

***** FAQ Fr v2.8 de TheDrake du 20 Mars 2007 *****

Sommaire

*** Introduction ***
 *** Section 1 : Règles générales et informations ***
 ** Compteurs / molettes **
 ** Bonuses **
 *** Section 2 : Sélection de l'armée ***
 *** Section 3 : Tours de Jeu ***
 *** Section 4 : Mouvement ***
 *** Section 5 : Tir ***
 *** Section 6 : Phase de Combat ***
 ** Le Jet de Combat **
 ** Le jet de Dégâts **
 *** Section 7 : Déterminer le vainqueur ***
 *** Section 8 : Aptitudes spéciales ***
 ** AS de Stratégie **
 ** AS de Mouvement **
 * 8.10 Cavalerie (Cavalry) *
 * 8.12 Coup Rapide (Fast Strike) *
 * 8.16 Repousser (Repel) *
 * 8.18 Fixer (Stalwart) *
 ** AS de Tir **
 ** AS de Jet de Combat **
 * 8.53 Fureur de Troll Noir (Black Troll Rage) *
 ** AS de Jet de Dégâts **
 * 8.34 Stratégie Agressive (Aggressive Strategy) *
 * 8.36 Assassin (Assassin) *
 * 8.41 Terreur (Dread) *
 * 8.42 Transport Entique (Ent Carry) *
 * 8.49 Vol d'Aptitude (Steal Essence) *
 * 8.51 Annuler (Ward) *
 *** Section 9 : L'anneau Unique ***
 *** Section 10 : Erratas sur les figurines ***
 *** Historique des mises à jour ***

*** Introduction ***

Ce sujet regroupe les Questions/Réponses fréquemment posées sur le jeu LOTR TMG. C'est l'équivalent d'une FAQ (Frequently Asked Questions), mais en français.

Pour initialiser ce document, je suis parti de la version éditée par Rapierduel sur le forum de Sabertooth.

J'y ait ajouté régulièrement d'autres questions/réponses depuis différentes sources considérées comme officielles
 (Forums de Laurhidil français et anglais, Site de Sabertooth (fermé dorénavant), Forum de Snaggletooth).
 Pour plus d'infos sur ces forums, utilisez les liens suivants:
 Sabertooth Forum : [fermé depuis le 01 mars 2006]
 Forum français de Laurhidil : <http://laurhidil.alloforum.com/>
 English Laurhidil forum : <http://forum.aceboard.net/index.php?login=15625>
 Snaggletooth forum : <http://snaggletoothgames.com/forum/>

Je mettrai à jour ce document avec toute nouvelle question/réponse utile à la communauté des joueurs.
 Si vous voyez quelque chose à ajouter ou à améliorer, n'hésitez pas à me contacter par mail : MisterFredDrake@hotmail.com

La version actuelle de cette FAQ Fr apparaît dans le sujet.
 Je changerai le premier chiffre en cas de réorganisation majeure des informations.
 Je changerai le second chiffre en cas d'ajout ou de modification d'informations.
 La date de dernière modification de ce message apparaît à la fin du message.

Pour aider à l'utilisation de ce document, les numéros de paragraphes reprennent ceux des Règles de Tournois.

La dernière version de ces Questions/Réponses est disponible sur le forum de Laurhidil (<http://laurhidil.alloforum.com/>), rubrique Le Jeu, section Le Gouffre de Helm (Règles).

Un historique des mises à jour se trouve à la fin de ce document.

*** Section 1 : Règles générales et informations ***

> Est-ce que cela se joue sur une carte ?

< Le jeu utilise des cartes avec des hexagones pour les mouvements. Les hexagones accélèrent le jeu, en éliminant les doutes sur les lignes de vue et les mouvements. Cela signifie aussi que vous n'aurez jamais à jouer sur une table vide !

> Est-ce que le jeu utilise beaucoup de dés ?

< Le jeu utilise des dés standards à 6 faces. Il arrive parfois d'avoir à jeter des dés les mains pleines. Jeter des dés est fun !

> Est-ce que de nombreux dés n'impliquent pas trop de côté aléatoire ?

< En fait, non. Dù à ce qu'on appelle "la courbe en cloche", plus vous lancez de dés, plus votre résultat se rapproche de la moyenne. Par exemple, si vous lancez un seul dé à 12 faces, vous avez une chance égale d'obtenir un chiffre entre 1 et 12. Jetez 2 dés à 6 faces, ajoutez les résultats, et vous obtiendrez un résultat entre 2 et 12, mais vous avez une plus grande chance d'obtenir un 6, 7 ou 8 que n'importe quel autre nombre. La possibilité de transformer les 1 en 6 avec les Points d'Action réduit encore plus le côté aléatoire.

> Une armée de 1500 points ? Combien cela fait de figurines ?

< Une armée de 1500 points est constituée généralement de 15 à 25 figurines. Le nombre dépend de ce que vous voulez dans votre armée.

> Combien de temps dure une partie ?

< Une partie classique en 1500 points de chaque côté se joue en environ 45 minutes.

** Compteurs / molettes **

> Pourquoi certaines figurines ont des curseurs coulissants et d'autres des molettes tournantes ?

< Le set de base utilise des curseurs coulissants, qui ont été remplacés par des molettes tournantes dans les éditions suivantes pour permettre une plus grande marge de valeurs et des poses de figurines plus dynamiques.

> A quoi servent les curseurs/molettes ?

< Chaque figurine a 2 curseurs/molettes sur son socle. Le premier permet de suivre les

blessures infligées à cette figurine. L'autre permet de suivre les Points d'Action de cette figurine, qui peuvent être dépensés pour activer des Aptitudes Spéciales ou pour transformer des 1 en 6. Enfin un jeu où les 1 sont utiles !

> Que signifient les couleurs des curseurs/molettes ?

< Elles vous indiquent la version de la figurine que vous avez. Dans le set de base, chaque héro a 2 versions, tandis que chaque soldat en a 3. Ces versions ont différentes Aptitudes Spéciales et différents coûts, mais utilisent les mêmes sculpture et peinture. La couleur des curseurs/molettes permet aux joueurs de déterminer rapidement les versions des figurines utilisées en jeu. Blanche : promo du set de démarrage (starter); Orange : figurine de niveau 1; Rouge : figurine de niveau 2; Violet : figurine de niveau 3; Bleu : figurine de niveau 4.

> Mon Set de Démarrage (Starter Set) contient une base vide pour Frodon (Frodo) qui a 5 Points de Vie, mais j'ai une autre figurine de Frodon dont le socle présente 4 Points de Vie. Est-ce que Frodon obtient plus de Points de Vie lorsqu'il porte l'Anneau ?

< Lorsque Frodon met l'Anneau Unique, vous devez faire correspondre les curseurs de la base vide avec les valeurs des curseurs/molettes de la figurine de Frodon qui vient de mettre l'Anneau. La base vide présente plus de Points de Vie pour s'accommoder avec plusieurs versions de Frodon.

** Bonuses **

> Dans les règles, lorsqu'il est écrit +1 attaque ou +1 dommage, est-ce que cela signifie que cela ajoute un dé au jet de dé ou bien est-ce que cela signifie que l'on doit utiliser un autre dé ?
 < Cela ajoute un dé. A noter que les règles disent "+1 attaque" et non pas "+1 pour attaquer", différence subtile qui change l'interprétation.

** Section 2 : Sélection de l'armée **

> Je sais que les héros (Heroes) sont sur un socle vert sombre, mais qu'en est-il pour les vilains (Villains) ?

< Il y a une erreur de compréhension à ce sujet. En fait il y a des Héros du Mal (Evil Heroes) et des Héros du Bien (Good Heroes) sur des socles verts sombres. Les socles verts clairs sont pour les subordonnés du côté du Bien et du Mal.

> Est-ce que les Figurines Promotionnelles sont autorisés en tournoi ?

< Oui. En fait vous avez déjà de nombreuses Figurines Promotionnelles dans le Set de Démarrage (Starter Set). Les Figurines Promotionnelles peuvent être obtenues via le programme Redemption de Sabertooth (terminé), avec des points de participation gagnés en participant ou en organisant des événements autour du jeu, et via le Programme Organisé du Jeu (Organized Play program), c'est à dire en se qualifiant en tournoi dans les premières places.

> Puis-je avoir 3 Aragorn dans mon armée ?

< Non. Chaque héro a un "nombre unique". Pour Aragorn, c'est le nombre 1. Chaque version d'Aragorn a le nombre unique 1. Lorsque vous construisez une armée, vous ne pouvez pas avoir plusieurs figurines avec le même nombre unique.

> Les règles disent qu'il ne peut y avoir plus d'une figurine unique dans un camp, du Bien ou du Mal. Est-ce que cela m'empêche d'utiliser, par exemple, Aragorn si mon adversaire le joue ?

< Non, pas du tout. La restriction d'unicité est par côté. Chacun de vous deux peut jouer Aragorn.

> Est-ce que Aragorn peut combattre aux côtés de Saruman ?

< Non. Il y a deux côtés parmi lesquels choisir : Bien et Mal. Lorsque vous construisez une armée, il faut choisir un côté parmi les deux disponibles. Tous vos guerriers doivent être du même côté.

> Est-ce que mon armée du Bien peut affronter une autre armée du Bien ?

< La plupart des histoires de la Terre du Milieu concernent des guerres entre le Bien et le Mal, et parfois du Mal contre le Mal. Etant donné que le Jeu de Figurines à Collectionner doit être jouable en tournois, il n'y a pas de règles interdisant de jouer une armée du Bien contre une armée du Bien. Cela permet d'éviter aux joueurs d'avoir à construire 2 armées pour un tournoi, une armée du Bien et une armée du Mal. Si par contre vous recherchez une explication rationnelle d'un combat du Bien contre le Bien, les tensions et les malentendus sont un bon prétexte.

*** Section 3 : Tours de Jeu ***

Pas d'information.

*** Section 4 : Mouvement ***

> Les figurines dites Engagées sont celles qui ont une figurine ennemie dans leur Zone de Danger, qu'en est-il de leurs cibles ?

< Les cibles ne sont pas Engagées à moins qu'elles aient elles aussi un ennemi dans leur Zone de Danger.
 Bonus à un jet de dés

> Pourquoi est ce l'hexagone arrière qui compte pour les figs de grande taille, alors que c'est l'hexagone avant pour la cavalerie ?

< Un figurine de Grande Taille peut pivoter au cours de son mouvement sur son hexagone de déplacement, et sa Zone de Danger correspond à tous les hexagones adjacents à la figurine. Avec l'hexagone avant utilisé pour le déplacement, une figurine de Taille Imposante pouvait gagner du terrain en présentant son arrière à l'ennemi. Donc l'hexagone arrière est utilisé pour le mouvement des figurines de Grande Taille. Par contre la Zone de Danger des cavaliers s'étend aux cinq hexagones adjacents à l'hexagone avant, donc ne pouvant utiliser la même astuce, l'hexagone avant a été conservé pour le déplacement des cavaliers et pour identifier leur Zone de Danger.

*** Section 5 : Tir ***

> Lors d'un tir, puis-je combiner les dés de plusieurs archers formant une chaîne ?

< Non. Chaque archer résoud ses tirs séparément. C'est d'ailleurs plus avantageux, puisque les tirs superflus n'auront pas été affectés à la cible. Si le premier archer, ou le second, attribuent suffisamment de dommages pour éliminer la cible, l'archer suivant est disponible pour cibler une autre figurine.

*** Section 6 : Phase de Combat ***

** Le Jet de Combat **

Pas d'information.

** Le jet de Dégâts **

Pas d'information.

*** Section 7 : Déterminer le vainqueur ***

Pas d'information.

*** Section 8 : Aptitudes spéciales ***

** AS de Stratégie **

Pas d'information.

** AS de Mouvement **

* 8.10 Cavalerie (Cavalry) *

> Force Magique (Magical Force)

Est-ce que Force Magique fonctionne sur un cavalier ?

< Non, Force Magique ne peut pas être utilisé sur les figurines qui font plus d'un hexagone.

> Lancier (Spearman)

Est-ce que mon Lancier peut soutenir mon cavalier ?

< Non, un Lancier ne peut pas supporter un Cavalier dans un combat.

> Hexagone de déplacement des Cavaliers

Les cavaliers ont 2 hexagones. Quel est celui qui compte pour le déplacement, l'hexagone avant ou arrière ?

< Pour les cavaliers c'est l'hexagone avant.

> Attaques gratuites de désengagement sur un Cavalier

Quels sont les hexagones qui peuvent être sujets aux Attaques Gratuites lorsque mon Cavalier se désengage d'une figurine ennemie ?

< Un Cavalier peut subir une attaque gratuite d'une figurine ennemie lorsqu'il se désengage de celle-ci si la figurine ennemie est en contact avec l'hexagone avant de ce Cavalier.

> Fixer sur un Cavalier

Quels sont les hexagones qui peuvent être sujets à l'Aptitude Spéciale Fixer lorsque mon Cavalier se désengage d'une figurine ennemie ?

< Un Cavalier peut être immobilisée avec Fixer par une figurine ennemie lorsqu'il se désengage de celle-ci si la figurine ennemie est en contact avec l'hexagone avant de ce Cavalier.

> Zone de Danger d'un Cavalier

Est-ce que la zone de Danger d'un Cavalier s'étend aux trois hexagones devant l'hexagone avant du Cavalier ?

< Non, la Zone de Danger s'étend aux 5 hexagones adjacents à l'hexagone avant du cavalier.

> Bonus de Terrain surélevé et Cavalerie

< Pour qu'un cavalier bénéficie du bonus de terrain surélevé, il suffit que l'un des 2 hexagones du cavalier soit en terrain surélevé, pas nécessairement l'hexagone avant. Inversement pour bénéficier du bonus de terrain surélevé contre un cavalier, il faut que aucun de ses 2 hexagones ne soit en terrain surélevé.

> Cavalerie et Tir

Un cavalier, s'il n'est pas dans une Zone de Danger à la fin de son mouvement, peut-il effectuer une attaque à distance ?

< Oui, la seule contrainte c'est de le faire avant de courir s'il veut courir.

> Charger et Tirer

Peut-on Charger et Tirer pendant le déplacement de la Charge ?

< Non, parce que une Charge n'est pas un mouvement classique, c'est une action spéciale associée à l'Aptitude Spéciale Cavalerie, qui inclue un mouvement.

Donc vous ne pouvez pas faire une attaque à distance et charger, il faut choisir entre se déplacer pour tirer ou bien charger.

> Charger et Courir

Les Règles de Tournoi disent :

"Au lieu de se déplacer votre cavalier peut Charger. Une Charge se déroule comme un déplacement standard [...] le cavalier a droit à une Attaque Gratuite à la fin de sa Charge." Est-ce que je peux effectuer une charge avec mon Cavalier en le déplaçant au maximum de ses points de mouvement, puis en le faisant courir d'un hexagone supplémentaire, puis en faisant l'attaque gratuite de la Charge ?

< Oui, un Cavalier peut déclarer une Charge, utiliser ses Points de Mouvement, courir d'un hexagone supplémentaires puis faire son attaque gratuite de Charge.

> Charge et ligne orange/rouge ou ligne bleue

Est-ce que mon Cavalier peut effectuer une attaque gratuite de Charge sur une figurine ennemie si mon Cavalier entre en contact avec cette figurine sur une ligne orange/rouge ou bleue ?

< Oui, si une ligne orange/rouge ou une ligne bleue sépare le Cavalier qui charge de sa cible, alors il peut effectuer son attaque gratuite de Charge car le Cavalier ne traverse pas de ligne colorée durant son mouvement.

> Charge et Coup Rapide

Lorsqu'on Charge, peut-on utiliser Coup Rapide avant, pendant et après la Charge ?

< Non et oui et non.

Vous devez vous déplacer d'au moins un hexagone pour activer Coup Rapide.

Vous pouvez utiliser Coup Rapide durant le mouvement de votre Charge.

Vous pouvez utiliser Coup Rapide juste avant l'attaque gratuite de votre Charge.

Vous ne pouvez pas utiliser Coup Rapide après l'attaque gratuite de votre Charge.

> Charge et Coup Rapide

Si la cible d'un Coup rapide n'est pas tuée, et que vous ne pouvez pas continuer à vous déplacer, donc cela termine le mouvement de la Charge, peut-on alors utiliser l'attaque gratuite de la Charge ?

< Oui.

> Charge et Coup Rapide

Peut-on utiliser Coup Rapide à la fin du mouvement de la Charge pour obtenir deux attaques gratuites, une pour Coup Rapide et une pour la Charge ?

< Oui.

> Charge et Coup Rapide

Puis-je déclarer une Charge avec mon cavalier, puis utiliser Coup Rapide sur une figurine ennemie sur son chemin, tuer cette figurine, puis continuer à me déplacer avec le restant de points de mouvement (voir l'AS Coup Rapide), puis faire l'attaque gratuite de ma Charge sur une autre figurine ennemie ?

< Oui.

> Charge, Coup Rapide, Lancier, Repousser

Si un Cavalier avec Coup Rapide charge un Lancier avec Repousser dans sa Zone de Danger, quelle est la séquence des événements ?

< La séquence des événements est la suivante :

1. Attaque gratuite du Lancier

2. Coup Rapide

3. Charge

4. Repousser

> Charger, hexagone arrière et Zone de Danger ennemie

Puis-je charger avec mon cavalier si son hexagone arrière est dans la Zone de Danger d'une figurine ennemie ?

< Non, on ne peut pas Charger avec un Cavalier si l'un de ses hexagones est dans la Zone de Danger d'un ennemi au départ de la Charge.

Il est important de noter que même si l'hexagone arrière ne peut pas être fixé et ne peut pas faire l'objet d'une attaque gratuite de désengagement, il peut quand même empêcher une charge s'il est dans la Zone de Danger d'un ennemi.

> Charge, hexagone arrière et Zone de Danger ennemie

Je sais que l'hexagone arrière d'un Cavalier n'est pas sujet aux Attaques Gratuites parce qu'il "disparaît" durant un mouvement.

Est-il possible de Charger avec mon Cavalier si son hexagone arrière est dans la Zone de Danger d'un ennemi ?

< L'hexagone arrière disparaît seulement durant un mouvement. Il reste présent au début de la phase de mouvement, donc vous ne pouvez pas charger. Si l'ennemi dont vous êtes dans la Zone de Danger est éliminé par une autre figurine avant de bouger votre cavalier, alors celui-ci peut ensuite charger.

> Charge et Zone de Danger ennemie

Pour une charge, si mon Cavalier est dans la Zone de Danger d'une figurine ennemie, et que cette figurine ennemie est éliminée avant le mouvement de mon Cavalier, est-ce que mon Cavalier peut charger ?

< Oui, il le peut.

> Cavalerie et déplacement de l'hexagone arrière

Une figurine ennemie m'a débordé (flanking), donc je change l'orientation de mon Cavalier de 60 ou 120 degrés, en gardant l'hexagone avant sur le même hexagone, pour séparer mon Cavalier de la figurine ennemie.

Les règles indiquent que mon cavalier ne subit pas d'Attaques Gratuites de désengagement.

Est-ce correct ?

< Vous ne pouvez faire cela. Les Cavaliers ne peuvent pas pivoter sur leur hexagone avant. Il faut obligatoirement déplacer l'hexagone avant d'au moins une case pour pouvoir réorienter l'hexagone arrière.

> Cavalerie et déplacement de l'hexagone arrière

Quelles sont les possibilités pour déplacer l'hexagone arrière ?

< Soit vous utilisez une Rotation Gratuite à 180°, soit il vous faut déplacer l'hexagone avant pour pouvoir effectuer une rotation en fin de mouvement. Il est bien sûr éventuellement possible de faire revenir l'hexagone avant à son point de départ, mais ce mouvement peut être sujet à une attaque gratuite si l'hexagone avant était dans une Zone de Danger. Si l'hexagone avant ne peut pas être déplacé parce que Fixer a été utilisé dessus, alors la rotation gratuite n'est pas possible.

> Rotation Gratuite et déplacement

Est-ce qu'un Cavalier peut effectuer une Rotation Gratuite et continuer son mouvement ?

< Non. Dans ce cas il ne s'agit pas d'une rotation gratuite et le Cavalier est sujet aux attaques gratuites lorsque son hexagone avant quitte les Zones de Danger ennemies.

> Rotation Gratuite et déplacement

Est-ce qu'un Cavalier peut effectuer une rotation gratuite durant son mouvement, ou bien seulement au début ou à la fin de sa phase de mouvement ?

Est-ce qu'une Rotation gratuite est considéré comme un mouvement ?

< Vous pouvez positionner votre Cavalier comme vous le souhaitez à la fin de votre mouvement, et vous pouvez également changer l'orientation avant de vous déplacer pour tirer, mais ces mouvements ne sont pas considérés comme des "Rotations Gratuites". Une Rotation Gratuite est une action de mouvement qui peut être réalisée seulement à la place d'un mouvement. Cela signifie aussi que si vous changez d'orientation votre cavalier, celui-ci ne pourra pas effectuer de Rotation Gratuite ensuite.

> Rotation Gratuite et désengagement

Si un Cavalier est engagé avec son hexagone avant, peut-il, au début de son mouvement, effectuer une rotation à 180 degrés et ne pas subir d'attaques gratuites ?

< Une Rotation Gratuite par définition n'est pas sujette aux Attaques Gratuites, même si l'hexagone avant du Cavalier sort d'une Zone de Danger ennemie.

> Rotation Gratuite et désengagement

Une figurine ennemie m'a débordé (flanking), donc je souhaite effectuer une Rotation Gratuite pour engager la figurine adverse.

Est-ce que ce mouvement implique des attaques gratuites de désengagement ?

< Si vous ne continuez pas le mouvement de votre cavalier, et si l'hexagone avant n'était pas dans la Zone de Danger d'une figurine ennemie, il ne subira pas d'Attaques Gratuites sur son hexagone arrière, car l'hexagone arrière d'un cavalier 'disparaît' lors de son mouvement. L'hexagone arrière d'un cavalier n'est pas sujet aux attaques gratuites de désengagement, contrairement à l'hexagone avant d'un cavalier.

Si vous ne déplacez pas votre Cavalier ensuite, il s'agit d'une Rotation Gratuite, qui n'est pas sujette aux Attaques gratuites, même si l'hexagone avant était dans la Zone de Danger d'une figurine ennemie. Donc la Rotation Gratuite peut être utile pour engager des figurines ennemies sans subir d'attaque gratuite, pour les ajouter à une chaîne de combat par exemple.

* 8.12 Coup Rapide (Fast Strike) *

> Est-il possible de quitter la Zone de Danger d'une figurine ennemie, lui permettant donc une Attaque Gratuite, de contourner cette même figurine ennemie (en supposant avoir survécu à l'attaque gratuite), et d'utiliser Coup Rapide sur celle-ci ?

< Oui, si vous débutez votre mouvement dans la Zone de Danger d'une figurine ennemie, celle-ci aura droit à une Attaque Gratuite, mais vous pourrez activer Coup Rapide après que vous ayez déplacé votre figurine d'au moins un hexagone. A noter que vous n'obtenez pas de bonus de débordement lorsque vous utilisez Coup Rapide.

> Est-il possible de passer d'un hexagone de la Zone de Danger d'une figurine ennemie vers un autre hexagone de cette même figurine ennemie et d'utiliser Coup Rapide sur elle ?

< Oui, ceci est autorisé.

* Soins (Healing) *

> Est-on limité à soigner seulement les Blessures infligées lors du Tour précédent ?

< Non, vous pouvez soigner n'importe quelle quantité de Points de Vie que vous avez perdu depuis le début de la partie, sans tenir compte du moment où vous les avez perdus.

* Taille Imposante (Large) *

> Comment se déplacent les figurines de Taille Imposante ? Sont-elles limitées aux endroits permettant à leur socle entier de passer ?

< Seul l'hexagone arrière d'une figurine de Taille Imposante est considéré pour les besoins de son mouvement, et on considère que la figurine peut passer dans les ouvertures d'un seul hexagone de large. A noter que la figurine doit commencer et terminer son mouvement avec tous les hexagones de son socle occupant des hexagones autorisés.

> Attaques gratuites de désengagement sur une figurine de Taille Imposante

Quels sont les hexagones qui peuvent être sujets aux Attaques Gratuites lorsque ma figurine

de Taille Imposante se désengage d'une figurine ennemie ?

< Une figurine de Taille Imposante peut subir une attaque gratuite d'une figurine ennemie lorsqu'elle se désengage de celle-ci et si la figurine ennemie est en contact avec n'importe quel hexagone du socle de cette figurine de Taille Imposante.

> Fixer sur une figurine de Taille Imposante

Quels sont les hexagones qui peuvent être sujets à l'Aptitude Spéciale Fixer lorsque ma figurine de Taille Imposante se désengage d'une figurine ennemie ?

< Une figurine de Taille Imposante peut être immobilisée avec Fixer par une figurine ennemie lorsqu'elle se désengage de celle-ci et si la figurine ennemie est en contact avec n'importe quel hexagone du socle de cette figurine de Taille Imposante.

* 8.16 Repousser (Repel) *

> Si une figurine qui utilise Agilité (Sneak) passe dans la Zone de Danger d'une figurine avec Repousser (Repel), celle-ci peut-elle activer Repousser ?

< Oui, et si la figurine avec Agilité survit elle peut continuer son mouvement.

> Une figurine ennemie arrive dans la Zone de Danger de ma figurine possédant Repousser (Repel), que j'active et que je résoud. Une seconde figurine ennemie arrive dans la Zone de Danger de ma figurine possédant Repousser (Repel), puis-je à nouveau l'activer ?

< Non. Les AS ne s'activent qu'une fois par tour. Pour cela, il faudrait que ta figurine ait deux fois l'AS "repousser". Avec la TT23, c'est possible.

* 8.18 Fixer (Stalwart) *

> Une figurine ennemie en contact avec ma figurine ayant Fixer (Stalwart) souhaite se désengager. J'active Fixer en réponse. Une autre figurine ennemie elle aussi en contact avec ma figurine ayant Fixer souhaite se désengager, puis-je à nouveau activer Fixer ?

< Une aptitude spéciale ne s'active qu'une fois par tour. Cependant si la figurine adverse est dans la Zone de Danger de ta figurine et qu'elle n'utilise pas Agilité, elle est aussi fixée, comme le précise la définition de cette Aptitude Spéciale.

> Fixer les figurines de plusieurs hexagones

Est-ce je peux activer Fixer sur tous les hexagones des figurines de plusieurs hexagones ?

< Non, concernant les Cavaliers il est possible d'activer Fixer seulement sur l'hexagone avant, tandis que pour les figurines de Taille Imposante il est possible d'activer Fixer sur tous les hexagones du socle de la figurine.

** AS de Tir **

Pas d'information.

** AS de Jet de Combat **

* 8.53 Fureur de Troll Noir (Black Troll Rage) *

> L'Aptitude Spéciale Fureur de Troll Noir doit voir sa première phrase interprétée ainsi :

"Cette Aptitude Spéciale accorde +2 Attaques à la figurine pour chaque AUTRE figurine ALLIÉE possédant Taille Imposante et se trouvant dans la même chaîne de Combat."

Donc il ne faut pas compter la figurine elle-même utilisant cette capacité.

Exemple: Un Troll du Mordor, un Troll du Mordor Berserker et un Cave Troll affrontent SylveBarbe dans une même chaîne de combat.

Le Troll du Mordor active son AS Fureur de Troll Noir.

Il gagne +4 Attaques, c'est à dire 2 avec le Mordor Troll Berserker et 2 avec le Cave Troll, 0 pour Sylvebarbe, 0 pour lui-même.

> Le Troll du Mordor a l'Abilité Spéciale Fureur de Troll Noir. Est-ce que le bonus de +2 attaques s'applique seulement en comptant les figurines alliées possédant Taille Imposante dans la même chaîne de combat, ou bien puis-je compter aussi les figurines ennemies possédant Taille Imposante ?

< Seulement les figurines alliées possédant Taille Imposante confèrent ce bonus.

> Si un Troll du Mordor est dans une chaîne de combat, est-ce que son Abilité Spéciale Fureur de Troll Noir peut être activée en ne comptant que lui comme figurine alliée possédant Taille Imposante, et de ce fait lui donner le bonus de +2 attaques ?

< Non, car il est précisé le mot 'autre' dans la définition de cette Abilité Spéciale.

** AS de Jet de Dégâts **

* 8.34 Stratégie Agressive (Aggressive Strategy) *

> Comment Stratégie Agressive (Aggressive Strategy) fonctionne lorsqu'il y a plus d'une figurine d'une même faction possédant cette Aptitude Spéciale ?

< N'importe quel nombre de dés de Dommages peut être relancé. Ce nouveau jet peut être fait une fois par instance de cette Aptitude Spéciale. Vous activez Stratégie Agressive après qu'un jet de Dommages ait été effectué. Si vous avez plusieurs figurines avec Stratégie Agressive, alors ces Aptitudes Spéciales peuvent être utilisées pour obtenir plusieurs nouveaux jets de Dommages successifs, en activant si vous le désirez chaque Stratégie Agressive au moment approprié.

> Donc est-ce que je peux relancer à nouveau un jet de Dommages après avoir activé Stratégie Agressive (Aggressive Strategy) d'une autre figurine dans la même chaîne de combat ?

< Oui. Stratégie Agressive est activable après avoir fait n'importe quel Jet de Dommages dans un combat.

* 8.36 Assassin (Assassin) *

> La Aptitude Spéciale Assassin indique que l'on peut assigner n'importe quel Touche Superficielle convertie à une figurine dans sa Zone de Danger, mais est-ce que Assassin peut être utilisé pour appliquer plusieurs Touches Superficielles converties ?

< Ne considérez pas que c'est la Aptitude Spéciale Assassin qui effectue la conversion. Les Touches Superficielles sont converties comme d'habitude, et souvenez-vous que les jets de dés appartiennent à la chaîne, pas à une figurine en particulier. Ce que Assassin permet de faire, c'est que les Touches Superficielles converties font 2 Dommages Si ces Dommages sont assignés à une figurine ennemie dans la Zone de Danger de la figurine qui possède Assassin.

** AS diverses **

* 8.41 Terreur (Dread) *

> Terreur et Vol de Compétence (Steal Essence)

Une figurine du Mal avec Terreur est adjacente à une figurine du Bien possédant Vol de Compétence (Steal Essence) et d'autres Aptitudes Spéciales. Le joueur du Bien utilise une Aptitude Spéciale. Le joueur du Mal active Terreur. Le joueur du bien répond en activant Vol de Aptitude pour copier Terreur. Que se passe-t-il ? Le joueur du Bien peut-il répondre ainsi ?

< Le joueur du Bien doit annoncer quelle Aptitude Spéciale il souhaite copier. Les Aptitudes Spéciales se résolvent dans l'ordre suivant : Le joueur du Bien active n'importe quel pouvoir.

Le joueur du Mal active Terreur en réponse, qui s'active AVANT la Aptitude Spéciale du joueur du Bien. Le joueur du Bien répond en utilisant Vol de Aptitude pour copier Terreur, qui s'active

AVANT la Terreur du joueur du Mal. Comme "les figurines qui disposent de l'Aptitude Spéciale Terreur ne sont pas affectées par cette aptitude", les deux Terreurs s'auto-annulent. Le joueur du Mal ne paye que le coût de sa Terreur. Le joueur du Bien paye le coût de sa première Aptitude Spéciale activée et le coût de son Vol de Aptitude, mais ne paye pas de surplus dû à la Terreur de la figurine du Mal.

> Terreur et Annuler (Ward)

Si l'adversaire tente de dépenser un Point d'Action, que j'active Terreur (Dread) en réponse, et que l'adversaire contre avec Annuler (Ward), est-ce que le coût de Annuler est augmenté de 1 ?

< Oui. Terreur sera inséré avant l'effet de Annuler, donc le coût de Annuler sera augmenté de 1 mais seulement si la figurine utilisant Annuler est adjacente à la figurine utilisant Terreur. Cependant le coût de la Aptitude Spéciale ou la dépense de Points d'Action qui a permis l'activation de Terreur ne sera pas augmenté de 1.

* 8.42 Transport Entique (Ent Carry) *

> Transport Entique et Force Magique (Magical Force) sur les figurines transportées

Est-ce qu'une figurine transportée par une figurine possédant Transport Entique peut être la cible de Force Magique ? Si oui, de combien d'hexagone peuvent-elles être déplacées ?

< Oui. Force Magique peut être utilisée pour cibler cette figurine. Elle sera placée à un hexagone adjacent à l'Ent et ne pourra pas être déplacée plus loin.

> Transport Entique et Ligne de Vue (Line of Sight) des figurines transportées

Vers et depuis quel hexagone dois-je tracer ma Ligne de Vue pour les figurines transportées par Transport Entique ?

< Les figurines transportées sont considérées comme étant au-dessus des deux hexagones extérieurs du socle de l'Ent, ceux possédant les molettes. Vous devez tracer vos Lignes de Vue depuis et vers ces hexagones.

* 8.49 Vol de Compétence (Steal Essence) *

> Vol de Compétence et Aptitudes Spéciales "Activables"

La règle de Vol de Compétence (Steal Essence) indique que l'on peut voler les Aptitudes Spéciales "Activables". Qu'en est-il au sujet de celles qui n'ont pas encore été activées ?

< Il s'agit d'une confusion. Les Aptitudes Spéciales "Activables" ne signifient pas "les Aptitudes qui ont été activées". Une Aptitude Spéciale Activable est définie dans le livret de règle comme suit :

8.082 Les Aptitudes Spéciales Activables sont les Aptitudes Spéciales dont le descriptif indique quand elles peuvent être activées en utilisant une phrase semblable à "Cette Aptitude Spéciale s'active quand...". Les autres Aptitudes Spéciales (comme l'Anneau Unique, Commandement, Taille Imposante, Présence Effrayante, Cavalerie, Créature Volante, Effroyable) sont Non Activables.

* 8.51 Annuler (Ward) *

> Quelles sont les Aptitudes Spéciales qui peuvent être contrées avec Annuler ?

< Vous pouvez Annuler n'importe quelle Aptitude Spéciale Activable. Lorsqu'un adversaire déclare une Aptitude Spéciale Activable, vous pouvez activer Annuler, qui s'insère alors avant cette Aptitude.

*** Section 9 : L'anneau Unique (The One Ring) ***

> Est-ce que Frodon (Frodo) peut mettre l'Anneau Unique s'il a un ennemi dans sa Zone de Combat ou s'il est dans la Zone de Combat d'un Ennemi ?

< Oui, il le peut, mais seulement durant sa Phase d'Action. Si le côté de Frodon est Attaquant ce tour-ci, et que sa Phase d'Action est passée, il ne peut alors mettre l'Anneau Unique en réaction aux mouvements du Défenseur.

> Y'a t-il conflit entre les points de règles suivants :

9.07 S'ils sont Engagés au combat, les Esprits Servants (Ringwraith) doivent se désengager et se rapprocher de Frodon (Frodo).

9.09 Les Esprits Servants peuvent toujours participer aux combats dans lesquels ils sont Engagés.

< Il y a plusieurs cas où cela peut se produire. Un Esprit Servant peut effectuer son mouvement en se rapprochant de Frodon, mais entrer dans une Zone de Combat en faisant ainsi. De même si la seule route vers Frodon est bloquée ou bien est dans une Zone de Danger ennemie. De plus si le joueur de l'Esprit Servant est l'Attaquant, les actions du Défenseur peuvent résulter sur le fait que l'Esprit Servant soit impliqué dans un combat.

*** Section 10 : Erratas sur les figurines ***

Cette section n'est pas présente dans les règles de tournoi.

Elle indique les erreurs d'impression et les valeurs correctes pour certains socles de figurines.

TT005 - Sharku

> J'ai la figurine TT005 Sharku Orange R de l'extension Les Deux Tours (The Two Towers), mais il n'y a pas de Points de Vie imprimés dessus. Quelle est sa valeur ?

< La valeur correcte est 5.

RK19 & RK20 - Witch-King

> Les figurines RK019 Witch-King Orange C et RK020 Witch-King Red C présentent l'icône de la Feuille de la Comté, associée aux figurines du Bien, au lieu de l'icône du Corbeau, associée aux figurines du Mal. A quelle côté appartiennent ces figurines.

< L'icône correct est celui du Corbeau. Ces figurines appartiennent au côté du Mal.

RK34 & RK35 - Mordor Orc

Ces figurines ont des Aptitudes Spéciales identiques, la seule différence étant que la RK35 coûte 5 points de plus que la RK34. La Science du Combat de la RK34 coûte en fait 2 Points d'Action pour être activée, et non pas 1 PA, en opposition au coût d'activation de 1 PA pour la RK35, d'où la différence de 5 points.

RK52 - Gandalf the White

Cette version de la figurine est considérée avoir le même mouvement que la version RK51, qui est de 8.

De plus cette figurine est considérée avoir l'Aptitude Spéciale Cavalerie (Cavalry).

RK066 - Gondorian Ranger

Le socle indique un nombre de Points de Vie de 0 qui est incorrect.

Le nombre correct est 2.

Gollum/Smeagol

Les versions RotK de Gollum et Smeagol ont le même nombre unique 23, alors que la version PR020 Frodo et Smeagol a les nombres uniques 6/22.

Dans le cadre de l'unicité des héros en jeu, vous ne pouvez avoir les nombres 22 et 23 dans la même armée, comme s'il s'agissait des mêmes nombres.

*** Historique des mises à jour ***

20/03/2007 : FAQ Fr v2.8

Mises à jour suivantes:

- Attaques gratuites de désengagement sur un Cavalier

- Fixer sur un Cavalier
- Attaques gratuites de désengagement sur une figurine de Taille Imposante
- Fixer sur une figurine de Taille Imposante
- Fixer les figurines de plusieurs hexagones

19/04/2006 : FAQ Fr v2.7

Mises à jour suivantes:

- 8.10 Charger et Courir : correction.
- 8.10 Charge et ligne orange/rouge ou ligne bleue : correction.
- 10 RK066 : correction, l'errata porte sur les points de vie et non pas sur le nombre d'attaques.
- 10 Gollum/Smeagol : ajout.

01/03/2006 : FAQ Fr v2.6

Mise à jour suivantes:

- Ajout de 'Couleur des curseurs/molettes'.
 - Clarification sur 'Charger et Tirer'.
 - Ajout de 'Charge et Coup Rapide'.
 - Clarification de 'Rotation Gratuite et désengagement'.
 - Ajout de l'errata 'RK34 & RK35 – Mordor Orc'.
 - Ajout de l'errata 'RK52 – Gandalf the White'.
- La version 2.6 de ce document a été utilisée pour le Championnat Européen de 2006.

23/02/2006 : FAQ Fr v2.5 - mise à jour de l'AS Fureur de Troll Noir (Black Troll Rage).

24/01/2006 : FAQ Fr v2.4 - ajouts de Q/R pour Cavalerie (Cavalry) et de l'historique des mises à jour.

23/01/2006 : FAQ Fr v2.3 - ajout de Q/R sur l'AS Fureur de Troll Noir (Black Troll Rage).

20/01/2006 : FAQ Fr v2.2 - ajout de Q/R sur Terreur (Dread) et Fixer (Stalwart).

19/01/2006 : FAQ Fr v2.1 - ajout d'erratas sur les figurines.

17/01/2006 : FAQ Fr v2.0 - réorganisation des questions/réponses dans l'ordre du document des règles de tournoi v3.2.1 fr, ajout du sommaire.

16/01/2006 : FAQ Fr v1.0 - création du document.