

AGENTS

Phase de désengagement:

Se désengage.

Phase de déplacements et périls de l'adversaire:

Mettre en jeu un agent: 1 dans la limite de périls.

Influencer:

ID agent +2 si sur son site natal

Personnage: +2 et esprit 0 si même site natal

Allié: +2 et esprit 0 si jouable sur le site natal de l'agent

Faction: +2 et nombre requis 0 si jouable sur le site natal de l'agent

Action d'agent (1 seule, hors cartes, facultés spéciales et si déjà en jeu au début du tour de l'adversaire): 1 dans la limite de périls

- Se déplacer, et s'engager
- Revenir à son site natal
- Se désengager
- Se soigner (de blessé à engagé)
- Si révélé et désengagé: se retourner
- Rendre certaines créatures jouables et se révéler:

Si sur ruines et antres, fief de l'ombre, fief noir: s'engager et jouer n'importe quel péril de créature non unique du même type que l'attaque automatique

Si sur son site natal:

Fief libre: Humains, Nains, Elfes, Dunédains, Hobbits

Fief frontalier: Humains, Nains, Elfes, Dunédains, Hobbits, Orques, Nazguls

Ruines et antres; Fief noir: Orques, Nazguls, Trolls

Fief de l'ombre: Orques, Nazguls, Trolls, Non-morts

Phase de site de l'adversaire – Attaquer:

Si la compagnie entre dans le site: résolu après les attaques automatiques

-2 prouesse si blessé

+2 prouesse si face cachée

+5 prouesse/+1 endurance et choisit les défenseurs si face cachée et sur son site natal

+2 prouesse /+1 endurance si face visible et sur son site natal

Suite attaque: face visible et engagé ou blessé