutées par Drûzhag 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 Blessier 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 Arachne 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 *Prédatrice* ?

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 Blessier ?

R : Non.

Q : Où peut frapper l'éclair de la règle *Éclair Conjuré* de l'Armée de la Main Blanche ? Peut-on choisir un point à l'intérieur d'un Howdah ?

R : L'éclair peut frapper n'importe quel point sur le sol ou n'importe quel point d'un élément de décor. Il ne peut pas cibler un point à l'intérieur d'un Howdah ni tout point qui ne se trouve pas sur le champ de bataille avant le Déploiement.

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 utilise la Règle Spéciale *Tempête Incantée* dans l'Armée de la Main Blanche, elle divise par deux la valeur de Mouvement des figurines ennemies jusqu'à la fin du tour. De combien Gimli, qui a une valeur de Mouvement de 5", pourrait-il se Déplacer ce tour ?

R : Chaque fois qu'une Caractéristique est divisée par deux par une Règle Spéciale, elle est toujours arrondie à la valeur supérieure. Ainsi, dans l'exemple donné, Gimli pourrait se Déplacer de 3".

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 *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 plus les morts 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**.