

LE HOBBIT™

UN VOYAGE INATTENDU

LE JEU DE BATAILLE

Les Royaumes des Hommes

Mise à Jour Officielle version 1.1a

En dépit de nos vérifications minutieuses, des erreurs parviennent parfois à se glisser dans nos livres de règles. Lorsque cela se produit, nous nous efforçons d'y apporter une solution le plus rapidement possible, c'est pourquoi nous vous proposons régulièrement des mises à jour. Lorsque de tels changements sont effectués, le numéro de version est mis à jour et les changements apparaîtront en couleur. Si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure.

Chaque mise à jour se divise en trois parties: Corrections, Modifications, et Foire Aux Questions. Les Corrections rectifient les erreurs du livre de règles, tandis que les Modifications le rendent conforme aux nouvelles règles. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre, bien que ce ne soit absolument pas nécessaire: il vous suffit de conserver une copie de cette mise à jour avec votre livre.

CORRECTIONS

Page 17 – Faramir, Capitaine du Gondor

Ajoutez la règle spéciale **créature des bois** à cette entrée.

Page 18 – Boromir, La Bannière de *Minas Tirith*

Remplacez la troisième phrase par: «De plus, lorsque Boromir la porte, toutes les figurines de la liste d'armée de *Minas Tirith* dans un rayon de 3" reçoivent un bonus de +1 à leur valeur de Combat.

Page 18 – Madril, Capitaine de l'Ithilien

Ajoutez la règle spéciale **créature des bois** à cette entrée.

Page 18 – Damrod, Ranger de l'Ithilien

Ajoutez la règle spéciale **créature des bois** à cette entrée.

Pages 28 & 48 – Cavalier des Morts, profil

Remplacez la valeur de Défense par 8.

Pages 34 & 48 – Eorl le Jeune, profil

Remplacez la valeur de Défense par 7.

Page 34 – Cavalier du *Rohan*

Ajoutez la règle spéciale suivante:

Règles de Troupes du *Rohan*

Les Cavaliers du *Rohan* des troupes sélectionnées dans la liste d'armée du *Rohan* ne comptent pas dans la *limite d'arcs* de votre force.

Page 41 – Isildur, Règle Spéciale

Veillez remplacer les deux occurrences de «l'Anneau Unique» par «l'Anneau» (nom de la règle et en fin de description).

MODIFICATIONS

Chaque fois qu'une règle spéciale indique "Voir le manuel de règles", référez-vous au manuel de règles *Le Hobbit: Un Voyage Inattendu*. Les héros dotés de pouvoirs magiques suivent les règles décrites dans le manuel de règles *Le Hobbit: Un Voyage Inattendu*. Ils peuvent également dépenser des points de Puissance supplémentaires pour lancer les versions améliorées de ces pouvoirs grâce à la *canalisation héroïque*.

FAQ

Pour toute question relative aux Batailles Compétitives, veuillez consulter le document officiel de FAQ & Errata du manuel de règles *Le Hobbit: Un Voyage Inattendu*.

Options d'améliorations

Q. Des figurines comme les *Núménoréens Noirs*, les *Guerriers Haradrim* et les *Guerriers Elfes Sylvestres*, peuvent-elles recevoir plusieurs améliorations dues à des grades spécifiques (par exemple, un *Guerrier Elfe Sylvestre* peut-il être amélioré en *Exilé Noldorin* et en *Garde de Mirkwood*)? (div.)

R. Non.

Ajouter des Alliés, Tenez bon!

Q. Un jet de *Tenez bon!* réussi par le Héros d'une troupe affecte-t-il les tests de *Bravoure* des *Guerriers* d'une troupe alliée? (p6)

R. Oui.

Héros de Minas Tirith

Q. À titre de clarification, dans le cadre des scénarios Tenez vos positions! et Reconnaissance, où l'on doit effectuer des jets déterminant si, ou quand, une troupe arrive, peut-on commencer par celle de Madril afin que le reste des troupes bénéficie de sa règle spéciale maître de l'embuscade? (p18)

R. Oui.

Q. Le Chevalier de la Tour Blanche peut-il choisir de porter son Épée Blanche du Gondor comme une arme à une main tout en continuant de bénéficier du doublement des PV qu'elle fait perdre? (p20)

R. Non.

Héros des Fiefs

Q. Le Roi des Morts, les Cavaliers des Morts et les Guerriers des Morts (autrement dit l'Armée des Morts) peuvent-ils combiner leur règle spéciale les lames des Morts avec un coup spécial? (p26, 28,29)

R. Oui.

Q. Duinhir et les Archers de la Racine Noire peuvent relancer les jets pour blesser ratés contre les monstres au tir. Si, par exemple, ils ont besoin de 6/5+ pour blesser, peuvent-ils relancer les deux dés? (p26, 28)

R. Oui.

Héros du Rohan

Q. Comme la règle spéciale maître archer du Grand Veneur du Roi fait qu'il rate ses jets de sur la trajectoire sur un résultat d'1, lorsqu'il tire sur de la Cavalerie ou sur des Héros montés sur un Monstre (au hasard, une Ombre Ailée), touche-t-il là aussi sa cible désignée (le cavalier ou la monture) sur 2+? (p34)

R. Non.

Q. Si le Grand Veneur du Roi tue un Héros ou un Monstre en combat, récupère-t-il quand même ses points de Puissance dépensés? (p34)

R. Oui.

Héros d'Arnor

Q. La règle spéciale chef de l'ancienne Arnor d'Aragorn affecte-t-elle les Rangers d'Arnor? (p38)

R. Oui.

Q. S'agissant de la règle spéciale lien indestructible d'Elladan et Elrohir, lorsqu'on dit que le survivant «doit faire tout son possible pour charger au plus tôt la figurine responsable de la mort de son frère», cela inclut-il la déclaration d'un combat héroïque et la dépense de points de Puissance pour tuer des ennemis si cela lui permet de charger l'assassin de son frère? (p19)

R. Oui.

Dernière mise à jour le 19 avril 2013.