

Québec, 17 octobre 2026





Ligue Middle-earth SBG Québec **GUIDE DU JOUEUR** *(17 octobre 2026)*

La ligue Middle-earth SBG QC existe grâce à l'engagement de sa communauté. Merci à tous les joueurs, vétérans comme nouveaux venus, de contribuer à faire de chaque événement une expérience positive et mémorable.

Ce document a pour objectif d'assurer une expérience de jeu agréable, équitable et conviviale pour l'ensemble des participants aux événements de la ligue Middle-Earth SBG QC.

a) Code du joueur	P.2
b) Inscriptions et paiements	P.2
c) Format et règles du tournoi	P.3
d) Restrictions spécifiques à la ligue	P.6
e) Classement et résultats	P.6
f) FAQ – Ligue Middle-earth SBG QC	P.7



a) Code du joueur

En participant à un événement de la ligue, vous vous engagez à respecter le code du joueur suivant :

1. Éthique

Nous attendons de tous les participants un excellent esprit sportif et un comportement respectueux, tant dans le jeu que dans les interactions sociales. Les joueurs sont invités à jouer franc-jeu, à accorder le bénéfice du doute à leur adversaire et à vérifier attentivement leurs listes d'armée avant l'évènement afin d'éviter toute erreur ou omission.

2. Ponctualité

Afin de respecter l'horaire de la journée et de permettre à tous de profiter pleinement des parties, les joueurs sont tenus d'être prêts à jouer à l'heure indiquée pour chaque ronde. Il en va de même pour l'arrêt des parties et la transmission des résultats.

3. Convivialité

Nous encourageons une attitude positive, aussi bien dans la victoire que dans la défaite, afin de maintenir une ambiance saine, détendue et inclusive.

b) Inscriptions et paiements

Pour l'édition 2026, l'ensemble des tournois sera géré à travers la plateforme Longshanks.

Sauf mention contraire (événements externes tels que Grand Clash, CTC, etc.), les frais d'inscription aux événements de la ligue sont fixés par les organisateurs de chacun des tournois.

Le seul moyen de paiement accepté est par virement Interac:

Shadowsofmontreal@gmail.com

Mot de sécurité : Mordor

Merci de préciser le nom de l'évènement lors de votre paiement et de vous assurer que vos informations (nom, prénom, courriel) correspondent à celles utilisées lors de l'inscription sur Longshanks, afin de faciliter le suivi administratif.



c) Format et règles du tournoi

- **Règles de jeu**

Les événements suivent les règles officielles de Middle-earth Strategy Battle Game, ainsi que les missions issues du livre Matched Play. Les FAQ et Errata officiels les plus récents publiés par Games Workshop sont en vigueur. En cas de doute, de désaccord ou de situation ambiguë, les organisateurs de tournoi (TO) présents sur place trancheront. Leur décision est finale.

- **Rondes de jeu**

- Le tournoi prévoit 5 parties de 1 heure.
- Pour chaque manche, 3 scénarios sont proposés; les joueurs utilisent la formule de « veto » pour décider le scénario à jouer. Avant la partie, les joueurs effectueront un jet de dés. Le perdant choisit en premier un scénario à éliminer parmi les trois. Le vainqueur décidera ensuite quel scénario jouer parmi les deux restants.
- Une annonce sera faite 15 minutes avant la fin de chaque ronde.
- Les joueurs devront terminer le tour en cours, puis compter et transmettre leurs points de victoire.
- Les parties se déroulent sur des tables de 3'x 3'. Toutes les mesures relatives au déploiement et au placement des objectifs seront adaptées en conséquence :
24" » 18"
12" » 9"
6" » 4.5"
Pour le contrôle des objectifs, les règles du Matched Play Guide restent valables.
- Les décors sont fournis par les organisateurs et les joueurs ; merci d'en prendre soin.

Cet évènement est basé sur la formule de tournoi « *A time for Heroes* ».

- Chaque joueur doit avoir une armée de 300 points.
- **Aucun héros nommé ou avec le keyword « Unique » est permis**, bien que vous soyez encouragés à donner un nom à vos généraux en prévision du moment où « Kevin de Bree » sera déclaré vainqueur.
- Les règles d'armées obligeant à utiliser un héros nommé spécifique comme général ou à l'inclure dans une armée **ne seront pas considérée** pour cet évènement. Cependant, *toutes les autres règles de composition d'armée restent en vigueur*. Par exemple, les listes « Last Alliance » devraient toujours inclure un héros de Númenor et un héros elfe.



À l'issue de chaque manche, le général de votre armée gagnera des habiletés supplémentaires utilisables lors des manches suivantes (montée en puissance). Si votre personnage possède déjà l'attribut correspondant, vous pouvez le remplacer par l'autre bonus de la manche en cours. ***Veillez à les noter au fur et à mesure du tournoi!***

○ Round 1 – Connaître son ennemi

Bonus du général perdant : *Malgré votre défaite face à l'ennemi, vous avez observé sa manière de manier la lame.*

Le général gagne +1 Attaque.

Bonus du général vainqueur : *Votre confiance dans l'art de la guerre s'accroît après vous être frayé un chemin sanglant parmi vos ennemis.*

Le général gagne +1 en Combat.

○ Round 2 – L'heure d'endurer

Bonus du général perdant: *Quelle que soit la divinité capricieuse qui vous observe, elle n'en a pas encore fini avec vous.*

Le général gagne +1 en Destin.

Bonus du général vainqueur: *La volonté d'endurer toute menace coule dans vos veines.*

Le général gagne Défense héroïque.

○ Round 3 – Les cicatrices de la guerre

Bonus du général perdant: *Votre corps, ravagé par les épreuves de la guerre, porte des stigmates qui inspirent la terreur à vos ennemis.*

Le général provoque la Terreur.

Bonus du général vainqueur: *Malgré le regard hagard du vétéran, vous connaissez la guerre et êtes prêt à tout.*

Votre général est Sans peur.



○ Round 4 – Un affrontement brutal

Bonus du général perdant: *Bien que meurtri et blessé, votre héros s'affaire à l'armurerie pour réparer son armure.*

Le général gagne +1 en Défense.

Bonus du général vainqueur: *Après avoir taillé en pièces les hordes ennemies, votre héros ressent un regain d'énergie à chaque coup porté.*

Le général gagne +1 en Force.

○ Round 5 – Aucun bonus (c'est la fin de la journée !)

Une dernière bataille pour mettre vos compétences à l'épreuve !

● Plan de la journée

8h30 Arrivée et installation des organisateurs et des responsables des tables

9h00 Ouverture des inscriptions des joueurs et présentation de l'événement

9h15 – 10h15 Round 1

10h30 – 11h30 Round 2

11h30-12h00 Dîner

12h00 – 13h00 Round 3

13h15 – 14h15 Round 4

14h30 – 15h30 Round 5

15h40 Remise des prix, clôture et clean up de la salle

● Soumission des listes

Les listes d'armée doivent être soumises sur Longshanks avant l'événement, une date limite vous sera communiquée par les organisateurs et si possible apportées en trois copies papier le jour de l'événement: une pour le joueur, une pour l'organisation, une pour l'adversaire.



d) Restrictions spécifiques à la ligue

Afin de garantir une expérience de jeu équilibrée et agréable :

- La figurine de Smaug est interdite, quel que soit le format de jeu, sauf si l'événement mentionne explicitement le contraire (ex. événement narratif).

Ces restrictions pourront évoluer au fil de la saison si nécessaire.

Proxys et impressions 3D sont autorisés sous conditions :

- Les figurines doivent être **clairement identifiables (WYSIWYG)** : équipement, armes et rôle reconnaissables sans ambiguïté
- Les proxys **confus ou trompeurs** (mauvaise arme, mauvais profil, taille incohérente) sont interdits
- Les impressions 3D sont acceptées si elles respectent **l'esthétique et l'échelle du jeu**
- **Validation obligatoire par un organisateur (TO)** avant le tournoi en cas de doute

e) Classement et résultats

- Après chaque partie, les résultats doivent être saisis sur Longshanks ou transmis aux organisateurs.
- Système de classement : Victoire : 3 points / Égalité : 1 point
- Bris d'égalité : Total des points de victoires
- BYE : Un joueur bénéficiant d'un BYE obtient automatiquement une victoire pour le round concerné. Le BYE garantit toujours une victoire. Le score final est soit :
 - le résultat effectivement joué, lorsqu'une partie a lieu face à un organisateur
 - soit un 8-0 automatique, lorsqu'aucun match n'est disputé.
- Remise des prix :
 - Nouveau système avec un tirage au sort :
 - Tout joueur envoyant sa liste AVANT la deadline gagne un ticket en plus dans la roue
 - Les 1er, 2eme, 3eme se voient octroyer en plus : +5, +3, +1 ⚠ si l'événement est autour des 20 joueurs.
 - Si l'événement est moins nombreux, autour de 10, on passe à +3, +2, +1.



f) FAQ à ajouter dans nos players pack :

Q1 : La Gondor Bolt Thrower est-elle soumise à un arc de tir de 45° et aux règles des armes de siège ?

R1 : Oui. En conséquence, la Gondor Bolt Thrower doit effectuer un pivot pour changer son arc de tir et subir le -1 pour toucher lié au pivot.

Q2 : Un modèle Prone est-il considéré comme Trapped pour l'application des règles telles que Backstabber en combat 1v1 ?

R2 : Oui. Les règles précisent qu'un modèle Prone est considéré comme Trapped.

Q3 : Pour bénéficier de Faramir's Charge, les cavaliers doivent-ils rester dans les 6" de Faramir jusqu'à la phase de combat, ou suffit-il qu'ils s'y trouvent au moment de l'activation ?

R3 : Il suffit qu'ils soient dans les 6" au moment de l'activation de Faramir. Le bonus accordé est ensuite valable jusqu'à la fin du tour (until end of turn) sans obligation de rester dans les 6".

Q4 : Si une figurine avec bannière tombe de cheval, peut-elle conserver sa bannière à pied ?

R4 : Oui.

Q5 : Peut-on transférer une bannière d'un cavalier vers une infanterie (ou inversement) ?

R5 : Oui, si le profil du receveur permet d'avoir une bannière.

Q6 : Une figurine Prone défend-elle encore une barrière ?

R6 : Non. Une figurine Prone ne peut jamais défendre une barrière.



Q7 : Peut-on charger une figurine Prone située derrière une barrière ?

R7 : Si la figurine était chargeable uniquement parce qu'elle défendait la barrière, alors une fois Prone elle ne défend plus étant donné que le modèle perd sa zone de contrôle. L'obstacle reste présent : vous devez faire le tour ou franchir l'obstacle.

Q8 : Peut-on lancer un sort après être entré dans une Zone de Contrôle ennemi ?

R8 : Oui. C'est explicitement autorisé dans la nouvelle édition.

Si l'ennemi a toujours une Zone de Contrôle, vous devez le charger si vous êtes dedans.
Si votre sort supprime la Zone de Contrôle, alors non.

Q9 : Peut-on faire un Make Way avec une figurine Prone ?

R9 : Oui. Il n'y a aucune restriction empêchant une figurine Prone d'effectuer un Make Way.

Q10 : Army of the White Hand, Saruman peut-il faire profiter du +1 de courage depuis le crébain ?

R10 : Non, la règle est précise, dans « Spies of Saruman » Saruman peut tracer une line of sight depuis le crébain, mais pour la règle « Serve the Wizard » ce sont les modèles qui doivent avoir une line of sight sur lui directement.

Q11 : Comment se déploie la baliste sur les scénarios comprenant des zones spéciales (par exemple Convergence / Treasure Hoard / Storm the Camp / Divide and Conquer) ?

R11 : La règle est précise, un engin de siège est toujours déployé entièrement dans la zone de déploiement de son joueur avant tout autre warband, donc dans les zones précisées par les scénarios.



Q12 : Une figurine de Cavalerie charge un Cavalier, mais la monture meurt avant les combats que se passe-t-il ? La figurine qui a chargé bénéficie-t-elle de ses bonus de charge contre l'Infanterie ?

R - Scénario 1 – Move Phase : La monture est tuée lors de la move phase (ex : Mahud), la cible est devenue une infanterie pendant la charge, elle est donc une figurine d'infanterie à la fin de la move phase, offrant dès lors les bonus de charge.

R - Scénario 2 – Shooting Phase : La monture est tuée lors de la Shooting Phase, alors la cible était toujours une cavalerie à la fin de la charge, donc aucun bonus ne pourra être appliqué, car la condition « has charged only infantry models » n'est plus respectée.

Q13 : Un monstre peut-il utiliser une attaque brutale contre un autre monstre ?

R13 : Oui.

- Déchiqueter (Rend) : fonctionne normalement, en utilisant la valeur de Force au lieu de la Défense.
- Refouler (Barge) : oui sans problème (attention pas avant ou après un combat héroïque)
- Projeter (Hurl) : Un monstre ne peut pas choisir de Projeter une figurine ayant une valeur de Force supérieure ou égale à la sienne.

RAPPEL IMPORTANT pour les monstres : lorsqu'un Monstre souhaite effectuer une Attaque Brutale, il doit le faire avant que toute autre figurine du Combat ne puisse résoudre ses Coups.

Q14 : Que se passe-t-il quand une figurine lance un pouvoir magique à durée « épuisement » avec son dernier point de volonté ? (Paralyze d'un Barrow-wight)

R14 : Le pouvoir magique est sans effet.

Q15 : Le war drum easterling n'a pas de faction entre les () ?

R15 : Ajouter la correction suivante (easterlings)

Q16 : Contrôle d'objectifs en hauteur : La zone de contrôle d'un objectif est considérée en trois dimensions. La zone de contrôle est donc assimilée à une sphère de X pouces de rayon centré sur l'objectif.

