

LA GUERRE DE L'ANNEAU

Mise à Jour Officielle version 1.2a

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. Le numéro de version sera mis à jour lors de chaque changement, et tous les changements par rapport à la version précédente apparaîtront en couleur. Lorsque le numéro de version comporte une lettre (Ex: 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, dans une seule langue, pour clarifier un problème de traduction ou pour toute autre rectification mineure.

Cette 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 mettent les règles à jour avec la dernière édition. La Foire Aux Questions (ou "FAQ") répond aux questions fréquemment posées à propos des règles. Vous pouvez noter ces corrections directement dans votre livre de règles, 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 32 – ajoutez un nouveau paragraphe:

Demi-tour!

Une formation peut faire demi-tour à n'importe quel moment de son déplacement pour faire face à la direction opposée, sans que cela affecte sa capacité de mouvement.

Note du concepteur: *Il y a eu de nombreuses questions sur la façon de se déplacer à La Guerre de l'Anneau, la plupart concernant la façon de faire pivoter les formations. Les règles de mouvement sont intentionnellement simples, mais le fait qu'elles soulèvent tant de questions suggère qu'elles ne sont pas complètement intuitives, d'où cet erratum. Grâce à ce simple ajout, les règles s'adaptent à la façon dont la majorité des joueurs les jouent. Viva la revolución, camarade!*

Page 74 – Sorts de Ruine, Trait de Feu

Remplacez "(...) la formation subit à la place (...)" par "(...) la cible subit immédiatement (...)" dans la dernière phrase.

Page 101 – La Cour du Roi des Morts

Les Guerriers des Morts appartenant à la Cour du Roi des Morts coûtent 60 points par compagnie, pas 30.

Page 124 – Glorfindel, Seigneur de l'Ouest

Le Mouvement de Glorfindel est 12, pas 8.

Page 157 – Garde Noire de Barad-dûr

La Garde Noire de Barad-dûr a une Force de 5, pas 4.

Page 165 – Ajoutez:

Les régiments de Númenoréens Noirs et de Chevaliers de Morgul peuvent être sélectionnés au sein d'une armée du Mordor en tant que formations Rares, comme pour une armée des Royaumes Déchus, à moins que vous ayez également le Sénéchal Noir, dans ce cas elles comptent comme des formations Communes.

Page 197 – Régiment de Chevaliers de Morgul

Ajoutez l'option suivante pour la compagnie de commandement des Chevaliers de Morgul:

Sonneur de Cor: 15 points

Page 324 – Sorts de Confusion, Paralyse

Remplacez "6: Test de B à -3 ou ne peut pas se déplacer, tirer ou charger." par "6: Test de B à -3 ou ne peut pas se déplacer, tirer, charger ou lancer des sorts."

FAQ

Règles Générales et Principes

Q. Est-ce qu'un jet d'1 est toujours un échec, ou est-il possible de le modifier? (div.)

R. Un résultat de 1 peut être modifié, par la Puissance ou autre. Par exemple, si vous avez besoin de 3+ pour toucher et que vous bénéficiez de deux bonus de +1 (pour le port d'une arme à deux mains et pour la règle Fléau) alors l'attaque touche automatiquement.

Q. Peut-on utiliser la Puissance pour modifier le résultat d'1D3 ou doit-on modifier le résultat du D6 avant de le convertir en résultat d'1D3? (p.27)

R. Vous avez le droit de modifier directement le résultat du D3. Par exemple, si vous lancez le D6 et obtenez un résultat de 3 (ce qui donne 2 sur 1D3), vous pouvez modifier le résultat du D3 de 2 points avec un point de Puissance, pour obtenir un résultat final de 3.

Q. Que se passe-t-il si je ne peux pas séparer les formations d'1 ps alors que les règles le demandent? (div.)

R. Cette règle sert à ce que les choses soient claires visuellement. Si vous ne pouvez pas atteindre 1 ps, éloignez les formations le plus possible l'une de l'autre.

Phase de Mouvement

Q. Si une compagnie tourne dans le cadre de son mouvement, ses coins se déplacent de distances différentes. Comment mesurer le déplacement exact de la compagnie? (p.34)

R. Une compagnie compte comme s'étant déplacée de la plus grande distance parcourue par ses coins. Si l'un des coins dépasse la valeur de Mouvement de la compagnie, le déplacement est impossible.

Q. Lorsqu'elle bat en retraite, une compagnie se tourne vers le bord de table le plus proche. Est-ce qu'elle doit finir en faisant face à ce bord de table? (p.35)

R. Oui, après tout elle s'enfuit!

Q. Quels sont les bonus évoqués dans le tableau des mouvements de retraite de la page 35?

R. Ils couvrent des choses telles que les points de Puissance (qui peuvent améliorer la distance de retraite) ou toute autre règle spéciale qui améliore le mouvement de retraite.

Phase de Tir

Q. Une compagnie apportant un tir de soutien souffre-t-elle d'un malus de -1 en Force si la cible est située à plus de la moitié de la portée de ses armes? (p.39)

R. Oui.

Phase de Charge

Q. Les formations sur une colline bloquent-elles les lignes de vue des autres formations présentes sur le même niveau de la colline? (p.42)

R. Oui.

Phase de Combat

Q. La majorité des compagnies a un nombre d'Attaques égal au nombre de figurines restant sur son plateau, mais certaines ne suivent pas cette règle, comme les Chevaliers Galadhrim immaculés ou certaines formations légendaires (le Conseil Blanc, par exemple). Les Attaques de ce type de compagnies sont-elles également réduites de 1 chaque fois qu'elles subissent une perte? (p.46)

R. Oui. Nous considérons que les figurines qui survivent combattent en redoublant de férocité. Par exemple, la Communauté de l'Anneau subit une perte, et les Hobbits sont retirés du jeu (comme décrit dans la règle Frères d'Armes). Même si la compagnie a perdu quatre figurines, elle ne perd qu'une seule Attaque (un Boromir courroucé compense largement la perte de quatre Hobbits).

Q. Lors d'un combat, une compagnie gagne un dé de bonus si elle charge, même si elle est chargée ultérieurement par une autre formation. Est-ce que ces dés bonus peuvent être utilisés contre des ennemis que la compagnie n'a pas chargés? (p.47)

R. Oui. Une fois qu'une compagnie charge, elle conserve ses dés et peut les utiliser contre n'importe quel ennemi en contact. La séquence de charge n'est pas importante.

Q. Lorsque plusieurs formations combattent un ennemi doté d'une Résistance de 2 ou plus, comment détermine-t-on combien de pertes il a subies? (p.49)

R. Additionnez toutes les blessures causées simultanément et retirez les pertes correspondantes, les touches en surplus sont perdues. Par exemple: deux de vos formations d'infanterie combattent un ennemi avec une Résistance de 2. Votre première formation touche 3 fois et la seconde 5 fois. Comme leurs attaques sont simultanées, elles totalisent 8 touches et infligent donc 4 pertes. Notez que si ces attaques n'avaient pas été simultanées, vous n'auriez causé que 3 pertes, puisque les touches en excédent de chaque formation auraient été ignorées.

Q. Si je perds un combat mais que l'ennemi est éliminé, dois-je passer un test de Panique? (p.50)

R. Non. Le combat prend fin lorsque le dernier ennemi meurt, avant de passer le test.

Décor Défendable

Q. Est-ce que les effets des attaques n'étant pas des tirs sont mesurés à partir du centre d'un décor défendable ou depuis son bord? Par exemple, si je tente une Marche Forcée près d'un bois occupé par l'ennemi, ai-je une pénalité de -1 si je suis à 6 ps ou moins du centre du bois, ou de son bord? (p.52)

R. 6 ps du bord. C'est tout le décor défendable qui compte comme une unité ennemie.

Q. Une formation peut-elle sortir d'un décor en effectuant une Marche Forcée? (p.53)

R. Non.

Q. Si une compagnie est repoussée par un tir ou forcée à battre en retraite à cause de la magie, mais qu'elle se trouve dans un décor défendable, doit-elle le quitter? (p.54)

R. Non. Le seul moyen de la chasser est de la vaincre au corps à corps.

Q. Est-ce que les décors défendables annulent TOUS les bonus de charge (les dés en bonus, les charges Dévastatrices, les Charges Épiques, etc.)? (p.55)

R. OUI!

Armes et Armures

Q. Est-ce que le modificateur de Force à longue portée affecte les armes de jet, qui indiquent de toujours utiliser la Force de la compagnie? (p.58)

R. Non.

Q. Le bonus de Défense dû aux boucliers s'applique-t-il aux dégâts infligés par des sorts et par un Écrasement! de Mûmak? (p.59)

R. Oui, à condition que ces attaques ne proviennent pas des flancs ou de l'arrière.

Compagnies de Commandement

Q. La première compagnie est toujours la compagnie de commandement ; qu'en est-il des formations légendaires ? Le coût de la première compagnie est-il inclus dans le coût de base de la formation légendaire (par exemple, 145 points pour la Cour du Roi des Morts), ou doit-on ajouter les points d'une compagnie (145+30) ? (p.60)

R. Vous devez payer les points de la compagnie. Dans l'exemple donné, la Cour du Roi des Morts avec une seule compagnie coûterait 175 points.

Q. Quand mesure-t-on la portée de 12 ps d'une bannière d'armée ? (p.60)

R. Au début de la phase de Mouvement, avant de déplacer les formations.

Règles Spéciales

Q. Est-ce que les pièces d'artillerie qui utilisent leur propre tableau (au lieu de celui de la page 61) appliquent tout de même les modificateurs de portée longue, de taille de formation, etc. ? (p.61)

R. Oui.

Q. L'artillerie peut-elle être déployée dans un décor défendable ? (p.61)

R. Oui.

Q. Comment la valeur de Tir d'une compagnie affecte les tirs d'Artillerie qu'elle effectue ? (p.61)

R. Elle ne l'affecte pas. La valeur de Tir est indiquée par souci d'exhaustivité.

Q. L'Artillerie peut-elle être repoussée par des tirs ? (p.61)

R. Non. L'Artillerie ne peut pas se déplacer. Une fois déployée, elle ne peut pas être repoussée et doit rester sur place si elle est vaincue au corps à corps.

Q. Si j'effectue des jets dans le tableau Extrêmement Difficile à Tuer (et assimilés) et que j'obtiens un résultat naturel de 6, est-ce que j'ajoute les pions blessure occasionnés par ce jet à la relance qu'il me permet d'effectuer ? (p.62)

R. Oui.

Q. Si j'obtiens de nouveau un 6, puis-je encore relancer ? (p.62)

R. Oui.

Q. Est-ce que "Tout" noté à la suite de règles comme Éclaireurs veut dire la même chose que "Maître" ? (p.62)

R. Oui.

Q. Lorsqu'une formation possède plusieurs valeurs de Bravoure, laquelle est comparée à la Force d'une compagnie avec la règle spéciale Toucher Spectral ? (p.63)

R. La plus haute.

Q. Lorsqu'une formation est chargée et rate un test de Terreur parce qu'elle affronte une créature terrifiante, cela affecte-t-il les Héros/Héros Épiques qu'elle contient ? (p.63)

R. Oui. Toutes les figurines de la formation voient leur Combat réduit à 0. Un Héros dans une formation qui rate un test de Terreur a donc un Combat de 0 lors de ses Duels Héroïques.

Q. Si une compagnie se déplace et charge comme un monstre volant, gagne-t-elle le bonus de Charge d'un monstre volant lors d'un corps à corps ? (div.)

R. Oui.

Héros

Q. Est-ce qu'un Héros/Héros Épique dans une formation Désorganisée effectue ses actions AVANT de tester sa Bravoure, comme utiliser la magie, quitter la formation, déclarer des actions épiques, etc. ? (p.64)

R. Non, il doit d'abord rallier ses hommes.

Q. Est-ce qu'un Héros/Héros Épique dans une formation Désorganisée peut effectuer des actions APRÈS avoir testé sa Bravoure et raté son test, comme utiliser la magie, quitter la formation, déclarer des actions épiques, etc. ? (p.64)

R. Non, il est trop occupé par la fuite de ses troupes !

Q. Est-ce qu'un Héros/Héros Épique dans une formation Désorganisée peut effectuer des actions APRÈS avoir testé sa Bravoure et réussi son test, comme utiliser la magie, quitter la formation, déclarer des actions épiques, etc. ? (p.64)

R. Oui si c'est toujours la phase de Mouvement.

Q. Comme les Héros sont censés avoir le même équipement que la formation, est-ce que la valeur de Combat d'un Héros est améliorée par une pique ou diminuée par une arme à deux mains ? (p.64)

R. Oui, sauf dans le cas des Duels Héroïques où on utilise leur valeur de Combat de base.

Q. La Puissance peut-elle servir à allonger un mouvement de Retraite ? (p.65)

R. Oui.

Q. Certaines règles spéciales (comme celles de Suladân et de Théodred) permettent à des Héros de gagner des points de Puissance dépensés. Cela permet-il à un Héros de déclarer une action héroïque sans avoir de Puissance en réserve ? (p.66)

R. Non. Vous devez avoir un point de Puissance en réserve pour effectuer une action héroïque ou modifier un jet de dé.

Q. Une formation ayant effectué un Élan Héroïque peut-elle également effectuer une Charge Héroïque lors de la phase Charge du même tour ? (p.66)

R. Non, la formation ne peut pas aller plus loin !

Q. Une formation peut-elle être affectée par plus d'une action Héroïque ou Épique du même type lors d'un même tour ? (p.66)

R. Non.

Q. Si un camp déclare un Combat Héroïque, que le camp adverse déclare un Duel Héroïque et que le Combat Héroïque remporte le jet et est résolu en premier, le Duel Héroïque est-il annulé et le point de Puissance perdu ? (p.66)

R. Oui, à moins que le camp ayant déclaré le Combat Héroïque soit vainqueur et décide de charger et de combattre à nouveau.

Q. Est-ce que les pertes dues à un Duel Héroïque comptent lors de la détermination du vainqueur du combat ? (p.67)

R. Oui.

Q. Les porte-bannières et les sonneurs de cor sont-ils traités comme des figurines de base en ce qui concerne les Héros Épiques qui rejoignent une formation ? (p.68)

R. Non, ce sont des améliorations.

Q. Si une formation qui contient un Héros Épique provoquant la Terreur est chargée, est-ce que l'ennemi qui charge doit passer un test de Terreur ? (p.68)

R. Oui, car la formation charge une figurine Terrifiante (et ce même si aucune des compagnies en charge ne termine son mouvement au contact de la figurine Terrifiante).

Q. Est-ce que la Frappe Épique affecte le Combat du Héros pour le Duel Héroïque et le combat qui s'ensuit ? (p.69)

R. Oui.

Q. Si un Héros Épique a un Combat de 0 à cause de la Terreur, de la Lumière Aveuglante, etc. est-ce que la Frappe Épique peut lui redonner 10 en Combat ? (p.69)

R. Oui, si la Frappe Épique est déclarée après que la valeur de Combat a été réduite à 0. Cela signifie entre autres que la Compagnie du Héros peut utiliser son Combat de 10 lorsqu'elle attaque, mais aussi que la valeur de Combat du Héros peut être réduite ultérieurement à 0 par un autre effet (voir notamment la question sur les Miasmes Glaciaux des Ombres).

Q. Pourquoi certains Héros Épiques ont les règles Fléau, Éclaireurs, Toucher Spectral, Foulée Spectrale (et Terreur) s'ils ne les donnent pas à leurs formations et qu'elles n'ont aucune utilité lors d'un Duel Héroïque ? (p.69)

R. Elles sont incluses par souci d'exhaustivité. Notez que comme indiqué plus haut, la Terreur affecte un ennemi qui charge (ou qui est chargé par) la formation du Héros.

Q. Les règles Chef Charismatique et Héros Charismatique sont-elles les mêmes ? (p.69)

R. Oui.

Q. Une formation amie dépourvue de commandant peut-elle toujours bénéficier de la règle spéciale Tyran même si elle n'inclut aucune figurine avec une valeur de Puissance ? (p.69)

R. Oui.

Pouvoirs Magiques

Q. Lorsqu'une compagnie de Héros, comme le Conseil Blanc ou les Neuf sont en Marche, jette un sort, d'où dois-je mesurer les portées et vérifier les lignes de vue ? (p.70)

R. Puisqu'aucune figurine en particulier ne jette le sort, vous pouvez mesurer depuis n'importe quel point du socle. Les lignes de vue sont vérifiées depuis n'importe quelle figurine.

Q. Si un Héros Épique pouvant lancer des sorts souhaite changer de formation, a-t-il le droit de lancer ses sorts avant de se déplacer ? (p.70)

R. Oui.

Q. Est-ce que le fait de lancer Aura Aveuglante sur ma formation inflige un malus de -1 au Combat de l'ennemi seulement quand il l'attaque, ou le sort fonctionne-t-il aussi quand c'est ma formation qui attaque l'ennemi ? (p.72)

R. Seulement quand l'ennemi vous attaque.

Q. Si une formation autre que des Esprits contient un Nazgûl (ou tout autre Héros Épique étant un Esprit), celui-ci subit-il des touches à cause d'un sort tel que Lumière des Valar ou assimilé ? (p.72)

R. Non. Cet effet secondaire ne s'applique que si la compagnie est de type Esprit. On considère que le Nazgûl se cache derrière ses séides pour éviter tout dommage.

Q. Est-ce que la Secousse Sismique affecte la formation du lanceur si celui-ci est un Héros Épique ? (p.74)

R. Non.

Rassembler votre Armée

Q. Peut-on choisir le Général dans un contingent allié ? (p.85)

R. Non. Tant que vous n'avez pas choisi de Général, votre force n'est pas complète, et ne peut donc s'allier avec personne. En fait, votre Général définit le contingent principal de votre armée.

Q. Dans une partie à 1 000 points, un adversaire peut dépenser jusqu'à 250 points en alliés. S'il dépense 745 points pour son contingent principal, peut-il tout de même dépenser 250 points en alliés ? (p.86)

R. Oui, puisqu'il s'agit d'une partie à 1 000 points. La limite de points d'alliés est déterminée par la valeur virtuelle de l'armée, pas par sa valeur effective.

Factions: Gondor & Arnor

Q. Si la Garde de Denethor est affectée par le résultat de 6 du sort Visions de Malheur, quelle règle suit-on pour effectuer le test de Bravoure qui s'ensuit ? (p.100)

R. Le sort prend le pas sur les règles spéciales des formations. La formation doit donc effectuer son test de Bravoure avec un seul dé en subissant un malus de -2.

Q. Aragorn peut-il utiliser son "Périphe Épique" pour déplacer des formations immobiles, comme l'Artillerie ? (p.104)

R. Non.

Factions: Les Royaumes Elfiques

Q. Glorfindel peut-il se déplacer dans un décor défendable alors qu'il se déplace comme un Monstre Volant ? (p.124)

R. Non, Glorfindel ne se cache pas dans une forêt ! C'est un Seigneur Elfique qui n'a peur de rien, et dont la lame est assoiffée du sang des serviteurs des ténèbres.

Q. Est-ce que le sabre de Glorfindel lui donne un bonus de +1 lors d'un Duel Héroïque ? (p.124)

R. Non, l'équipement n'a aucune influence sur les Duels Héroïques.

Factions: Les Forteresses Naines

Q. La Garde de Múrin peut-elle utiliser la règle spéciale "Formez le Mur de Boucliers !" si elle est affectée par le sort Destruction de Bouclier (que ce soit pour le restant du tour si le résultat était 2-5, ou pour le reste de la bataille si le résultat était 6) ? (p.136)

R. Non.

Factions: Mordor

Q. Le Tambour Troll ajoute-t-il +1 à son propre Mouvement ? (p.156)

R. Oui, ce bonus s'applique au Troll et à toutes les compagnies dans un rayon de 12 ps autour de lui.

Q. Si Gorbag rate un test de Marche Forcée, peut-il en tenter un autre grâce à la règle Avancez, Chiens! ? (p.159)

R. Non, il ne peut en tenter qu'un par phase.

Q. Que signifie exactement "derrière" le Roi Sorcier dans la règle Ombre de Terreur ? Cela signifie-t-il "dans son arc arrière" ? (p.163)

R. Non, cela signifie "quelque part derrière lui". Si la formation est devant le Roi Sorcier, les effets s'appliquent.

Q. Si une formation voit sa valeur de Combat réduite à 0, la règle Règne de Terreur du Sénéchal Noir peut-elle la ramener à 5 ? (p.163)

R. Oui.

Q. Le Sénéchal Noir peut-il déclarer une Frappe Épique puis utiliser sa règle spéciale Règne de Terreur pour amener la valeur de Combat d'une formation amie à 10 ? (p.163)

R. Non.

Q. D'ordinaire, l'Artillerie n'a pas de pénalité pour tirer à portée longue, mais peut-elle tirer sur le Seigneur des Ombres s'il se trouve à plus de la moitié de la portée ? (p.163)

R. On considère que l'Artillerie ne peut pas tirer sur le Seigneur des Ombres s'il se trouve à plus de la moitié de la portée.

Q. Gollum peut-il changer de formation en cours de partie ? (p.165)

R. Oui, comme n'importe quel Héros Épique.

Factions: La Forteresse d'Isengard

Q. Uglúk doit-il utiliser la règle En Avant, Chiens! lorsque sa formation rate un test de Terreur ? (p.176)

R. Oui, Uglúk est vraiment quelqu'un d'odieux.

Q. Gríma peut-il changer de formation en cours de partie ? (p.178)

R. Oui. Notez qu'il est toujours sujet aux règles de mouvement des Héros Épique, avec les exceptions suivantes: il ne peut se déplacer que d'une formation ennemie à une autre, au lieu d'une formation amie à une autre, et il peut le faire à n'importe quel moment de votre phase de Mouvement au lieu de le faire lorsque la formation qu'il a rejointe se déplace.

Factions: Royaumes Déchus

Q. Si mon Mûmak est sujet à la Panique Animale, comment dois-je déterminer la direction qu'il emprunte ? (p.198)

R. À vous de décider. Vous pouvez utiliser 1D6 et assigner une direction à chaque résultat, ou toute autre méthode qui vous convient.

Factions: Angmar

Q. Un Héros à portée des Miasmes Glaciaux d'une Ombre voit-il son Combat réduit à 2 pour ses Duels Héroïques et lors d'un combat ordinaire ? (p.210)

R. Oui. S'il est à portée, son Combat est réduit dans ces deux cas. Notez que dans ce cas précis, une Frappe Épique n'amènera pas le Combat du Héros à 10. En effet, les Miasmes Glaciaux le font immédiatement redescendre à 2.

La Guerre de l'Anneau: Osts de Bataille

Q. Le coût de chaque compagnie d'Orques du Mordor dans une horde d'Orques de Gorgoroth est-il de 15 points ou de 20 points pour les équipements additionnels (à cause de leur règle spéciale armement de la bande) ? (p.39)

R. 15 points.

Dernière mise à jour le 15 octobre 2012.