

# LE HOBBIT™

UN VOYAGE INATTENDU

## LE JEU DE BATAILLE

## Les Gens Libres

### 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 18** – Gil-galad, Options

Ajoutez l'option suivante:

- Cheval caparaçonné.....15 points

**Page 19** – Glorfindel, Seigneur de l'Ouest, Règles Spéciales

Ajoutez **Terreur**.

**Page 20** – Gildor Inglorion, Options

Remplacez par:

- Si votre armée inclut Gildor Inglorion, vous pouvez inclure des Guerriers Elfes Sylvestres dans sa troupe (voir page 27). De plus, vous pouvez améliorer n'importe quel Guerrier Elfe Sylvestre de votre force en Exilé Noldorin, pour un coût de +1 point par figurine, qui possédera alors un M de 8".

**Page 25** – Thranduil, Roi de Mirkwood, Diadème des Rois

Remplacez par:

«Cette couronne permet à Thranduil de lancer les pouvoirs magiques Aura de Confusion et Colère de la Nature une fois par partie. Le sort est lancé automatiquement (et compte comme ayant obtenu 6 au jet de lancement) et aucun point de Volonté n'est dépensé.»

**Page 35** – Le Champion du Roi, Règles Spéciales

Ajoutez la règle spéciale suivante:

**Triumvirat Guerrier:** Le Champion du Roi est toujours le capitaine de sa troupe, ses Hérauts devenant exceptionnellement deux de ses suivants.

**Page 36** – Gardiens des Portes, profil

Remplacez la valeur de Défense (D) du Porte-lance par "6".

**Page 43** – Gandalf le Gris, Options

Ajoutez l'option suivante:

“• Gripoil.....15 pts”

**Page 43** – Gandalf le Blanc, Règles Spéciales

Ajoutez la règle spéciale suivante:

**Le Cavalier Blanc:** Lorsque Gandalf révèle la lumière qui brille en lui, sa seule présence suffit à raffermir le cœur des défenseurs du Bien qui l'accompagnent. La portée de la règle *Tenez bon!* de Gandalf est de 12" au lieu de 6".

**Page 43** – Gandalf le Blanc, Pouvoirs Magiques

Ajoutez: « Impact Magique 12" 4+ »

**Pages 51 & 53** – Ghân-buri-Ghân et Guerrier Wose, Équipement

Remplacez par: «Lance et sarbacane empoisonnée.»

Et remplacez «Fléchettes Empoisonnées» par «Sarbacane Empoisonnée», et «Le porteur d'une sarbacane avec fléchettes empoisonnées (...)» par «Le porteur d'une sarbacane empoisonnée(...)».

**Page 51** – Bandobras Touque

Ajoutez l'option suivante:

- Vous pouvez également inclure Bandobras Touque dans une armée de la Comté; il compte alors comme un Héros de la Comté et peut devenir le capitaine d'une troupe en suivant les règles habituelles.

**Pages 53 & 64** – Guerriers Woses, profil  
Remplacez la valeur de Mouvement par 6”.

### 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 d’Eregion et de Fondcombe

Q. *Elladan et Elrohir peuvent-ils utiliser leur règle spéciale lames elfiques jumelles même s’ils sont équipés d’arcs elfiques ? (p19)*

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.

Q. *Arwen et Glorfindel peuvent tous deux monter Asfaloth. Lorsqu’on les inclut dans la même armée, peuvent-ils tous les deux être montés ? (p19)*

R. Oui. Traitez la monture de l’autre héros comme un cheval normal.

Q. *Une figurine jetée à terre par le pouvoir magique Appel aux Vents peut-elle effectuer des actions pendant le tour, comme utiliser la règle Tenez bon ! ou lancer un pouvoir magique ? (p20, 26)*

R. Oui, tant qu’elle ne se déplace pas.

Q. *Si je lance Appel aux Vents dans un combat, toutes les figurines qui participent, y compris les figurines amies, sont-elles affectées ? (p20, 26)*

R. Non, seule la figurine ciblée est affectée et donc jetée à terre.

### Héros de Lothlórien et de Mirkwood

Q. *Lorsque Haldir, Défenseur du Gouffre de Helm utilise son coup vengeur avant de mourir, peut-il porter des coups aux figurines en soutien qui ont contribué à sa mort ? En outre, peut-il effectuer un coup spécial en portant cette attaque ? (p24)*

R. Non aux deux questions.

Q. *Si Thranduil dépense un point de Puissance pour effectuer une canalisation héroïque, celle-ci affecte-t-elle le pouvoir qu’il lance avec le Diadème des Rois ? (p25)*

R. Oui.

Q. *Aura de Confusion est un pouvoir magique de type épuisement. Cela veut-il dire que si Thranduil le lance avec son Diadème des Rois, les effets de ce sort prendront fin si les points de Volonté de Thranduil tombent à 0 ? (p25)*

R. Oui.

Q. *La règle spéciale maître archer de Legolas mentionne le fait de tirer dans un combat. Cela signifie-t-il qu’il peut tirer dans un combat impliquant une figurine du Bien ? (p25)*

R. Oui, à condition d’utiliser sa capacité à toucher automatiquement et en ciblant une figurine du Mal impliquée dans le combat.

### Guerriers de Lothlórien et de Mirkwood

Q. *Peut-on utiliser le madrigal d’Eldamar d’une Sentinelle Elfe Sylvestre pour désengager une figurine ennemie d’un combat avec une figurine amie ? (p28)*

R. Non.

### Héros du Peuple de Durin

Q. *Torozûl, l’arme de Mardin, est-elle une lance ? (p31)*

R. Oui.

Q. *La règle spéciale maître du savoir de Flói Main-de-Pierre peut-elle être utilisée pour annuler un pouvoir magique ? (p32)*

R. Non.

Q. *La règle spéciale maître du savoir de Flói Main-de-Pierre peut-elle être utilisée pour annuler les effets de l’Anneau de Sauron pendant un tour ? (p32)*

R. Non. Maître du savoir permet d’annuler des règles spéciales, pas les effets d’un équipement.

Q. *La règle spéciale maître du savoir de Flói Main-de-Pierre peut-elle être utilisée pour annuler la règle spéciale traître de Grima Langue de Serpent pendant un tour ? (p32)*

R. Non.

Q. *Qu’arrive-t-il à une figurine dont la règle spéciale vol est annulée par la règle spéciale maître du savoir de Flói Main-de-Pierre ? (p32)*

R. La figurine conserve sa valeur de Mouvement de 12”, mais est forcée de se déplacer comme une figurine d’infanterie.

Q. Si le Champion du Roi et/ou ses Hérauts se retrouvent séparés pour quelque raison que ce soit, perdent-ils immédiatement leur bonus de Défense? (p35)

R. Oui. Par exemple, s'ils se retrouvent dans des combats séparés qui font qu'ils ne sont plus en contact socle à socle, ils ne bénéficieront pas du bonus de Défense lors de ces combats.

#### **Sorciers**

Q. Gandalf le Blanc de la Communauté de l'Anneau et Saruman le Blanc du Conseil Blanc peuvent-ils être sélectionnés dans une même force? (p43, 55)

R. Oui, bien que nous vous conseillions de vous référer à l'encart Les Âges du Monde page 6.

#### **Héros des Vagabonds des Terres Sauvages**

Q. Gwaihir et les Grands Aigles suivent-ils les règles des montures monstrueuses? (p50, 52)

R. Non.

#### **Guerriers des Vagabonds des Terres Sauvages**

Q. Les Guerriers Woses ne peuvent pas se déplacer et tirer avec leurs sarbacanes empoisonnées, mais les Guerriers Mahûd peuvent se déplacer à demi-vitesse et tirer avec leurs sarbacanes; est-ce correct? (p53)

R. Oui.

#### **Le Conseil Blanc**

Q. Dans les règles de troupe du Conseil Blanc, il est dit qu'on peut sélectionner Elrond en tant que membre additionnel du Conseil Blanc. Peut-on choisir l'une ou l'autre des deux versions d'Elrond (à savoir Elrond et Elrond, Maître de Fondcombe)? (p54)

R. Non; seule la version d'Elrond en armure à 170 points peut rejoindre le Conseil Blanc.

Dernière mise à jour le 19 avril 2013.