

Pour un débutant, l'aspect le plus difficile dans l'apprentissage des règles du jeu *Le Seigneur des Anneaux Jeu de Figurines à Échanger* est celui qui concerne les Aptitudes Spéciales. Les mouvements, les combats et les tirs d'archers sont des concepts que la plupart ont déjà expérimentés ailleurs; toutefois, ce sont les Aptitudes Spéciales qui rendent ce jeu particulièrement intéressant et stratégique. Effectivement, vous pouvez lire la liste des Aptitudes Spéciales et apprendre ce qu'elles font et quand les activer, mais est-ce que par cette simple lecture vous les comprenez assez bien pour pouvoir les maîtriser et les utiliser sur le champ de bataille ? Probablement pas.

Voici quelques notes pour avoir une meilleure compréhension de ces Aptitudes Spéciales et ainsi pouvoir en faire une utilisation efficace. Elles ont pour but d'aider les débutants à ce jeu à acquérir une meilleure stratégie de jeu sans être obligé de jouer un nombre incalculable de parties pour y arriver. Certaines Aptitudes Spéciales demandent plus de réflexions que d'autres et ont plus d'un usage lors d'une partie. Certaines sont simples à comprendre et à utiliser tandis que d'autres ont des utilisations qui ne sont pas automatiquement évidentes. Les joueurs expérimentés retireront un peu de bénéfice de ce survol. Ils pourront même apprendre de nouvelles tactiques concernant l'utilisation d'une Aptitude Spéciale donnée.

Jets de Combats

Cri de Guerre – Cette Aptitude Spéciale ajoute +1 en attaque pour chacun de vos guerriers impliqués dans la même chaîne de combat que votre figurine. La règle est plutôt simple. La stratégie maîtresse est donc d'avoir le maximum de guerriers dans la chaîne de combat, pour ainsi obtenir le plus de guerriers avec ce +1. La meilleure défense contre cette méthode de combat est de « briser » la chaîne de combat résultante. Après que le premier combat ait été engagé, assurez-vous d'attribuer vos dés de dégâts aux figurines ennemies qui servent de liens pour relier toutes les figurines ensemble. Vous devrez probablement endurer plus d'un tour de combat avant que vous puissiez éliminer des figurines de la chaîne. Parfois, ce tour suffit pour déterminer qui sera le gagnant. Vous devez faire très attention de ne pas laisser évoluer ces grandes chaînes de combat lorsque vous vous battez contre ce type d'armée. Pour ce faire, éloignez vos figurines de ces grandes batailles.

Berserker – Cette Aptitude Spéciale ajoute +1 dé d'attaque pour chaque figurine ennemie adjacente à la vôtre. Ceci inclut les figurines à l'extérieur de la zone de danger. Il est donc possible d'ajouter 6 attaques supplémentaires avec cette Aptitude Spéciale si la figurine est entourée de toute part. Toutefois, puisque vous ne pouvez pas attribuer de blessures à des figurines hors de votre zone de danger, il se peut que ces dés en extra ne puissent être utilisés. Lorsque vous jouez avec une figurine ayant cette Aptitude Spéciale, essayez de la positionner pour avoir le maximum d'ennemis autour. En d'autres mots, vous voulez qu'elle soit encerclée. La plupart des figurines avec l'Aptitude Spéciale Berserker sont regroupées dans deux catégories. La première est celle du Héros : celui-ci est reconnu pour son habileté aux combats. L'autre est celle des figurines de type kamikaze : ce dernier est conçu pour éliminer l'adversaire avec lui, et idéalement, plus d'un.

Coup précis – Cette Aptitude Spéciale permet à un joueur de convertir aussi bien ses 2 que ses 1 lors du Jet de Combat. Elle peut être très efficace dans le cadre d'une grande chaîne de combat, mais a très peu d'effet lors de combat individuel. Cette Aptitude Spéciale est au mieux lorsque vous insérez cette figurine dans une chaîne de combat; ainsi tous les 2 que vous obtenez peuvent être convertis pour 1 point d'aptitude. Une ou deux figurines avec cette Aptitude Spéciale à l'intérieur d'une armée sont suffisantes pour utiliser cette Aptitude Spéciale dans la plupart des chaînes de combats d'une partie. En d'autres mots, il est inutile d'avoir plusieurs figurines avec cette Aptitude

Spéciale.

Lancier – Cette Aptitude Spéciale permet à une figurine d'ajouter 1 dé au jet de combat si cette figurine amie est placée directement devant le lancier. Vous ne pouvez le faire si la figurine avec lancier fait partie du combat ou si elle subit une attaque surprise. Le lancier doit être libre de tout ennemi pour pouvoir donner son boni. Cette Aptitude Spéciale est bénéfique, mais n'est pas très efficace par elle-même. Pour le moment, il n'y a pas beaucoup de stratégie concernant cette Aptitude Spéciale; toutefois, en ce moment, il est envisagé certaines habiletés pour les figurines de « cavalerie », ce qui y ajoutera une nouvelle dimension stratégique. Pour le moment, placez les lanciers directement derrière les figurines amies pour qu'ils ajoutent lors du Jet de Combat. Toutefois, il y a une contrepartie à ça. Pendant que le lancier est derrière les autres unités, il ne peut utiliser ses points d'actions pour convertir les touches et les blessures superficielles. Ainsi vient un temps où il est préférable de les faire intervenir directement dans le combat.

Jets de dégâts

Stratégie agressive – Cette Aptitude Spéciale permet à un joueur de relancer autant de dés qu'il le désire après un jet de dégât. Par exemple, si sur un total de 10 dés de dégâts, seulement 3 dés infligent des blessures, une figurine avec cette Aptitude Spéciale peut payer le coût en points d'action et relancer les 7 autres dés. Ce qui peut entraîner encore plus de blessures. Et si vous avez plus d'une figurine avec cette Aptitude Spéciale, vous pouvez alors activer pour cette autre figurine cette Aptitude Spéciale, et relancer les dés qui n'ont toujours pas infligé de blessures. C'est ce que nous pouvons appeler une Aptitude Spéciale de dernière minute. Lorsque vous êtes rendu au point où vous devez éliminer plusieurs adversaires, ceci est une manière de le faire. Cela peut vous coûter tous vos points d'actions de vos Héros, mais si le résultat final est que vous avez réduit de moitié les forces ennemies, cela en vaut peut-être la peine.

Armure – Cette Aptitude Spéciale permet à une figurine d'éviter 1 blessure qui lui sera attribuée durant un tour. Ainsi, essentiellement, si 2 dés de dégâts sont attribués à cette figurine, elle ne subit qu'une blessure. Si 3 dés de dégâts lui sont attribués, le nombre de blessures sera alors de 2. Cette Aptitude Spéciale à deux points forts. Premièrement, elle permet aux puissants Héros de prendre part aux combats et de survivre plus longtemps. Une autre suggestion concernant cette Aptitude Spéciale est d'utiliser plusieurs guerriers avec celle-ci, créant ainsi une armée qui peut éviter plusieurs blessures tant qu'il lui reste des points d'actions. Pendant que les figurines adverses tombent comme des mouches, les vôtres pourront survivre pour un autre tour critique, vous pouvez aussi voir cette Aptitude Spéciale comme si vos figurines avaient un point de vie supplémentaire (et peut-être plus d'un si cette Aptitude Spéciale est utilisée pour plus d'un tour).

Assassin – Cette Aptitude Spéciale permet à une figurine d'attribuer 2 blessures pour chaque dé de dégâts convertis en 6. Ceci peut être très efficace pour une grande chaîne de combat et particulièrement dévastatrice lorsque cette Aptitude Spéciale est jumelée avec une figurine dotée de l'Aptitude Spéciale *Coup précis*. Contrairement à la plupart des autres Aptitudes Spéciales qui participent à toute la chaîne de combat, cette Aptitude Spéciale ne peut être utilisée que sur les opposants dans la zone de danger de la figurine. Dans un combat un contre, cette Aptitude Spéciale est aussi efficace, puisque les deux blessures qui seront infligés à la suite de la conversion d'une blessure superficielle seront suffisantes pour éliminer la plupart des guerriers. La contrepartie de cette Aptitude Spéciale est qu'elle est très dispendieuse lorsqu'on y additionne les 2 points d'actions que coûte la conversion des blessures superficielles. Par exemple, si *Assassin* coûte 2 points d'actions, alors le coût final sera de 4 points d'actions. C'est un prix très élevé à payer pour infliger une seule blessure supplémentaire.

Garde du corps – Cette Aptitude Spéciale permet à son utilisateur de protéger un Héros qui lui est adjacent et qui est dans la même chaîne de combat. Ainsi, aucune blessure ne pourra être infligée au Héros durant ce combat. Cette Aptitude Spéciale ne protège pas contre les tirs d'archers, mais seulement contre les dés de dégâts durant la phase de combat. Ceci signifie que les dés de dégâts peuvent être attribués au *Garde du corps* et qu'il puisse être éliminé en lieu et place du Héros qu'il protégeait. Bien que cette figurine protégeant le Héros soit généralement rapidement éliminée, cette Aptitude Spéciale est efficace. Par exemple, si votre opposant à 20 dés de dégâts à attribuer et qu'il ne peut les mettre que sur le *Garde du corps* et 2 simples guerriers, ceci représente que 14 dés de dégâts sont perdus ou annulés. Le Héros pourra sortir de ce combat sans prendre un seul coup. Dans le cadre d'une armée qui évolue en même temps autour de certains Héros, comme Legolas UR ou Gandalf UR, les figurines avec l'Aptitude Spéciale *Garde du corps* ont un très bon rapport qualité prix et sont utiles.

Courage – Cette Aptitude Spéciale permet à une figurine de rester sur la carte un tour supplémentaire après qu'elle ait été éliminée du jeu. Par exemple, si Boromir a subi assez de blessures durant la phase de combat pour épuiser tous ses points de vie, alors normalement il devrait être retiré du jeu à la fin de ce tour. Avec *Courage*, il ne serait retiré qu'à la fin du prochain tour. Bien que ce ne soit pas un coup décisif, cette Aptitude Spéciale est très utile si vous êtes près des 50 % requis pour perdre la partie. Même si la figurine n'a plus de points de vie et qu'elle soit toujours sur la carte que par *Courage*, elle est encore entièrement fonctionnelle comme unité en utilisant ses points d'actions et ses Aptitudes Spéciales, en se déplaçant et en participant à la prochaine phase de combat.