

LE HOBBIT™

UN VOYAGE INATTENDU

LE JEU DE BATAILLE

Mordor

Mise à Jour Officielle version 1.1b

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 19 – Gollum

Gollum est un héros indépendant.

Page 22 – Le Chevalier d'Umbar, Mimétisme martial

Remplacez la 1^{re} phrase par: "Au début de la phase de Combat, le Chevalier d'Umbar peut choisir d'utiliser, à la place de la sienne, la valeur non modifiée de Combat, de Force et/ou d'Attaques d'un seul adversaire en contact socle à socle."

Pages 26 & 48 – Kardûsh le Pyromancien, profil

Remplacez sa valeur d'Attaques par 1, et sa valeur de PV par 2.

Page 27 – Tambour de la Garde Noire, Profil (décalage)

Remplacez le profil de caractéristiques par:

Mouv.	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"/14cm	4/4+	5	5	1	1	4	0	0	1

Page 28 – Maréchal Núménoréen Noir, Options

Ajoutez l'option suivante:

- Lance de cavalerie.....5 pts

Page 29 – La Reine des Araignées

La Reine des Araignées est un héros indépendant.

Page 36 – Spectre, Une lueur hantée est en eux

Dans la première phrase, remplacez «À n'importe quel moment de la phase de Mouvement, (...)» par «À n'importe quel moment de sa phase de Mouvement, (...)».

Page 37 – Grande Bête de Gorgoroth, Plate-forme de Combat

Remplacez par:

Plate-forme de Combat: La plateforme de combat accueille un équipage de neuf Guerriers orques (voir le manuel de règles). Les Guerriers orques peuvent tirer depuis la plateforme même si la Grande Bête s'est déplacée de la totalité de son Mouvement, et peuvent aussi tirer (et se faire tirer dessus) si la Grande Bête est engagée en combat. Lorsqu'on tire avec ou sur les passagers orques, on mesure la portée à partir du bord de la plateforme le plus proche. Si l'équipage est pris pour cible, le tireur n'a pas à déterminer aléatoirement qui est touché (comme c'est normalement le cas pour des passagers), c'est le passager le plus proche qui est affecté, mais la plateforme est considérée comme étant sur la trajectoire. Si l'Orque dirigeant la Grande Bête est tué, un autre passager prend sa place, abandonnant son arc dans la foulée. La Grande Bête ne peut pas transporter d'autres figurines que celles de son équipage, dont les membres ne peuvent pas mettre pied à terre tant que la Grande bête est en vie. Les Guerriers Orques et la Bête constituent une seule figurine, et à chaque fois qu'un membre d'équipage est tué, utilisez un dé ou un marqueur pour indiquer qu'il y en a un de moins.

Si la Grande Bête est tuée, jetez un dé sur le Tableau de Chute des Cavaliers pour l'Orque qui dirige la Bête et pour chaque Guerrier orque encore sur la plateforme.

Page 37 – Grande Bête de Gorgoroth, Plate-forme de Combat
Remplacez par :

Ne Compte que pour Un : La Grande Bête de Gorgoroth et son équipage ne comptent que pour une seule figurine au sein d'une troupe, pour déterminer votre seuil de démoralisation et le nombre d'archers de votre force, ainsi que pour les tests de Bravoure. Si votre armée est démoralisée, et à moins d'être à portée d'un Héros ayant réussi son test de Tenez bon!, effectuez un seul test de Bravoure en utilisant la valeur de Bravoure de la Grande Bête pour déterminer si la figurine (passagers compris) fuit le champ de bataille ou peut se déplacer normalement.

Page 37 – Grande Bête de Gorgoroth, Règles Spéciales
Ajoutez la règle spéciale suivante :

Grande Bête de Gorgoroth et Pouvoirs magiques : La Grande Bête est immunisée aux effets des pouvoirs *Domination/Contrainte/Injonction* et *Immobilisation/Pétrification/Paralyse*, ainsi que de tout autre pouvoir magique qui l'empêcherait de se déplacer normalement. Toutefois, ces sorts peuvent être dirigés contre la figurine qui contrôle la Grande Bête, auquel cas c'est la Grande Bête qui est affectée à sa place.

Un *Impact Magique* peut infliger des dégâts à la Grande Bête, mais ne peut pas le déplacer. Lorsque c'est une figurine de la plateforme qui est touchée, elle subit les dégâts habituels mais ne peut pas être déplacée. À la place, le joueur qui la contrôle jette 1D6 : sur 1-3, la figurine est jetée à terre mais demeure sur la plateforme; sur 4-6, elle est éjectée – effectuez normalement un jet sur le tableau de chute de cavalier.

Page 46 – La Mort des Rois, Participants – Mal
Remplacez par : «Le Roi-sorcier d'Angmar issu de la liste d'armée du Mordor. Il débute la partie avec son maximum de points de P/V/D (3/20/3); il chevauche une Ombre Ailée et est armé d'un fléau. Aucune autre option ne peut être choisie.»

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*.

Page 31 – Wyrms des Cavernes, Gueule Béante
Ajoutez au début du 2^e paragraphe : "Gueule béante est une attaque brutale."

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 du Mordor

Q. Comment fonctionne l'Anneau lorsque Sauron subit une blessure causée par une attaque qui tue automatiquement sa cible, comme le cracheur de feu du Dragon ou le drain de l'âme du Roi des Morts? (p17)

R. Sauron est considéré comme ayant perdu son dernier PV, effectuez donc un jet normal pour l'Anneau. S'il est réussi, Sauron reste en jeu avec 1 PV.

Q. Lorsque Sauron porte l'Anneau, combien de jets doit-il effectuer pour rester à 1 PV s'il a subi plusieurs blessures qui tuent automatiquement leur cible? (p17)

R. Un seul jet, quel que soit le nombre de blessures subies par Sauron.

Q. Si le Roi-sorcier utilise sa *Lame de Morgul* lors du tour où il charge alors qu'il a une monture, toutes ses Attaques comptent-elles comme étant effectuées avec la *Lame de Morgul*? (p18)

R. Oui.

Q. La *Lame de Morgul* du Roi-sorcier peut-elle être utilisée en conjonction avec les valeurs d'Attaques et de Force de son Ombre Ailée? Si oui, lorsqu'il gagne un combat et jette son ennemi à terre, l'intégralité des 6 Attaques bénéficient-elles des règles spéciales de la *Lame de Morgul*? (p18)

R. Non. Si vous souhaitez vous servir de la *Lame de Morgul*, vous devez utiliser les caractéristiques de Force et d'Attaques du Roi-sorcier, mais il peut toujours doubler ses Attaques si son adversaire est à terre.

Q. Comment le drain de résistance du *Dwimmerlaik* interagit-il avec la règle spéciale résistance à la magie? (p21)

R. Résistance à la magie ne requiert pas la dépense de points de Volonté, la proximité du *Dwimmerlaik* n'y change rien.

Q. Le drain de vitalité de *Khamûl l'Oriental* peut-il être utilisé en conjonction avec les valeurs d'Attaques et de Force de son Ombre Ailée? (p21)

R. *Khamûl* peut dépenser un seul point de Volonté pour améliorer sa propre valeur de Combat, de Force ou d'Attaques, pas celle de son Ombre Ailée. Cependant, il récupère 1 point de Volonté pour chaque PV qu'il fait perdre, même en utilisant les caractéristiques de l'Ombre Ailée.

Q. Si le Chevalier d'Umbar effectue/est impliqué dans un combat héroïque réussi, mais perd le combat suivant de la phase, son Armure des Terres Englouties le dispense-t-elle d'avoir à dépenser 1 point de Volonté? (p22)

R. Non.

Q. Lorsque le Chevalier d'Umbar utilise sa règle spéciale mimétisme martial, peut-il également effectuer le coup spécial feinte avec son épée? (p22)

R. Oui.

Q. Quelle règle spéciale prévaut: le suaire de ténèbres du Seigneur des Ombres ou le maître archer de Legolas? (p22)

R. Au moment de désigner les cibles de Legolas, si ces dernières sont à 6" du Seigneur des Ombres, le joueur du Bien peut choisir, soit d'effectuer un seul tir qui touchera automatiquement, soit d'en effectuer trois, mais qui devront obtenir 6 pour toucher.

Q. Le bouclier de Shagrat, Chef de Guerre de Cirith Ungol, permet-il de jeter à terre d'autres figurines d'infanterie seulement (puisque'il compte comme de la cavalerie lors du tour où il charge), ou peut-il également jeter à terre des figurines de cavalerie ou dont la Force est supérieure à 6? (p25)

R. Seulement les figurines d'infanterie.

Q. Peut-on sélectionner Shagrat, Capitaine de Cirith Ungol, et Shagrat, Chef de Guerre de Cirith Ungol, dans la même force? (p25)

R. Non.

Q. Si une Reine des Araignées engendre des Nuées d'Araignées pendant un élan héroïque, le socle de Nuées bénéficie-t-il également de l'élan héroïque? (p29)

R. Non.

Q. Une Reine des Araignées gagne-t-elle le bonus de charge de cavalerie lorsqu'elle charge à travers un terrain difficile? (p29)

R. Non. Les règles de la Reine des Araignées stipulent qu'elle se déplace sans pénalité dans certains terrains difficiles, mais cela ne crée pas une exception pour ce qui est de la charge.

Q. La Reine des Araignées peut-elle créer un socle de Nuées d'Araignées si elle a déjà été chargée lors du même tour? (p29)

R. Non, comme indiqué dans la règle, elle ne peut le faire qu'au cours de son propre Mouvement.

Q. La Reine des Araignées peut-elle créer un socle de Nuées d'Araignées lors d'un mouvement suivant un combat héroïque? (p29)

R. Non, elle peut le faire uniquement pendant la phase de Mouvement.

Q. Un Wurm des Cavernes gagne-t-il une Attaque supplémentaire bonus lorsqu'il charge? (p31)

R. Non.

Q. Peut-on améliorer les Guerriers orques de la plateforme de la Grande Bête de Gorgoroth en Guerriers orques de Dol Guldur pour +2 pts/figurine (soit +20 pts) dans une force qui inclut le Nécromancien? (p32)

R. Non.

Q. Les effets de la règle spéciale drain d'esprit du Nécromancien et ceux de son pouvoir magique Regard de Glace se combinent-ils? Drain d'esprit fait que tout ennemi qui perd un PV en combat est tué sur-le-champ sans prendre en compte le nombre de ses PV restants, et Regard de Glace faire perdre un PV à la cible comme si elle l'avait perdu en combat... (p32)

R. Non.

Guerriers du Mordor

Q. Les Cavaliers Wargs ayant perdu leur règle spéciale javelots rudimentaires, conservent-ils leurs javelots (au lieu de les utiliser comme des lances normales) lorsqu'ils mettent pied à terre? (p34)

R. Oui.

Q. Peut-on combiner la règle spéciale lames spectrales des Spectres avec un coup spécial? (p36)

R. Oui.

Q. Peut-on utiliser la règle spéciale Une lueur hantée est en eux des Spectres pour désengager une figurine ennemie d'un combat avec une figurine amie? (p36)

R. Non.

Q. Si la Grande Bête de Gorgoroth est impliquée dans un combat héroïque réussi, peut-elle continuer d'utiliser sa règle spéciale dévastatrice pour causer des touches supplémentaires si elle charge de nouveau? (p37)

R. Oui.

Q. Dans le cadre d'un scénario à objectifs, comme Tenez vos positions!, la Grande Bête de Gorgoroth compte pour combien de figurines? Les Orques restants sur la plateforme comptent-ils dans ce total? (p37)

R. L'intégralité de la figurine de la Grande Bête de Gorgoroth compte toujours comme une seule figurine.

Q. Le tambour de guerre peut-il affecter le mouvement de piétinement du Mûmak de Guerre du Harad, le faisant passer à 11"? (p38)

R. Non.

Dernière mise à jour le 19 avril 2013.