

LE HOBBIT™

UN VOYAGE INATTENDU

LE JEU DE BATAILLE

Manuel de Règles

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

Notez que certains profils du manuel de règles *Le Hobbit: Un Voyage Inattendu* peuvent varier de ceux inscrits dans les suppléments de factions – *Mordor*, *Les Royaumes Déchus*, *Moria & Angmar*, *Les Royaumes des Hommes* et *Les Gens Libres*. Lorsque vous sélectionnez une armée, utilisez les règles et les valeurs en points du manuel de règles *Le Hobbit: Un Voyage Inattendu* au lieu de ceux des suppléments de faction.

Page 49 – Caractéristiques des Montures, Profil du Chasseur Orque
Remplacez la valeur de Combat par "3/5+" et de Force par "4".

Page 52 – Cavalerie et Combats, Profil du Chasseur Orque
Remplacez la valeur de Combat par "3/5+" et de Force par "4".

Page 53 – Renverser l'ennemi
Ajoutez le paragraphe suivant:

"Cavalerie jetée à terre

Les cavaliers des figurines de *cavalerie* qui sont jetées à terre chutent automatiquement, comme s'il savaient obtenu le résultat *vol plané* du tableau de Chute de Cavalier (voir page 52). Les montures sont traitées exactement comme une monture dont le cavalier a mis pied à terre ou a été tué (voir page 51), à ceci près qu'elles sont jetées à terre."

Page 61 – Destin, 3^e §

Dans la 2^e phrase, remplacez "(...) vous devez dépenser, soit un point de Puissance pour le modifier, soit un point de Volonté pour le relancer (...)" par "(...) vous devez décider de dépenser un point de Puissance avant de jeter tout autre dé (...)".

Page 63 – Attaques Brutales

À la fin du 2^e paragraphe, ajoutez: "Les attaques brutales ignore les tests de *sur la trajectoire*."

Page 69 – Bâton de pouvoir, 2^e paragraphe

Remplacez "le coup spécial *assommer*" par "le coup spécial *matraquage*".

Page 100 – Limite d'arcs et d'équipements, 4^e paragraphe

Remplacez le début de la première phrase par: "Un tiers (arrondi au supérieur) des *guerriers* de votre armée peut être équipé d'arcs (de n'importe quel type) ou d'arbalètes – cela signifie généralement qu'un *guerrier* sur trois peut avoir un arc."

Page 113 – Objectifs

Dans la 2^e phrase, remplacez "page 189" par "page 187".

Page 123 – Règles Spéciales, Tuez-les tous!

À la fin du paragraphe, ajoutez: "Le Roi Gobelin arrive à la fin de la phase de Mouvement du Mal du tour 3, par n'importe quel point de n'importe quel bord de table, au choix du joueur du Mal."

Page 178 – *Thror*, Équipement

Remplacez par "Armure lourde naine et épée".

Page 185 – Narzug, Visée mortelle, 2^e paragraphe
Dans la première phrase, remplacez “À chaque tour, (...)”
par “À chaque tour, lorsqu’il effectue une attaque de tir (...)”.

Page 187 – William (Bill), Règles Spéciales
Remplacez “**Jet de pierre**” par :
“**Jet de pierres.** Les Trolls peuvent jeter des pierres (voir page 83).
Toutefois, leur portée est de 12” et leur Force est de 8.”

Page 189 – Le Scribe Gobelin, Toujours plus nombreux
Ajoutez le 3^e paragraphe suivant :
“Dans le scénario *Reconnaissance*, les Gobelins additionnels
convoqués de la sorte doivent entrer en jeu en se déplaçant par
le même bord de table que le Scribe Gobelin.”

Page 194 – La Maisonnée d’Elrond
Ajoutez la règle spéciale suivante :

Règles de Troupes de la Maisonnée d’Elrond
*Les Chevaliers de Fondcombe des troupes commandées par
Elrond, Lindir, ou les Capitaines des Chevaliers de Fondcombe
ne comptent pas dans la limite d’arcs de votre armée.*

Page 195 – Les Chasseurs d’Azog
Ajoutez la règle spéciale suivante :

Règles de Troupes des Chasseurs d’Azog
*Les Chasseurs orques des troupes commandées par Azog, Bolg,
Fimbul, Narzug ou Capitaines des Chasseurs orques ont une
limite d’arcs d’1/2 (arrondi au supérieur) au lieu d’1/3.*

Page 281 – Monstres et Attaques Brutales, Projeter
Remplacez le 2^e point par :
“• Jetez 1D6 et ajoutez la différence entre les valeurs de Force
des deux figurines. Il s’agit de la distance de projection.”

MODIFICATIONS
Aucune.

FAQ
Phase de Mouvement

Q. Normalement, si une figurine est **engagée** contre une figurine
adverse, elle ne peut pas se déplacer au cours de sa phase de
Mouvement. Mais que se passe-t-il si une des figurines est tuée
avant la fin de la phase de Mouvement? Exemple : le Bien a
l’initiative. Un Guerrier de Minas Tirith charge un Orque. Lors de
sa phase de Mouvement, le joueur du Mal utilise un Nazgûl pour
tirer un Trait de Ténèbres sur le Guerrier de Minas Tirith et le tue.
L’Orque peut-il ensuite effectuer un mouvement, dans la mesure
où sa phase de Mouvement n’est pas terminée? (p21)
R. Une fois que la figurine est entrée en contact avec une figurine
ennemie, ni elle ni son adversaire ne peuvent plus se déplacer
dans cette phase de mouvement, donc l’Orque de votre exemple
ne peut pas se déplacer pendant cette phase de mouvement.

Q. Pendant sa phase de Mouvement, une figurine **à terre** peut-
elle charger une figurine ennemie? (p29)
R. Oui, mais pour ce faire, elle doit d’abord se lever et cela lui
coûte la moitié de sa valeur de Mouvement.

Phase de Tir

Q. Une de mes figurines du Mal équipée d’une arme de tir est en
contact socle à socle avec une figurine amie, elle-même engagée
en combat avec une figurine du Bien. Ma figurine avec arme de
tir peut-elle utiliser la règle Tirer de derrière des alliés pour cibler
la figurine du Bien engagée en combat sans avoir à effectuer un
test de sur la trajectoire? (p33, 34)

R. Non.

Q. Une figurine du Bien peut-elle cibler une figurine ennemie
qui en soutient une autre si elle a une ligne de vue dégagée?
(p34, 69)

R. Oui.

Cavalerie

Q. Est-ce que les Wargs des Ombres qui ont perdu leur cavalier
comptent pour les tests de Bravoure ou les conditions de victoire
des scénarios? Autrement dit, est-ce qu’ils comptent dans le
nombre de figurines? (p50)

R. La notion clé est de toujours compter le nombre de figurines.
Comme il est indiqué dans le livre de règles, une figurine de
cavalerie est une figurine comprenant une monture et son cavalier.
Normalement, si le Warg des Ombres d’un Chasseur orque (ou
le cheval d’un Chevalier de Fondcombe) est tué, la figurine de
cavalerie est remplacée par une figurine à pied. Le nombre de
figurines sur la table demeure donc le même. Si le cavalier d’un
Warg des Ombres est tué et que le Warg des Ombres rate son test
de Bravoure et fuit, une figurine de cavalerie a été perdue, et une
figurine de moins se trouve sur la table. Cependant, si le Warg
des Ombres réussit son test de Bravoure, alors une figurine de
cavalerie a été remplacée par une figurine de Warg des Ombres
et le nombre de figurines sur la table n’a pas changé. Il en va de
même pour le cas où un cavalier perd sa monture.

Héros

Q. Si un héros faisant partie d’une force démoralisée et effectuant
un **élan héroïque** réussit son test de Tenez bon! tous les guerriers
à 6 ps ou moins de lui en bénéficieront-ils également? (p47, 57)

R. Non. Pour en bénéficier, les guerriers doivent être dans un
rayon de 6 ps lorsque c’est leur tour de se déplacer.

Q. Un héros effectuant un **élan héroïque** doit-il terminer son
mouvement avant que les guerriers à portée de la règle « Tous
avec moi! » puissent se déplacer? (p57)

R. Oui.

Q. Quelle distance les figurines telles que les Wargs des Ombres
non montés, les Araignées Géantes et les Grands Aigles ajoutent-
elles à leur Mouvement lorsqu’elles se déplacent à **marche
forcée**? (p58)

R. 3”. Seules les figurines de cavalerie et de cavalerie monstrueuse
ajoutent 5”.

Q. Lorsqu’un héros qui effectue une **frappe héroïque** et effectue/
est impliqué dans un combat héroïque, les effets de sa frappe
héroïque continuent-ils de s’appliquer lors des combats suivants
de la même phase? (p59)

R. Oui. Le bonus de valeur de Combat dû à la frappe héroïque
dure jusqu’à la fin de la phase de Combat.

Q. Une figurine qui soutient une figurine amie en combat, avec une lance ou une pique, est-elle considérée comme participant au combat pour ce qui est de se déplacer après un **combat héroïque** réussi? (p59, 69)

R. Non.

Monstres

Q. Lorsqu'un monstre **projette** une figurine, mesure-t-on la distance de projection depuis le socle du monstre ou de celui de la figurine projetée? (p63)

R. Du monstre.

Q. Comment mesure-t-on pour déterminer quelles figurines sont jetées à terre par une figurine **projetée** par un monstre? (p63)

R. Toute figurine dont le socle est touché par celui de la figurine projetée tandis qu'elle la "traverse" est jetée à terre et subit une touche de F3. La seule exception est celle des figurines de F6 ou plus, qui subissent 1 touche de F3, mais ne sont pas jetées à terre, car la figurine projetée s'arrête en entrant en contact avec elles.

Armes & Équipement

Q. Une figurine qui porte plusieurs armes à une main peut choisir laquelle elle emploie lors de chaque Combat (et donc quel coup spécial elle peut utiliser). Cela veut-il dire que si je réalise une conversion sur une figurine en lui donnant une sélection de différentes armes à une main, je pourrais choisir celle que je veux parmi toutes ces armes? (p67)

R. Non. Les figurines ne portent qu'une seule arme à une main, à moins d'être améliorées en recevant des armes additionnelles (une lance, par exemple), ou de posséder une règle spéciale qui leur confère plusieurs armes (comme la règle spéciale *lames à foison* des Chasseurs orques).

Q. Si l'entrée d'une figurine indique qu'elle est équipée d'une arme à deux mains, comme le Berserker Uruk-hai ou le Guerrier des clans de Lamedon, compte-t-elle comme étant également équipée d'une arme à une main? (p67)

R. Oui. Ce genre de figurine porte souvent une arme secondaire clairement visible sur la figurine, ce qui permet de déterminer quels coups spéciaux elle peut effectuer avec cette arme à une main. Si le type de l'arme à une main n'est pas évident, elle ne peut servir à effectuer aucun coup spécial.

Q. Les figurines qui ne portent pas (ou qui ne peuvent pas porter) d'armes, comme les Grands Aigles ou les Wargs des Ombres, comptent-elles quand même comme étant équipées d'une arme à une main? (p67)

R. Oui.

Q. Dans ce cas, peuvent-elles porter des coups spéciaux? (p67)

R. Non.

Q. Une figurine armée d'une lance ou d'une pique, en contact socle à socle avec une figurine amie et prête à porter une attaque de soutien conserve-t-elle sa zone de contrôle? (p69)

R. Oui.

Q. Une figurine armée d'une lance ou d'une pique peut-elle soutenir une figurine amie si elle a déjà effectué une attaque de tir plus tôt dans le tour? (p69)

R. Non.

Q. Lorsqu'une figurine avec une Défense de 3, comme un Gobelin, effectue une taille avec une hache ou une pioche et perd le Combat, que se passe-t-il si le malus d'1D3 réduit la Défense du Gobelin à 0? (p70)

R. Considérez dans ce cas que la figurine a une Défense d'1.

Q. Une figurine effectuant le coup spécial moulinet peut-elle toucher les figurines ennemies armées d'une lance ou d'une pique qui soutenaient une figurine prenant part au combat? (p70)

R. Non.

Q. Une figurine équipée d'une bannière ou d'un cor de guerre peut-elle recevoir d'autres équipements, comme une lance ou un bouclier? (p72)

R. Oui.

Bannières

Q. Une figurine engagée en combat et à portée de **plusieurs bannières** amies est-elle limitée à une seule relance? (p72)

R. Oui.

Pouvoirs Magiques

Q. Peut-on utiliser des points de Puissance pour modifier un test de résistance à la magie? (p77)

R. Oui.

Q. Ne devrait-il pas y avoir des versions canalisées des pouvoirs magiques propres à certains héros, comme l'Appel aux Vents du Maître des Orages, le Courroux de Bruinen d'Elrond ou le Jet de Flammes de Kardûsh le Pyromancien? (p77)

R. Non.

Q. Peut-on lancer Domination/Contrainte/Injonction sur ses propres figurines? (p78)

R. Non.

Q. Une figurine victime du pouvoir Domination/Contrainte/Injonction, ou Immobilisation/Pétrification/Paralysie, peut-elle être soutenue par un allié avec lance/pique? (p79)

R. Oui. La figurine qui soutient peut également porter des coups si son camp gagne le jet de *duel*, même si la figurine en combat sous l'effet d'un pouvoir ne le peut pas.

Q. La règle d'Immobilisation/Pétrification/Paralysie n'indique plus que la victime ne peut rien faire ce tour. De quelle manière les règles de protection derrière un bouclier et de parade rapide de Rûmil sont-elles affectées? Et qu'en est-il du Cor du Gondor de Boromir? (p79)

R. Les règles spéciales et les pièces d'équipement peuvent quand même être utilisées.

Q. La règle de Colère de la Nature énonce que tous les ennemis dans un rayon de 6"/14cm du lanceur sont jetés à terre; cela inclut-il le Mûmak de Guerre du Harad et la Grande Bête de Gorgoroth? (p79)

R. Non.

Q. Le pouvoir Panique peut-il affecter le Mûmak de Guerre du Harad ou la Grande Bête de Gorgoroth d'une quelconque manière? (p79)

R. Non.

Q. Lorsqu'il s'agit de déterminer qui peut résister à un Impact Magique, ce pouvoir compte-t-il comme ayant touché plusieurs cibles? (p80)

R. Non. Seule la cible initiale est touchée et elle seule peut tenter d'y résister.

Q. La touche de F7 de la version canalisée du pouvoir Votre Bâton est Rompu! peut-elle affecter des figurines autres que Gandalf le Gris/le Blanc, Saruman et Radagast? (p80)

R. Oui.

Règles Spéciales

Q. Si, par exemple, on a besoin d'un 6/4+ pour blesser avec une attaque de flèches empoisonnées (ou toute autre capacité similaire), la relance des 1 s'applique-t-elle aux deux jets? (p83)

R. Oui.

Q. Une figurine montée et dotée de la règle spéciale créature des bois traite-t-elle les zones boisées comme du terrain découvert? Et bénéficie-t-elle quand même des bonus de cavalerie lorsqu'elle charge à travers un bois? (p83)

R. Oui aux deux questions.

Troupes

Q. Si ma force comprend des troupes issues de listes d'armée qui soumises à une limite d'arcs inhabituelle (les Chasseurs d'Azog, Harad & Umbar, les Royaumes Orientaux, qui ont une limite à 50%, ou le Rohan et la Maisonnée d'Elrond, qui incluent des guerriers qui ignorent la limite d'arcs), et si je choisis mes autres troupes dans une autre liste d'armée, comment cela affecte-t-il ma limite d'arcs globale? (p100)

R. Dans ce genre de cas, la moitié des guerriers de vos troupes des Chasseurs d'Azog, du Harad & d'Umbar et des Royaumes Orientaux peuvent être armés d'arcs (en respectant leur liste d'armée), et un tiers (arrondi au supérieur) des autres guerriers de votre force peut avoir des arcs. S'agissant des Chevaliers de Fondcombe et des Cavaliers du Rohan, ignorez-les simplement en ce qui concerne la limite d'arcs, et donc un tiers (arrondi au supérieur) des autres guerriers de votre force peut avoir des arcs.

Engins de Siège

Q. Les servants d'un engin de siège peuvent-ils s'en éloigner? (p94)

R. Oui

Batailles Compétitives

Q. Quelle est la taille recommandée des champs de bataille utilisés dans les six scénarios? (p104-109)

R. 72"x 48".

Bien contre Bien et Mal contre Mal

Q. Si deux armées du Bien, ou deux armées du Mal, s'affrontent, comment résout-on les tirs au dé qui déterminent qui gagne un combat ou qui peut effectuer une action héroïque en premier? (p100)

R. Au début d'une partie opposant deux forces du Bien, ou deux forces du Mal, décidez laquelle remportera ces tirs au dé sur 1-3 et laquelle le fera sur 4-6.

Q. Certaines règles et capacités spéciales affectent toutes les figurines du Bien, ou toutes celles du Mal. Lorsque deux armées du Bien, ou du Mal, s'affrontent, ces règles et capacités doivent-elles compter comme affectant toutes les figurines amies, ou toutes les figurines ennemies, à la place? (p100)

R. Oui. Par exemple, une capacité d'une figurine du Bien qui affecte toutes les figurines du Bien affecterait alors toutes les figurines amies, tandis qu'une capacité d'une figurine du Mal affectant toutes les figurines du Bien affecterait alors toutes les figurines ennemies.

Combat à Mort! (scénario)

Q. Les figurines qui comptent comme des bannières (le Sénéchal Noir, les Boscors/Bo'suns corsaires et le Roi Doré), permettent-ils de marquer des points de victoire dans le cadre du scénario Combat à Mort! (p104)

R. Non, seules comptent les figurines portant effectivement une bannière.

Les Maîtres de Guerre (scénario)

Q. Dans le scénario Les Maîtres de Guerre, les pertes de PV empêchées par des règles ou des équipements spéciaux (comme le don de double vue de Malbeth le Devin ou la Couronne des Rois de Durin), ainsi que la manière dont l'Immortel/les Castellans de Dol Guldur/e Nécromancien dépense des points de Destin concèdent-elles des points de victoire? (p107)

R. Non; seuls les points de Destin provenant du profil des Héros concèdent des points de victoire.

Q. Si je tire sur un cavalier et sur sa monture, est-ce que je gagne 2 points de victoire, ou juste 1 parce qu'il s'agit d'une seule figurine de cavalerie? (p107)

R. 1. Seul le cavalier concède des points de victoire.

Q. Si un de mes Héros récupère 1PV grâce au pouvoir magique Guérison ou aux herbes médicinales d'Óin, ou 1 point de Destin grâce au Miroir de Galadriel ou à Bill le Poney, mon adversaire perd-il le point de victoire précédemment gagné? (p107)

R. Non.

Reconnaissance (scénario)

Q. Les figurines qui sortent de la table par le bord adverse comptent-ils pour le calcul des 25% des effectifs de départ? (p108)

R. Non.

Position Surélevée (scénario)

Q. La règle spéciale vents violents empêche-t-elle tout type d'attaque de tir, même le jet de pierres, les armes de jet et les tirs d'engins de siège, lorsque le jet d'initiative donne une égalité? (p109)

R. Oui.

Héros du Bien

Q. Ori le Nain peut-il lui-même récupérer un point de Puissance, de Volonté ou de Destin lorsqu'il tue un héros ou un monstre ennemi? (p171)

R. Oui.

Q. Certains héros, comme Gandalf le Gris et Radagast le Brun, ont des options d'équipement différentes dans les livres de faction et dans le manuel de règles Le Hobbit : Un Voyage Inattendu. Ne devraient-elles pas être partout les mêmes ? (p173, 174)

R. Non.

Héros du Mal

Q. Le jet pour blesser de 3+ dû à la règle spéciale Je suis le maître d'Azog peut-il être modifié par un quelconque moyen ? (p185)

R. Non.

Q. Lorsqu'Azog met pied à terre, le Warg Blanc réussit automatiquement tous ses tests de Bravoure. Cela signifie-t-il que tous les Wargs à portée de sa règle Tenez bon ! réussiront automatiquement leurs tests de Bravoure grâce à la règle spéciale chef de meute du Warg Blanc ? (p185)

R. Oui.

Q. Existe-t-il un profil pour Yazneg ? (p185-190)

R. Non, pas pour l'instant, mais la chose sera rectifiée dans une prochaine publication. Dans l'intervalle, traitez-le comme un Capitaine Chasseur Orque de la liste d'armée des Chasseurs d'Azog, avec une lance en option pour +5 points.

Q. Si la règle spéciale le Porteur de Mort de Bolg est annulée par la règle spéciale Maître du Savoir de Flói Main-de-Pierre, continue-t-on de compter les figurines tuées par Bolg pendant que sa règle spéciale est annulée ? (p186)

R. Non. Néanmoins, les règles spéciales gagnées par Bolg grâce aux effets du Porteur de Mort avant que cette règle soit annulée continuent de fonctionner. Sinon, Flói peut choisir d'annuler une des règles gagnées par Bolg grâce au Porteur de Mort (émissaire du Mal, par exemple), et dans ce cas, on continue de compter les morts causées par Bolg.

Q. Existe-t-il d'autres armes ou types de dégât (ceux dus à la chute, par exemple) que ceux listés qui ignorent la règle spéciale corps flasque du Roi Gobelin ? (p188)

R. Non.

Q. Les Guerriers Gobelins convoqués par le Scribe Gobelin peuvent-ils être équipés de haches à deux mains ? (p189-190)

R. Oui, à condition que vous possédiez des figurines de Guerriers Gobelins armées de manière appropriée.

Q. Lorsque le Scribe Gobelin est sous l'effet du pouvoir magique Frénésie, réussit-il automatiquement le test de Bravoure lui permettant de convoquer des renforts gobelins ? Si oui, combien de Gobelins entrent en jeu ? (p189)

R. Oui, mais il ne peut jamais convoquer plus d'1D3 Guerriers Gobelins de la sorte.

Q. Quel point de la figurine du Scribe Gobelin utilise-t-on pour mesurer les charges ou les tirs qui le ciblent ? (p189)

R. N'importe quel point du Scribe lui-même ou de sa grue.

Guerriers du Mal

Q. La règle spéciale hordes grouillantes des Guerriers Gobelins leur permet-elle d'utiliser des coups spéciaux lorsqu'ils se soutiennent les uns les autres ? (p190)

R. Non.

Armées

Q. Les héros issus du manuel de règles Le Hobbit : Un Voyage Inattendu, comme Thorin Écu-de-Chêne, peuvent-ils être le capitaine d'une troupe appropriée de guerriers issus des cinq suppléments de faction ? De même, des héros issus des suppléments de faction, comme Gothmog, peuvent-ils être le capitaine d'une troupe appropriée de guerriers issus du manuel de règles Le Hobbit : Un Voyage Inattendu ? (p194-195)

R. Non aux deux questions.

Q. Les règles d'armée du Conseil Blanc indiquent qu'on peut sélectionner Elrond en tant que membre du Conseil Blanc. De quelle version d'Elrond s'agit-il : celle du manuel de règles Le Hobbit : Un Voyage Inattendu, ou l'une des deux versions figurant dans le supplément de faction Les Gens Libres ? (p195)

R. La version d'Elrond figurant p176 du manuel de règles Le Hobbit : Un Voyage Inattendu.

Q. Les héros qui ne porte pas un nom propre, comme le Scribe Gobelin, la Reine des Araignées, le Roi des Morts ou le Balrog, comptent-ils quand même comme des héros nommés, ce qui signifie qu'on ne peut les sélectionner qu'une fois dans son armée ? (div.)

R. Oui.

Dernière mise à jour le 29 novembre 2013.