

## Mouvement



**8.09 Intuition Martiale** (Battle Awareness) : La Zone de Danger de la figurine s'étend aux six hexagones qui l'entourent jusqu'à la fin du Tour. Cette Aptitude Spéciale s'active lors de la Phase de Stratégie.

### 8.10 Cavalerie (Cavalry) :

- Les deux hexagones des cavaliers doivent être déployés à 3 hexagones au plus de votre bord de la carte.

- Au lieu de se déplacer votre cavalier peut Charger. Une Charge se déroule comme un déplacement standard avec les différences suivantes : seul un cavalier peut Charger, on ne peut Charger si l'on commence son mouvement dans la Zone de Danger d'un ennemi, on ne peut traverser de ligne rouge ou bleue pendant une Charge, le cavalier a droit à une Attaque Gratuite à la fin de sa Charge.

- L'hexagone avant est utilisé pour les déplacements et les désengagements. Utilisez cet hexagone pour déterminer le coût des terrains traversés et la position finale. L'hexagone arrière doit alors être placé sur n'importe quel hexagone adjacent libre, tant que la figurine ne repose ni sur une Ligne Noire ou une Ligne Pointillée Noire. S'il n'y a pas d'hexagone valide pour poser la figurine, celle-ci ne peut être placée à cet endroit.

- Lorsqu'un cavalier effectue une rotation gratuite il doit effectuer un mouvement à 180°, en occupant les deux mêmes hexagones qu'au début de la rotation.

- Les figurines de fantassin ne bloquent pas la Ligne de Vue vers ou depuis un cavalier.

- Si un cavalier entre dans la Zone de Danger d'une ou plusieurs figurines ayant l'Aptitude Spéciale Lancier, chaque Lancier a droit à une Attaque Gratuite qui prend place avant que le cavalier ne puisse utiliser une Attaque Gratuite (Coup Rapide ou Charge).

- Si un cavalier choisit l'action de se déplacer, il peut interrompre ce mouvement pour utiliser son attaque à distance. Une fois celle-ci résolue il peut reprendre son mouvement.



**8.11 Rapidité** (Fast) : La figurine double sa capacité de mouvement. Ceci ne s'applique pas à l'option de Courir un hexagone de plus. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de déplacer la figurine.

**8.12 Coup Rapide** (Fast Strike) : La figurine peut interrompre une fois son mouvement, pour effectuer une seule Attaque Gratuite contre un ennemi situé dans sa Zone de Danger, avant de reprendre son déplacement. Les figurines avec cette Aptitude Spéciale doivent comme d'habitude arrêter leur mouvement si elles entrent dans une Zone de Danger ennemie. Si l'Attaque Gratuite élimine la figurine ennemie, et si la figurine attaquante n'est plus dans une Zone de Danger ennemie, elle peut reprendre son déplacement. Cette Aptitude Spéciale s'active pendant le mouvement de la figurine, après qu'elle se soit déplacée d'au moins 1 hexagone.



**8.13 Créature Volante** (Flyer) : Il existe quelques règles spéciales pour représenter les capacités de ces figurines.

- Lorsqu'elle se déplace, une figurine volante considère le terrain difficile (rouge/orange) ou infranchissable (noir), l'eau (bleu) et les lignes d'obstacles (pointillés noirs) comme du terrain dégagé. Elle ne peut toutefois pas terminer son mouvement sur un hexagone de terrain infranchissable ou occupé par une autre figurine.



- Elle n'a pas à s'arrêter lorsqu'elle entre dans la zone de danger d'un ennemi n'étant pas lui-même une figurine volante. De plus, elle n'est pas sujette aux attaques gratuites lorsqu'elle traverse une zone de danger. Cependant, si elle commence son tour en étant dans la zone de danger d'un ennemi et quitte cette zone de danger, elle est sujette comme d'ordinaire aux attaques gratuites.

- Les figurines volantes ne peuvent pas courir.

- A la fin de son mouvement, la figurine volante peut choisir d'effectuer une attaque gratuite ou de tirer.



**8.14 Tonifier** (Invigorate) : Choisissez une figurine amie adjacente à celle-ci. Lancez un dé pour chaque Point d'Action dépensé par cette figurine adjacente. La figurine adjacente récupère +1 Point d'Action pour chaque jet supérieur ou égal à 4. Cette Aptitude Spéciale s'active pendant la Phase d'Action en tant qu'Action de la figurine ayant cette Aptitude Spéciale.

**8.15 Force Magique** (Magical Force) : La figurine peut déplacer un ennemi situé dans sa LDV, en utilisant la capacité de mouvement de la victime. Toutes les règles concernant le mouvement s'appliquent normalement, comme le désengagement, l'entrée dans une Zone de Danger ennemie et les coûts de terrain en PM. Vous ne pouvez pas obliger une figurine ennemie à dépenser des Points d'Action pour Courir. Vous ne pouvez pas non plus activer une de ses Aptitudes Spéciales. Ce mouvement s'accomplit lors de la Phase de Stratégie. La figurine affectée pourra être utilisée normalement lors de sa Phase d'Action. Cette Aptitude Spéciale ne peut être utilisée sur une figurine dont la base est constituée de plusieurs hexagones. Cette Aptitude Spéciale s'active lors de la Phase de Stratégie.



**8.16 Repousser** (Repel) : Cette figurine gagne une Attaque Gratuite contre la figurine ennemie. Cette Aptitude Spéciale s'active après qu'une figurine ennemie soit entrée dans la Zone de Danger de la figurine.



**8.17 Agilité** (Sneak) : La figurine ignore les coûts des terrains qu'elle franchit et peut traverser les Terrains Infranchissables jusqu'à la fin du Tour. Chaque hexagone dans lequel elle entre coûte 1 PM, quelle que soit la couleur de la ligne que la figurine doit franchir. Elle peut passer à travers des figurines ennemies et ne subit pas d'Attaque Gratuite en quittant leur Zone de Danger. Elle n'a pas non plus à s'arrêter quand elle entre dans une Zone de Danger ennemie. Elle ne peut cependant pas terminer son mouvement dans un hexagone marqué d'un "X" ou occupé par une autre figurine. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de déplacer la figurine.



**8.18 Fixer** (Stalwart) : Les ennemis ne peuvent pas se Désengager de cette figurine. Cette Aptitude Spéciale s'active quand un ennemi tente de quitter la Zone de Danger de la figurine. Si un ennemi utilise Agilité pour quitter la Zone de Danger de cette figurine, ce dernier a droit à une Attaque Gratuite contre le fuyard.



**8.19 Élan** (Tyrant) : Les Guerriers adjacents à la figurine lors du début de la Phase d'Action gagnent +1 en mouvement jusqu'à la fin du tour. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de déplacer vos Guerriers.

## Tir



**8.20 Volée de Flèches** (Arrow Flurry) : La figurine double son nombre de dés de tir. Elle ne désigne pas de cible quand elle tire, ainsi elle ne peut obtenir le bonus de +1 pour être sur un terrain surélevé. Faites un Jet de Tir et un Jet de Dégâts, puis affectez les dés de dégâts à n'importe quelle figurine ennemie à portée de tir de la figurine et dans sa LDV. Vous ne pouvez affecter un dé de dégâts à une figurine ennemie que si ce dé est égal ou supérieur à l'Endurance de la cible. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de faire tirer la figurine.



**8.21 Tir Opportuniste** (Crack Shot) : La figurine peut se déplacer après avoir tiré. La figurine ne peut pas effectuer de rotation avant de tirer. Cette Aptitude Spéciale s'active avant qu'elle n'effectue une action.



**8.22 Visée Mortelle** (Deadly Aim) : Au cours d'une Attaque à Distance, tous les Dés de Dégâts que la figurine alloue font perdre 2 Points de Vie au lieu d'un. Cette Aptitude Spéciale s'active après avoir jeté les Dés de Dégâts du Tir de la figurine.



**8.23 Tir Fatal** (Deadly Shot) : Jetez deux Dés de Dégâts pour chaque Touche obtenue. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de jeter les Dés de Dégâts du Tir de la figurine.



**8.24 Tireur d'Élite** (Expert Marksman) : Les autres figurines (amies ou ennemies) ne bloquent pas la LDV de la figurine. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de tirer avec celle-ci.



**8.25 Tir Précis** (Perfect Aim) : Les jets de 2 lors d'un Tir de cette figurine sont comptés comme des Touches Superficielles au même titre que les 1. Cette Aptitude Spéciale s'active avant le Tir de la figurine.



**8.26 Tir Groupé** (Shot Caller) : Choisissez un ennemi situé dans la LDV de la figurine. Jusqu'à la fin du Tour vos Guerriers qui le prennent pour cible obtiennent +1 Dé de Tir. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de tirer avec l'un de vos Guerriers.



**8.27 Rafale** (Volley Attack) : Lorsque la figurine tire, elle ne désigne pas de cible. Faites un Jet de Tir et un Jet de Dégâts, puis affectez les Dés de Dégâts à n'importe quelle figurine ennemie à portée de Tir de la figurine et dans sa Ligne de Vue. Vous ne pouvez affecter un Dé de Dégâts à une figurine ennemie que si ce dé est égal ou supérieur à l'Endurance de la cible. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de faire tirer la figurine.

## Jet de Combat



**8.28 Cri de Guerre** (Battle Cry) : Vos Guerriers Engagés dans ce combat obtiennent +1 dé d'Attaque jusqu'à la fin du Tour. Cette Aptitude Spéciale s'active au moment de compter votre nombre de dés d'Attaques pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.



**8.29 Science du Combat** (Battle Savvy) : Tous les 6 que vous obtenez lors du Jet de Combat de la figurine sont conservés en 6 pour le Jet de Dégâts. Cette Aptitude Spéciale s'applique également aux 6 convertis à partir des Touches Superficielles. Cette Aptitude Spéciale s'active avant de jeter les dés pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.



**8.30 Berserker** (Berserker) : La figurine obtient +1 dé d'Attaque pour chaque ennemi situé dans un hexagone adjacent. Notez qu'elle obtient ce bonus même si les figurines ennemies ne sont pas dans sa Zone de Danger. Cette Aptitude Spéciale s'active au moment de compter votre nombre de dés d'Attaques pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.



**8.31 Coups Précis** (Dirty Fighting) : Tous les 2 que vous obtenez comptent comme des 1 (Touches Superficielles). Cette Aptitude Spéciale s'active avant de jeter les dés pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.



**8.32 Rage** (Rage) : Lancez un dé pour chaque Attaque (y compris les bonus dus à la position ou à l'utilisation d'Aptitudes Spéciales) de cette figurine. La figurine obtient +1 Attaque pour chaque jet de 4+. Cette Aptitude Spéciale s'active au moment de faire la somme des attaques pour le combat dans lequel cette figurine est impliquée.



**8.33 Lancier** (Spearman) : Tant que cette figurine n'est pas dans une Zone de Danger ennemie et n'a pas d'ennemi dans sa Zone de Danger, un ami situé directement devant la figurine (désigné comme étant la Figurine Soutenue) obtient +1 dé d'Attaque. Vous ne pouvez pas utiliser cette Aptitude Spéciale si du Terrain Infranchissable sépare les deux figurines. Cette Aptitude Spéciale ne peut s'appliquer qu'au soutien de figurines dont le socle est de la taille d'un seul hexagone. Cette Aptitude Spéciale s'active au moment de compter le nombre de dés d'Attaque du combat de la Figurine Soutenue (et donc n'est applicable qu'à la phase de Combat).

## Jet de Dégâts



**8.34 Stratégie Agressive** (Aggressive Strategy) : Vous pouvez relancer tout ou partie des dés de votre Jet de Dégâts. Cette Aptitude Spéciale s'active après avoir jeté les Dés de Dégâts pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.



**8.35 Armure** (Armor) : Cette Aptitude Spéciale s'active après qu'un Dé de Dégâts ait été alloué à la figurine. Ce dé inflige la perte d'un Point de Vie de moins qu'en temps normal. Cette Aptitude Spéciale ne peut s'activer qu'une fois par tour.



**8.36 Assassin** (Assassin) : Jusqu'à la fin du Tour les Blessures Superficielles Converties en 6, allouées aux ennemis situés dans la Zone de Danger de la figurine infligent la perte de 2 Points de Vie au lieu d'un seul. Cette Aptitude Spéciale s'active lorsque vous allouez vos Dés de Dégâts aux ennemis situés dans la Zone de Danger de la figurine.



**8.37 Garde du Corps** (Bodyguard) : Choisissez un de vos Héros adjacent à cette figurine et dans sa Chaîne de Combat. Votre ennemi ne peut pas allouer de Dés de Dégât à ce Héros. Cette Aptitude Spéciale s'active après que l'ennemi ait jeté ses Dés de Dégâts pour ce combat, mais avant qu'il les ait alloués.

Spéciales non activables.



**8.38 Courage** (Courage) : La figurine n'est pas retirée du jeu avant la fin du prochain tour. Placez un marqueur ou une pièce à côté d'elle pour vous en souvenir. La figurine est retirée même si elle a récupéré des Points de Vie de quelque manière que ce soit. Cette figurine compte comme vivante pour les besoins des Conditions de Victoire jusqu'à ce qu'elle soit retirée. Cette Aptitude Spéciale s'active quand la figurine tombe à 0 Point de Vie.



**8.39 Coup Fatal** (Killing Blow) : Transformez pour chaque Blessure Superficielle le résultat du dé en 6. Cette Aptitude Spéciale s'active après avoir jeté les Dés de Dégâts pour le Combat ou le Tir dans lequel la figurine est impliquée.



**8.40 Cri de Ralliement** (Rally Cry) : Vos Guerriers impliqués dans le même combat que la figurine gagnent +1 en Endurance, jusqu'à un maximum de 6. Cette Aptitude Spéciale s'active après que votre ennemi ait jeté ses Dés de Dégâts pour ce combat, mais avant qu'il les ait alloués.

#### Divers



**8.41 Terreur** (Dread) : Jusqu'à la fin du Tour les ennemis adjacents à la figurine voient le coût en PA de leurs Aptitudes Spéciales, et de la Conversion des Touches et Blessures Superficielles en Touches et Blessures Effectives, augmenter de 1. Cet effet est cumulable. Les figurines qui disposent de l'Aptitude Spéciale Terreur ne sont pas affectées par cette aptitude. Cette Aptitude Spéciale s'active lorsqu'un ennemi situé dans une case adjacente à la figurine est sur le point d'activer une Aptitude Spéciale ou de dépenser des Points d'Action. Si la figurine ennemie n'a pas assez de Points d'Action pour le nouveau coût de son Aptitude Spéciale elle ne dépense aucun Point d'Action. Si elle a assez de Points d'Action elle doit les dépenser.



**8.42 Transport Entique** (Ent Carry) L'Ent peut porter jusqu'à deux figurines. Tant qu'une figurine est portée, elle peut tirer normalement, mais ne peut pas participer aux combats. Les Dés de Dégâts ne peuvent pas être alloués à des figurines portées au cours des combats. Si l'Ent est détruit, les figurines qu'il portait le sont aussi. Les figurines portées sont considérées comme étant en Terrain Surélevé, à la verticale des 2 hexagones portant les molettes. Si l'Ent la place, il peut prendre une figurine amie. La figurine doit commencer le tour sur un hexagone adjacent. Placez la figurine dans l'un des deux emplacements. L'Ent peut agir normalement à ce tour. Des figurines portées peuvent redescendre au prix d'une action. La figurine est placée sur un hexagone adjacent. Les figurines disposant de l'Aptitude Spéciale Anneau Unique ne peuvent pas être portées par transport Entique.



**8.43 Présence Effrayante** (Fearsome) : Les figurines ennemies doivent dépenser 1 PA pour entrer dans la Zone de Danger de cette figurine. Au cours de la Phase d'Action de votre adversaire, les Guerriers ennemis se trouvant dans la Zone de Danger de cette figurine doivent dépenser 1 PA ou se désengager.



**8.44 Soins** (Healing) : Un ami adjacent à la figurine récupère +1D6 Points de Vie sans pouvoir toutefois dépasser son maximum. La figurine ne peut pas se soigner elle-même. Cette Aptitude Spéciale s'active lors de la Phase de Stratégie.



**8.45 Initiative** (Initiative) : Ajoutez +1 à votre Jet de Stratégie. Cette Aptitude Spéciale s'active avant le Jet de Stratégie.



**8.46 Taille Imposante** (Large) : Les figurines de Taille Imposante ont plusieurs avantages :

- Les figurines qui ne sont pas de Taille Imposante ne bloquent pas leur Ligne de Vue.
- Leur Zone de Danger s'étend à tous les hexagones adjacents.
- Elles peuvent tirer même en étant dans la Zone de Danger d'un ennemi qui n'est pas de Taille Imposante.
- Elles n'ont pas à s'arrêter en entrant dans la Zone de Danger d'un ennemi qui n'est pas de Taille Imposante, même si elles sont toujours soumises aux attaques gratuites en quittant les Zones de Danger.
- Elles peuvent convertir autant de Touches Superficielles et de Blessures Superficielles qu'elles le souhaitent à chaque tour.
- Leur Ligne de Vue n'est pas limitée à l'arc avant, elle est considérée comme étant de 360°.
- Elles bloquent la Ligne de Vue des figurines se trouvant en Terrain Surélevé. Elles ont aussi deux désavantages :
- Les figurines qui ne sont pas de Taille Imposante ne bloquent pas la Ligne de Vue vers les figurines de Taille Imposante. Mais si la Ligne de Vue d'un tireur qui n'est pas en Terrain Surélevé traverse une figurine qui n'est pas de Taille Imposante on considère que la Ligne de Vue a traversé une Ligne Rouge / Orange.
- Elles ne bénéficient pas du bonus d'attaque dû au Terrain Surélevé.



**8.47 Commandement** (Leadership) : Les Points d'Action de ce Héros sont doublés uniquement pour déterminer combien de Guerriers peuvent incorporer votre armée.



**8.48 Régénération** (Regeneration) : Jetez un dé pour chaque Point de Vie que la figurine a perdu. Pour chaque jet supérieur ou égal à 4, la figurine récupère un Point de Vie. Cette Aptitude Spéciale s'active lors de la Phase de Stratégie.



**8.49 Vol de Compétence** (Steal Essence) : Jusqu'à la fin du Tour la figurine obtient l'Aptitude Spéciale d'un Héros ennemi encore présent sur la carte, sans pour autant en payer le coût. Cette Aptitude Spéciale peut seulement copier des Aptitudes Spéciales Activables (voir le **8.082** pour la définition d'Aptitudes Spéciales Activables). Cette Aptitude Spéciale s'active au moment indiqué dans la description de l'Aptitude Spéciale copiée.



**8.50 Effroyable** (Terrifying) : La figurine est si intimidante et inspire un tel effroi qu'aucune figurine ne peut effectuer d'Attaque Gratuite contre elle, pour aucune raison. De plus, elle ne peut pas être la cible de l'Aptitude Spéciale d'un ennemi. Les Aptitudes Spéciales qui n'affectent pas une figurine disposant d'Effroyable sont : Coup Rapide, Force Magique, Fixer, Tir Groupé, Assassin, Terreur, Présence Effrayante, Annuler, Visée Mortelle, Vol de Compétence et Repousser.



**8.51 Annuler** (Ward) : Cette Aptitude Spéciale s'active après qu'un ennemi ait activé une Aptitude. Cet ennemi doit être dans la Chaîne de Combat de la figurine ou dans sa Zone de Danger. Les effets de l'Aptitude Spéciale sont annulés. Annuler ne peut affecter l'utilisation de l'Aptitude Spéciale Annuler ou d'Aptitude



#### Section 9 : L'Anneau Unique

**9.01** Si Frodon fait partie de votre armée, il peut passer l'Anneau à son doigt avant de faire quoi que ce soit d'autre durant la Phase d'Action. Ceci arrive avant ses actions ordinaires. Remplacez sa figurine par celle de Frodon portant l'Anneau Unique. Ajustez les compteurs pour que la nouvelle figurine ait les mêmes caractéristiques que l'ancienne.

#### Jet de Lutte Intérieure

**9.02** Lorsque Frodon porte l'Anneau, à chaque fois que vous voulez le faire agir (y compris lors du tour où il l'a passé à son doigt), vous devez effectuer un Jet de Lutte Intérieure pour savoir s'il le contrôle. Ce jet est effectué seulement une fois par tour, avant que Frodon n'agisse. Il doit effectuer ce jet même si vous décidez de ne pas le déplacer.

**9.03** Prenez deux dés de couleurs différentes, un représentant le Bien, l'autre le Mal. Jetez-les en même temps.

**9.04** Si le résultat du Bien est supérieur ou égal à celui du Mal, l'esprit de Frodon a résisté à la magie de l'Anneau et il peut agir normalement.

**9.05** Si le résultat du Mal est supérieur à celui du Bien, l'esprit de Frodon a succombé au pouvoir de Sauron : il ne peut se déplacer lors de ce tour et perd 1 Point de Vie car le Souffle Noir l'envahit. Il ne participe pas aux combats ce tour et ne peut pas dépenser de Point d'Action.

#### Porter L'Anneau

**9.06** Tant que Frodon porte l'Anneau, tous les Esprits Servants doivent se diriger dans sa direction pendant leur Phase d'Action et essayer d'avoir Frodon dans leur Zone de Danger. S'ils peuvent se déplacer dans un hexagone adjacent à Frodon, ils doivent le faire. Autrement, ils doivent terminer leur déplacement plus proche de Frodon qu'au début. Dans ce cas, ils n'ont pas à dépenser tous leurs PM.

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

**9.08** Si un Esprit Servant n'a d'autre choix que de passer par une Zone de Danger ennemie pour se rapprocher de Frodon, il n'est pas obligé de se déplacer, jusqu'à ce qu'il commence sa Phase d'Action avec un hexagone disponible qui n'est pas dans une Zone de Danger ennemie.

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

**9.10** Tant que Frodon portant l'Anneau se trouve sur la carte, il n'est possible de lui allouer des Dés de Dégâts que s'il se trouve dans la Zone de Danger d'un Esprit Servant. Il peut en revanche attaquer normalement. Les figurines autres que les Esprits Servants n'ajoutent pas leurs Attaques au combat si Frodon portant l'Anneau est la seule figurine ennemie dans leur Zone de Danger.

**9.101** Seuls des Esprits Servants peuvent tirer sur Frodon lorsqu'il porte l'Anneau.

**9.102** Tant que Frodon porte l'Anneau, il ne peut pas bloquer la LDV de figurines autres que les Esprits Servants.

**9.11** Si Frodon commence un Tour avec l'Anneau passé à son doigt, il peut tenter de le retirer avant de faire quoi que ce soit d'autre pendant sa Phase d'Action. Effectuez un Jet de Lutte Intérieure. Ce Jet remplace son Jet de Lutte Intérieure pour ce Tour.

**9.12** Si le résultat du Bien est supérieur à celui du Mal, Frodon parvient à retirer l'Anneau. Remplacez sa figurine par celle utilisée précédemment en n'oubliant pas de mettre les Compteurs à jour.

**9.13** Si le résultat du Mal est égal ou supérieur à celui du Bien, Frodon ne parvient pas à retirer l'Anneau. Il ne peut pas bouger ce tour et perd un Point de Vie. Notez qu'il lui est plus difficile de retirer l'Anneau que de tenter de le contrôler quand il le passe à son doigt.

**9.14** Tant que Frodon porte l'Anneau, il ne peut être la cible que d'Aptitudes Spéciales possédées par les Esprits Servants.

**9.141** Seuls des Esprits Servants peuvent porter une Attaque Surprise à Frodon lorsqu'il porte l'Anneau.

**9.15** Les Esprits Servants sont les figurines qui portent l'un des noms suivants :

1. Esprit Servant (Ringwraith)
2. Nazgul
3. Le Roi Sorcier (The Witch King)

**9.16** Si Frodon est tué, vous perdez automatiquement la partie. Si Frodon parvient à quitter la carte par le bord adverse, vous gagnez automatiquement la partie. Ces Conditions de Victoire priment sur les autres. Si Frodon quitte la carte lors du Tour où son Armée a perdu 50% de ses troupes, son Armée remporte quand même la victoire.

**9.17** Pour la détermination des Conditions de Victoire Frodon portant l'Anneau a la même valeur en points que la version initialement utilisée de Frodon ne portant pas l'Anneau.