

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

VOYAGES EN TERRE DU MILIEU

FAQ VERSION 1.0 11/11/2019

Ce document contient les errata et les réponses aux questions fréquemment posées pour le jeu *Voyages en Terre du Milieu*.

ERRATA

Cette section décrit les modifications aux règles et aux cartes de la version française.

GUIDE DE RÉFÉRENCE

- ✦ **Page 10, Capacités :** l'entrée 24.3 n'a plus de raison d'être. Il faut lire : « Cette entrée devenue caduque a été retirée depuis la première impression du jeu. »
- ✦ **Page 9, Attaques :** l'entrée 17.4 devrait comporter une sous-puce indiquant : « Chaque capacité peut être résolue qu'une seule fois par attaque ».
- ✦ **Page 14, Dégât et Peur :** pour l'entrée 38.8, Il faut lire : « Quand un effet de jeu indique au héros de retourner face visible une ou plusieurs cartes Dégât (☹) ou Peur (☹), ce héros sélectionne ces cartes aléatoirement parmi toutes ses cartes Dégât ou Peur qui sont face cachée. Ensuite, il retourne face visible chaque carte et résout sa capacité.
 - ☞ Les cartes Dégât et Peur sont retournées, une par une, en résolvant entièrement la capacité d'une carte avant de retourner la suivante. »
- ✦ **Page 9, Barouds d'Honneur :** l'entrée 19.3 devrait comporter une troisième puce indiquant : « Si le héros a un nombre de cartes Dégât face visible supérieur ou égal à sa limite aux dégâts ou un nombre de cartes Peur face visible supérieur ou égal à sa limite aux peurs, le héros ne peut pas réussir son baroud d'honneur. Il doit forcément sélectionner le bouton Raté. »
- ✦ **Page 6, Accélération X (Mot-Clef) :** pour l'entrée 2.1, Il faut lire : « Quand un héros joue son tour lors de la phase Action, il peut défausser une carte comportant le mot-clef « Accélération X » pour se déplacer de X cases (ou moins) supplémentaires. »

✦ **Page 6, Action Voyager :** pour l'entrée 5.2, Il faut lire : « Quand un héros effectue une action Voyager, il peut effectuer d'autres actions et résoudre d'autres effets de jeu entre chacun de ses déplacements. »

✦ **Page 32, Résumé des Règles :** pour le mot-clef Accélération X, il faut lire : « pendant votre tour, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Accélération X » pour vous déplacer jusqu'à X cases supplémentaires. Vous pouvez effectuer des actions entre chaque déplacement. »

LIVRET D'APPRENTISSAGE

✦ **Page 16, Résumé des Règles :** pour le mot-clef Accélération X, il faut lire : « pendant votre tour, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Accélération X » pour vous déplacer jusqu'à X cases supplémentaires. Vous pouvez effectuer des actions entre chaque déplacement. »

CARTES

✦ **Carte Héros de Gimli :** la capacité doit être lue comme suit : « Après avoir effectué un test d'attaque, vous pouvez placer sur votre paquet 1 carte révélée lors du test. »

FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section apporte des réponses aux questions fréquemment posées pour le jeu *Voyages en Terre du Milieu*.

Q : « Que dois-je faire si l'application place un pion là où il m'est impossible de le voir (recouvert par un cadre de texte ou placé en dehors de l'écran) ? »

R : Tant que les cadres de texte sont ouverts, vous pouvez manipuler l'angle de vue pour mieux voir la carte. Les contrôles caméra sont présentés dans le menu principal dans le coin supérieur droit de l'écran.

Q : « Un héros peut-il se prendre en compte lui-même par un effet qui cible un héros dans votre case ? »

R : Oui, quand un effet cible un héros dans votre case, vous pouvez vous sélectionner vous-même pour être la cible de cet effet.

Q : « Si un effet peut affecter plusieurs héros, que se passe-t-il ? »

R : Les joueurs décident collectivement quel héros est affecté.

Q : « Que se passe-t-il si un effet de jeu doit affecter un héros vaincu ? »

R : Résolvez l'effet autant que possible. Un héros vaincu n'est pas affecté à moins que l'effet ne le stipule explicitement.

Q : « Si un effet m'indique de placer une figurine sur une case, ceci compte-t-il comme un déplacement ? »

R : Non. Placer la figurine d'un héros ou d'un ennemi ne déclenche pas les capacités qui résultent d'un déplacement (par exemple les effets du type « après être entré dans une case » / « avant de quitter une case » ne se déclenchent pas). En outre, le placement d'une figurine n'est pas affecté par les effets de jeu qui limitent les déplacements.

Q : « Quand un effet se produit après que j'ai attaqué un ennemi, cet ennemi lance-t-il une contre-attaque contre moi avant ou après l'effet ? »

R : Les contre-attaques ennemies constituent l'étape 4 de la résolution d'une attaque, donc n'importe quel effet qui se produit après une attaque contre un ennemi se produit après que l'étape 4 a été entièrement résolue.

Q : « Pendant une aventure, comment puis-je m'équiper d'une trouvaille (🗡️) de l'inventaire ? »

R : Pour visualiser l'inventaire pendant une aventure, un joueur sélectionne le menu Héros dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis il sélectionne l'onglet Objet. Les trouvailles de la compagnie sont listées dans l'onglet Compagnie en bas du menu Objet. Si un effet de jeu indique à un héros de s'équiper d'une trouvaille de l'inventaire, il peut s'équiper de n'importe quelle trouvaille de l'onglet Compagnie qui n'est pas déjà en jeu.

Q : « Dépenser une icône Destin (♣️) est-il différent de dépenser de l'inspiration ? »

R : Oui. Destin (♣️) fait référence à l'icône imprimée sur les cartes Compétence. Inspiration fait référence aux pions gagnés pendant une aventure. Quand vous dépensez un ♣️, il ne peut pas être ensuite converti en un ✨.

Q : « Après que j'ai fait un Baroud d'Honneur, une icône Crâne apparaît sous le portrait de mon héros dans le menu Héros. Quelle est la signification de ce crâne ? »

R : Le crâne et le numéro associé permettent d'indiquer le niveau de difficulté de votre prochain Baroud d'Honneur. Chacun de vos Barouds d'Honneur réussis pendant une aventure augmente cette difficulté de 1. Ce nombre sera remis à 0 entre les aventures.

Q : « Quand une compétence comportant un mot-clef, comme Coup par exemple, ne précise pas qu'elle doit être défaussée, dois-je tout de même la défausser pour utiliser son mot-clef ? »

R : Certaines compétences comportent des textes écrits en italique destinés à rappeler aux joueurs les règles générales, comme les mots-clefs. Cependant, les règles ne changent jamais, même si le texte de rappel n'apparaît pas. Pour utiliser le mot-clef Coup, vous devez défausser une compétence affichant le mot Coup. Les rappels indiquant comment utiliser chaque mot-clef peuvent également être consultés dans le Résumé des Règles en dernière page du Guide de Référence ou du Livret d'Apprentissage.

Q : « Quand une carte Dégât (☹️) m'indique de la retourner face cachée, puis-je défausser cette carte en utilisant un effet qui me permet de prévenir un dégât face cachée ? »

R : Non. Vous ne pouvez utiliser une capacité qui prévient un dégât/peur face cachée que lorsqu'un effet de jeu vous indique spécifiquement de subir un dégât/peur face cachée. Retourner face cachée un dégât/peur n'équivaut pas à subir un dégât/peur face cachée.

Q : « Quand je suis Caché, mais que je possède la carte « Rage » face visible, que se passe-t-il quand un ennemi m'attaque ? »

R : Quand vous êtes attaqué par un ennemi et que vous êtes Caché, vous devez toujours défausser l'avantage Caché avant d'effectuer un test. Cependant, la carte « Rage » empêche Caché de prévenir des dégâts. La locution « **Vous ne pouvez pas** » sur la carte « Rage » est absolue.