

# LE HOBBIT™

UN VOYAGE INATTENDU

## LE JEU DE BATAILLE

## Les Royaumes Déchus

### 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

**Pages 17-20** – Héros d'Isengard, Tambour *Uruk-hai*  
Ajoutez l'option de Héros suivante à la liste d'armée d'Isengard:

**Tambour *Uruk-hai*** *Valeur en points : 40*

Mouv.	C	F	D	A	PV	B	P	V	D
6"	4/4+	4	5	1	1	3	0	0	1

#### Équipement

Armure et tambour.

#### Règles Spéciale

**Tambour (*Uruk-hai*):** Au début de la phase de Mouvement (après que les actions héroïques ont été déclarées et exécutées), le tambour *Uruk-hai* peut donner la cadence. Tous les *Uruk-hai* dans un rayon de 12" d'au moins un tambour qui donne la cadence ajoutent 3" à leur Mouvement pour ce tour, mais ne peuvent pas charger.

**Page 28** – Le Chevalier d'Umbar, Mimétisme martial  
Remplacez la 1<sup>re</sup> 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."

**Page 29** – Équipement du Harad et d'Umbar, Sarbacane  
Remplacez «Une sarbacane est une arme de jet (...)» par «Une Sarbacane est une arme de tir (...)».

**Page 38** – Núménoréen Noir, Castellan d'Umbar  
Remplacez par: «Sa valeur de Combat est de 5.»

**Page 42** – Guerrier-prêtre Oriental, Colères des Lames  
Remplacez la dernière phrase par: «Tous les coups portés au combat par la figurine affectée au cours de ce tour sont résolus avec une Force de 6.»

**Page 44** – Guerrier Oriental  
Ajoutez la règle spéciale suivante:

#### Règles de Troupes des Royaumes Orientaux

Les Guerriers orientaux des troupes sélectionnées dans la liste d'armée des Royaumes Orientaux ont une *limite d'arcs* d'1/2 (arrondi au supérieur) au lieu d'1/3.

#### 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 43** – Roi de Khand, Char de Khand  
Ajoutez une 3<sup>e</sup> exception:

"3) Les Chars de Khand ne peuvent effectuer aucune *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 Númenóréens 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 d'Isengard

Q. Peut-on sélectionner Saruman et Sharkey dans une même force ? (p17, 20)

R. Non.

Q. Dans le cadre des scénarios Tenez vos positions ! et Reconnaissance, si Gríma est assigné à une troupe ennemie qui n'est pas encore entrée en jeu, peut-il utiliser sa règle spéciale Langue de Serpent pour obliger le capitaine à dépenser 2 points de Puissance afin de modifier son jet de renforts ? (p18)

R. Non.

Q. La règle spéciale traître de Gríma empêche les figurines de lui tirer dessus ou de lui porter des coups ; toutefois, le joueur du Bien a-t-il le droit de le désigner comme étant la cible d'un pouvoir magique comme Impact Magique ? (p18)

R. Oui.

Q. Si Gríma se retrouve en contact socle à socle avec une figurine du Bien à cause des effets du pouvoir magique Domination/Contrainte/Injonction, compte-t-il comme ayant chargé la figurine, révélant ainsi sa trahison ? (p18)

R. Non.

Q. Les PV que fait perdre Thrydan Fléau des Loups sont-ils doublés avant ou après les jets de Destin ? (p18)

R. Avant.

### Guerriers d'Isengard

Q. Un Troll d'Isengard peut-il bénéficier de la règle se protéger derrière son bouclier ? (p22)

R. Oui.

### Héros du Harad et d'Umbar

Q. La règle spéciale maître des poisons du Traître s'applique-t-elle aux Númenóréens Noirs améliorés en Chevaliers Venimeux ? (p27)

R. Oui.

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 ? (p28)

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 ? (p28)

R. Oui.

Q. Une figurine équipée d'une sarbacane et d'un bouclier gagne-t-elle le bonus de +1 en Défense dû au bouclier ? (p29)

R. Oui.

Q. Si une figurine sur dromadaire est impliquée dans un combat héroïque réussi, peut-elle continuer d'utiliser sa règle spéciale empalement pour causer des touches supplémentaires si elle charge de nouveau ? (p29)

R. Oui.

Q. Les bombes à fumée de Dalamyr sont épuisées sur un jet de 1 pour toucher. Puis-je modifier ce résultat en dépensant de la Puissance pour éviter qu'elles s'épuisent ? (p30)

R. Oui.

Q. Dalamyr peut-il dépenser 1 point de Puissance pour effectuer une canalisation héroïque et donc utiliser la version canalisée de Paralysie pour résoudre ses bombes à fumée ? (p30)

R. Non.

Q. Peut-on soutenir le Roi Doré d'Abrakhân avec une lance ou une pique ? (p30)

R. Non.

Q. Le Mûmak est-il de type cavalerie monstrueuse ? La règle équipage indique qu'il compte comme étant la monture du Chef Haradrim : cela fonctionne-t-il comme une Ombre Ailée pour un Nazgûl ? (p32)

R. Non.

Q. Le Chef Mahûd d'un Mûmak bénéficie-t-il des effets des peintures de guerre même s'il n'est pas placé sur la plate-forme principale du howdah ? (p34)

R. Oui.

### Héros des Royaumes Orientaux

Q. Amdûr bénéficie-t-il lui-même de sa règle héraut de la victoire (il compte comme une bannière) ? (p41)

R. Oui.

Q. Si Amdûr est impliqué dans un combat qui provoque la mort d'un héros ennemi, récupère-t-il 1 point de Puissance même si ce n'est pas lui qui a porté le coup mortel ? (p41)

R. Non, alors prenez garde à l'ordre dans lequel vous portez vos coups si vous voulez qu'Amdûr en profite.

Q. Les haches de chef des Rois de Khand et des Chefs de Khand comptent comme des lames elfiques, mais peuvent-elles servir à effectuer le coup spécial taille ? (p41)

R. Non. Elles comptent comme des lames elfiques à tous points de vue, et ne peuvent donc servir qu'à effectuer le coup spécial feinte (voir p70 du manuel de règles).

Dernière mise à jour le 19 avril 2013.