



Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux

Le Compagnon des Sorciers

LE JEU DE CARTES DU SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE COMPAGNON DES SORCIERS

CRÉDITS

Conception et développement : Coleman Charlton, Michael Reynolds

Auteurs associés : John Curtis, Pete Fenlon, Jason O. Hawkins, Nick Morawitz, Jessica Ney-Grimm, Dave Platnick

Couverture : Derek Carbonneau

Carte en couleur : Jo Hartwig

Contributions spécifiques au projet :

Superviseur de série : Michael Reynolds

Coordination du contenu Terres du Milieu : Jessica Ney-Grimm

Mise en page : Wendy Frazer

Mise en page des tableaux : Wendy Frazer

Graphismes : Nick Morawitz

Légende des cartes : Wendy Frazer, Nick Morawitz

Direction artistique : Jessica Ney-Grimm

Conception de couverture : Jessica Ney-Grimm

Graphismes de couverture : Nick Morawitz

Contributions au contenu : Steven Balbo, Wendy Frazer, Scott Frazer, Craig O'Brien, Erik Petersen

Relectures : Deane Begiebing, John Curtis, Wendy Frazer, Scott Frazer, Heike Kubasch, Nick Morawitz, Bruce Neidlinger, William Niebling, David Platnick, Jamie Whitehouse

Équipe ICE :

Direction des ventes : Deane Begiebing

Direction de la révision : Coleman Charlton

Président : Pete Fenlon

CEO : Bruce Neidlinger

Révision, développement et production : John Curtis, Donald Dennis, Bruce Harlick, Jason O. Hawkins, Wendy Frazer, Nick Morawitz, Jessica Ney-Grimm, Michael Reynolds

Direction de l'impression et des droits : Kurt Fischer

Ventes, service clients et opérations : Olivia H. Johnston, Dave Platnick, Monica L. Wilson

Livraisons : Dave Morris, Daniel Williams

Versión française :

Titre original : Middle-Earth : The Wizards Companion

Traduction : Éric Holweck et Luc Masset, Jérôme Müller pour certaines parties (les Istari)

Correction/révision : Luc Masset, Hexagonal

Maquette : D.P.I.

Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux est un jeu de cartes à collectionner produit par Iron Crown Enterprises, Inc. (ICE), Charlottesville, Virginie USA, détenteur exclusif de la licence mondiale pour les jeux d'aventures basés sur les ouvrages de J.R.R. Tolkien, *Bilbo le Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. Traduit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.

Copyright © 1995, 1996 Tolkien Enterprises, une division de The Saul Zaentz Company, Berkeley, CA. *Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, *Bilbo le Hobbit*, *Le Seigneur des Anneaux* et *Le Retour du Roi*, ainsi que tous les personnages et les lieux qu'ils contiennent, et l'Œil Enflammé sont des marques déposées appartenant à Tolkien Enterprises.

La Communauté de l'anneau — Copyright © 1955, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

Bilbo le Hobbit — Copyright © 1937, 1938, 1966 par J.R.R. Tolkien.

Les Deux Tours — Copyright © 1954, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

Le Retour du roi — Copyright © 1955, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

Contes et Légendes inachevés — Copyright © 1980 par George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. © Christian Bourgois éditeur, 1982, pour la traduction française.

Les personnages "Alatar" et "Pallando" apparaissent dans *Contes et Légendes inachevés*. Ils apparaissent ici avec la permission de la Succession de J.R.R. Tolkien. Le copyright de *Contes et Légendes inachevés* est détenu par HarperCollins Publishers, en succession de George Allen & Unwin (Publishers) Ltd et au compte de Christopher Reuel Tolkien et Frank Richard Williamson, Exécuteurs de la Succession de J.R.R. Tolkien.

Les symboles de personnages (♁), les symboles de régions (♁♁♁♁♁) et les symboles de sites (♁♁♁♁) sont des marques déposées appartenant à Iron Crown Enterprises. Tous droits réservés.

Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux est fabriqué pour ICE en Belgique par Carta Mundi.

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3	Troisième partie : Règles optionnelles	37
Le monde des Terres du Milieu	4	Résoudre les égalités	37
Contexte	4	Règles de déplacement spécial vers Gorgoroth	37
Thèmes de base	4	Cambriolage	37
Les Maiar	5	Sites récemment visités	37
L'Ordre des Sorciers	5	Engagement pour affronter des coups multiples	37
La mission des Istari	5	Se défendre avec l'influence	37
Les cinq émissaires	6	Utiliser un Sorcier comme personnage de départ	37
Les racines des Sorciers	6	Règles à plus de 2 joueurs	37
Introduction aux règles	8	Règles en solitaire	38
Comment utiliser ces règles	8	Quatrième partie : Exemple de partie	39
Résumé du tour de jeu	8	Cinquième partie : Éclaircissements	43
Notes pour le joueur	9	Notes concernant les cartes	43
Termes courants	9	Notes concernant les règles	43
Première partie : Règles de base	11	Le statut particulier de la carte <i>Merry</i>	48
1 • Les conditions de victoire (le Conseil Libre)	11	Sixième partie : Directives d'apprentissage	49
Le Conseil Libre	11	Septième partie : Règles de tournoi officielles	
2 • Les cartes et les paquets	12	du Conseil de Fangorn	50
Combinaisons de cartes	13	Évaluation Nationale des Tournois	50
Engagement et position des cartes	13	Généralités	50
Cartes uniques et "solitaires"	13	Règles de l'étiquette	51
3 • Préparation de la partie	14	Éclaircissements et décisions	52
4 • Le tour de jeu (résumé du tour de jeu)	14	Règles supplémentaires	53
5 • Personnages et compagnies	15	Le système suisse	53
Caractéristiques du personnage	16	Parties à paquets scellés (spécifiques aux tournois)	55
Influencer (contrôler) un personnage	16	Huitième partie : Stratégies de base	56
Compagnies	17	Neuvième partie : Scénarios	57
Mettre des personnages en jeu	17	Comment utiliser ces scénarios	57
Révéler un Sorcier	18	Un pont sur l'Anduin	58
Guérison	18	Qu'est-il advenu du Fléau d'Isildur ?	59
6 • Déplacement (<i>itinéraires de site</i>)	18	Histoire d'un aller et retour	60
7 • Combat (<i>attaque et coups</i>)	21	Amis en temps de crise	62
8 • Corruption (<i>tests de corruption</i>)	23	Tonneaux en liberté	63
9 • Influence	25	Un voleur au Poney fringant	64
Mettre un allié en jeu	25	Le Conseil des Sages	65
Mettre une faction en jeu	25	Le Roi sous la Montagne	66
10 • Jouer et tirer des cartes	26	L'héritage du passé	67
La limite de périls	26	Amon Dîn brûle-t-il ?	67
Mettre des cartes en réserve	26	Les Hobbits partent en quête	68
Transférer des objets	26	Dixième partie : Listes des cartes	69
Actions et utilisation de carte	27	Index des cartes	70
Événements	27	Ressources d'objet	73
Cartes de périls	27	Ressources d'événement	74
Cartes de ressource	28	Ressources d'allié	75
Seconde partie : Règles standard	30	Ressources de faction	76
1 • Les conditions de victoire	30	Périls de créature	76
Modifications des points de rassemblement	30	Périls d'événement	78
Les parties plus longues	31	Périls spéciaux	79
2 • Les cartes et les paquets (<i>anlors</i>)	31	Personnages	80
3 • Préparation de la partie	31	Régions	82
4 • Le tour de jeu	32	Sites	84
5 • Personnages et compagnies (<i>divisions et factions</i>)	32	Onzième partie : Appendices	86
6 • Déplacement (<i>déplacement régional</i>)	32	Crédits du jeu	86
7 • Combat (<i>soutien</i>)	33	Légendes des symboles	86
8 • Corruption (<i>aider les tests de corruption</i>)	34	Modificateurs de combat	86
9 • Influence (<i>influence contre l'adversaire</i>)	34	Résumé du tour de jeu	87
10 • Jouer et tirer des cartes	35	Index	88
Limites de tirage des cartes	35	Représentations géographiques	Fin du livre
Placer une carte en sentinelle	35		
Enchaînement des jets de dés	36		
Règles d'enchaînement	36		

“Et maintenant, dit le magicien, se retournant vers Frodon, la décision est entre vos mains. Mais je vous aiderai toujours (il posa une main sur l'épaule de Frodon). Je vous aiderai à porter ce fardeau, tant qu'il vous appartiendra de le porter. Mais il nous faut faire quelque chose, et vite. L'Ennemi bouge.”

La Communauté de l'Anneau

Le Seigneur des Ténèbres en Mordor, votre ennemi ultime dans le *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux : Les Sorciers (JCSA)*, est un adversaire au-delà de tout danger mortel et au-delà de toute compréhension. Rallier les Peuples Libres contre son ombre grandissante est une tâche propre à intimider le plus vaillant des héros ! Voici venir de l'aide. Avec le *Compagnon des Sorciers*, vous avez maintenant des conseils précieux pour vous guider vers la gloire et la victoire. C'est comme si vous aviez Gandalf à vos côtés, vous conseillant dans les moments de besoin.

Dans ces pages vous trouverez des moyens de maîtriser les nombreuses et subtiles stratégies de *JCSA*. Une version développée des règles, pleine d'exemples, et une discussion des points obscurs éclaircissent beaucoup des questions que se posent les joueurs. Des représentations géographiques — qui montrent les emplacement des sites d'aventure, des sites natals, des factions et des alliés dans leurs régions (comme la Ville du Lac en Rhovanion Septentrional ou Tom Bombadil en Cardolan) — facilitent l'établissement de votre stratégie et la composition de votre paquet ; de même que la liste des cartes et de celles qui leur sont associées dans des combinaisons.

Pour un plus grand plaisir de jeu, nous avons également inclus des éléments narratifs et des variantes de jeu. Une brève histoire de la venue des Sorciers en Terres du Milieu brosse un tableau vivant du monde de Tolkien. Une collection de scénarios vous permet de dépasser le rassemblement d'objets de connaissances et de gens pour aller vers des épreuves qui se développent parallèlement à la lutte contre le Seigneur des Ténèbres. Restituez au Mont Solitaire son ancienne splendeur. Partez en quête comme Bilbon et les Nains. Poursuivez un voleur et récupérez une épée dérobée. Emmenez le porteur de l'Anneau jusqu'à son moment de triomphe devant les Crevasses du Destin. Les possibilités sont infinies. D'autres vous attendent plus loin.

UTILISER CE COMPAGNON

Ce compagnon est organisé en onze sections.

Règles de base : Elles contiennent toutes les indications nécessaires pour jouer à *JCSA*. Elles ont été conçues pour simplifier l'apprentissage du jeu et pour accélérer les parties.

Règles standard : Elles se composent de suppléments et d'extensions aux règles de bases qui rendent le jeu et la composition des paquets plus souples et plus intéressants.

Règles optionnelles : Ce sont des variantes intéressantes des règles standard.

Exemple de partie : Une description détaillée de plusieurs tours de jeu complets.

Éclaircissements : Les éclaircissements concernent certaines des sections les plus complexes des règles.

Directives d'apprentissage : Une composition de paquet simple et un peu de texte pour apprendre à jouer à quelqu'un d'autre.

Règles de tournoi : Directives pour gérer un tournoi.

Stratégies de base : Quelques techniques simples pour choisir les cartes à inclure dans votre paquet.

Scénarios : Des scénarios particuliers qui peuvent être joués avec *JCSA*. Chaque scénario tourne autour d'une histoire précise, de règles et de paquets spéciaux.

Listes des cartes : Des listes détaillées de toutes les cartes de l'édition limitée avec des références croisées pour toutes les combinaisons de cartes.

Appendices : Un index, des aides de jeu et 6 pages en couleur de représentations des Terres du Milieu décrivant les régions, les sites, les factions et d'autres cartes situées géographiquement.

LE MONDE DES TERRES DU MILIEU

Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures
de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,
Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre
trône
Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.
Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau
pour les trouver;
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres
les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.

— Gandalf le Sorcier, citant
un ancien poème à Frodon Sacquet
La Communauté de l'Anneau

Cette citation lancinante évoque toute l'atmosphère de la saga de *Seigneur des Anneaux*. Ces mots émouvants font référence au combat épique des enfants d'Eru — Elfes, Hobbits, Nains et Humains — contre le mal effrayant répandu par le Seigneur Ténébreux, Sauron de Mordor. Cette histoire se range parmi les plus grandes chroniques fantastiques. Son décor, les Terres du Milieu, est une contrée plus riche que dans toute autre œuvre littéraire.

Irréprochables dans leur conception et profondément réalistes, les Terres du Milieu, ou Endor pour les Elfes, "existent" dans l'esprit de tous ceux qui ont eu le bonheur de plonger dans les fabuleuses histoires de J.R.R. Tolkien. C'est un monde de prose et de poésie évocatrices, de scènes et de personnages hauts en couleurs, de langues et de cultures fabuleuses ; un monde qui délivre un message d'honnêteté et de sincérité quant à ce qui est bon ou mauvais.

Ici, les Elfes immortels, les Nains fidèles, les Humains passionnés et les simples Hobbits combattent contre des forces écrasantes. Ils luttent contre les préjugés, l'avidité, la peur et la tentation au sein des courants ténébreux d'un monde déchiré de toute part.

CONTEXTE

*Curunír était le plus vieux et arriva le premier ;
après lui vinrent Mithrandir et Radagast, et d'autres
Istari qui partirent dans l'est des Terres du Milieu [...]*
— *Le Seigneur des Anneaux*

Les Terres du Milieu offrent des possibilités d'aventure sans fin. Cette contrée agitée est déchirée par un grand conflit qui implique des myriades de races et de peuples, avec leurs propres buts et alliances, des monstres et des artefacts, des rêves et des désirs, des héros et des méchants. Les forces de la ruse combattent celles de la nature pendant que les prophètes de l'espoir mènent leur croisade contre les apôtres de la fatalité. Des fous au cœur tendre, des optimistes au cœur endurci, des guerriers déterminés et des rêveurs inspirés soutiennent la cause du bien, défendent la liberté face aux pleutres, aux cyniques et aux oppresseurs qui servent la cause des ténèbres. Il y a assez de place en Endor pour toutes les espèces d'aventuriers, de résidence, d'expédition ou de campagne militaire.

THÈMES DE BASE

Ils apparurent d'abord en Terres du Milieu aux alentours de l'an mil du Troisième Âge ; mais pendant longtemps, ils voyagèrent sous une apparence simple, comme s'ils étaient des Humains déjà âgés, mais vigoureux de corps. Ils étaient des voyageurs et des pèlerins qui apprenaient des Terres du Milieu et de tout ce qui y vit sans jamais rien révéler de leurs pouvoirs ou de leurs buts.

— "Les Istari"
Contes et Légendes inachevés

De grandioses motifs sous-tendent l'ensemble et offrent de larges fondations à de merveilleuses histoires et d'irrésistibles aventures. Deux thèmes teintent plus particulièrement la vie en Terres du Milieu à l'époque de la Guerre de l'Anneau. Le premier est la lutte entre les "gardiens" légitimes — ceux qui vénèrent et conservent les dons d'Eru, la Grande musique de la Création, l'Inextinguible Flamme et l'Équilibre des Choses — et les "profanateurs" égoïstes — dont la plupart suivent les visions hideuses du Maléfique. Le second thème est la progression inéluctable vers une permanente transformation du monde, la fameuse fin des Années du Déclin. Ces deux thèmes participent de la nature du changement fondamental, qu'il soit bon, mauvais ou indifférent, et les deux nous invitent à comprendre comment les Terres du Milieu peuvent devenir un monde meilleur.

JCSA se concentre sur le premier de ces thèmes. Vous jouez un Sorcier (Istar), l'un des cinq Istari mortels envoyés en Endor pour aider à préserver l'Équilibre des Choses. Votre mission est intimidante ; car, même si vous êtes un puissant esprit maia, vous devez affronter une armée d'obstacles dangereux. Le plus notable, bien sûr, est un autre Maia : Sauron de Mordor. Il est la menace la plus évidente. Moins manifestes, mais pas moins formidables, sont les tentations offertes par une nouvelle contrée : car les Terres du



Milieu sont très différentes du pays natal des Sorciers en Aman et entretiennent d'étranges "attraits" pour les Istari. La lutte contre ces influences corruptrices constitue la trame principale qui sous-tend le destin des Sorciers.

Suit une discussion de la nature des Istari. Elle devrait vous aider à comprendre comment ces épreuves affectent ces nobles émissaires.

LES MAIAR

Car avec le consentement d'Eru, ils envoyèrent des membres de leur propre ordre, mais habillés de corps comme ceux des Humains, réels et non feints, mais sujets aux peurs, aux douleurs et à la lassitude de la terre, aptes à la faim et à la soif et à la mort ; mais, en raison de leur noble esprit, ils ne mouraient pas, et ne vieillissaient que par l'érosion et les labeurs d'un grand nombre d'années.

— "Les Istari"
Contes et Légendes inachevés

Les Ainur, ou "les Sacrés", ont été les premiers êtres créés par Eru, le Dieu unique. Suivant la légende elda intitulée *Ainulindalë*, leur existence précédait la création de Eä, "Le Monde qui Est". Ils sont venus à l'Existence au Commencement. Les Ainur étaient avec Eru, "l'Unique", avant que toute autre chose ne soit créée.

La volonté de Eru a donné naissance à deux groupes d'Ainur : les Valar ("Puissances" en elfique) élevés et leurs frères moins puissants mais plus nombreux, les Maiar ("Mains" en elfique). Ensemble, ces serviteurs immortels formèrent une communauté née de la conception d'Eru, une communauté chargée de la création et de la protection d'Arda, "le Royaume" (Endor, les "Terres du Milieu", est le continent central d'Arda).

Les Sorciers sont des Maiar, les esprits qui forment la vaste majorité des Ainur qui ont quitté les Halls Éternels et sont entrés en Eä. Quand les quinze Valar s'éveillèrent à l'existence et acceptèrent la tutelle du monde nouveau-né, les Maiar suivirent. Des groupes de Maiar s'organisèrent en tant que vassaux des Valar. Au service des Ainur supérieurs, les Maiar travaillèrent en fonction des indications de leur maître vala spécifique. Ils commencèrent à modeler Arda comme l'ordonnaient les Puissances. Le rôle des Maiar était, comme encore maintenant, d'aider leurs seigneurs à compléter la vision de Eru.



L'ORDRE DES SORCIERS

Les Istari, ou "Ithryn" dans la langue des Elfes Gris, sont les plus renommés des Maiar du Troisième Âge d'Endor. Membres de "l'Ordre des Sorciers", ils eurent une influence directe sur les événements qui modelèrent l'histoire tardive du Troisième Âge. Seuls cinq vinrent dans les Terres du Milieu, mais leur pouvoir fut tel qu'ils purent faire face à la puissance de Sauron.

L'Ordre des Sorciers est un groupe restreint de Maiar choisis parmi les rangs des différents peuples maiar. Esprits thématiques, les Sorciers forment des enseignants et des diplomates dont les pouvoirs sont plus généralistes que ceux de leurs semblables élémentaires. Leur nombre est inconnu, bien que les cinq en Endor soient tous considérés comme des "Chefs" parmi leur pairs. De plus, Saroumane le Blanc Messager est le Maître de l'Ordre.

LA MISSION DES ISTARI

Ils étaient des émissaires des Seigneurs de l'Ouest, les Valar, lesquels tenaient encore conseil concernant la direction des Terres du Milieu, et quand l'ombre de Sauron recommença d'abord à frémir, ils trouvèrent ce moyen de lui résister.

— "Les Istari"
Contes et Légendes inachevés

Un Changement du Monde accompagna la Chute de Númenor à la fin du Deuxième Âge. Avec ce cataclysme, les Maiar devinrent encore plus retirés de la vie d'Endor. Il n'y avait quasiment plus de voyage entre les Terres du Milieu et Aman, mis à part pour les Elfes qui languissaient de la Lumière et du Royaume Bienheureux. Cependant, les Valar et leurs serviteurs maiar demeuraient les protecteurs de l'Équilibre des Choses. Avec le retour de Sauron au Troisième Âge, les Ténèbres menaçaient une fois de plus d'asservir les Terres du Milieu.

Manwë choisit des moyens indirects pour combattre la menace représentée par le Maléfique. Choissant des Maiar de confiance de l'Ordre des Sages — les Istari — le roi vala espérait envoyer des émissaires en Endor qui pourraient réunir les Peuples Libres et les aider à renverser le Seigneur des Anneaux. Ainsi, cinq Maiar partirent combattre le plus grand de leurs frères, le déchu Sauron. Déguisés en vieux Humains, les Sorciers entrèrent dans les Terres du Milieu autour de 3.A. 1000.

Seul un sur les cinq resta fidèle à sa quête. Quatre des Sages devinrent liés à Endor à travers leur corps d'adoption, devenant la proie de leurs émotions et oubliant progressivement leur mission. Gandalf (Olórin), le plus sage des Maiar, échappa à la tentation et à l'orgueil, et finit par forger l'alliance qui défit le Seigneur Ténébreux.

En dépit du fait que les Maiar, comme tous les êtres, peuvent succomber aux faiblesses de la chair, Gandalf le Gris resta fidèle à son devoir. Il participa au maintien de l'Équilibre de Choses sans intervenir directement, sauf si l'utilisation de son pouvoir était indispensable pour combattre une menace plus forte encore. L'Istar Gris combattit Sauron et ses suppôts, et sacrifia son corps dans la lutte contre le Balrog de la Moria, un des Esprits du Feu maiar déchu. À la fin, l'Anneau Unique fut détruit et l'esprit du Seigneur Ténébreux, incapable de reprendre une forme, disparut d'Arda.

Avec la mort de Saroumane et le départ de Gandalf à la fin du Troisième Âge, trois Sorciers restèrent dans les Terres du Milieu. Comme les Esprits de la nature maiar qui habitent les terres, et comme les démons maiar enfermés loin en dessous de la surface, ces Maiar restèrent loin de leur demeure d'Aman. Comme les années passaient, ils devinrent de plus en plus enchaînés à leur

corps et changèrent graduellement, restant maïar en esprit mais perdant la plupart de leurs pouvoirs originaux. Leur destin explique beaucoup de choses sur le désir des Maïar à rester loin des Enfants Mortels d'Eru.

LES CINQ ÉMISSAIRES

[...] désormais, il était interdit aux émissaires de se révéler en aspect et en majesté, ou de chercher à diriger la volonté des Humains et des Elfes par des démonstrations de pouvoir ; mais, faibles et humbles d'aspect, ils étaient amenés à conseiller et persuader les Humains et les Elfes à faire le bien ; ils devaient chercher à unifier dans l'amour et la compréhension tous ceux que Sauron, au cas où il reviendrait, entreprendrait de dominer ou corrompre.

— “Les Istari”

Contes et Légendes inachevés

Les cinq émissaires envoyés dans les Terres du Milieu furent de différentes origines. Saroumane, le premier à être choisi et à pénétrer en Endor, était un maître artisan et le dirigeant du peuple d'Aulë. Sa position et ses compétences étaient semblables à celles de l'ennemi qu'il devait combattre, car Sauron avait servi le Forgeron des Valar au même poste avant d'entrer en Eä. La désignation de Saroumane fut, pour une part, basée sur le fait que le Sorcier Blanc avait une histoire suffisamment semblable à celle du Seigneur Ténébreux pour lui permettre de comprendre son ennemi. De plus, la clairvoyance de Saroumane était légendaire. Il n'était donc pas surprenant que le Chef de l'Ordre fut choisi pour conduire une ambassade composée de cinq de ses membres.

Dans cette hiérarchie, Gandalf jouissait d'un statut inférieur, bien que, parmi l'ensemble des Maïar, le Sorcier Gris était le plus sage. Discret et humble, plein de sympathie et toujours prêt à pardonner, la nature de Gandalf ressemblait peu à celle du Blanc Messenger. Il était un représentant idéal du peuple de Manwë, l'un de ceux sur lesquels comptait le roi des Valar. Le Gris Messenger incarnait les qualités spéciales qui le rendirent cher aux Peuples Libres parmi lesquels il œuvra, et lui permirent de surpasser les faiblesses de la chair. Lorsqu'il ordonna à Gandalf de se rendre dans les Terres du Milieu, Manwë était conscient du défi auquel les Istari devaient faire face.

Varda percevait également les dons du Sorcier Gris. Lorsque Gandalf fut choisi comme troisième des cinq émissaires, elle dit à tous ceux présents — et notamment à Saroumane — que, bien que Gandalf ait été choisi après deux autres (Saroumane et Alatar), il n'irait pas en Endor comme “le troisième”. En un sens, il fut accordé à Gandalf une position indépendante.

Le fait qu'il ne fut pas associé à un autre Istar mit d'autant plus ce rôle en exergue. Yavanna persuada Saroumane de se faire accompagner par Radagast, malgré le plan initial de n'envoyer que trois Sages. Alatar prit Pallando avec lui, et ce fut le cinquième. Gandalf, pour sa part, alla seul. Comme si la Destinée l'avait voulu, son sort fut différent de celui de ses frères.

LES RACINES DES SORCIERS

Tout comme Saroumane et Gandalf étaient très différents, les trois autres Istari qui les accompagnaient l'étaient également. Cette diversité faisait leur force. Alatar, le second Istar choisi, servait Oromë, et il connaissait bien les pays de l'est d'Endor. Il disposait également des aspects sauvages d'Oromë, et de la tendresse de son maître pour les bêtes. Pallando suivait Mandos, et il avait des dons de prophète. Radagast le Brun servait Yavanna, et se souciait peu des peuples doués de parole.

Voici un résumé des associations des cinq messagers :

Nom	Couleur	Protecteur	Association
Saroumane	Blanc	Aulë	Terre non vivante (artisanat)
Gandalf	Gris	Manwë	Air (ciel, sagesse, empathie)
Alatar	Bleu (clair)*	Oromë	Nature (Kelvar, forêts)
Pallando	Bleu (sombre)*	Mandos	Mort (passage, âmes)
Radagast	Brun	Yavanna	Terre vivante (Olvar)

* Alatar et Pallando portaient tout deux du bleu marine, toutefois les vêtements de Pallando avaient une teinte plus sombre.

L'AMBASSADE DES SORCIERS

Le premier était de noble maintien, avec des cheveux corbeau et une belle voix, et il était habillé de blanc ; il avait de grands talents pour les travaux de la main et il était bien considéré par presque tous, même par les Eldar, en tant que chef de l'Ordre. Il y en avait d'autres : deux habillés de bleu mer et un de terre brune ; et le dernier à venir, qui semblait le plus faible, était moins grand que les autres, et il avait l'air plus âgé, aux cheveux gris et de gris vêtu, se soutenant de son bâton.

— “Les Istari”

Contes et Légendes inachevés

Les cinq Istari choisis pour l'Ambassade dans les Terres du Milieu avaient un objectif : combattre Sauron et son Ombre. En désignant ces Maïar pour intervenir, les Valar utilisèrent leur droit, rarement exercé jusque là, de corriger des déséquilibres en Endor produits par les actes de ceux n'étant pas originaire de ce continent. Les Terres du Milieu étaient, comme le prévoyait le plan, la province des Peuples Libres. Un Ainu comme le Seigneur Ténébreux était une intrusion en dehors de la conception prescrite par Eru.

Comme Sauron était un Maia, les Valar pensèrent justifié de contrer sa puissance. Toutefois, ils donnèrent aux Sorciers comme instruction de travailler aussi subtilement que possible. L'objectif des Istari était d'unir les Peuples Libres et de travailler avec eux, et non de les dominer. C'était une ambassade destinée à conseiller et soutenir les Enfants d'Eru. Les Valar devaient faire preuve de retenue et proscrire l'utilisation de la force et de la crainte. La puissance, dictèrent-ils, ne peut être utilisée que dans ce contexte, et uniquement si elle est absolument nécessaire. La magie spectaculaire et les actions débridées, même bien intentionnées, étaient interdites. Les Sacrés imposèrent une telle règle car ils croyaient que les Ainur devaient rester physiquement séparés des Terres du Milieu.

LES SOURCES

[...] et tu liras des choses dans le Livre Rouge et péteras le souvenir de l'époque passée, de sorte que les gens se rappelleront la Grand Danger et n'en aimeront que davantage leur pays bien-aimé.

— Frodon à son compagnon
porteur d'Anneau, Sam Gamegie
Le Retour du roi

Ce jeu de cartes est basée sur des recherches considérables. Nous tentons de rester fidèles aux standards élevés associés à J.R.R. Tolkien et à son héritage en employant des données linguistiques, culturelles et géographiques rationnelles. Les extrapolations ont été insérées avec la plus grande prudence. Elles rentrent dans des schémas bien définis. ICE n'a pas l'intention de fournir LA vision unique ; en revanche, nous espérons vous donner des aperçus de la façon dont Tolkien créait.

Ce travail se situe à la fin du Troisième Âge des Terres du Milieu et est spécifiquement basé sur *Bilbo le Hobbit* et *le Seigneur des Anneaux*. Nous avons travaillé dur pour qu'il n'existe pas de contradiction avec aucune autre source matérielle, en particulier *le Silmarillion* et les *Contes et Légendes inachevés*. Ces ouvrages fournissent des données cruciales concernant Aman et les Premier et Deuxième Âges des Terres du Milieu. Le premier est certainement la clef de toute vision cosmologique approfondie d'Arda. Le second contient les textes les plus complets sur les Istari. En fait, les noms "Alatar" et "Pallando" n'apparaissent que dans les *Contes et Légendes inachevés*. De ce fait, ces noms ont été inclus ici avec la permission spécifique de la Succession de J.R.R. Tolkien.

Souvenez-vous toujours que les ouvrages publiés du professeur J.R.R. Tolkien restent la source ultime d'informations sur Endor. Les publications posthumes révisées par son fils, Christopher Reuel Tolkien, apportent un éclairage supplémentaire sur le monde des Terres du Milieu, toutefois, beaucoup de ce matériel a été remplacé par les sources principales (voir ci-dessous). Si vous voulez explorer Endor plus avant, nous vous suggérons de vous référer d'abord aux ouvrages suivants.

SOURCES PRINCIPALES

Tolkien, J.R.R. *La Communauté de l'anneau* — Pocket. Copyright © 1955, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

_____ *Bilbo le Hobbit* — Le Livre de Poche. Copyright © 1937, 1938, 1966 par J.R.R. Tolkien.

_____ *Les Deux Tours* — Pocket. Copyright © 1954, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

_____ *Le Retour du roi* — Pocket. Copyright © 1955, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

_____ *Le Silmarillion* — Pocket. Copyright © 1977 par George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. © Christian Bourgois éditeur, 1978, pour la traduction française.

_____ *Contes et Légendes inachevés* — Pocket. Copyright © 1980 par George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. Le copyright de *Contes et Légendes inachevés* est détenu par HarperCollins Publishers, en succession de George Allen & Unwin (Publishers) Ltd et au compte de Christopher Reuel Tolkien et Frank Richard Williamson, Exécuteurs de la Succession de J.R.R. Tolkien. © Christian Bourgois éditeur, 1982, pour la traduction française.

SOURCES SECONDAIRES

(en anglais)

Fonstad, Karen Wynn. *The Atlas of Middle-earth (Revised Edition)* — Houghton Mifflin Co. Copyright © 1991 par Karen Wynn Fonstad.

Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-earth* — Ballantine Books. Copyright © 1971, 1978 par Robert Foster.

Tyler, J.E.A. *The New Tolkien Companion* — Avon Books. Copyright © 1976, 1978 par J.E.A. Tyler.

INTRODUCTION AUX RÈGLES

Au cours du Troisième Âge, les Valar envoyèrent cinq Maïar en Terres du Milieu afin d'unir et conseiller les Peuples Libres dans leur lutte contre Sauron, le Seigneur Ténébreux. Toutefois, il leur était interdit de dominer les peuples des Terres du Milieu ou d'affronter le pouvoir de Sauron avec leur propre pouvoir. Dans les Terres du Milieu, ces cinq personnages étaient connus en tant que "Sorciers" (ou encore "Istari") ; leurs noms étaient Gandalf, Saroumane, Radagast, Alatar et Pallando.

Dans *le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, vous jouez l'un de ces cinq Sorciers. Votre but est de rassembler les forces des Peuples Libres afin de résister à Sauron tant que l'Anneau Unique n'est pas détruit. Puisque vos collègues Sorciers sont en désaccord avec vous sur la meilleure façon d'atteindre ce but, vous devez lutter pour les esprits, les corps et les âmes des Peuples Libres.

Dans *le Seigneur des Anneaux*, Gandalf fut le seul Sorcier à réussir. Saroumane fut corrompu par le pouvoir, Radagast se désintéressa de la question, quant à Alatar et Pallando, ils disparurent en Orient. Seul Gandalf resta fidèle à sa tâche ; il rassembla les personnes et les forces qui résistaient à Sauron et ce, assez longtemps pour que la Communauté détruise l'Anneau Souverain.

Les "forces du mal" sont représentées par les *périls* que les personnages utilisent les uns contre les autres. Par exemple, si vous placez un personnage dans la Moria, votre adversaire peut jouer une carte de Troll en tant que péril. Ces périls ne sont pas "contrôlés" par les Sorciers, mais représentent plutôt les forces de Sauron — lequel est en "sommeil" ou se cache. Tous les joueurs sont des "bons" ; aussi, plutôt que d'être ouvert, le conflit prend la forme de périls et de tentatives directes pour "persuader" ou "dominer" autrui, ses personnages ou ses forces.



COMMENT UTILISER CES RÈGLES

Ces règles sont organisées en quatre parties : règles de base, règles standard, règles optionnelles et appendices. Les règles de base et les règles standard sont destinées à deux joueurs ; les directives pour jouer à plus de deux sont fournies dans les règles optionnelles.

Les éléments préliminaires des pages 8 à 10 fournissent un résumé du tour de jeu, des notes pour les joueurs et les définitions des termes couramment utilisés.

Règles de base : Elles contiennent toutes les indications nécessaires pour jouer à *JCSA*. Elles ont été conçues pour simplifier l'apprentissage du jeu et pour accélérer les parties. Si vous et votre adversaire n'avez jamais joué ou si l'un d'entre vous a seulement accès à un paquet de base, il est recommandé d'utiliser ces règles.

Si vous êtes un vétéran des jeux de cartes à collectionner, vous devriez lire les quelques pages qui suivent et les paragraphes qui ne sont pas encadrés. Tout en jouant, vous pourrez vous référer aux autres éléments qui détaillent les règles plus complexes et les situations qui pourraient se présenter en cours de jeu.

Règles standard : Elles supposent que vous avez déjà joué plusieurs fois avec les règles de base. Elles se composent de suppléments et d'extensions aux règles de bases qui rendent le jeu et la composition des paquets plus souples et plus intéressants. Nous recommandons aux joueurs expérimentés de *JCSA* d'utiliser les règles standard.

Règles optionnelles : Ce sont des variantes intéressantes des règles standard. Avant la partie, tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur les règles optionnelles à utiliser.

Exemple de partie : Une description détaillée de plusieurs tours de jeu complets.

Éclaircissements : Les éclaircissements concernent certaines des sections les plus complexes des règles.

RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

Une partie se compose d'une série de "tours de jeu". Pendant votre tour, suivez les étapes définies ici. Ensuite, votre adversaire fait de même pendant son tour. Vous alternez ainsi jusqu'à la fin de la partie. Ce résumé est là pour vous donner une idée de la façon dont la partie se déroule ; voyez pages 14 et 15 le résumé complet du tour de jeu.

Phase de désengagement : Chacun de vos personnages peut se désengager ou se guérir (s'il se trouve sur un Havre). De plus, désengagez (voir page 14) toutes les autres cartes engagées qui ne sont pas des sites.

Phase d'organisation : Vous pouvez accomplir les actions suivantes dans l'ordre que vous désirez : jouer un personnage (si c'est autorisé) ou votre Sorcier (s'il est disponible), réorganiser vos compagnies, transférer des objets entre personnages (jets de corruption requis). De plus, chacune de vos compagnies peut planifier son déplacement en jouant une carte de nouveau site face cachée sur sa carte de site actuel.

Phase d'événements prolongés : Défaussez-vous de vos ressources prolongées et des périls prolongés de l'adversaire. Jouez de nouvelles cartes de ressources prolongées.

Phase de déplacements et périls : L'une après l'autre, chacune de vos compagnies accomplit les actions suivantes. La compagnie retourne sa carte de nouveau site (si elle en a une) ; son site actuel devient son *site d'origine*. Si la compagnie ne s'est pas déplacée vers un Havre, vous pouvez piocher le nombre de cartes indiqué par le nouveau site (une carte au moins) ; votre adversaire fait de même. Si la compagnie se déplace vers un Havre, vous pouvez piocher le nombre de cartes indiqué par l'ancien site (une carte au moins) ; votre adversaire fait de même. Ensuite, votre adversaire peut jouer les périls autorisés sur la compagnie ; le nombre maximal de périls pouvant être joués sur une compagnie est égal à sa taille (deux au moins). Enfin, vous retirez la carte de l'ancien site, puis chaque joueur écarte ou tire des cartes pour en avoir huit dans sa main.

Phase de site : L'une après l'autre, chacune de vos compagnies peut accomplir les actions suivantes sur son site actuel désengagé. La compagnie décide d'explorer le site. Tout d'abord, si le site a une attaque automatique, il attaque la compagnie. Ensuite, la compagnie peut tenter de jouer une carte de ressource objet, allié, faction ou information qui soit "jouable" sur ce site. Un personnage dans la compagnie doit s'engager pour mener la tentative. Si la carte est jouée avec succès, engagez le site.

Phase de fin de tour : Chaque joueur se défausse d'une carte. Puis chacun doit piocher ou se défausser pour avoir huit cartes en main.

NOTES POUR LE JOUEUR

- Les cartes de site (et les cartes de région dans le jeu standard) représentent la géographie des Terres du Milieu. Elles sont utilisées pour contrôler l'acquisition des ressources, mais elles ne doivent pas diriger le jeu. En revanche, un joueur devrait examiner les ressources qu'il a en main puis choisir un site voisin comme destination. Au début, ne vous inquiétez pas trop du choix du site ; prenez seulement celui qui a le type de ressources que vous voulez jouer. Il peut également être utile de présélectionner les cartes de lieu que vous avez le plus de chances d'utiliser quand vous créez votre pioche.
- Dans *JCSA*, vous tirez plusieurs cartes chaque tour et, dans certains cas, vous devrez également vous défausser de plusieurs autres. Ne vous inquiétez pas, cela fait partie de la dynamique du jeu. Ne gardez que les cartes qui sont immédiatement utiles durant le prochain tour ou qui sont cruciales pour votre stratégie d'ensemble (c'est-à-dire votre stratégie principale d'acquisition de ressource).

NOTES POUR LES JOUEURS D'AUTRES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

Si vous avez déjà joué à d'autres jeux de cartes à collectionner (JCC), il existe plusieurs points qu'il vous faut garder à l'esprit :

- *JCSA* est moins tactique et plus stratégique que certains autres JCC. Il y a des combats, mais ce n'est pas le point focal du jeu.
- Les joueurs de *JCSA* sont en compétition directe pour rassembler des ressources. Toutefois, seuls les périls attaquent directement les personnages des joueurs. Et vous n'exercez que peu de contrôle sur eux (c'est-à-dire qu'ils ne sont joués que durant la phase de déplacements et périls de votre adversaire, les périls de créatures ne restent pas en jeu, etc.).

- Par souci de rythme, toutes les cartes de *JCSA* sont jouées et engagées avec la même "vitesse" (les effets se produisent immédiatement). Mais on ne peut jouer des ressources que durant son propre tour, et on ne peut jouer des périls que durant la phase de déplacements et périls de l'adversaire.

Éclaircissement : La carte *Pénombre* est une exception à cette règle. Elle peut être jouée n'importe quand, soit en tant que ressource, soit en tant que péril (elle ne compte pas pour la limite de périls). Certaines autres cartes indiquent spécifiquement quand elles doivent être jouées.

TERMES COURANTS

Action : Toutes les activités que vous et votre adversaire pouvez entreprendre durant le jeu : jouer une carte, engager une carte, révéler une carte, etc.

Allié : Un allié est une ressource qui représente une personnalité pouvant être recrutée pour aider les Peuples Libres (*Tom Bombadil*, *Sylvebarbe*, etc.).

Associé : Une créature de péril ne peut être jouée contre une compagnie que si elle est "associée" au site ou à l'itinéraire de la compagnie.

Attaque : Le combat consiste en une ou plusieurs *attaques* qui doivent être résolues une à une. Une attaque se compose d'un ou plusieurs *coups*.

Attaque automatique : Une attaque qu'il faut affronter pour entrer dans un site et l'explorer.

Blessé : Un personnage blessé est endommagé mais pas éliminé. Quand un de vos personnages est blessé, sa carte est placée avec son sommet vers vous.

Caractéristiques : Les aptitudes de chaque personnage sont définies par les caractéristiques suivantes : race, talents, influence directe, esprit, prouesse, endurance, points de rassemblement, aptitudes spéciales.

Carte de corruption : Une carte de péril qui donne des points de corruption à un personnage.

Cartes : Il y a cinq types de cartes : ressources, périls, personnages, sites et régions.

Chaîne d'effets : Une série d'actions déclarées faites en réponse les unes aux autres.

Combat : Quand l'une de vos compagnies affronte une attaque, elle combat.

Compagnie : En cours de jeu, vous pouvez organiser vos personnages en groupes appelés ainsi.

Conseil Libre : C'est au Conseil Libre que les points de rassemblement sont comptabilisés et que le gagnant du jeu est déterminé.

Coup : Une attaque se compose d'un ou plusieurs coups. Chaque coup prend pour cible un personnage et est résolu par un jet.

Court : Une carte d'événement court est écartée immédiatement après avoir été jouée. Les effets de certains événements courts durent pendant une période indiquée sur la carte.

Créature : Carte de péril qui peut être utilisée pour attaquer directement une compagnie de votre adversaire.

Déplacement : Pendant son tour, un joueur peut *déplacer* chacune de ses compagnies depuis son site actuel vers un autre site.

Endurance : Mesure à quel point il est difficile d'éliminer un personnage ou une créature.

Engager/désengager une carte : Normalement, chacune des cartes est placée le bas vers son joueur. Durant le jeu, certaines doivent être "engagées" quand on les joue — c'est un moyen mnémotechnique pour savoir si la carte est utilisée. Pour engager une carte, tournez-la de 90° de telle façon qu'elle soit de côté ; pour désengager une carte, tournez-la de nouveau de 90° vers sa position normale.

Épuiser la pioche : Votre pioche est "épuisée" quand vous tirez sa dernière carte.

Esprit : L'esprit d'un personnage détermine combien de points d'influence sont nécessaires pour le garder en jeu.

Événement : Un événement est soit une ressource qui n'est ni un objet ni un allié ni une faction, soit un péril qui n'est pas une créature. Selon le temps où ils restent en jeu, il existe trois types d'événements : courts, prolongés et permanents.

Faction : Une faction est une ressource qui représente un groupe de gens ou de créatures que l'on peut recruter pour aider les Peuples Libres (*Cavaliers de Rohan*, *Elfes de Lindon*, etc.).

Faire un jet : Deux dés à six faces (2d6) doivent être utilisés pour générer des valeurs aléatoires durant le jeu. On appelle cela "faire un jet". Pour faire un jet, lancez 2d6 et faites la somme des deux résultats.

Guérison : Faire passer un personnage de blessé à engagé.

Influence directe : Mesure de l'aptitude d'un personnage à en contrôler d'autres, à influencer les factions et les ressources de l'adversaire.

Influence générale : Chaque joueur a 20 points d'influence générale à utiliser pour contrôler ses personnages.

Itinéraire : L'itinéraire d'un site est la série de régions entre ce site et le Havre le plus proche, comme indiqué sur la carte du site. L'itinéraire d'une compagnie est la série de régions entre son site d'origine et son nouveau site.

Limite de périls : La limite de périls d'une compagnie est égale à la taille de la compagnie. Si celle-ci ne contient qu'un seul personnage, la limite de périls est de 2. Le nombre maximal de périls qui peuvent être joués contre la compagnie durant une phase de déplacements et périls donnée est égal à la limite de périls.

Modificateur standard : La plupart des cartes de faction indiquent des "modificateurs standard" pour les tests d'influence, basés uniquement sur la race du personnage qui a été engagé pour faire le test.

Nouveau site : Quand une compagnie se déplace, elle laisse sa carte de site actuel et voyage vers sa *carte de nouveau site*.

Objet : Ce type de ressource représente un objet qui peut être acquis et utilisé pour aider les Peuples Libres. Les différents types d'objets sont : mineur, majeur, supérieur, anneau d'or et spécial.

Paquet de lieux : Cartes de sites et de régions d'un joueur.

Périls : Les cartes de péril représentent les forces maléfiques et les dangers naturels. Vous pouvez jouer des cartes de péril uniquement durant la phase de déplacements et périls de votre adversaire.

Permanent : Les effets d'un événement de ressource permanent durent jusqu'à ce que la carte soit jetée en raison des conditions indiquées dessus.

Personnage : Une personne qui agit en faveur de la cause des Peuples Libres. Chaque personnage en jeu est sous l'influence de votre Sorcier.

Pioche : Chaque joueur a une pioche qui se compose de ses cartes de ressources, périls et personnages. Pendant la partie, chaque joueur tire des cartes de sa pioche.

Points de corruption : C'est le montant total de la corruption qu'un personnage a accumulée en raison des effets de différents périls et ressources.

Points de rassemblement : Durant le jeu, vous recevez des points de rassemblement par le contrôle des ressources, la destruction de forces du mal et diverses autres actions. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points de rassemblement à la fin de la partie.

Prolongé : Les événements prolongés durent environ deux tours, un tour à vous et un tour de l'adversaire.

Prouesse : Mesure de l'aptitude offensive du personnage en combat.

Race : Une caractéristique qui aide à définir le personnage. Les races sont : Dúnadan, Nain, Elfe, Hobbit, Humain et Sorcier.

Région : Les différentes contrées des Terres du Milieu sont représentées par des régions. Il en existe six types : mers côtières (☉), domaines libres (☐), terres frontalières (☚), contrées sauvages (☙), terres de l'ombre (☛), domaines noirs (☛).

Réserve de cartes : Certaines cartes (les objets, les informations, etc.) peuvent être mises en réserve si elles sont dans un Havre. Ces cartes sont retirées du jeu et placées dans la pile de points de rassemblement du joueur.

Ressources : Les cartes de ressources représentent les forces du bien et diverses occurrences avantageuses. On ne peut jouer ses cartes de ressources que durant son propre tour.

Site : Les sites sont les lieux que les personnages peuvent visiter dans les Terres du Milieu. Il en existe six types : havres (☉), fiefs libres (☐), fiefs frontaliers (☚), ruines et antres (☛), fiefs de l'ombre (☛), fiefs noirs (☛).

Site actuel : Une compagnie possède une *carte de site actuel* qui lui est associée ; la compagnie se trouve sur ce site.

Site d'origine : Au début de la phase de déplacements et périls, le site actuel d'une compagnie en déplacement devient son *site d'origine*. À ce moment-là, on considère que la compagnie est en route vers son nouveau site.

Site natal : Un personnage peut être amené en jeu sur son site natal ou sur un Havre.

Sorcier : Chaque joueur joue l'un des cinq Sorciers envoyés dans les Terres du Milieu pour unir et conseiller les Peuples Libres.

Suivant : Un personnage contrôlé par l'influence directe d'un autre personnage.

Taille : La *taille* d'une compagnie est égale au nombre de personnages qui la composent — chaque Hobbit comptant pour un demi (arrondissez au supérieur).

Talent : Une caractéristique qui aide à définir le personnage. Les talents sont : diplomate, rôdeur, sage, éclaireur, guerrier.

Test d'endurance : Quand un personnage est blessé, il doit faire un test d'endurance pour déterminer s'il est éliminé. Quand tous les coups d'une créature ratent, on doit faire un test d'endurance par coup afin de déterminer si elle est éliminée.

Test d'influence : Dans certaines situations, un personnage peut faire un test d'influence pour amener une faction en jeu ou pour briser le contrôle de son adversaire sur une de ses ressources.

Test de corruption : Un jet modifié destiné à déterminer si un personnage est écarté ou éliminé en raison d'une accumulation de points de corruption.

Tour : La partie se subdivise en "tours de jeu". Chaque tour se compose des phases suivantes : désengagement, organisation, événements prolongés, déplacements et périls, site, fin de tour.

Transfert d'objets : Un objet est transféré quand il passe sous le contrôle d'un autre personnage.

Unique : Il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire en jeu de chaque carte unique. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul exemplaire de chaque carte unique dans sa pioche et ses cartes de départ.

Pour disposer d'une idée générale du jeu, lisez les règles de base qui ne sont pas encadrées. Plus tard, vous pourrez vous référer aux paragraphes encadrés afin d'obtenir plus d'informations sur des situations particulières.

VALEURS ALÉATOIRES

On doit utiliser deux dés à six faces (2d6) pour générer des valeurs aléatoires en cours de jeu. On appelle cela "faire un jet". Pour faire un jet, lancez 2d6 et additionnez leurs deux résultats.

Note : Si vous n'avez pas de dés, vous pouvez générer une valeur aléatoire en tirant une carte dans votre pioche. Chaque carte de la pioche porte un nombre sur le côté droit, au milieu. Vous pouvez utiliser ce nombre comme valeur aléatoire puis jeter la carte. **N'utilisez pas cette méthode si vous avez des dés !**

1

LES CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie se termine quand l'une des occurrences suivantes survient en cours de jeu :

- 1) Si votre Sorcier est éliminé (par combat ou corruption), votre adversaire gagne.
- 2) Si vous amenez *l'Anneau Unique* au Mont du Funeste Destin et jouez certaines cartes, *l'Anneau Unique* est détruit et vous gagnez.
- 3) Sinon, le gagnant est désigné au *Conseil Libre*. Ce conseil est réuni quand l'un de ces événements survient :
 - Quand chaque pioche a été épuisée une fois, le conseil commence à la fin du tour actuel.
 - Après avoir épuisé votre pioche pour la première fois, vous pouvez choisir à la fin de l'un de vos tours de réunir le conseil. Le conseil commence à la fin du prochain tour de votre adversaire (c'est-à-dire que ce dernier a droit à un dernier tour).
 - Vous pouvez choisir à la fin de votre tour de réunir le conseil si vous avez accumulé au moins 20 points de rassemblement. Le conseil commence à la fin du prochain tour de votre adversaire (c'est-à-dire que ce dernier a droit à un dernier tour).

Note : Si l'un des deux joueurs ou les deux a seulement accès à un jeu de base (76 cartes), cette exigence de 20 points de rassemblement doit être baissée à 18.

LE CONSEIL LIBRE

Juste avant le Conseil Libre, chaque personnage doit faire un test de corruption. Le joueur qui a pris le dernier tour est le premier à faire des tests de corruption pour ses personnages.

Au Conseil Libre, les chefs des Peuples Libres décident lequel des Sorciers donne les meilleurs conseils. Cette décision se base sur une comparaison des ressources que chaque Sorcier a rassemblées.

Éclaircissement : Les personnages ne se désengagent pas automatiquement quand le Conseil Libre est réuni. Un personnage ne peut se désengager que lors de sa propre phase de désengagement.

Éclaircissement : Un personnage qui rate son test de corruption avant le Conseil Libre n'est plus en jeu. Ce personnage et toute carte qu'il contrôle (à l'exception des suivants) ne sont pas disponibles au Conseil Libre — aussi ne comptent-ils pas dans le total des points de rassemblement.

Un joueur peut jouer des cartes de ressource susceptibles d'affecter les tests de corruption de son personnage faits avant le Conseil Libre. Les cartes de périls *ne peuvent pas* être jouées.

Après que tous les personnages aient fait leur test de corruption, la partie se termine si un Sorcier a raté le sien (l'autre joueur gagne). Si les deux Sorciers ratent leur test, personne ne gagne — les deux joueurs perdent (si vous devez déterminer un vainqueur, jetez les dés, le résultat le plus élevé gagne).

Le vainqueur du jeu est le joueur qui a réuni le plus de points de rassemblement :

- En contrôlant des ressources : personnages, alliés, objets et factions ;
- En détruisant des créatures et/ou des forces du mal ;
- En accomplissant les instructions portées sur des cartes de ressources ;
- En évitant les points négatifs qui s'accumulent quand certains personnages que vous contrôlez sont éliminés (Aragorn II, Galadriel, Elrond, Círdan, Frodon et Bilbon).

Les points de rassemblement sont imprimés dans le coin supérieur gauche de la carte qui les accorde.

Note : Il peut être utile d'avoir du papier et un crayon ou des dés supplémentaires pour enregistrer les points de rassemblement.

Éclaircissement : Si les deux joueurs ont le même nombre de points de rassemblement au moment du Conseil Libre, ils gagnent tous les deux (si vous devez déterminer un vainqueur, jetez les dés, le résultat le plus élevé gagne).

Exemple : (PC = Points de Corruption, PR = Points de Rassemblement) Nos deux joueurs, Nathalie et Éric, jouent depuis un certain temps et Nathalie épuise son paquet de jeu pendant son tour. Comme elle a 15 PR et Éric seulement 14, elle décide de réunir le Conseil Libre. Chaque joueur a une compagnie en Lórien :

Nathalie contrôle :		
	PC	PR
Hommes de Lebennin (faction)	0	2
Rêves de légende (information)	0	2
Pallando (contrôle :)	Total de PC : 2	0
Épée de Gondolin (objet)	2	2
Gwaihir (allié)	0	2
Celeborn	0	2
Gildor Inglorion (contrôle :)	Total de PC : 1	1
Herbes médicinales (objet)	1	0
Legolas (contrôle :)	Total de PC : 2	2
Pierre elfique (objet)	1	0
Dague d'Ouistrenesse (objet)	1	0
Elrohir	0	1
Elladan	Total de PC :	0 1
Éric contrôle :		
	PC	PR
Radagast (contrôle :)	Total de PC : 0	0
Beorn (contrôle :)	Total de PC : 0	2
Vifsorbier (allié)	0	2
Théoden (contrôle :)	Total de PC : 4	2
Épée de Gondolin (objet)	2	2
Grand Bouclier du Rohan (objet)	2	2
Faramir (contrôle :)	Total de PC : 2	2
Dague d'Ouistrenesse (objet)	1	0
Herbes médicinales (objet)	1	0
Imrahil	Total de PC :	0 2

Comme Nathalie a réuni le conseil, Éric dispose d'un dernier tour avant son début. Éric amène Éomer en jeu pour un PR de plus, puis déplace sa compagnie vers la *Ville du Lac*. Après avoir affronté les périls que Nathalie joue, il joue avec succès la faction des *Hommes du Rhovanion Septentrional* pour deux PR de plus. Éric a maintenant 17 PR et gagnera la partie s'il ne perd pas de PR en raison de l'échec d'un test de corruption.

Dans cet exemple, tout personnage avec 2 PC ou plus peut rater son test de corruption (voir pages 22 à 24). Si Pallando rate son test de corruption sans que Radagast rate le sien, la partie se termine immédiatement et Éric gagne. Si Legolas rate son test, Nathalie perd 2 PR. Si Théoden rate son test, Éric perd 6 PR. Si Faramir le rate, Éric perd 2 PR.

Il existe cinq types de cartes : cartes de site, cartes de personnage (dont les cartes de Sorcier), cartes de ressource, cartes de péril et cartes de région (ce dernier type n'est pas employé avec les règles de base).

Note : Des schémas en couleurs des différents types de cartes se trouvent dans l'encart couleur. On peut les distinguer comme suit :

Les *cartes de site* ont un fond de parchemin blanc.

Les *cartes de personnage* (non-Sorcier) ont un fond de pierre bleue.

Les *cartes de ressource* ont un fond de métal cuivré.

Les *cartes de péril* ont un fond d'acier gris.

Les *cartes de région* présentent une carte géographique.

Les *cartes de site et de région* (les cartes de lieu) ont une carte générale des Terres du Milieu au dos.

Les *cartes de personnage, ressource et péril* ont l'Œil Flamboyant au dos.

Éclaircissement : Certaines valeurs utilisées en cours de jeu sont citées à la fois dans le texte de la carte et à un autre endroit de cette même carte. Par exemple, le modificateur au test de corruption pour un personnage est indiqué dans le texte et dans le coin inférieur droit de sa carte.

Note : Chaque paquet de base contient un petit paquet de cartes qu'on appelle une série fixe. Il existe 5 séries fixes différentes. Il y en a une choisie au hasard dans chaque paquet de base. La carte du dessus de toutes les séries fixes est la même : les *Portes du Matin*.

Une série fixe est incluse dans chaque paquet de base afin qu'il soit jouable sans aucune autre carte.

Durant le jeu, vos cartes sont organisées en 2 paquets et 3 piles :
Paquet de lieux : Ce paquet contient vos cartes de site. Vous pouvez examiner et choisir des cartes dans votre paquet de lieux selon ce qu'exige le jeu (ne les tirez pas au hasard). Après avoir été jouées, vos cartes de site normal (ceux qui ne sont pas des Havres) sont parfois jetées et placées dans la pile de défausse (quand l'une de vos compagnies quitte un site engagé, celui-ci est défaussé).

Pioche : Ce paquet contient vos cartes de ressource, de péril et de personnage. Vous tirez des cartes au hasard dans ce paquet durant la partie. Votre pioche commence avec un nombre égal de cartes de ressource et de cartes de péril.

Vous pouvez utiliser des ressources sur certains sites et à certaines conditions. Les ressources comprennent des objets, des factions, des alliés, des événements, etc. *Vous ne pouvez jouer des cartes de ressource que pendant votre propre tour.* Vous utilisez des périls pour embarrasser et attaquer les personnages de votre adversaire afin de l'empêcher de rassembler des ressources. *Vous ne pouvez jouer des cartes de péril que pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire.*

Éclaircissement : La carte *Pénombre* est une exception à cette règle. Elle peut être jouée n'importe quand, soit en tant que ressource, soit en tant que péril (elle ne compte pas pour la limite de périls). Certaines autres cartes indiquent spécifiquement quand elles doivent être jouées.

Pile de défausse : Vos cartes jetées sont placées face cachée dans votre pile de défausse. Quand votre pioche est *épuisée*, les cartes de lieu de votre défausse retournent dans votre paquet de lieux. Vous battez les autres cartes de votre défausse laquelle devient votre nouvelle pioche.

Éclaircissement : Votre pioche est "épuisée" quand vous tirez sa dernière carte. Certaines cartes requièrent que votre pioche soit manipulée puis rebattue — cela ne "l'épuise" pas.

Pile hors-jeu : Les cartes retirées du jeu après être jouées sont placées dans la pile hors-jeu.

Pile des points de rassemblement (Pile PR) : En plus des points de rassemblement venant des cartes en jeu, vous en gagnez quand certaines cartes sont retirées du jeu. Quand vous battez tous les coups d'une créature, la carte de celle-ci est placée dans votre pile PR. Quand vous mettez en réserve certaines cartes de ressources (objets, informations, etc.) elles sont placées dans votre pile PR.

Note : Comme les cartes de péril sont distinctes des cartes de ressource, vous ne pouvez jouer vos périls de votre côté de la surface de jeu. À la fin d'une partie, il sera aisé de déterminer à qui sont les cartes : les périls dans votre zone appartiennent à votre adversaire. Nous suggérons d'adopter une zone neutre entre celles des joueurs. Les événements prolongés sans cible spécifique et les événements permanents peuvent y être joués.

Note : Vous pouvez librement examiner le contenu de votre défausse ; votre adversaire non. Le contenu de vos piles hors-jeu et PR peut être consulté par vous et votre adversaire.

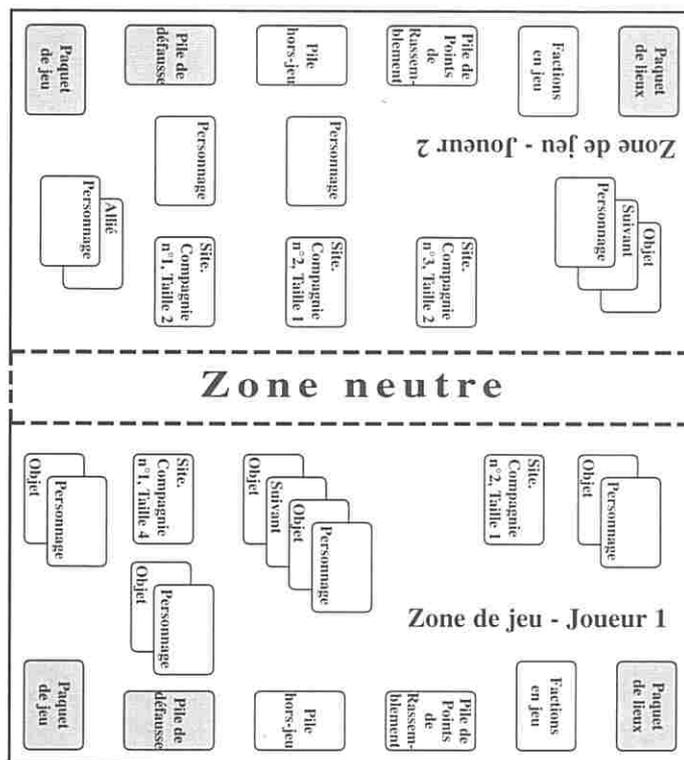
Éclaircissement : Si un personnage est éliminé par combat ou par l'échec d'un test de corruption de 2 points ou plus, sa carte est placée dans la pile hors-jeu — ce personnage ne peut être ramené en jeu par aucun des joueurs. Si une créature est battue, sa carte est placée dans la pile PR du défenseur. Si une telle créature est unique, elle ne peut être ramenée en jeu par aucun des joueurs.

Quand une carte est retirée du jeu dans tous les autres cas, elle est jetée en défausse à moins que son texte ne précise autrement.

Éclaircissement : Plusieurs types de cartes sont désignés par le mot clef qui figure dans les premiers mots du texte de la carte. Par exemple, le texte d'une carte de "sort" commence par *Sort* ; le texte d'une carte de "Nazgûl" commence par *Unique. Nazgûl* ; le texte d'un "Palantír" commence par *Unique. Palantír*.

COMBINAISONS DE CARTES

Il arrive que des combinaisons de plusieurs cartes et d'autres actions soient nécessaires pour obtenir un résultat donné. Par exemple, pour amener l'*Anneau Unique* en jeu il faut : voyager vers un site pour jouer l'une des cartes d'anneau d'or, posséder une carte ou une capacité de "vérification", la carte de l'*Anneau Unique* et un jet de dé élevé. De plus, la carte de *Vérification du Sorcier* et la carte du *Parchemin d'Isildur* augmentent énormément les chances de mettre l'*Anneau Unique* en jeu.



ENGAGEMENT ET POSITION DES CARTES

Normalement, chacune de vos cartes est placée sur la surface de jeu le sommet vers l'adversaire et la base vers vous. En cours de partie, certaines cartes doivent être "engagées" quand elles sont utilisées — c'est un moyen mnémotechnique pour savoir si la carte est utilisée. Pour engager une carte, tournez-la de 90° de telle façon qu'elle soit de côté — pour désengager une carte, tournez-la de nouveau de 90° vers sa position normale.

Quand l'un de vos personnages est blessé, sa carte est placée le sommet vers vous (à 180° de sa position désengagée). Toutes les restrictions qui s'appliquent aux personnages engagés s'appliquent aux personnages blessés.

Éclaircissement : Un personnage engagé (ou blessé) peut accomplir toutes les actions qui ne requièrent pas que le personnage s'engage.

Par exemple, un personnage engagé (ou blessé) peut se déplacer normalement, il peut combattre avec une pénalité (si l'attaquant le choisit comme cible du coup), il peut transférer des objets, etc. Un personnage engagé (ou blessé) *ne peut pas* s'engager pour acquérir un objet, pour influencer une faction, pour jouer une carte qui requiert qu'il s'engage, etc.

Les objets et les personnages s'engagent indépendamment.

CARTES UNIQUES ET "SOLITAIRES"

Si une carte indique qu'elle est "unique" ou qu'elle "ne peut être doublée", une seule de ces cartes (ou de ses effets) peut être jouée en même temps. La première carte jouée est prééminente (des tests d'influence peuvent modifier cela). Cette restriction s'applique à toutes les cartes en jeu, aussi bien les vôtres que celles de votre adversaire.

Une seule de chacune des cartes "uniques" peut être incluse dans votre pioche et au sein de votre main initiale. Toutefois, deux Sorciers identiques peuvent se trouver dans votre pioche (pour vous donner une meilleure chance d'en tirer un plus tôt).

Suivez ces étapes pour vous préparer à jouer :

- 1) Placez vos cartes de site dans votre paquet de lieux. Ce paquet doit contenir chacune de vos cartes de Havre (*Fondcombe*, *Edhellond*, *Havres Gris* et *Lórien*). Vous pouvez y mettre n'importe quel nombre de cartes de Havre, mais seulement une de chacun des sites normaux.
 - 2) Placez entre 25 et 50 de vos cartes de ressource et un nombre égal de cartes de péril dans votre pioche. Si vous avez moins de 25 cartes de l'un des deux types, utilisez seulement toutes les cartes que vous avez. N'y mettez pas plus d'une seule de chacune des cartes "uniques". N'y mettez pas plus de trois exemplaires de chacune des cartes non uniques.
 - 3) Placez de un à cinq personnages de départ (pas de Sorcier) face cachée devant vous. La somme des esprits combinés (voir page 16) de ces personnages doit atteindre 20 au maximum. Vous et votre adversaire révéléz les personnages en même temps, en plaçant tout personnage en double dans vos pioches. Puis organisez vos personnages de départ en suivants et compagnies avant de les placer à Fondcombe (placez une carte de site *Fondcombe* à côté d'eux).
 - 4) Vous pouvez assigner jusqu'à deux objets mineurs non uniques à vos personnages de départ (deux objets au total, pas deux à chaque personnage). Ces objets doivent être des cartes que vous n'avez pas encore placées dans votre pioche.
 - 5) Placez jusqu'à 10 cartes de personnage dans votre pioche. N'y mettez pas plus d'une carte de chaque personnage. De plus, placez jusqu'à deux Sorciers dans votre pioche (vous pouvez placer deux exemplaires du même Sorcier). Battez votre pioche.
 - 6) Tirez une main de huit cartes dans votre pioche.
 - 7) Chaque joueur fait un jet, et le joueur qui obtient le résultat le plus élevé commence (relancez en cas d'égalité).
- Une partie se compose d'une série de "tours de jeu". Pendant

Éclaircissement : Aucun de vos personnages de départ ne doit être considéré comme un suivant pour ce qui est de la détermination de la somme des caractéristiques d'esprit — la somme doit être de 20 ou moins.

Éclaircissement : Les 1 à 5 personnages de départ et les deux objets mineurs subissent la limite du "un unique" et "trois autres" de la pioche. Toutefois, ils **ne comptent pas** pour le nombre de cartes de ressource et de personnage dans votre pioche.

votre tour, vous entreprenez diverses actions selon les phases suivantes. Puis votre adversaire fait de même pendant son tour.

- 1) Phase de désengagement
- 2) Phase d'organisation
- 3) Phase d'événements prolongés
- 4) Phase de déplacements et périls
- 5) Phase de site
- 6) Phase de fin de tour

Un résumé abrégé du tour de jeu est présenté page 8. Un résumé détaillé est présenté plus loin et repris page 89.

Éclaircissement : Durant votre phase d'organisation, l'ordre des actions importe peu. Des actions d'un même type n'ont pas besoin de se côtoyer (vous pouvez mettre en réserve un objet, faire entrer en jeu un personnage, puis mettre en réserve un second objet, etc.).

Éclaircissement : Si l'une de vos compagnies ne se déplace pas, aucun des joueurs ne peut tirer de cartes en fonction du déplacement de cette compagnie. Toutefois, votre adversaire peut jouer des périls autorisés sur cette compagnie (la limite de périls s'applique toujours).

Éclaircissement : Chaque joueur tire des cartes quand chaque compagnie se déplace puis écarte ou tire jusqu'à 8 cartes après que le déplacement de chaque compagnie soit terminé. De plus, à la fin de chaque tour, chaque joueur peut se défausser d'une carte puis écarte ou tirer jusqu'à huit cartes.

Éclaircissement : Pendant la phase de site, une compagnie peut décider de ne pas explorer son site actuel. Dans ce cas, la compagnie ne subit pas d'attaque automatique, mais elle ne peut entreprendre aucune autre action de jeu ni jouer aucune carte durant la phase de site. Elle reste sur le site et peut décider de l'explorer au cours d'un prochain tour.

Éclaircissement : Avant qu'une compagnie puisse tenter de jouer un objet, un allié, une faction ou une information "jouable" sur son site actuel, elle doit affronter les attaques automatiques du site. La compagnie n'a pas besoin de battre les attaques, seulement de les résoudre normalement (elles peuvent être annulées).

Une compagnie peut affronter les attaques automatiques d'un site et ne pas pouvoir jouer un objet, un allié, une faction ou une information (c'est-à-dire que tous ses personnages sont engagés après avoir affronté les attaques automatiques). Si une compagnie dans cette situation veut jouer une carte sur le site au cours d'un prochain tour, elle doit de nouveau affronter les attaques automatiques.

Éclaircissement : Un site est engagé quand un objet, un allié, une faction ou une information est joué. Un site normal ne se désengage qu'après avoir été jeté et après que votre pioche ait été épuisée. Ainsi, à chaque passage de votre pioche, une seule de ces cartes peut être jouée sur un site normal. Les cartes de Havre, engagées ou non, retournent toujours à votre paquet de lieux.

RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

PHASE DE DÉSENGAGEMENT

Chacun de vos personnages peut faire l'une des choses suivantes :

- Se désengager **ou**
 - Se guérir (dans un Havre)
- Désengagez toutes vos autres cartes engagées (sauf les sites).

PHASE D'ORGANISATION

Vous pouvez entreprendre ces actions dans n'importe quel ordre :

- Jouer une carte de personnage **ou** de Sorcier (si c'est autorisé).
- Réorganiser les personnages sur un même Havre en une ou plusieurs compagnies.
- Déplacer vos personnages du contrôle de l'influence générale à celui de l'influence directe.
- Transférer des objets entre vos personnages sur un même site. Faites un test de corruption pour les personnages qui abandonnent un objet.

- Mettre en réserve des objets ou d'autres ressources de vos compagnies sur des Havres ou des sites spécifiés par les cartes d'objet. Faites un test de corruption pour les personnages qui abandonnent un objet.
- Chacune de vos compagnies peut faire l'une des choses suivantes :
 - Rester sur son site actuel.
 - Jouer un autre site (face cachée) vers lequel la compagnie peut se déplacer directement depuis son site actuel. C'est son nouveau site.
 - *Règles standard seulement* : Jouer un nouveau site et une série d'au plus 4 régions spécifiques qui relient le site actuel au nouveau site (voir pages 32 et 33).

PHASE D'ÉVÉNEMENTS PROLONGÉS

D'abord, retirez toutes vos ressources prolongées en jeu. Puis jouez d'éventuelles nouvelles ressources prolongées. Enfin, retirez tous les périls prolongés de votre adversaire.

PHASE DE DÉPLACEMENTS ET PÉRILS

Suivez cette procédure pour chacune de vos compagnies. Vous décidez dans quel ordre chaque compagnie agit.

- 1) Si la compagnie a une carte de site face cachée (son nouveau site), retournez-la. Son site actuel devient son *site d'origine*.
- 2) Si une compagnie ne se déplace pas, aucune carte n'est tirée. Si une compagnie se déplace vers un site normal, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le nouveau site (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même. Si une compagnie se déplace vers un Havre, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le site d'origine (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même.
- 3) Votre adversaire joue des périls sur la compagnie — chacun est résolu comme indiqué dans le texte de la carte. Ces périls sont joués et résolus un à un et, dans certains cas, peuvent ne pas affecter directement la compagnie. Un péril ne peut pas être joué s'il prend pour cible une autre compagnie ou un personnage dans une autre compagnie.
Si la compagnie ne se déplace pas les périls de créatures ne peuvent être associés qu'à son site actuel. Les périls de créature doivent être "associés" à l'itinéraire de la compagnie en déplacement ou au nouveau site. Si la créature est associée à plus d'un type de région ou de site applicable, votre adversaire décide quel type utiliser.
Le nombre maximal de périls jouables sur une compagnie pendant une phase de déplacements et périls donnée (la limite de périls) est égal à la taille de la compagnie ou à deux — le chiffre le plus élevé (les Hobbits comptent pour moitié ; arrondissez au supérieur). La limite de périls est déterminée pour chaque compagnie au début de la phase de déplacements et périls (elle reste donc fixe).
- 4) Si la compagnie a été obligée de revenir à son site d'origine, remettez le nouveau site dans le paquet de lieux (ou écartez-le s'il est engagé) et allez à l'étape 6 (le site d'origine devient le site actuel). Aucun autre péril ne peut être joué sur cette compagnie.
- 5) Retirez le site d'origine de la compagnie (le site d'où elle vient). Défaussez la carte si elle est engagée et n'est pas un Havre. Sinon, remettez-la dans le paquet de lieux. À ce stade, on considère que la compagnie est arrivée à son nouveau site (son nouveau site devient son site d'origine). *Règles standard seulement* : Remettez les cartes de région dans le paquet de lieux.
- 6) Si vous avez plus de huit cartes en main, défaussez-vous de celles qui sont en trop ; votre adversaire fait de même pour sa

main. Si vous avez moins de huit cartes, vous devez tirer des cartes jusqu'à ce que votre main ait huit cartes ; votre adversaire fait de même pour sa main.

Note : Répétez les étapes 1 à 6 pour chacune de vos compagnies.

PHASE DE SITE

Dans l'ordre que vous désirez (vous décidez qui intervient en premier, puis en second, etc.), chacune de vos compagnies sur un site *désengagé* peut :

- Ne rien faire **ou**
- Suivre cette procédure :
 - 1) Vous décidez d'explorer le site.
 - 2) Si le site a une attaque automatique, il attaque la compagnie. L'attaque est résolue normalement (voir pages 21 et 22).
 - 3) La compagnie peut tenter de jouer un objet, un allié, une faction ou une information utilisable sur ce site. Généralement, cela implique d'engager le personnage qui contrôlera la carte jouée. Si la carte de ressource est jouée avec succès, la carte du site est engagée et un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur. Certaines cartes de ressource autres que des objets, alliés, factions et informations indiquent les conditions dans lesquelles elles peuvent être jouées. De telles cartes peuvent être jouées sur des sites engagés ou non, et n'engagent pas le site quand on les joue (*Retour du Roi*, *Trouvaille*, etc.).

Règles standard seulement : Un de vos personnages ou votre Sorcier peut tenter d'influencer l'un des personnages, suivants, alliés, factions ou objets de votre adversaire (s'il est au même site).

PHASE DE FIN DE TOUR

Vous pouvez vous défausser d'une carte. Ensuite vous devez tirer ou écarter assez de cartes pour en avoir 8 en main. Votre adversaire fait de même.

5

PERSONNAGES ET COMPAGNIES

En tant que joueur, vous influencez et contrôlez un certain nombre de personnages qui se déplacent et agissent à travers les Terres du Milieu. Chacune des aptitudes d'un personnage sont définies par ces caractéristiques : race, talents, influence directe, prouesse (attaque), endurance (défense), esprit, points de rassemblement et aptitudes spéciales (par exemple les modificateurs de test de corruption). Un personnage peut être *éliminé* et retiré du jeu à la suite d'un combat (en ratant un test d'endurance) ou d'une corruption (en ratant un test de corruption).

Si vous avez assez d'influence générale ou d'influence directe pendant un tour donné, vous pouvez mettre en jeu soit un personnage sur son site natal ou sur un Havre, soit un Sorcier sur son site natal ou à Fondcombe.

Les personnages sont principalement contrôlés par votre réserve de 20 points d'influence générale. Pour chaque personnage contrôlé, vous devez investir un nombre de points d'influence générale égal à sa caractéristique d'esprit. De plus, vous pouvez contrôler un personnage en utilisant l'influence directe d'un autre — un personnage contrôlé de cette manière est appelé un *suivant* et n'utilise pas de points d'influence générale. (Voir page 17 pour un exemple complet.)

En cours de partie, vous organisez vos personnages en groupes appelés compagnies. La taille d'une compagnie est égale au nombre de personnages qui la composent, avec chaque Hobbit comptant

pour un demi-point (arrondissez au supérieur). Une compagnie est limitée à une taille de sept. La *limite de périls* d'une compagnie est égale à deux ou à la taille de la compagnie — le plus grand des deux. Le nombre maximum de périls qui peuvent être joués contre une compagnie durant une phase de déplacements et périls donnée est égal à la limite de périls.

Les compagnies ne peuvent se former que dans les Havres — enlevez simplement toutes les cartes de site des compagnies sauf une carte de Havre. La compagnie qui en résulte a alors une carte de site qui est l'un des Havres.

Une compagnie peut se diviser en deux compagnies ou plus, mais seulement sur un Havre (utilisez deux cartes de Havre).

Note : Le nombre de personnages que vous avez en jeu limite le nombre d'actions que vous pouvez entreprendre dans un tour. Vous utilisez l'influence générale de votre Sorcier ou l'influence directe de vos autres personnages sur un personnage pour l'amener en jeu et pour l'y garder. Un personnage en jeu peut se déplacer et entreprendre des actions (se défendre contre des attaques, influencer, etc.). Les objets, les alliés et les autres cartes représentant des choses que le personnage acquiert et contrôle sont placés sous sa carte.

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

Chaque aptitude du personnage est définie par les caractéristiques suivantes (la notation pour certaines caractéristiques est indiquée entre crochets).

Race : C'est l'un des critères pour utiliser certaines ressources et pour amener certains objets, personnages et factions en jeu (par exemple, seul un Nain peut vraiment utiliser un anneau nain). Les races sont : Elfe, Hobbit, Nain, Dúnadan, Humain et Sorcier.

Talent : C'est l'un des critères pour utiliser certaines cartes (par exemple, le talent de guerrier est requis pour utiliser certaines armes). Les talents sont : guerrier, éclaireur, rôdeur, sage et diplomate. Certains personnages ont plus d'un talent.

Influence directe [♣] : L'influence directe d'un personnage détermine combien de personnages il peut contrôler (en tant que suivants). De plus, l'influence directe inemployée affecte les chances du personnage d'influencer les factions et les ressources de l'adversaire (dans le jeu standard).

Prouesse [en bas à gauche, à gauche du "P"] : La prouesse mesure les capacités offensives du personnage en combat.

Endurance [en bas à gauche, à droite du "P"] : L'endurance mesure combien il est difficile d'éliminer physiquement le personnage. C'est un mélange de l'aptitude à éviter une attaque et de l'aptitude à l'absorber ou la dévier (armure, bouclier, parade, etc.).

Esprit [C] : L'esprit du personnage détermine combien de points d'influence (générale ou directe) sont requis pour le conserver en jeu.

Points de rassemblement [en haut à gauche] : C'est le nombre de points de rassemblement que vous recevez quand le personnage est en jeu. Cette valeur représente l'importance du personnage dans le combat des Peuples Libres contre Sauron.

Aptitudes spéciales : Certains personnages ont des aptitudes spéciales détaillées sur leur carte. Les aptitudes spéciales courantes sont les modificateurs aux tests de corruption, les bonus d'influence et les bonus de prouesse. Par exemple, Faramir a un bonus d'influence sur la faction des *Rôdeurs de l'Ithilien*, Éowyn a un bonus de prouesse contre les Nazgûl, Frodon a un modificateur aux tests de corruptions, etc.



INFLUENCER (CONTRÔLER) UN PERSONNAGE

Vous avez une réserve de 20 points d'influence générale. À n'importe quel moment, le total des caractéristiques d'esprit de vos personnages en jeu (sans compter les suivants) doit être inférieur ou égal à 20 ; ce total est égal à vos *points d'influence générale employés*. Vos *points d'influence générale inemployés* aident vos personnages à résister aux effets de certaines cartes (*Appel du foyer*, *Appel de la mer*, *Dispersion des troupes*, etc.).

Note : Dans les règles standard, les *points d'influence générale inemployés* aident vos personnages, factions, alliés et objets à résister aux tentatives de contrôle de votre adversaire.

INFLUENCE DIRECTE

Certains personnages ont une caractéristique d'influence directe de un ou plus. Si l'influence directe de l'un d'entre eux est supérieure ou égale à la caractéristique d'esprit d'un autre, il peut le contrôler, et celui-ci devient son *suivant*. Les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le total des esprits de tous les suivants d'un personnage ne peut dépasser son influence directe.
- Un personnage peut prendre le contrôle d'un autre personnage en jeu seulement s'ils sont tous les deux au même site.

Un suivant ne dépense pas de points d'influence générale. Il doit rester empilé sous le personnage qui exerce l'influence directe. Il ne peut pas utiliser son influence directe pour contrôler des personnages (un suivant ne peut avoir ses propres suivants). **Un suivant est autrement géré comme un personnage normal** (il compte dans la taille de la compagnie, il entreprend des actions normales, etc.).

Si vous avez assez de points d'influence générale inemployés, vous pouvez déplacer un suivant de l'influence directe à l'influence générale (ou vice versa) pendant votre phase d'organisation.

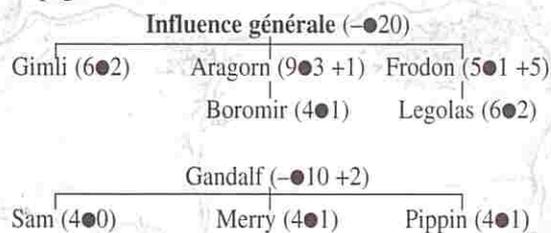
Si un personnage qui contrôle un suivant est retiré du jeu, le suivant reste en jeu et ne compte pas immédiatement dans votre influence générale. Toutefois, pendant votre prochaine phase d'organisation, vous devez jeter le suivant ou bien le placer sous le contrôle d'un autre personnage de sa compagnie avec suffisamment d'influence directe ou sous le contrôle de l'influence générale (s'il y en a assez).

Éclaircissement : Pendant la phase d'organisation, vous pouvez déplacer des personnages du contrôle de l'influence générale vers le contrôle de l'influence directe et vice versa. Procédez ainsi tant que le total des esprits ne dépasse pas votre influence disponible à la fin de la phase d'organisation.

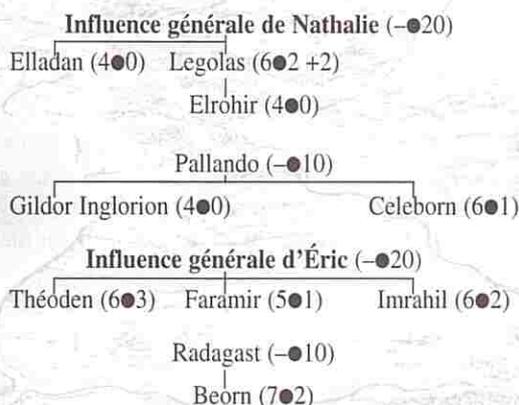
Éclaircissement : Si vous n'avez pas assez d'influence pour contrôler tous les personnages en jeu, vous devez écarter les personnages en trop à la fin de votre prochaine phase d'organisation.

Exemple : Dans cet exemple et ceux qui suivront, la notation "x●x" est utilisée. Le premier nombre est l'esprit du personnage, le second son influence directe. Vous avez neuf personnages que vous désirez contrôler : Gandalf (-●10), Aragorn II (9●3), Boromir II (4●1), Legolas (6●2), Gimli (6●2), Frodon (5●1), Sam (4●0), Merry (4●1) et Pippin (4●1). De plus, Aragorn II possède *Narsil* (+1 à l'influence directe), Frodon a l'*Anneau Unique* (+5 à l'influence directe) et Gandalf a un *Anneau moindre* (+2 à l'influence directe). Afin de contrôler ces personnages et les conserver en jeu, vous devez utiliser tous vos points (20) d'influence générale (IG) et leur influence directe (ID).

Tout d'abord, Gandalf ne requiert aucune influence — c'est votre Sorcier. Vous utilisez votre IG pour contrôler Frodon, Aragorn II et Gimli. Cela utilise vos 20 points : 5 pour Frodon, 9 pour Aragorn II et 6 pour Gimli. Gandalf a 12 en ID (10 normaux plus 2 de l'*Anneau moindre*) il l'utilise pour contrôler Sam, Merry et Pippin (ils deviennent ses suivants). Aragorn II a 4 en ID (3 plus 1 pour *Narsil*) qu'il utilise pour contrôler Boromir II. Frodon a 6 en ID (1 plus 5 pour l'*Anneau Unique*) qu'il utilise pour contrôler Legolas. La taille de la compagnie est de 7 car les Hobbits comptent pour moitié. L'organisation de la compagnie est schématisée ci-dessous :



Exemple : Dans l'exemple de la page 12, Nathalie et Éric ont chacun une compagnie organisée comme suit :



La taille de la compagnie de Nathalie est de 6 et elle a 10 points d'influence générale inemployés, la taille de la compagnie d'Éric est de 5 et il a 3 points d'influence générale inemployés.

COMPAGNIES

Une compagnie est un groupe de personnages qui restent ensemble. Cela leur permet de se déplacer, agir et se défendre comme une unité, et donne la possibilité aux personnages les plus forts de protéger les plus faibles. Ce mécanisme peut être utilisé pour développer une variété de tactiques en cours de jeu.

Par exemple, si vous avez 3 personnages en jeu, ils peuvent se déplacer séparément et peut-être en faire plus en terme d'acquisition de points de rassemblement (objets, autres personnages, etc.) ; mais chacun est plus vulnérable face au danger. En revanche, les mêmes personnages opérant en compagnie peuvent acquérir des points de rassemblement plus lentement, mais ils sont plus en sécurité.

Normalement, une compagnie est limitée à une taille de sept, mais sur un Havre elle peut avoir n'importe quelle taille. En l'occurrence, un Sorcier compte comme un personnage, mais ce n'est pas le cas d'un allié. La taille des compagnies est déterminée pour chacune au début de la phase de déplacements et périls (avant cela, elle reste donc fixe même si un personnage quitte la compagnie).

METTRE DES PERSONNAGES EN JEU

Pendant votre phase d'organisation, vous pouvez accomplir **une et seulement une** des activités suivantes :

- Vous pouvez jouer une carte de personnage. Vous devez avoir assez d'influence générale ou directe disponible pour le contrôler. Vous devez le placer sur son site natal ou sur n'importe quel Havre.
- Vous pouvez jouer une carte de Sorcier si vous n'en avez pas une en jeu. Vous devez placer le Sorcier sur son site natal ou à Fondcombe. Vous n'avez pas besoin de contrôler un Sorcier avec de l'influence — il vous représente vous, le joueur.

Quand vous jouez un personnage, vous pouvez le placer dans une compagnie qui se trouve déjà à son site d'arrivée **ou bien** vous pouvez créer une nouvelle compagnie (d'un seul personnage). Dans le second cas, vous devez placer la carte de site d'arrivée à côté du personnage joué.



Éclaircissement : Si un personnage est joué à son site natal ou sur un Havre et qu'il n'y a pas de compagnie à cet endroit, vous devez jouer la carte de son site d'arrivée avec lui. Si la carte de site appropriée n'est pas disponible, vous ne pouvez jouer le personnage.

Éclaircissement : Le fait de jouer un personnage n'engage pas un site.



Chaque personnage et chaque Sorcier est unique. Donc, si vous avez déjà un personnage en jeu, votre adversaire ne peut jouer le même. De même, si un personnage a été éliminé, il ne peut pas être ramené en jeu par aucun des deux joueurs.

Exemple : Dans notre exemple de la page 12, Nathalie réunit le Conseil Libre. Puis Éric mène son dernier tour. Comme sa compagnie est sur un Havre, Éric peut jouer les cartes de personnage qu'il a en main pendant la phase d'organisation. Il possède Éomer (avec un esprit de 3) dans sa main et le joue. Éric a 3 points d'influence générale inemployés ; il possède aussi Théoden avec 3 points d'influence directe inemployés et Radagast avec 3 points de même. Ainsi Éomer peut être mis sous le contrôle de l'influence générale, sous celui de Théoden ou celui de Radagast (au choix d'Éric).

RÉVÉLER UN SORCIER

Une fois que vous décidez de révéler votre Sorcier, vous pouvez encore utiliser votre réserve de points d'influence générale ; mais, de plus, votre Sorcier agit comme un personnage (et très puissant avec ça). Même si le fait de révéler votre Sorcier est un avantage, cela présente également le risque de perdre la partie s'il meurt ou succombe à la corruption.

Après avoir été révélé, un Sorcier opère comme un personnage et peut donc utiliser son influence directe comme n'importe quel autre personnage.

GUÉRISON

Chacun de vos personnages placés dans un Havre peut guérir pendant la phase de désengagement de votre tour. Un tel personnage passe de la position de blessure à la position d'engagement (donc il est toujours engagé). De plus, certaines cartes peuvent guérir les personnages quand elles sont jouées (*Herbes médicinales*, *Force de Semi-Homme*, etc.).

6

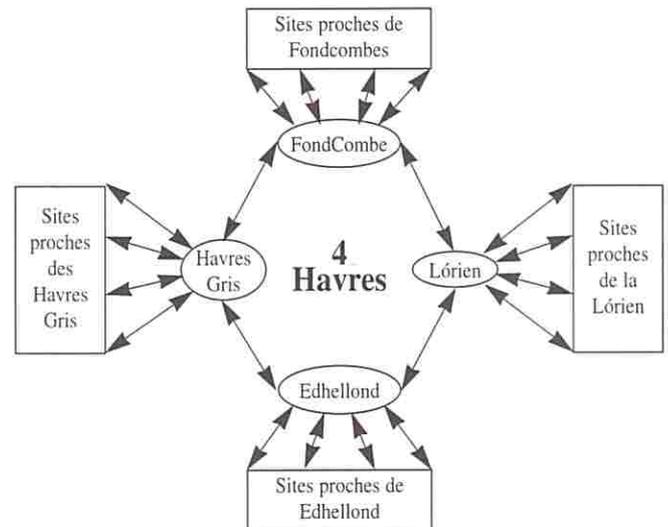
DÉPLACEMENT

Dans *JCSA*, les contrées des Terres du Milieu sont représentées par des régions. Les cartes de site représentent les endroits que les compagnies peuvent visiter quand elles sont dans ces régions. À l'exception d'une compagnie en déplacement durant sa phase de déplacements et périls, toute compagnie a toujours une *carte de site actuel* qui lui est associée — la compagnie est située sur ce site.

Éclaircissement : Les cartes de région spécifiques **ne sont pas** utilisées dans les règles de base. Retirez-les de votre paquet de lieux si vous n'utilisez pas les règles standard. Les cartes de région ne sont pas incluses dans les paquets de base.

Note : Les itinéraires ne dirigent pas le processus de déplacement. L'itinéraire sert à déterminer quels périls de créature votre adversaire peut jouer contre votre compagnie en déplacement.

Note : En utilisant les cartes de site et seulement elles, une compagnie peut se déplacer d'un site vers n'importe quel autre. D'abord, si nécessaire, la compagnie se déplace vers le Havre le plus proche. Ensuite, si nécessaire, elle se déplace vers un autre Havre. Enfin, elle se déplace depuis le Havre vers le site de destination.



Une compagnie se déplace en jouant une *carte de nouveau site* (face cachée) pendant sa phase d'organisation. Elle n'a pas à se déplacer dans un tour donné (elle n'est pas obligée de jouer un nouveau site).

Au début de sa phase de déplacements et périls, le site actuel d'une compagnie en déplacement devient son *site d'origine* — on considère que la compagnie est en route vers son nouveau site (elle se déplace).

À la fin de la phase de déplacements et périls d'une compagnie en déplacement (avant que les joueurs ne reviennent à leurs mains de 8 cartes), son site d'origine est retiré (défaussé s'il est engagé ; sinon remis dans le paquet de lieux) et le *nouveau site* devient le site actuel de la compagnie.

Éclaircissement : Certaines cartes peuvent interrompre cette procédure et forcer une compagnie à **revenir sur son site d'origine**.

DÉPLACEMENT DEPUIS UN SITE NORMAL

Si le site d'origine d'une compagnie n'est pas un Havre, le nouveau site *doit* être le Havre le plus proche indiqué sur la carte du site d'origine. Autrement dit, la compagnie retourne vers le Havre le plus proche.

DÉPLACEMENT DEPUIS UN HAVRE

Si le site d'origine est un Havre, le nouveau site doit correspondre à l'une de ces exigences :

- Si le nouveau site n'est pas un autre Havre, sa carte doit indiquer que le site d'origine est le Havre le plus proche. Autrement dit, la compagnie peut se déplacer vers n'importe quel site pourvu que son site d'origine soit le Havre le plus proche.
- Si le nouveau site est un autre Havre, il doit indiquer un itinéraire vers le site d'origine (la compagnie peut aller vers l'un des deux Havres adjacents ; chaque Havre en côtoie deux autres).

Éclaircissement : Si une compagnie ne se déplace pas, aucune carte n'est tirée. Si une compagnie se déplace vers un site normal, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le nouveau site (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même. Si une compagnie se déplace vers un Havre, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le site d'origine (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même.

Éclaircissement : Résumé de la procédure de déplacement :

- À l'exception d'une compagnie en déplacement pendant sa phase de déplacements et périls, toute compagnie se trouve en un site spécifique, son *site actuel*.
- Avant la fin de la phase d'organisation, une compagnie qui veut se déplacer vers un *nouveau site* joue une carte de nouveau site face cachée à côté de la carte de site actuel. Une compagnie ne peut se déplacer que d'un site normal vers son "Havre le plus proche", d'un Havre vers l'un des deux "Havres adjacents" ou d'un Havre vers un site normal dont il soit le "Havre le plus proche".
- Au début de la phase de déplacements et périls, la carte de nouveau site d'une compagnie en déplacement est révélée et son site actuel devient son *site d'origine*.
- À la fin de la phase de déplacements et périls, la carte du site d'origine est retirée et la carte de nouveau site de la compagnie en déplacement devient sa carte de *site actuel*.

Suggestion : Pour vous aider à décider où une compagnie doit aller, regardez les cartes de ressource que vous avez en main. Puis décidez vers quel site disponible vous déplacer. Par exemple, si vous avez un objet majeur, allez vers un site où un objet majeur peut être joué.

Exemple : La compagnie de Nathalie est à Bree (son site actuel) et veut aller au Palais de Thranduil pour tenter d'amener la faction des *Elfes des bois* en jeu. Le Havre le plus proche de Bree est Fondcombe, alors que celui du Palais de Thranduil est la Lórien.

D'abord, cela prend un tour pour aller de Bree à Fondcombe en utilisant l'itinéraire , indiqué sur la carte de Bree. Nathalie joue la carte de *Fondcombe* en tant que nouveau site pendant sa phase d'organisation, et elle retire sa carte de *Bree* à la fin de sa phase de déplacements et périls.

Pendant le prochain tour, la compagnie peut se déplacer de Fondcombe à la Lórien en utilisant l'itinéraire   , indiqué sur la carte *Fondcombe* et sur la carte *Lórien*. Nathalie joue la carte *Lórien* pendant sa phase d'organisation, puis retire la carte *Fondcombe* à la fin de sa phase de déplacements et périls.

Enfin, la compagnie prend un tour pour se déplacer de la Lórien vers le Palais de Thranduil en utilisant l'itinéraire   , indiqué sur la carte *Palais de Thranduil*. Nathalie joue la carte *Palais de Thranduil* pendant sa phase d'organisation, puis retire la carte *Lórien* à la fin de sa phase de déplacements et périls.

ITINÉRAIRE

Il existe six types de régions et six types de sites :

Type de région	Symbole
Mers côtières	
Domaines libres	
Terres frontalières	
Contrées sauvages	
Terres de l'ombre	
Domaines noirs	

Type de site	Symbole
Havres	
Fiefs libres	
Fiefs frontaliers	
Ruines et antres	
Fiefs de l'ombre	
Fiefs noirs	

Un *itinéraire* est une série de régions entre un site et son Havre le plus proche. Toutefois, chaque région dans la série n'est indiquée que par son type, pas par son nom. Sur chaque carte de site normal figure un itinéraire. Sur chaque carte de Havre figurent deux itinéraires : chacun donne la série de régions entre le Havre et l'un des deux Havres adjacents.

Note : Les itinéraires ne dirigent pas la procédure de déplacement. L'itinéraire est utilisé pour déterminer quels périls de créature votre adversaire peut jouer contre votre compagnie en déplacement.

Exemple : Dans l'exemple de déplacement de Bree au Palais de Thranduil page 19, le premier itinéraire utilisé était de Bree à Fondcombe : (4)(4). Pendant cette phase de déplacements et périls, Éric (l'adversaire de Nathalie) peut jouer des périls de créature associés aux contrées sauvages (4), aux contrées sauvages doubles (4)(4) et aux Havres (nouveau site).

Pendant le prochain tour, la compagnie utilise l'itinéraire de Fondcombe vers la Lórien : (4)(4)(4)(4). Pendant cette phase de déplacements et périls, Éric peut jouer des périls de créature associés aux contrées sauvages (4), aux contrées sauvages doubles (4)(4), aux terres frontalières (4) et aux Havres (nouveau site).

Enfin, la compagnie prend un tour pour se déplacer de la Lórien vers le Palais de Thranduil en utilisant l'itinéraire (4)(4)(4). Éric peut jouer des périls de créature associés aux contrées sauvages (4), aux terres frontalières (4) et aux fiefs libres (nouveau site).

Éclaircissement : "L'itinéraire d'une compagnie" pendant sa phase de déplacements et périls est l'itinéraire entre son site d'origine et son nouveau site. Sur les cartes de site normal, l'itinéraire est indiqué en haut du bord gauche. Sur les cartes de Havre, l'itinéraire vers chaque Havre adjacent est indiqué dans le texte de la carte.

Exemple : Le Havre le plus proche du Mont Solitaire est la Lórien. Le symbole des contrées sauvages est (4), le symbole des terres frontalières est (4). Donc l'itinéraire entre la Lórien et le Mont Solitaire est : (4)(4)(4)(4).

Les régions entre ces deux sites sont le Plateau (contrées sauvages), la Vallée de l'Anduin (terres frontalières), le Royaume Sylvestre (terres frontalières) et le Rhovanion Septentrional (contrées sauvages).

Types de région

Mers côtières (☉) : Régions consistant essentiellement d'étendues d'eau.

Domaines libres (☐) : Régions civilisées très sûres (Lindon, la Comté, Belfalas, Anórien, etc.).

Terres frontalières (▨) : Régions moins civilisées sur les marches des contrées sauvages ou des territoires de l'ombre (Rohan, Lamedon, etc.).

Contrées sauvages (4) : Régions sauvages peu peuplées couvrant l'essentiel des Terres du Milieu (Haut Col, Enedwaith, Rhudaur, etc.).

Terres de l'ombre (▩) : Régions contenant des forces de l'ombre actives (Imlad Morgul, Dagorlad, etc.).

Domaines noirs (▨) : Régions avec une forte concentration de forces de l'ombre (Forêt Noire Méridionale, Gorgoroth, etc.).

Types de sites

Havres (☼) : Lieux de repos et de guérison particulièrement sûrs (Fondcombe, les Havres Gris, Edhellond et la Lórien).

Fiefs libres (☐) : Lieux sûrs mais encore dangereux à cause des assassins, traîtres, etc. (Minas Tirith, Edoras, etc.).

Fiefs frontalières (▨) : Lieux de sécurité relative mais encore dangereux à cause des bandits, assassins, traîtres, etc. (Bree, Ville du Lac, etc.).

Ruines et antres (▩) : Lieux désertés souvent habités par des créatures dangereuses (Mont Solitaire, Hauts des Galgals, etc.).

Fiefs de l'ombre (▩) : Lieux relativement déserts souvent habités par des créatures dangereuses et des forces de l'ombre (Porte des Gobelins, Mont Gram, etc.).

Fiefs noirs (▨) : Lieux très dangereux avec une forte concentration de forces de l'ombre (Dol Guldur, Barad-Dûr, etc.).



Le combat intervient normalement quand l'une des trois choses suivantes se produit :

- Quand un péril de créature est joué contre la compagnie.
- Quand une compagnie sur un site avec une attaque automatique décide de jouer une carte de ressource (elle décide d'explorer le site).
- Quand toute autre carte indique qu'une compagnie doit affronter une attaque.

ATTAQUES ET COUPS

Le combat se compose d'une ou plusieurs *attaques* qui doivent être résolues une par une. Une attaque se compose d'un ou plusieurs *coups* :

- Chaque coup prend pour cible un seul personnage dans la compagnie attaquée.
- Chaque personnage ne peut être la cible que d'un seul coup par attaque.
- Si une attaque a plus de coups que la compagnie a de personnages, l'attaquant transforme les coups excédentaires en modificateurs de -1 (par coup excédentaire) à la prouesse des cibles qu'il choisit. Voyez la séquence de coups page 23.

À moins que l'attaque n'établisse le contraire, le défenseur choisit quel personnage *désengagé* sera la cible de chaque coup. Si ce choix n'est pas fait, ou que tous les personnages sont engagés, l'attaquant choisit quels autres personnages qui n'ont pas eu de coup subiront les coups restants.

Éclaircissement : Contre une attaque donnée, un personnage ne peut se défendre que d'un seul coup.

Éclaircissement : Si le texte d'une carte de créature dit que "l'attaquant choisit le personnage défenseur", n'importe quel personnage de la compagnie peut être choisi (par l'attaquant) comme cible des coups de l'attaque.

Éclaircissement : Tous les coups d'une attaque doivent être assignés aux personnages de la compagnie ou devenir des modificateurs aux coups assignés. L'attaquant ne peut pas choisir de ne pas appliquer certains coups. Tout coup en excédent du nombre de personnages dans la compagnie devient un modificateur de -1 à la prouesse d'un personnage qui reçoit un coup (l'attaquant choisit). Seuls les coups qui sont assignés doivent être battus pour que les points de rassemblement de la créature soient reçus par le défenseur.

MODIFICATEURS DE COUP

Il existe un certain nombre de modificateurs standard aux coups :

- Chaque personnage engagé non blessé doit modifier sa prouesse de -1.
- Chaque personnage blessé doit modifier sa prouesse de -2.
- Normalement, un personnage qui est la cible d'un coup est engagé après que le coup ait été résolu. Toutefois, un personnage qui est la cible d'un coup peut choisir de prendre un modificateur de -3 à sa prouesse pour éviter de s'engager. Si c'est le cas, le personnage n'est pas engagé après le coup (il peut toutefois être blessé).
- Si une attaque a plus de coups que la compagnie a de personnages, l'attaquant transforme les points excédentaires en modificateurs de -1 à la prouesse des cibles qu'il choisit. Voyez la séquence de coups page 22.

- La prouesse de la cible peut également être modifiée par l'intervention de certaines cartes de ressource et de péril. Une seule carte de ressource requérant un talent peut être jouée contre un coup donné.

Condition Modificateur à la prouesse de la cible

Personnage engagé non blessé *	-1
Personnage blessé *	-2
Personnage désengagé décidant de ne pas s'engager *	-3
Par coup non alloué (chaque coup en plus) *	-1
Jusqu'à une carte de ressource requérant un talent . . .	variable
Autres cartes de ressource	variable
Cartes de péril	variable

Éclaircissement : Les modificateurs de prouesse marqués d'un * sont appliqués pour une attaque donnée puis sont enlevés une fois l'attaque résolue. Ils ne se prolongent pas d'une attaque à l'autre.

RÉSOLURE DES COUPS

Les coups sont résolus un par un selon ce que décide le joueur défenseur. Quand vous choisissez un coup à résoudre, déterminez tous les facteurs qui l'affectent avant que le jet ne soit fait (voir la séquence de coup ci-dessous).

Pour résoudre un coup, le défenseur fait un jet (2d6) et ajoute sa prouesse modifiée :

- Si le résultat est plus grand que la prouesse du coup, le coup *échoue*. Un tel coup est battu s'il n'a pas d'endurance (—) ou s'il a une endurance et qu'il rate un test d'endurance.
- Si le résultat est égal à la prouesse du coup, le coup est *inefficace* (une égalité signifie donc que le coup est évité mais pas battu).
- Sinon, le coup réussit (le personnage est battu). Le personnage cible est blessé et doit faire un test d'endurance.

TESTS D'ENDURANCE

Si un coup contre un personnage est réussi, le personnage est blessé et doit faire un *test d'endurance*. L'attaquant doit alors faire un jet (2d6) ; si la valeur est supérieure à l'*endurance* du personnage, celui-ci est éliminé. Si le personnage était déjà blessé avant ce coup, le jet est modifié de +1.

Éclaircissement : Si un personnage était déjà blessé avant qu'un coup ne le blesse à nouveau, le modificateur au test d'endurance résultant est toujours de +1 (quel que soit le nombre de fois où le personnage a été blessé).

Éclaircissement : Si un coup est réussi, un test d'endurance doit être résolu pour le personnage avant que quoi que ce soit d'autre ne se produise. Par exemple, les *Herbes médicinales* ne peuvent être employées pour guérir un personnage qu'après que le test d'endurance ait été résolu (bien sûr, si le personnage est éliminé, les *Herbes médicinales* sont inutiles).

Comme dit plus haut, un coup est battu si son endurance est de "—" ou s'il a une endurance et qu'il rate un test d'endurance. Pour faire ce test d'endurance, le **défenseur** fait un jet (2d6) ; si la valeur est supérieure à l'*endurance* du coup, le coup est battu.

Exemple : Smaug a une prouesse de 17 et une endurance de 8. Il a normalement deux coups quand il attaque. Si l'un de ses coups échoue contre un personnage, le défenseur fait un test d'endurance. Si le résultat est supérieur à 8, ce coup est battu. Toutefois, les deux coups de Smaug doivent être battus pour l'éliminer — ce qui exige au moins deux tests d'endurance supérieurs à 8.



BATTE UNE ATTAQUE

Une attaque d'une créature est battue si tous les coups dirigés contre la compagnie sont battus. Si une attaque battue est un péril de créature, la carte est placée dans la pile de points de rassemblement du défenseur. Celui-ci reçoit des points de rassemblement pour l'avoir éliminée.

Si une créature de péril a plusieurs attaques, chacune **doit** être battue pour que le défenseur reçoive des points de rassemblement.

Si l'un des coups est annulé ou est inefficace, l'attaque **n'est pas** battue. Si l'attaque est annulée, elle **n'est pas** battue. Une attaque annulée n'a pas d'effet sur la compagnie.



Exemple : Faramir est désengagé avec une prouesse de 5 et une endurance de 8. Il fait face à une attaque venant d'un Huorn (qui n'a qu'un seul coup) avec une prouesse de 10 et une endurance de "—". Faramir peut décider de ne pas s'engager contre le coup ; dans ce cas, sa prouesse est seulement de 2 (sa prouesse normale de 5, moins 3 pour ne pas s'engager) contre ce coup. Toutefois, Faramir choisit de s'engager pour affronter le coup.

Si Faramir obtient 6 ou mieux (sa prouesse plus le résultat du jet sont supérieurs à la prouesse de 10 de l'Huorn), le coup échoue et l'attaque de l'Huorn est battue (il n'avait qu'un coup et son endurance était de "—").

Si Faramir obtient un 5 (sa prouesse plus le résultat du jet sont égaux à la prouesse de 10 de l'Huorn), le coup est inefficace.

Si l'obtient un 4 ou moins (sa prouesse plus le résultat du jet sont inférieurs à la prouesse de 10 de l'Huorn), le coup est réussi. Faramir est blessé et doit faire un test d'endurance. L'attaquant fait un jet — si le résultat est 9 ou plus, Faramir est éliminé et retiré du jeu.

LA SÉQUENCE DE COUP

Vous et votre adversaire devez jouer les cartes qui modifient le nombre de coups avant d'assigner ceux-ci.

Note : La "séquence de coup" est la période entre le moment où un joueur déclare que l'un de ses personnages va résoudre un coup et celui où le jet du coup ainsi que les tests d'endurance éventuels sont faits.

Les coups sont résolus un par un selon ce que décide le joueur défenseur (il choisit un coup à résoudre, il est résolu, il choisit le coup suivant à résoudre, il est résolu, etc.).

Tous les facteurs affectant le coup doivent être décidés avant de faire le jet (2d6). Établissez ces facteurs dans l'ordre suivant :

- 1) L'attaquant peut jouer des cartes de péril qui affectent le coup (elles comptent dans la limite de périls de la compagnie).
- 2) L'attaquant peut décider d'utiliser certains ou tous ses modificateurs de -1 dus à des coups non alloués (les coups en excédent de la taille de la compagnie).
- 3) Un personnage cible désengagé peut prendre un modificateur de -3 afin de ne pas s'engager.
- 4) Le défenseur peut jouer des cartes de ressource qui affectent le coup (jusqu'à une carte requérant un talent).

Éclaircissement : Certaines attaques précisent que chaque personnage de la compagnie "affronte un coup" ou "est attaqué" (Crébains, Guetteur de l'Eau, etc.). Ce genre d'attaque n'est jamais affecté par une carte ou un effet qui modifie le nombre de coups d'une attaque.

Éclaircissement : Le modificateur et le maximum de prouesse pour une arme sont appliqués à un personnage avant tout autre modificateur. Par exemple, Beorn a une prouesse de base de 7 et une *Épée de Gondolin* (+2 en prouesse jusqu'à un maximum de 8) — il commence avec une prouesse de 8 avant que tout autre modificateur ne soit appliqué.

De même, le modificateur et le maximum d'endurance pour un bouclier sont appliqués avant tout autre modificateur.

Exemple de combat

[(x/x) signifie (prouesse/endurance)]

Vous contrôlez Bilbon (1/9), Balin (4/7) et son suivant Bofur (4/7) (avec des *Herbes médicinales*), Beretar (5/8) et Beregond (4/8) (avec un *Manteau elfique*). Ils sont en route de Fondcombe vers la Lórien. Ils sont 4,5 personnages dans la compagnie ce qui s'arrondit à 5 ; la limite de périls est donc de 5.

Votre adversaire joue des *Maraudeurs orques*. Il associe ce péril de créatures à la terre frontalière de l'itinéraire de votre compagnie car il est soucieux du *Manteau elfique* de Beregond (un objet mineur qui annule un coup associé aux contrées sauvages). Bilbon, un éclaireur, s'engage et joue *Camouflage* pour annuler l'attaque. Les *Maraudeurs orques* sont défaussés. Voilà un péril écarté et peut-être 4 à venir.

Votre adversaire joue ensuite une *Escouade orque* (second péril) et décide qu'elle est associée à la terre frontalière. C'est un péril de créature (4/—) avec 5 coups qui reçoivent +3 en prouesse contre une compagnie qui a déjà affronté une attaque orque. Même si Bilbon a annulé les *Maraudeurs orques*, on considère que la compagnie les a quand même affrontés ; l'*Escouade orque* sera donc à (7/—). Il y a 5 coups et 5 personnages, chaque personnage va donc affronter un coup (aucune décision d'allocation des coups ne peut être prise). Bilbon choisit d'affronter son coup le premier. Son adversaire joue la *Lassitude du cœur* (troisième péril) sur Bilbon pour lui donner un -1 en prouesse. Ce modificateur à la prouesse vient en plus du -1 que Bilbon subit du fait qu'il est engagé. Aucun autre effet n'est joué pour affecter ce coup, et Bilbon lance les dés. Le résultat est de 5. La somme de la prouesse de Bilbon (-1) et du jet de dé est inférieure à la prouesse du coup de l'*Escouade orque*, il est donc blessé. Votre adversaire fait le test d'endurance. C'est un 7 — Bilbon survit !

Beregond affronte le coup suivant. Il s'engage et lance un 10, battant son coup haut la main. Bofur choisit d'affronter son coup ensuite. Il a un bonus de prouesse spécial de +1 contre les Orques, et il choisit de ne pas s'engager (-3 à la prouesse). Il obtient un 5 qui tombe à égalité avec la prouesse du coup de l'*Escouade orque*. Le coup est inefficace.

Affrontant le prochain coup, Balin s'engage et obtient un 7 qui le bat. Beretar résout le dernier coup, s'engage et le bat avec 3. L'*Escouade orque* est défaussée.

Votre adversaire constate qu'un personnage, Bofur, n'est pas engagé. Il joue le *Géant* (13/—) (quatrième péril) et suppose que Bofur devra prendre son unique coup. (Après tout, si vous abandonnez l'option d'assigner le coup à votre personnage désengagé, Bofur donc, l'adversaire pourra choisir parmi les 5 personnages celui qui recevra le coup.) Votre adversaire ne voit pas ce que Bofur voit. Avant le coup, Bofur s'engage et utilise ses *Herbes médicinales* pour désengager Beregond, qui annonce alors qu'il prend le coup. Le *Géant* est associé uniquement aux contrées sauvages doubles, ainsi Beregond engage son *Manteau elfique* pour annuler le coup unique. Le *Géant* est écarté.

L'adversaire annonce qu'il ne joue plus de périls, et la compagnie soupire de soulagement. Bilbon pourra guérir au début du prochain tour puisque la compagnie sera en Lórien, dans un Havre.

Au cours de leurs aventures dans les Terres du Milieu, les personnages sont soumis à des tentations. Ils courent le risque d'être corrompus et d'abandonner la cause des Peuples Libres (un personnage corrompu quitte le jeu, un Sorcier corrompu perd la partie). Dans *le Seigneur des Anneaux*, Saroumane fut corrompu par le pouvoir, Radagast par l'attrait de la nature, Alatar et Pallando succombèrent à une corruption inconnue et disparurent en Orient.

Chaque personnage a un total de points de corruption. Celui-ci commence à zéro, mais certaines cartes et activités l'augmentent et le diminuent pendant le jeu. La plupart des cartes qui affectent la corruption d'un personnage sont conservées sous la sienne jusqu'à ce qu'elles soient écartées. On ne peut jouer qu'une seule carte de corruption (une carte de péril qui donne des points de corruption) sur un personnage dans un tour donné.



Éclaircissement : À cette fin, une "carte de corruption" est une *carte de péril* qui donne au personnage des points de corruption. Les cartes qui obligent à un test de corruption mais ne donnent pas de points de corruption (*Lassitude du cœur*, *Ren l'Impur*, etc.) ne sont pas des "cartes de corruption".

Un personnage peut avoir plus d'une carte de corruption, mais une seule peut être jouée contre lui chaque tour.

Certaines cartes de corruption disent : "Ne peut être doublée sur un personnage donné." Ainsi, un personnage donné ne peut avoir qu'un seul exemplaire de cette carte.

POINTS DE CORRUPTION

Le total de points de corruption d'un personnage peut être déterminé n'importe quand en additionnant les valeurs de points de corruption des cartes de corruption sous sa carte et de toute autre carte qu'il contrôle (généralement des objets).

TESTS DE CORRUPTION

Quand une carte ou un autre effet indique que votre personnage doit faire un test de corruption, vous devez faire un jet (2d6) et additionner les modificateurs appropriés. Il en résulte l'un des faits suivants :

- Rien ne se passe :** Si le résultat modifié est supérieur au total de points de corruption du personnage, rien ne se passe.
- Le personnage est écarté :** Si le résultat modifié est égal au total de points de corruption du personnage **ou** à un point de moins que ce total, le personnage *rate* son test de corruption et vous devez vous en défausser avec toutes les cartes qu'il contrôle, sauf ses suivants. Dans ce cas, si le personnage est un Sorcier, vous perdez immédiatement la partie.
- Le personnage est éliminé :** Si le résultat modifié est inférieur de deux ou plus au total de points de corruption du personnage, il *rate* son test de corruption et est éliminé (retiré du jeu). Vous devez alors vous en défausser avec toutes les cartes qu'il contrôle, sauf ses suivants. Dans ce cas, si le personnage est un Sorcier, vous perdez immédiatement la partie.

Éclaircissement : Un personnage *écarté* à la suite d'un test de corruption **n'est pas** retiré du jeu. Dans ce cas, le personnage ne travaille plus pour la cause des Peuples Libres (pour un temps du moins) — un peu comme Radagast qui fut corrompu par la nature physique des Terres du Milieu. Le personnage peut de nouveau être joué par vous (si vous avez épuisé votre pioche et que vous le retirez) ou votre adversaire (s'il a ce personnage en main).

Éclaircissement : Un personnage *éliminé* à la suite d'un test de corruption est retiré du jeu. Il ne peut plus être joué que ce soit par vous ou votre adversaire. Dans ce cas, le personnage est perdu de façon définitive pour les Peuples Libres — tout comme Saroumane fut corrompu dans *le Seigneur des Anneaux*.

Éclaircissement : Il y a deux valeurs différentes qui affectent les tests de corruption :

- Les modificateurs au test de corruption ont toujours un signe plus (+) ou moins (-) (comme sur les cartes de personnage). La somme de tous les modificateurs applicables de ce type est ajoutée au jet du test de corruption.
- Les valeurs de points de corruption n'ont jamais de signe moins ou plus. La somme de toutes ces valeurs donne le total de points de corruption du personnage pour établir un test de corruption.

Ces deux types de valeurs apparaissent dans le coin inférieur droit de certaines cartes.

MODIFICATEURS AU TEST DE CORRUPTION

Certains personnages reçoivent des modificateurs à leurs tests de corruption, et certaines cartes peuvent donner des modificateurs. Les modificateurs aux tests de corruption sont imprimés dans le coin inférieur droit de la carte. Un signe moins ou plus indique un modificateur au test de corruption, pas aux points de corruption eux-mêmes.



Exemple : (PC = Points de Corruption) En utilisant les termes du *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, examinons Frodon à différentes étapes de l'action dans *le Seigneur des Anneaux* entre la Comté et la Lórien. Frodon a une aptitude spéciale : un modificateur de test de corruption de +4 (indiqué dans le coin inférieur droit de sa carte).

Quand Frodon, Sam, Merry et Pippin fuient la Comté, Frodon n'a qu'un seul objet : *l'Anneau Unique* (il lui donne 6 PC). Supposons qu'il doive faire un test de corruption (en jetant 2d6) dans cette situation : si un 2 est obtenu, le jet modifié est de 6 (2 + 4 pour son aptitude spéciale) et Frodon est écarté. Tout autre résultat n'aurait aucun effet sur lui.

Quand Tom Bombadil sauve Frodon et compagnie dans les Hauts des Galgals, Frodon reçoit une *Dague d'Ouistrenesse* (1 PC). Son total de PC est alors de 7. Il serait écarté sur un test de corruption de 2 ou 3 (s'il n'y a pas d'autre modificateur).

Sur le chemin de Fondcombe, Frodon est blessé par un *Poignard de Morgul* (4 PC) ; son total de PC est maintenant de 11. S'il est forcé de faire un test de corruption, il est écarté sur un jet de 6 ou 7 et éliminé sur un jet de 5 ou moins.

Finalement, il atteint Fondcombe et la carte du *Poignard de Morgul* est retirée, ce qui redescend son total de PC à 7.

Toutefois, il est maintenant affecté par *l'Attrait des Sens* (une carte de péril qui donne 2 PC et requiert un test de corruption à chaque phase de désengagement dans un Havre). Ainsi, pendant sa prochaine phase de désengagement, il doit faire un test de corruption avec un total de 9 PC — il est écarté sur un jet de 4 ou 5 et éliminé sur un jet de 2 ou 3.

Ensuite, Frodon se débarrasse de *l'Attrait des Sens* (en faisant un jet supérieur à 6) et il transfère la *Dague d'Ouistrenesse*. De plus, Bilbon lui donne *Dard* (1 PC) et la *Chemise de Mithril* (2 PC). Ainsi le total de PC de Frodon est de 9 (6 + 1 + 2). S'il est forcé à faire un test de corruption, il est écarté sur un jet de 4 ou 5 et éliminé sur un jet de 2 ou 3.

Heureusement, la Communauté de l'Anneau est formée (voyez la compagnie dans l'exemple de la page 17). Nous supposons que deux cartes de *Communauté* (+1 à la prouesse et aux tests de corruption pour tous les personnages dans la compagnie) sont jouées initialement.

Ainsi Frodon quitte Fondcombe avec un total de 9 PC et des modificateurs de tests de corruption totalisant +6 (+4 normal +2 pour la *Communauté*). Donc, s'il est forcé à faire un test de corruption (sans autre modificateur), il sera écarté sur un jet de 2 ou 3.

Vous avez une réserve d'influence générale. Vos personnages et votre Sorcier ont de l'influence directe. Ces deux formes d'influence peuvent contrôler et affecter des personnages (voyez pages 15 à 18) ou des factions.

METTRE UN ALLIÉ EN JEU

Vous pouvez mettre automatiquement un allié en jeu en engageant l'un de vos personnages. Le personnage doit être au site indiqué sur la carte de l'allié. Chaque allié est contrôlé par le personnage qui s'est engagé pour le mettre en jeu ; il doit être placé sous la carte de ce personnage et y rester. Un allié ne compte ni dans l'influence directe ni dans l'influence générale.

METTRE UNE FACTION EN JEU

Pour jouer une carte de faction, vous devez engager l'un de vos personnages qui soit au site indiqué sur la carte de la faction. Puis vous devez faire un test d'influence. Faites un jet (2d6), ajoutez l'influence directe inemployée de votre personnage et tout autre modificateur approprié (*modificateurs standard* applicables de la carte de faction et modificateurs de toute autre carte jouée). Toutes les cartes de modificateurs doivent être jouées avant que le jet ne soit fait.

Si le résultat modifié est supérieur à la valeur indiquée par la carte de faction, vous placez la faction dans votre zone de jeu (elle compte maintenant dans votre total de points de rassemblement). Sinon, vous écartez la carte de faction. Une fois qu'une faction est mise en jeu, elle n'est pas contrôlée par un personnage et ne compte ni dans l'influence directe ni dans l'influence générale.



Éclaircissement : La plupart des cartes de faction énumèrent des "modificateurs standard" au test d'influence, basés uniquement sur la race du personnage engagé. De même, certains personnages ont des modificateurs d'influence spéciaux. Un tel modificateur s'applique s'il appartient au personnage engagé pour faire le test.



Exemple : Supposons que, pendant votre phase de site, vous ayez les *Chevaliers de Dol Amroth* en main et une compagnie présente à Dol Amroth — la compagnie contient Imrahil. Il n'a pas de suivants, son influence directe inemployée est donc de 2. Vous engagez Imrahil pour tenter d'amener les Chevaliers en jeu.

Vous faites votre test d'influence (2d6) et le résultat est 5. Celui-ci est modifié par :

- L'influence directe inemployée d'Imrahil : +2 ;
- +2 — Imrahil a une aptitude spéciale : son influence directe est augmentée de +2 devant les *Chevaliers de Dol Amroth* ;
- Un modificateur standard de +1 car Imrahil est un Dúnadan et le modificateur standard de +1 pour les Dúnedain est indiqué par la carte des *Chevaliers de Dol Amroth*.

Le résultat modifié est donc de 10 (5 + 2 + 2 + 1). Comme il est supérieur à 8 (le nombre requis par la carte de faction), les *Chevaliers de Dol Amroth* sont mis en jeu.

Si vous aviez tiré un 3, votre résultat modifié aurait été 8 (3 + 2 + 2 + 1), et vous auriez dû écartier la carte de faction.

Votre *influence générale inemployée* est égale à 20 moins la somme des esprits de vos personnages en jeu (ne comptez pas vos suivants).

L'*influence directe inemployée* d'un personnage est égale à son influence directe moins la somme des esprits de ses suivants. Tous les personnages ont une caractéristique d'influence directe d'au moins zéro, donc tous les personnages ont une influence directe inemployée d'au moins zéro.

Note : Dans le jeu standard, l'influence directe peut être utilisée pour interférer avec le contrôle de votre adversaire sur ses personnages, suivants, factions, alliés et objets (voir pages 34 et 35).

Vous ne pouvez jouer les cartes de périls que pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire. À l'exception des événements de ressource prolongés, vous pouvez jouer des cartes de ressources n'importe quand dans votre tour à moins que les règles ou la carte ne l'interdisent spécifiquement.

Sauf si le contraire est indiqué, une carte n'est jouable que si ses effets s'appliquent à une situation, un péril, une attaque, etc. existants (vous ne pouvez pas jouer une carte pour vous en défausser).

Éclaircissement : Une attaque automatique sur le nouveau site d'une compagnie peut être la cible d'un péril pendant la phase de déplacements et périls (*Rameuter les suppôts*, *Désolation du dragon*, etc.). Un tel péril compte dans la limite de périls. On peut le jouer même si l'attaque ne doit pas être affrontée (si la compagnie décide de ne pas explorer le site pendant la phase de site).

Pendant votre phase de déplacements et périls, les deux joueurs tirent des cartes quand chaque compagnie se déplace. Si une compagnie se déplace vers un site normal, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le *nouveau site* (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même. Si une compagnie se déplace vers un Havre, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le *site d'origine* (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même.

LA LIMITE DE PÉRILS

Pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire, le nombre de cartes de périls que vous pouvez jouer sur l'une de ses compagnies est la limite de périls de cette compagnie. La *limite de périls* d'une compagnie est égale à deux ou à la taille de la compagnie — le plus grand des deux. La taille d'une compagnie est égale au nombre de personnages qui la composent, avec chaque Hobbit comptant pour un demi-point (arrondissez au supérieur). Dans ce cas, les Sorciers et les suivants comptent comme des personnages, mais pas les alliés.

Une limite de périls peut être modifiée par certaines cartes. Le fait d'engager un événement permanent de Nazgûl *compte* dans la limite de périls.

Éclaircissement : Afin d'établir la limite de périls, la taille de chaque compagnie est calculée au début de la phase de déplacements et périls (elle reste fixe). Ainsi, si un personnage est éliminé pendant la portion de la phase de déplacements et périls correspondant à cette compagnie, la limite de périls de celle-ci ne change pas.

METTRE DES CARTES EN RÉSERVE

Pendant votre phase d'organisation, vous pouvez *mettre en réserve* les objets qui sont dans des Havres. Le personnage qui le contrôle doit faire un test de corruption avant de mettre en réserve un objet.

Un objet mis en réserve est placé dans votre *pile de points de rassemblement* et compte encore dans les points de rassemblement. Une fois qu'un objet est mis en réserve il ne peut être "sorti de la réserve" et ramené en jeu. *L'Anneau Unique* ne peut être mis en réserve.

Certaines cartes d'objet et de ressource indiquent qu'elles peuvent être mises en réserve quand elles sont à un site spécifique (le *Livre de Mazarbul* peut être mis en réserve dans une citadelle naine). Ce type de carte est quand même placé dans la pile de points de rassemblement et ne peut être ramené en jeu.

Éclaircissement : Certaines cartes indiquent qu'un personnage qui les porte ne peut être désengagé jusqu'à ce qu'il ait mis en réserve la carte à un certain endroit. Après cela, le personnage ne peut se désengager qu'à sa prochaine phase de désengagement.

Éclaircissement : Sauf si la carte dit le contraire, les points de rassemblement d'une carte qui peut être mise en réserve s'appliquent, que la carte soit mise en réserve ou non.

TRANSFÉRER DES OBJETS

Pendant votre phase d'organisation, vous pouvez transférer des objets entre les personnages sur un même site. Le personnage qui contrôle l'objet doit faire un test de corruption avant que l'objet soit transféré.

Éclaircissement : Un test de corruption est requis avant qu'un objet ne puisse être mis en réserve ou transféré. Un personnage qui rate le test a décidé de ne pas suivre le conseil et l'influence de son Sorcier concernant l'emploi de l'objet (l'objet est donc écarté, et le personnage est écarté ou éliminé).



ACTIONS ET UTILISATION DE CARTE

Les diverses activités que vous et votre adversaire pouvez accomplir en cours de jeu sont appelées des actions. Les actions types sont : jouer une carte, engager une carte, révéler une carte, etc. Les indications générales qui suivent s'appliquent pour résoudre les actions ; des indications plus détaillées apparaissent pages 35 et 36.

- Vous devez donner à votre adversaire une chance de répondre à chaque action, et vice versa. Si vous accomplissez une action et passez à une autre sans lui donner une chance de répondre, vous devez "revenir en arrière" s'il dit qu'il veut répondre. Une série d'actions déclarées faites en réponse les unes aux autres est appelée une *chaîne d'effets*. Vous avez toujours la possibilité de déclarer la première action d'une série d'actions pendant votre tour. Les actions d'une chaîne d'effets sont résolues une à une, de la dernière déclarée à la première déclarée (la dernière action déclarée est résolue en premier, l'avant-dernière en second, etc.).
- Si le fait de jouer une carte requière d'autres actions (un test de corruption par exemple), elles doivent être résolues dans l'ordre où elles apparaissent sur la carte.
- Un jet de dés requis ou déclaré est une action et peut être la cible d'une autre action ou d'un autre effet déclaré plus tard dans la même chaîne d'effets.
- Quand les effets d'un jet de dé requièrent d'autres actions (par exemple un jet pour un coup requière un test d'endurance), ces actions deviennent les premières actions (tout autre jet subséquent vient en premier) dans la prochaine chaîne d'effets après le jet.

ÉVÉNEMENTS

Il existe des événements de ressource comme des événements de péril. Chaque événement appartient à une catégorie en fonction du temps où il reste en jeu.

Événement court : Les effets d'un événement court sont appliqués immédiatement. Ensuite, la carte d'événement est écartée. Les effets de certains événements courts durent pendant une période spécifique indiquée sur la carte (beaucoup durent "jusqu'à la fin du tour").

Événement permanent : Les effets d'un événement de ressource permanent sont appliqués immédiatement. Ils durent jusqu'à ce que la carte soit écartée. Certains effets peuvent provoquer la défausse d'un événement permanent ; ils sont indiqués dans le texte de certaines cartes.

Éclaircissement : Les événements de périls courts et permanents ne peuvent être joués que pendant la phase de déplacements et périls de l'adversaire. Les événements de ressource courts et permanents peuvent être joués n'importe quand dans votre tour — selon les limites fixées par le texte de la carte.

Événement prolongé : Les effets d'un événement prolongé sont appliqués immédiatement. Ils durent approximativement deux tours, l'un des vôtres et un de l'adversaire.

Vous ne pouvez jouer un événement de ressource prolongé que pendant votre phase d'événements prolongés. Sa carte et ses effets restent en jeu jusqu'à votre prochaine phase d'événements prolongés ou jusqu'à défausse.

Vous ne pouvez jouer un événement de péril prolongé que pendant la phase de déplacements et périls de l'adversaire. Sa carte et ses effets restent en jeu jusqu'à sa prochaine phase de déplacements et périls ou jusqu'à défausse.

Éclaircissement : Les effets de beaucoup d'événements prolongés et permanents affectent les deux joueurs car ils restent en place pendant leurs deux tours. Souvenez-vous donc que, quand vous jouez un événement de péril prolongé sur votre adversaire pendant son tour, il reste en effet pendant votre prochain tour. Par exemple, *Éveiller les résidents* (événement prolongé) accroît le nombre de coups d'attaques automatiques dans les ruines et antres (la) pendant un tour pour chaque joueur.

Exemple : L'une des compagnies d'Éric, avec une limite de périls de six, se déplace de Fondcombe vers la Lórien ; son itinéraire est (♣♣♣♣). Nathalie joue les *Portes de la Nuit* (un événement permanent) pendant la phase de déplacements et périls d'Éric. Cela écarte toutes les cartes de ressource d'environnement en jeu et annule leurs effets. Cette carte restera en jeu jusqu'à être écartée par l'intervention des *Portes du Matin*, de la *Pénombre* ou d'une autre carte qui la prend pour cible.

Nathalie joue ensuite les *Ombres étouffantes* (un événement court). Elle décide d'utiliser l'option de considérer une contrée sauvage (♣) comme une terre de l'ombre (♣) jusqu'à la fin du tour. Cela change l'itinéraire de la compagnie d'Éric de (♣♣♣♣) à (♣♣♣♣). Les *Ombres étouffantes* sont écartées, mais leurs effets resteront jusqu'à la fin du tour (à moins d'être annulés avant).

Ensuite, Nathalie joue la *Nuit de Morgul* (événement prolongé) — toutes les contrées sauvages (♣) sont traitées comme des terres de l'ombre (♣) et toutes les terres de l'ombre (♣) sont traitées comme des domaines noirs (♣). Cela change l'itinéraire d'Éric de (♣♣♣♣) à (♣♣♣♣). Nathalie peut encore jouer trois autres périls en les associant aux terres frontalières, aux terres de l'ombres ou aux domaines noirs. À moins que sa défausse soit forcée par une autre carte, la *Nuit de Morgul* et ses effets resteront en jeu jusqu'à la phase d'événements prolongés de Nathalie (environ deux tours).

CARTES DE PÉRILS

Les cartes de périls représentent les forces maléfiques et les dangers naturels dans les Terres du Milieu. Vous ne pouvez jouer des cartes de périls que pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire.



CARTES DE CRÉATURES

Vous pouvez utiliser une carte de créature pour *attaquer directement* l'une des compagnies de votre adversaire. Une telle attaque ne peut se produire que si :

- La compagnie est sur un site spécifique que le texte de la carte de créature indique.
- Le site d'origine ou le nouveau site de la compagnie est dans une région que le texte de la carte de créature indique.
- L'un des symboles de site de la carte de créature correspond au nouveau site de la compagnie ou à son site actuel (si la compagnie ne bouge pas).
- Au moins un des symboles de région sur la carte de créature correspond à l'un des types de région que la compagnie traverse ce tour (voir ci-dessous). Si la carte de créature a deux symboles de région du même type (une créature des contrées sauvages profondes), la compagnie doit avoir traversé au moins deux régions du même type.

Éclaircissement : Il faut deux symboles de contrées sauvages dans un itinéraire pour pouvoir jouer une créature des contrées sauvages profondes. Toutefois, les deux symboles n'ont pas besoin d'être adjacents dans l'itinéraire. Par exemple, une créature des contrées sauvages profondes peut être jouée en association avec l'itinéraire   . Si une compagnie a deux contrées sauvages dans son itinéraire, ses chances de rencontrer des monstres sauvages très dangereux sont doublées, même si les deux contrées sauvages ne sont pas adjacentes.

Si une créature satisfait à plus d'une de ces conditions, vous devez choisir (quand vous jouez la créature) l'une des conditions à laquelle l'attaque sera *associée*.

Les types de régions à travers lesquels une compagnie se déplace pendant un tour donné sont déterminés par les critères suivants :

- Une compagnie n'a pas joué de nouveau site, elle ne s'est déplacée à travers aucune région — donc aucune créature ne peut être jouée en se basant uniquement sur les conditions régionales.
- Si la compagnie était dans un *Havre*, et a joué un nouveau *site normal* (ni un Havre ni une carte de région), les types de régions sont indiqués par l'itinéraire du nouveau site.
- Si la compagnie était dans un *Havre* et a joué un nouveau *Havre* (mais pas une carte de région), les types de régions sont indiqués par l'itinéraire depuis l'ancien Havre sur la carte du nouveau Havre.
- Si la compagnie était dans un *site normal* et a joué un *Havre* (mais pas une carte de région), les types de régions sont indiqués par l'itinéraire du site d'origine (l'itinéraire du site que la compagnie a quitté).
- *Jeu standard seulement* : Si la compagnie a joué des cartes de région, les types de régions de l'itinéraire sont indiqués par les cartes de région (chaque carte de région a un type de région).

Éclaircissement : Le joueur qui joue un péril de créature doit spécifiquement indiquer le type de région ou de site auquel la créature est associée — cela peut affecter l'emploi d'autres cartes. Par exemple, si un personnage avec un *Manteau elfique* affronte un coup d'une créature associée aux contrées sauvages, il peut engager le manteau pour annuler le coup. Toutefois, si un tel coup est associé aux terres frontalières, il ne peut utiliser son manteau contre lui.

Exemple : Certaines combinaisons de cartes rendent une carte spécifique plus puissante et lui permettent d'être jouée plus souvent. *Ren l'Impur* (un Nazgûl) a un coup avec une prouesse de 15 et ne peut être joué qu'en association avec des domaines noirs et des fiefs noirs. Toutefois, si on le joue en combinaison avec une carte de *Féroce ailé*, Ren a deux coups avec une prouesse de 13 et peut être associé avec des terres de l'ombre, des fiefs de l'ombre, des domaines noirs et des fiefs noirs.

Si Ren est joué en combinaison avec un *Féroce ailé* et un *Poignard de Morgul*, il a deux coups avec une prouesse de 15 et peut être associé avec des terres de l'ombre, des fiefs de l'ombre, des domaines noirs et des fiefs noirs. De plus, un personnage blessé par son attaque reçoit 4 points de corruption à cause du *Poignard de Morgul*.

CARTES DE RESSOURCE

Certaines cartes de ressource ne peuvent être jouées que si des conditions spécifiques existent.

Éclaircissement : À moins qu'il n'en soit précisé autrement, pour jouer une carte de faction, d'allié, d'information ou d'objet il faut un personnage et un site désengagés. De plus, la compagnie doit affronter les attaques automatiques du site avant qu'une carte de ressource puisse être jouée. Le fait de jouer un autre type de carte de ressource ne requiert pas nécessairement un site désengagé. Cette procédure peut varier selon le texte d'une carte spécifique.

Alliés : Un personnage peut s'engager pour jouer un allié s'il est sur le site spécifié par la carte d'allié et qu'il satisfait aux conditions indiquées sur celle-ci. La carte d'allié est placée sous la carte du personnage et celui-ci contrôle l'allié. Après qu'un allié ait été joué à un site, la carte du site est engagée. Un allié **ne compte pas** comme un personnage sauf pour le combat et l'utilisation de certains talents. Les alliés ne peuvent pas porter d'objet.

Un allié avec un talent peut entreprendre des actions et jouer des cartes qui requièrent ce talent. Par exemple, Sylvebarbe a le talent de sage, il peut donc s'engager pour jouer une carte de *Rêves de légende*. De même, Gollum a le talent d'éclairceur, il peut donc s'engager pour jouer une carte de *Camouflage*.

Éclaircissement : Les alliés qui sont éliminés sont placés dans la pile hors-jeu (aucun des deux joueurs ne peut donc ramener ces alliés en jeu). Les alliés ne sont pas affectés par la corruption.

Objets : Si un personnage est sur un site désengagé qui indique qu'un type d'objet spécifique (anneau d'or, mineur, majeur ou supérieur) est "jouable", il peut s'engager pour amener un objet de ce type en jeu. Après qu'un objet ait été joué à un site, la carte du site est engagée.

Un personnage ne peut utiliser les effets que d'une seule *arme* à la fois, d'un seul *bouclier* à la fois et d'une seule *armure* à la fois.

Si un personnage est éliminé par corruption, défaissez-vous de

mais les objets qu'il contrôle. Si un personnage est éliminé par l'échec d'un test d'endurance, un objet peut être immédiatement transféré à chacun des personnages non blessés de la compagnie ; mais le reste des objets est écarté.

Éclaircissement : Un objet ne s'engage quand il est utilisé que si son texte le dit. Ainsi, les armes et les armures ne s'engagent normalement pas quand on les utilise.

Éclaircissement : Un personnage peut contrôler (porter) n'importe quel objet, même s'il ne peut pas utiliser ses aptitudes.

Éclaircissement : Un personnage peut contrôler (porter) plus d'une arme, armure ou bouclier. Toutefois, il ne peut en utiliser qu'un de chaque type à la fois.

Factions : Si l'un de vos personnages est sur le site spécifié par une carte de faction, il peut s'engager pour essayer de jouer cette carte. Si le personnage réussit à influencer la faction selon ce que dit la carte (voir page 25), celle-ci est placée dans votre zone de jeu. Après qu'une faction ait été jouée à un site avec succès, la carte du site est engagée.

Éclaircissement : Une fois qu'une faction est mise en jeu, elle n'est pas associée à un personnage. Une faction ne joue aucun rôle actif une fois qu'elle est mise en jeu.

Objets mineurs : Si une carte de ressource qui engage un site (allié, faction, objet, information, etc.) est jouée avec succès sur ce site, un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur. Un objet mineur peut ainsi être joué même si le site ne précise pas qu'un objet mineur peut y être joué. Par exemple, un objet mineur joué en mettant un allié en jeu simulerait un cadeau de l'allié.

Note : Voir page 43 pour des annotations concernant l'utilisation de cartes et combinaisons spécifiques.

Exemple : Certaines combinaisons de cartes sont requises pour mettre en jeu certains objets puissants. Narsil était une puissante épée qui fut brisée quand Elendil tomba en combattant Sauron. Narsil peut être jouée et utilisée comme un objet supérieur (+1 à l'influence directe, +1 à la prouesse, 3 PR, 2 PC). Toutefois, un joueur peut tenter de reforge Narsil pour qu'elle devienne Andúril, la Flamme de l'Ouest (l'arme d'Aragorn II dans *le Seigneur des Anneaux*).

Deux autres cartes sont requises. Une carte de *Reforgeage* doit être jouée sur un "site d'information" et mise en réserve dans un Havre — cela représente la collecte des ressources nécessaires pour reforge Narsil. Puis, la carte d'Andúril doit être jouée sur un "site d'information" et mise en réserve dans un Havre — cela représente l'acquisition des connaissances nécessaires au reforgeage.

Puis, la carte de *Reforgeage* est écartée et la carte d'Andúril est placée avec la carte de Narsil — ce qui donne un total de +2 d'influence directe, +5 de prouesse, 7 PR + 3 PC dus à la combinaison des deux cartes.



Vous devriez lire et maîtriser les règles de base avant d'aborder les règles standard.

1

LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Les conditions de victoire des règles standard diffèrent de celles des règles de base de deux manières. Premièrement, les joueurs peuvent décider de jouer une partie plus longue ; deuxièmement, certaines modifications au total de points de rassemblement peuvent être faites au Conseil Libre.

MODIFICATIONS DES POINTS DE RASSEMBLEMENT

Au Conseil Libre, vous pouvez révéler toute carte de points de rassemblement unique dans votre main qui correspond à des cartes uniques que votre adversaire a en jeu. Chaque carte révélée de ce type réduit le total de points de rassemblement de votre adversaire de un.

Il y a six types différents de points de rassemblement ; chacun est associé à une forme spécifique :

- Points de personnage ○
- Points d'objet (majeur, supérieur et anneaux seulement) ... □
- Points de faction ▽
- Points d'allié △
- Points de mort (pour avoir battu des créatures) ○
- Points divers ◇

Ces types de points de rassemblement peuvent affecter votre total de points de rassemblement de deux façons :

- Si votre adversaire a zéro point (ou des points négatifs) pour l'un de ces types de points, vos points pour ce même type sont doublés. Cela ne s'applique pas aux points de mort et aux points divers.
- Pas plus de la moitié (arrondie au supérieur) de votre total de points ne peut venir d'un seul type de points. Si l'un des types est au-dessus de la moitié de votre total, réduisez les points de ce type à la moitié (ou moins) de votre total.

Éclaircissement : Ces modifications aux points de rassemblement ne s'appliquent pas tant que le Conseil Libre n'a pas lieu. Spécifiquement, les modifications n'affectent pas votre total quand celui-ci est utilisé pour déterminer si vous pouvez réunir le Conseil Libre (vous avez besoin de 20 PR pour réunir le conseil avant que ces modifications entrent en jeu).

Exemple : Observons encore une fois notre exemple de la page 12. Supposons qu'Éric n'ait pas réussi à jouer les *Hommes du Rhovanion Septentrional* (3 PR) au cours de son dernier tour. Supposons qu'aucun des personnages n'ait raté un test de corruption (donc ils viennent tous au Conseil Libre).

Nathalie remarque qu'Éric n'a pas de point de faction (il a raté son jet pour les *Hommes du Rhovanion Septentrional*). Donc les points de factions de celle-ci sont doublés à 4.

Malheureusement, les problèmes d'Éric ne sont pas terminés. Il n'a pas eu les 3 PR des *Hommes du Rhovanion Septentrional* ; son total de PR est donc de 14 — 8 points de personnage et seulement 6 points autres. Comme on ne peut avoir plus de la moitié de ses points en provenance d'une seule source, Éric n'obtient que 6 points de ses personnages.

À ce stade, les PR se décomposent ainsi :

Cartes de PR de Nathalie	PR	PR modifiés
Celeborn	2	2
Elladan	1	1
Elrohir	1	1
Gildor Inglorion	1	1
Legolas	2	2
Épée de Gondolin (objet)	2	2
Hommes de Lebennin (faction)	2	4
Gwaihir (allié)	2	2
Rêves de légende (information)	2	2
Total	15	17

Cartes de PR d'Éric	PR	PR modifiés
Beorn	2	2
Faramir	2	2
Imrahil	2	2
Théoden	2	0
Épée de Gondolin (objet)	2	2
Grand Bouclier du Rohan (objet)	2	2
Vifsorbier (allié)	2	2
Total	14	12

À ce stade, Éric révèle qu'il a des cartes pour Gwaihir, Legolas et Elrohir dans sa main (il les gardait pour ça). Comme elles dupliquent trois des cartes uniques de Nathalie, le total de PR de celle-ci est réduit de 3. Ainsi, Nathalie se retrouve avec 14 PR et Éric avec 12 PR — Nathalie gagne. Éric maudit sa malchance parce qu'il n'a pas réussi à mettre en jeu les *Hommes du Rhovanion Septentrional* au cours de son dernier tour.

LES PARTIES PLUS LONGUES

Le jeu de base est aussi appelé "partie à une pioche". Pour des joueurs expérimentés avec des paquets bien dosés, une partie de ce type dure généralement de 20 à 60 minutes. Si vous voulez des parties plus longues et détaillées il existe 3 autres types de jeu.

PARTIE À 2 PIOCHES

Dans une partie à 2 pioches (le "jeu court"), le Conseil est réuni quand chaque pioche a été épuisée deux fois. Vous pouvez réunir le Conseil quand votre pioche a été épuisée deux fois ou quand elle a été épuisée une fois et que vous avez au moins 25 points de rassemblement (PR).

PARTIE À 3 PIOCHES

Dans une partie à 3 pioches (le "jeu long"), le Conseil est réuni quand chaque pioche a été épuisée trois fois. Vous pouvez réunir le Conseil quand votre pioche a été épuisée trois fois ou quand elle a été épuisée deux fois et que vous avez au moins 30 points de rassemblement. Augmentez la taille du talon à 20 cartes.

PARTIE À 4 PIOCHES

Dans une partie à 4 pioches (le "jeu de campagne"), le Conseil est réuni quand chaque pioche a été épuisée quatre fois. Vous pouvez réunir le Conseil quand votre pioche a été épuisée quatre fois ou quand elle a été épuisée trois fois et que vous avez au moins 40 points de rassemblement. Augmentez la taille du talon à 25 cartes.

2

LES CARTES ET LES PAQUETS

En plus du paquet de lieux et de la pioche, vous pouvez avoir un "talon" de 15 cartes. Il peut contenir des ressources, des périls et des personnages. Toutefois, la pioche et le talon combinés ne peuvent contenir qu'un seul exemplaire de chaque carte unique et un maximum de trois exemplaires de chaque carte non unique.

UTILISER LE TALON QUAND LA PIOCHE EST ÉPUIÉE

Chaque fois que vous épuisez votre pioche, vous pouvez échanger (avant de battre) jusqu'à 5 cartes entre votre talon et la pile de défausse. Chacune des cartes prise au talon doit être remplacée par une carte de la défausse.



UTILISER LE TALON QUAND ON ENGAGE LE SORCIER

Pendant votre phase d'organisation, vous pouvez engager votre Sorcier pour amener jusqu'à 5 cartes de ressource ou de personnage du talon vers la pile de défausse.

De même, si votre pioche a au moins cinq cartes, vous pouvez engager votre Sorcier pour amener directement une carte de ressource du talon dans votre pioche (remélangez).

UTILISER LE TALON QUAND ON ENGAGE UN NAZGÛL

Pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire, vous pouvez engager un de vos événements permanents de Nazgûl en jeu pour amener jusqu'à 5 périls de votre talon vers votre pile de défausse. Le résultat normal pour l'engagement d'un Nazgûl ne s'applique pas. Le Nazgûl est écarté. Le fait d'engager ainsi un Nazgûl ne compte pas dans la limite de périls.

De même, si votre pioche a au moins cinq cartes, vous pouvez engager un de vos événements permanents de Nazgûl pour amener directement une carte de péril du talon dans votre pioche (remélangez).

Éclaircissement : Votre adversaire peut vérifier combien de cartes vont et viennent de votre talon, mais vous n'avez pas besoin de les lui révéler.

Éclaircissement : La pioche et le talon combinés ne peuvent violer la limite de carte de 1 unique et 3 non uniques. Toutefois, il n'y a aucune restriction sur le dosage des périls, ressources et personnages dans votre talon. C'est-à-dire que le talon ignore les restrictions de la pioche : 10 personnages et 50/50 de ressource et périls.

3

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Ajoutez vos cartes de région à votre paquet de lieux. Voyez pages 32 à 33 pour de plus amples informations concernant ces cartes.

Note : Pour l'équilibre du jeu, il est recommandé que les deux joueurs aient approximativement le même nombre de cartes de région. Si ce n'est pas possible, les cartes de région ne doivent pas être utilisées.

Le résumé complet du tour de jeu est présenté page 89.

Éclaircissement : Le résumé complet du tour de jeu contient plus de détails sur un certain nombre de points.

Se déplacer pendant la phase d'organisation : Chacune de vos compagnies peut faire l'une des choses suivantes :

- Rester sur son site actuel.
- Jouer un autre site (face cachée) vers lequel la compagnie peut se déplacer directement depuis son site actuel. C'est son nouveau site.
- *Règles standard seulement :* Jouer un nouveau site et une série d'au plus 4 régions spécifiques qui relient le site actuel au nouveau site (voir ci-après).

Tirer des cartes pendant la phase de déplacement et périls : Si une compagnie ne se déplace pas, aucune carte n'est tirée. Si une compagnie se déplace vers un site normal, vous pouvez tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le nouveau site (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même. Si une compagnie se déplace vers un Havre, vous pouvez tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le site d'origine (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même.

Ramener une compagnie à son site d'origine : Si la compagnie a été obligée de revenir à son site d'origine, remettez le nouveau site dans le paquet de lieux (ou écartez-le s'il est engagé) et allez à l'étape 6 (le site d'origine devient le site actuel). Aucun autre péril ne peut être joué sur cette compagnie.

La limite de périls et le fait de jouer des cartes de périls pendant la phase de déplacement et périls : Votre adversaire joue des périls sur la compagnie — chacun est résolu comme indiqué dans le texte de la carte. Ces périls sont joués et résolus un à un et, dans certains cas, peuvent ne pas affecter directement la compagnie. Un péril ne peut pas être joué s'il prend pour cible une autre compagnie ou un personnage dans une autre compagnie.

Si la compagnie ne se déplace pas les périls de créatures ne peuvent être associés qu'à son site actuel. Les périls de créature doivent être "associés" à l'itinéraire de la compagnie en déplacement ou au nouveau site. Si la créature est associée à plus d'un type de région ou de site applicable, votre adversaire décide quel type utiliser.

Le nombre maximal de périls jouables sur une compagnie pendant une phase de déplacements et périls donnée (la limite de périls) est égal à la taille de la compagnie ou à deux — le chiffre le plus élevé (les Hobbits comptent pour moitié ; arrondissez au supérieur). La limite de périls est déterminée pour chaque compagnie au début de la phase de déplacements et périls (elle reste donc fixe).

Il y a plusieurs changements de règles standard concernant les personnages et les compagnies.

DIVISER UNE COMPAGNIE SUR UN SITE NORMAL

Pendant la phase d'organisation, une compagnie sur un site normal peut se diviser en deux compagnies ou plus. Les instructions suivantes s'appliquent :

- L'une des compagnies peut rester sur le site actuel.
- L'une des compagnies peut retourner au Havre indiqué par l'itinéraire du site actuel.

- Toute autre compagnie doit aller sur d'autres sites en utilisant le déplacement régional.

Éclaircissement : Ces restrictions signifient que deux compagnies ne peuvent pas commencer sur le même site puis se déplacer vers le même site séparément (dans une telle situation, il leur faudrait se déplacer comme une seule compagnie).

UNIR DEUX COMPAGNIES SUR UN SITE NORMAL

Pendant la phase d'organisation, deux compagnies peuvent se déplacer vers le même site, mais l'un des cas suivants doit s'appliquer :

- Il ne doit déjà y avoir qu'une seule compagnie sur le site. Dans ce cas, l'autre compagnie doit signaler que sa carte de nouveau site est déjà en jeu (la carte de site actuel de la compagnie qui ne se déplace pas).
- L'une des compagnies se déplace vers le site en utilisant l'itinéraire de cette carte de site (c'est-à-dire qu'elle part de son Havre le plus proche). L'autre se déplace vers le site en utilisant les cartes de région comme itinéraire. Dans ce cas, les deux compagnies doivent signaler que la même carte de site face cachée est leur carte de nouveau site.

Dans les deux cas, les deux compagnies doivent affronter les périls séparément et sont ensuite unies à la fin de la phase de déplacements et périls.

ÉCARTER DES PERSONNAGES

Au lieu de mettre en jeu un nouveau personnage ou Sorcier pendant la phase d'organisation, vous pouvez écarter un personnage qui se trouve sur un Havre ou à son site natal. Un Sorcier ne peut pas être écarté.

Vous devez faire cela quand vous êtes forcé d'écarté un personnage en raison d'un manque d'influence. Dans ce cas, le personnage n'a pas besoin d'être dans un Havre.

METTRE UN PERSONNAGE EN JEU

Avant de jouer votre Sorcier, vous pouvez utiliser l'influence générale pour amener un personnage en jeu dans un Havre ou sur son site natal. Après avoir révélé votre Sorcier, vous pouvez utiliser l'influence générale pour amener un personnage en jeu, mais seulement si votre Sorcier est au site où le personnage arrive (un Havre ou le site natal du personnage).

Il y a deux façons de se déplacer d'un site à un autre. Une compagnie peut utiliser l'itinéraire d'une carte de site (voir les règles de base) ou elle peut utiliser les cartes de région comme itinéraire vers une carte de site spécifique (c'est le déplacement régional).

Éclaircissement : Le déplacement régional n'est pas nécessaire pour jouer. Il vous donne seulement plus de possibilités ; avec le déplacement régional, une compagnie n'a pas besoin de se déplacer vers un Havre à chaque tour. Les cartes de région ne sont pas incluses dans les paquets de base.

DÉPLACEMENT RÉGIONAL

Pour utiliser le déplacement régional, jouez une carte de nouveau site (face cachée) et une série de jusqu'à quatre régions (faces cachées) qui relient le site actuel de la compagnie au nouveau site (donc la compagnie se déplace). Une série de régions "relie" deux sites si :

- Le site actuel (le site d'origine) se trouve dans la première région ; et
- Cette région est adjacente à la prochaine région jouée ; et
- Cette région est adjacente à la prochaine région jouée ;... ; et
- Finalement, la dernière région jouée est celle où se trouve le nouveau site.

Une région est adjacente à une autre si et seulement si chaque région mentionne l'autre sur sa carte.

Éclaircissement : Pour utiliser le déplacement régional pour une compagnie, les cartes de région jouées doivent contenir le site actuel de la compagnie et la région contenant le nouveau site. Si les deux sont dans la même région, seule cette carte de région a besoin d'être jouée.

Éclaircissement : Si deux sites sont séparés par plus de quatre régions, une compagnie ne peut pas voyager directement de l'un à l'autre en un tour (à moins qu'une carte de ressource spéciale soit jouée : *Pont*, *Grippoil*, etc.). La compagnie doit d'abord voyager vers des sites intermédiaires (un par tour) jusqu'à ce qu'elle atteigne un site à quatre régions de distance du site de destination.

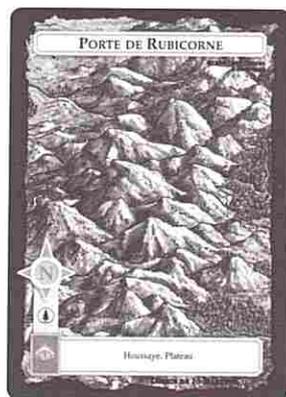
Éclaircissement : Certaines régions peuvent paraître adjacentes sur le plan, mais s'avérer non adjacentes à la lecture des listes qui figurent sur leurs cartes. Par exemple, Dagorlad et Rohan semblent adjacents sur le plan, mais ils sont en fait séparés par l'Anduin.

JOUER DES PÉRILS

Pour ce qui est des périls, l'itinéraire d'une compagnie qui utilise le déplacement régional est défini par les types de régions des cartes de région jouées. Vous pouvez utiliser un péril de créature pour *attaquer directement* l'une des compagnies de votre adversaire si au moins un des types de régions sur la carte de la créature correspond au type d'une région jouée par la compagnie (il en faut deux pour les créatures qui requièrent deux symboles d'un même type).

Éclaircissement : Le déplacement régional peut être plus dangereux que le déplacement normal — certaines créatures peuvent être jouées en association avec des régions spécifiques.

Par exemple, supposons que vous décidiez de déplacer une compagnie de la Lórien vers le Campement des Orientaux en utilisant les cartes de région : Plateau (♣), Terres Brunes (♠), Dagorlad (♣) et Plaines des Chevaux (♠). Les types de régions traversés sont les mêmes que l'itinéraire utilisé en déplacement normal entre la Lórien et le Campement des Orientaux (selon cette carte) — donc les mêmes créatures peuvent être jouées contre la compagnie. *Adûnaphel* (un Nazgûl) ne peut normalement être joué qu'en association avec les fiefs noirs et les domaines noirs, mais sa carte précise qu'il peut être également associé à Dagorlad et aux Terres Brunes. Ainsi, *Adûnaphel* peut être joué contre cette compagnie quand elle traverse Dagorlad. De même, *Indûr Aubemort* et *Khamûl l'Oriental* peuvent être joués.



Exemple : Considérons notre exemple de déplacement pour le jeu de base (voir page 19). La compagnie de Nathalie à Bree (en Arthedain) veut aller au Palais de Thranduil (dans le Royaume Sylvestre) afin d'amener en jeu la faction des *Elfes des bois*. Si elle n'utilise pas le déplacement régional, cela lui prend trois tours : de Bree à Fondcombe, de Fondcombe à la Lórien et de la Lórien au Palais de Thranduil. En utilisant le déplacement régional, elle peut le faire en 2 tours.

Le plus court chemin pour ce déplacement passe par 5 cartes de régions et il y a deux routes possibles :

- Arthedain (♣), Rhudaur (♣), Haut Col (♣), Vallée de l'Anduin (♣), Royaume Sylvestre (♣)
- Arthedain (♣), Angmar (♠), Gundabad (♠), Vallée de l'Anduin (♣), Royaume Sylvestre (♣)

Nathalie choisit le premier itinéraire, moins dangereux. Toutefois, il fait plus de 4 régions, donc sa compagnie doit d'abord aller sur un autre site en chemin. Nathalie regarde sa main et voit qu'elle a un *Anneau d'or précieux* ; elle décide donc d'aller aux Champs aux Iris (dans la Vallée de l'Anduin) pour essayer d'avoir l'anneau sur le chemin du Palais de Thranduil (pourquoi perdre un tour ?).

Pendant son premier tour, elle se déplace vers les Champs aux Iris en jouant la carte de ce site et les régions suivantes : Arthedain (♣), Rhudaur (♣), Haut Col (♣), Vallée de l'Anduin (♣).

Au second tour, elle se déplace vers le palais de Thranduil en jouant sa carte et les régions suivantes : Vallée de l'Anduin (♣), Royaume Sylvestre (♣).

7

COMBAT

Un personnage *désengagé* qui n'est pas la cible d'un coup peut s'engager pour *soutenir* un personnage de la même compagnie qui est la cible d'un coup. La prouesse de la cible est modifiée de +1 pour chaque personnage en soutien.

Éclaircissement : Si un personnage reçoit un coup d'une attaque, il ne peut s'engager pour soutenir un personnage qui affronte un coup de la même attaque.

Un allié peut s'engager pour donner un +1 à la prouesse de cette manière.

Exemple : Un *Drake des cavernes* (deux coups, 10/—) attaque votre compagnie qui se compose des personnages désengagés suivants : Bilbon, Balin, Bofur, Beretar et Beregond.

Votre adversaire assigne les deux coups à Bilbon et Balin. Vous jouez une *Furtivité de Semi-Homme* pour annuler le coup contre Bilbon. Balin porte une *Pierre Arken*, c'est pourquoi vous voulez vraiment le garder en vie. Vous engagez Balin pour affronter l'attaque, ainsi que Bofur et Beregond pour le soutenir. Vous voudriez bien engager Bilbon, mais vous ne pouvez pas — il a eu un coup, il est donc une cible de cette même attaque.

Balin a une prouesse de 6 contre cette attaque : 4 (sa propre prouesse) + 1 (le soutien de Bofur) + 1 (le soutien de Beregond).

Avant que le jet d'un test de corruption soit fait, vous pouvez engager d'autres personnages de la même compagnie que celui qui fait le test. Le test est modifié de +1 pour chaque personnage ou Sorcier engagé.

Éclaircissement : Si plus d'un personnage est forcé de faire un test de corruption dans la même compagnie, les tests sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle. Chaque personnage engagé ne peut donner qu'un seul modificateur de +1 à un seul test.

Éclaircissement : Quand le Conseil Libre est réuni, un personnage ne peut s'engager pour donner un +1 au test qu'à un seul personnage de sa compagnie.

Exemple : Votre compagnie se compose des personnages désengagés suivants : Bilbon, Balin, Bofur, Beretar et Beregond. Une *Lassitude du cœur* est jouée sur Balin, exigeant qu'il fasse un test de corruption.

Balin porte la *Pierre Arken* (4 points de corruption) et quelques *Herbes médicinales* (1 PC), vous engagez donc Bilbon et Beregond pour l'aider avec son test. Balin a un total de PC de 5 mais son jet est modifié de +2 (+1 pour Bilbon et +1 pour Beregond). Il ne rata que s'il fait 3 ou moins.

L'influence est le seul moyen pour vos personnages d'affecter directement les ressources de votre adversaire. Pendant votre phase de site, un et un seul de vos personnages peut s'engager pour tenter d'influencer l'un des personnages, suivants, alliés, factions ou objets de votre adversaire. Cela ne peut se produire que si le personnage qui influence et sa cible sont au même site. Si vous réussissez à influencer la cible, elle est écartée. Dans certains cas, vous pouvez révéler une carte identique et tenter de la jouer (le personnage convainc la cible de passer dans son camp).

Une telle tentative d'influence ne peut être faite au premier tour, et un Sorcier ne peut la faire pendant le tour où il est révélé.

INFLUENCER UN PERSONNAGE DE L'ADVERSAIRE

Pour tenter d'influencer l'un des personnages non-Sorciers de votre adversaire, vous devez faire un test d'influence. Faites un jet (2d6) et :

- Ajoutez l'influence directe inemployée du personnage qui influence ;
- Soustrayez l'influence générale inemployée de l'adversaire ;
- Soustrayez le résultat d'un jet (2d6) fait par votre adversaire ;
- Ajoutez tout autre modificateur (cartes ou aptitudes spéciales).

Toutes les cartes à modificateurs doivent être jouées avant le jet. Si le résultat modifié est supérieur à l'esprit de la cible, la carte du personnage et toutes les cartes qu'il contrôle (sauf les suivants) sont écartées. Sinon, rien ne se passe.

Si vous révélez une carte de personnage identique de votre main avant de faire le test d'influence, l'esprit du personnage cible est considéré comme égal à zéro. Si la tentative réussit, vous devez écartier la carte du personnage que vous avez révélé. Si un tel test

d'influence est un succès, le personnage cible et ses cartes (pas ses suivants) sont écartés et la carte de personnage révélée peut être jouée immédiatement (en apparaissant sur le même site). Pour jouer ce personnage, vous devez avoir assez d'influence générale inemployée pour le contrôler, ou bien un personnage présent au même site avec assez d'influence directe inemployée.

Éclaircissement : Si vous révélez un personnage identique pour annuler l'esprit du personnage cible, vous devez écartier ce personnage au cas où vous ne le jouez pas.

INFLUENCER UN SUIVANT DE L'ADVERSAIRE

Pour influencer un suivant de l'adversaire, vous devez faire un test d'influence comme indiqué ci-dessus. Toutefois, le résultat est également modifié en soustrayant "l'influence directe inemployée" du personnage contrôlant le suivant.

INFLUENCER UNE FACTION DE L'ADVERSAIRE

Pour influencer une faction de l'adversaire, vous devez faire un test d'influence comme indiqué ci-dessus. Toutefois, les exceptions suivantes s'appliquent :

- Au lieu de l'esprit du personnage, le test d'influence utilise la valeur normalement requise pour amener la faction en jeu (indiquée sur la carte de la faction).
- Le test d'influence est modifié par les "modificateurs standard" applicables indiqués sur la carte de la faction.
- Le fait de révéler une carte de faction identique réduit la valeur normalement requise pour amener la faction en jeu à zéro, et vous permet de jouer cette carte si le test d'influence est réussi. Vous ne pouvez influencer une faction de l'adversaire que si votre personnage se trouve sur le site où la faction a été jouée.

INFLUENCER L'ALLIÉ D'UN ADVERSAIRE

Pour influencer l'allié d'un adversaire, vous devez faire un test d'influence comme expliqué ci-dessus. Toutefois, les exceptions suivantes s'appliquent :

- Au lieu de l'esprit du personnage, le test d'influence utilise l'esprit de l'allié.
- Le résultat est également modifié par "l'influence directe inemployée" du personnage qui contrôle l'allié.
- Le fait de révéler une carte d'allié identique réduit l'esprit de la cible à zéro et vous permet de jouer cette carte si le test est réussi.

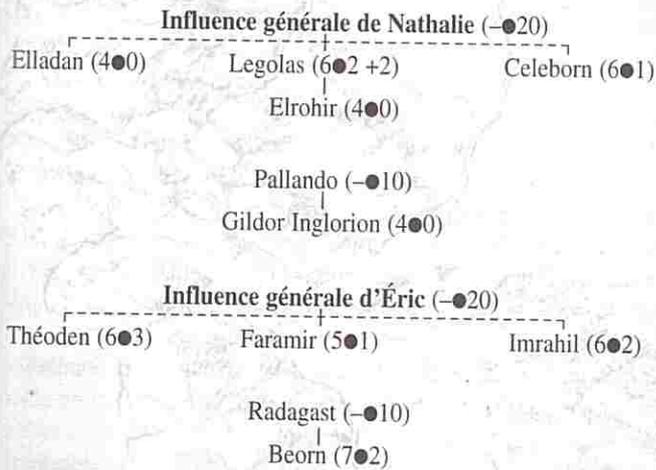
INFLUENCER UN OBJET DE L'ADVERSAIRE

Pour influencer un objet de l'adversaire, vous devez faire un test d'influence comme indiqué ci-dessus. Toutefois, les exceptions suivantes s'appliquent :

- L'esprit du personnage contrôlant l'objet est utilisé.
- Le résultat est également modifié en soustrayant "l'influence directe inemployée" du personnage contrôlant l'objet.
- Vous devez révéler une carte d'objet identique pour faire une tentative d'influence sur un objet. C'est-à-dire que vous tentez de convaincre le personnage qui le contrôle que l'objet serait plus utile à la cause des Peuples Libres entre vos mains. Si le test d'influence est réussi, vous pouvez jouer votre carte avec le personnage qui a fait le test — si vous choisissez de ne pas la jouer, écartez-la.

Éclaircissement : L'influence directe inemployée pour un test d'influence contre un objet est affectée par tout modificateur à l'influence directe que l'objet cible donne à son porteur.

Exemple : Nathalie et Éric ont chacun une compagnie organisée comme suit :



Nathalie déplace sa compagnie sur le même site que celle d'Éric. Pendant sa phase de site, Pallando tente d'influencer Faramir. Nathalie a 4 points d'influence générale inemployés, Éric a 3 points d'influence générale inemployés et Pallando a 6 points d'influence directe inemployés. Nathalie lance 2d6 et obtient un 8, alors qu'Éric lance 2d6 et obtient un 7. Donc le résultat modifié du test d'influence est de 8 (jet de Nathalie) + 6 (influence directe inemployée de Pallando) - 3 (influence générale inemployée d'Éric) - 7 (jet d'Éric) = 4. Ce résultat n'est pas supérieur à l'esprit de Faramir (5), lequel n'est pas influencé et reste en jeu. Si Nathalie avait tiré 10 ou plus, Faramir aurait été écarté.

Si Nathalie avait révélé une carte de Faramir de sa main avant les jets, son esprit aurait été de zéro pour ce test. Dans ce cas, le test d'influence aurait réussi — Éric aurait écarté son Faramir et Nathalie aurait joué le sien. Cette carte doit être jouée comme suivant de Pallando car Nathalie n'a que 4 points d'influence générale inemployés.

Dans le cas où Faramir est influencé, Nathalie ne doit pas se réjouir trop vite. Pendant son tour, Éric peut passer Beorn du contrôle par l'influence générale au contrôle par l'influence directe de Radagast (10 points inutilisés) pour tenter d'influencer d'autres personnages de Nathalie.

Il y a plusieurs changements de règles standard concernant l'utilisation des cartes.

LIMITES DE TIRAGE DES CARTES

Pendant votre tour, vous pouvez tirer des cartes en vous basant sur l'une de vos compagnies en déplacement seulement si elle contient un Sorcier ou un personnage avec un esprit de 3 ou plus.

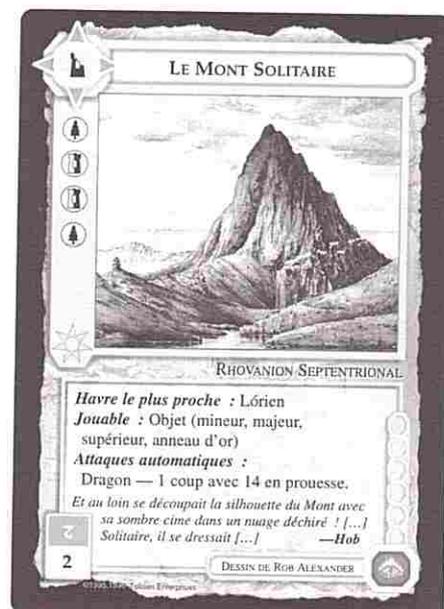
PLACER UNE CARTE EN SENTINELLE

Pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire, vous pouvez placer une carte *en sentinelle* pour chacune de ses compagnies. Cette carte est jouée face cachée à côté du nouveau site de la compagnie ou de son site actuel si elle ne se déplace pas. N'importe quelle carte peut être placée en sentinelle (il n'est pas nécessaire que ce soit un péril : vous pouvez bluffer). Une telle carte compte dans la limite de périls pour la compagnie où elle placée.

La carte reste sur ce site jusqu'à ce qu'il se passe l'une des choses suivantes :

- *La compagnie décide d'affronter l'attaque automatique du site.* Si la carte en sentinelle est un péril de créature associé au site ou un péril qui peut modifier l'attaque automatique, vous pouvez la révéler avant que l'attaque automatique soit résolue. Si c'est une créature, elle attaque après que l'attaque automatique soit résolue.
- *La compagnie joue une carte associée au site.* Si la carte en sentinelle est un péril mais pas une créature, elle peut être révélée si elle affecte directement la compagnie ou un personnage de la compagnie (par exemple, un péril qui force tous les personnages à faire un test de corruption).
- Sinon, remettez la carte dans votre main à la fin de la phase de site.

Dans les deux premiers cas, la carte est traitée comme si elle avait été jouée pendant la phase de déplacements et périls (les événements courts sont écartés, les événements prolongés durent jusqu'à la prochaine phase d'événements prolongés de l'adversaire, etc.).



Exemple : Après avoir visité le Palais de Thranduil, la compagnie de Nathalie se déplace vers le Mont Solitaire. Pendant sa phase de déplacements et périls, Éric place une carte en sentinelle. La carte est *Éveiller les résidents*, mais Nathalie ne le sait pas. Cette carte double le nombre de coups d'une attaque automatique sur un site de ruines et antres.

Pendant sa phase de site, Nathalie signale que sa compagnie va affronter l'attaque automatique du Mont Solitaire (un dragon, 1 coup avec une prouesse de 14). Éric révèle sa carte en sentinelle et l'attaque automatique devient 2 coups avec une prouesse de 14 chacun. La compagnie de Nathalie doit affronter cette attaque (qui peut être annulée).

Supposons qu'Éric ait placé un *Drake des cavernes* en sentinelle. Alors la compagnie de Nathalie aurait dû affronter l'attaque automatique puis le *Drake des cavernes*.

Supposons qu'Éric ait placé une *Lassitude du cœur* en sentinelle. Alors, si la compagnie de Nathalie avait réussi à affronter l'attaque automatique et avait joué un objet, Éric aurait pu révéler la *Lassitude du cœur* pour forcer l'un des personnages de la compagnie à faire un test de corruption.

ENCHAÎNEMENT DES JETS DE DÉS

Avant qu'un jet ne soit fait pour un combat ou un test, des cartes peuvent être jouées qui modifieront son résultat. Toutefois, une fois que le jet est fait, aucune autre carte le modifiant ne peut être jouée. Le résultat modifié est utilisé pour déterminer les effets du combat ou du test avant que toute autre action soit entreprise. Quand les effets d'un jet requièrent d'autres actions (par exemple, un coup réussi requiert un test d'endurance), celles-ci deviennent les actions initiales (tout autre jet ultérieur vient en premier) dans la prochaine chaîne d'effets après le jet.

RÈGLES D'ENCHAÎNEMENT

Vous et votre adversaire pouvez vouloir tout deux mener des actions en même temps ou des actions qui sont ordonnées en fonction d'autres actions. Cela peut se produire pendant votre phase de déplacements et périls (ou pendant votre phase de site si votre adversaire a une carte en sentinelle). Ces actions impliquent presque toujours de jouer une carte, d'engager une carte déjà en jeu ou de révéler une carte en sentinelle.

Votre adversaire peut toujours déclarer une action en réponse avant que la vôtre soit résolue. Alors, vous pouvez répondre à son action, et il peut répondre à votre seconde action, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucun des deux ne puisse (ou ne veuille) entreprendre une autre action.

Vous devez donner à votre adversaire une chance de répondre à chacune de vos actions, et vice versa. Si vous entreprenez une action et passez à une autre sans lui donner l'occasion de répondre, vous devez "revenir en arrière" s'il indique qu'il veut répondre.

Une telle série d'actions déclarées est appelée une chaîne d'effets. Vous avez toujours la possibilité de déclarer la première action d'une chaîne pendant votre tour. Les actions d'une chaîne sont résolues une à une, de la dernière déclarée à la première déclarée (la dernière action déclarée est résolue en premier, l'avant-dernière en second, etc.).

Vous pouvez faire suivre une de vos actions déclarées par une autre de vos actions déclarées dans la même chaîne d'effets pourvu que vous donniez à l'adversaire l'occasion de répondre à la première.

Une action dans une chaîne d'effets est annulée si les conditions requises pour l'accomplir sont annulées par une autre action résolue avant elle.

Exemples d'enchaînement : Vous jouez la *Lassitude du cœur* sur Bilbon pour le forcer à faire un test de corruption. Votre adversaire engage Frodon (seconde action dans cette chaîne d'effets) pour donner à Bilbon un +1 à son test. Vous jouez l'*Appel du foyer* sur Bilbon (3^e action), ce qui le force à réussir un jet pour ne pas retourner dans la main de son propriétaire. Enfin, votre adversaire joue *Sang touque* sur Bilbon. Ceci annule pendant le reste du tour tout effet qui pourrait écarter Bilbon ou l'envoyer dans la main de son propriétaire. Maintenant, vous résolvez les actions de la dernière à la première :

- Le *Sang touque* fait effet.
- L'*Appel du foyer* fait effet, mais le *Sang touque* annule les effets qu'il pourrait avoir.
- Frodon donne un +1 au test de corruption de Bilbon (une action peut prendre pour cible un jet de dés qui a été déclaré plus tôt dans la même chaîne d'effets, même si le jet n'a pas encore fait effet).
- Bilbon fait son test de corruption — il lance les dés en ajoutant +1 à son jet grâce à l'aide de Frodon (les autres modificateurs sont passés ici sous silence). Le *Sang touque* annule tout résultat de ce test de corruption qui pourrait écarter Bilbon.

Si votre adversaire avait joué le *Sang touque* sur Bilbon après le jet de dés, c'est-à-dire après que cette chaîne d'effets ait été résolue, il n'aurait pas affecté votre *Appel du foyer* ni le test de corruption de Bilbon. Le *Sang touque* n'annule que les actions qui interviennent pendant le reste du tour, pas celles qui sont intervenues avant.

Supposons que le *Sang touque* n'ait pas été joué et que vous ayez joué l'*Appel du foyer* sur Frodon. D'abord, Frodon fait un jet pour l'*Appel du foyer*. S'il le rate, il retourne dans la main de votre adversaire. La seconde action de la chaîne est alors annulée puisque les conditions requises pour l'accomplir — la présence de Frodon aux côtés de Bilbon — ont été annulées par votre *Appel du foyer*.



Chacune de ces règles optionnelles peut être employée si tous les joueurs sont d'accord avant que la partie commence.

Résoudre les égalités : Nous suggérons la méthode du *maillon le plus faible*. Si des joueurs ont un nombre égal de points de rassemblement au Conseil Libre, la méthode du maillon le plus faible impose que 1 point de corruption soit ajouté à chaque personnage en jeu et que chaque personnage non-Sorcier face un autre test de corruption. Les points de rassemblement sont recomptés et la victoire est accordée au joueur qui en a le plus. S'il y a encore égalité, rajoutez encore un point de corruption à chaque personnage puis refaites des tests de corruption. À nouveau, déterminez les points de rassemblement pour voir si un vainqueur se détache. Sinon, continuez ainsi jusqu'à ce qu'un vainqueur puisse être désigné.

Si tous les personnages non-Sorciers en jeu sont corrompus par cette méthode (les chances sont faibles) et qu'il y a encore égalité, chaque joueur jette un dé pour déterminer le vainqueur : le résultat le plus élevé gagne.

Règles de déplacement spécial vers Gorgoroth : Une compagnie ne peut aller ou venir d'un site en Gorgoroth (Barad-Dûr, Montagne du Destin, etc.) qu'en utilisant l'une des options suivantes :

- Déplacement régional spécifique depuis un site dans Imlad Morgul (Cirith Ungol, Minas Morgul ou l'Antre d'Arachne).
- Déplacement régional spécifique en passant par Nurn ou Udûn.

Cambriolage : Un Hobbit peut tenter de "cambrioler" un site désengagé. Si vous décidez de faire une tentative de cambriolage, faites un jet. Si le résultat est supérieur à 5, le Hobbit engage le site sans affronter l'attaque automatique et peut s'engager pour jouer un objet utilisable sur ce site. Sinon, le Hobbit affronte l'attaque automatique tout seul.

Sites récemment visités : Si un site est dans la pile de défausse de l'adversaire, le nombre de coups et la prouesse de ses attaques automatiques sont augmentés de 1.

Engagement pour affronter des coups multiples : Un personnage peut s'engager, prendre un modificateur de -3, et affronter deux coups.



Se défendre avec l'influence : Il arrive souvent qu'une carte (par exemple *Appel du foyer*) ou un test d'influence exige que le personnage défenseur ajoute l'influence générale inemployée du joueur à un jet. Au lieu d'utiliser son influence générale inemployée, le joueur défenseur peut choisir d'utiliser l'*influence directe inemployée* d'un personnage non-Sorcier de la même compagnie.

Utiliser un Sorcier comme personnage de départ : L'un de vos personnages de départ peut être votre Sorcier. Dans ce cas, son esprit est de 12 (c'est-à-dire qu'il demande 12 des 20 points d'esprit pour les personnages de départ).

RÈGLES À PLUS DE 2 JOUEURS

Excepté pour ce qui est des indications de cette section, une partie à plus de deux joueurs (3 à 5) utilise les règles normales.

Conditions de victoire : Les règles normales sont utilisées pour les conditions de victoire et la fin de la partie. Toutefois, quand un joueur réunit le Conseil Libre, chacun des autres joueurs dispose d'un dernier tour. Si le Sorcier d'un joueur est éliminé, ce joueur est hors-jeu ; néanmoins, la partie ne se termine de cette manière que s'il ne reste qu'un seul joueur. Le doublement de vos points de rassemblement basé sur le type de PR ne s'applique que si aucun de vos adversaires n'a de carte de ce type en jeu.

Préparation de la partie : Avant que les joueurs n'organisent leurs paquets, chacun fait un jet (relancez les égalités). Quand la partie commence, le détenteur du second résultat se place à gauche du détenteur du résultat le plus élevé, le troisième résultat à gauche du second, etc.

Le plus haut résultat choisit le Sorcier qu'il va jouer, le second choisit le sien parmi les Sorciers restants, etc. Chaque joueur peut placer jusqu'à deux cartes de Sorcier dans sa pioche.

À ce stade, chaque joueur doit avoir construit sa pioche. Pour le jeu à plusieurs, la moitié (arrondie au supérieur) des cartes de péril de votre pioche doivent être des créatures.

Chaque joueur doit sélectionner une réserve de jusqu'à 25 personnages. Celui qui avait le jet le plus bas révèle un personnage de sa réserve ; ce personnage commence en jeu. Puis, le joueur à sa droite révèle un personnage de départ qui n'a pas encore été révélé. Cette procédure continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé leurs personnages de départ comme indiqué dans les règles normales (1 à 5 personnages avec au total au plus 20 en esprit). Puis, chaque joueur peut placer jusqu'à 10 personnages de sa réserve de personnages dans sa pioche.

Après que les personnages aient été tous révélés, chaque joueur peut échanger jusqu'à trois cartes de sa pioche et de ses cartes non utilisées (toutes les restrictions normales de la pioche s'appliquent).

Celui qui avait le jet le plus élevé prend le premier tour. Puis le joueur à sa gauche prend son tour, et ainsi de suite (le jeu procède dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le tour de jeu : Votre "adversaire de péril" est le joueur à votre gauche. Pendant votre phase d'événements prolongés, vous retirez vos propres événements de ressource prolongés et les événements de péril prolongés appartenant à votre adversaire de péril. Seul votre adversaire de péril peut tirer des cartes (en fonction du site où

on se déplace) et jouer des périls pendant votre phase de déplacements et périls. Un joueur ne peut se défausser d'une carte durant la phase de fin de tour que si c'est son tour ou celui de son adversaire de péril.

Les cartes de *Pénombre* peuvent être jouées n'importe quand par n'importe quel joueur. Les événements permanents, prolongés et autres événements "globaux" (par exemple, l'engagement de *Ren l'Impur*) affectent tous les joueurs.

Variante n° 1 : Votre adversaire de péril (voir ci-dessus) change chaque fois que vous prenez votre tour. Au premier tour, votre adversaire de péril est le joueur à votre gauche. Au second tour, c'est le second joueur à votre gauche (c'est-à-dire le joueur à la gauche du joueur qui est à votre gauche). L'adversaire de péril continue à changer d'un cran vers la gauche (sans vous, bien sûr) à chacun de vos tour pendant le reste de la partie. Écartez les événements prolongés de votre adversaire de péril précédent pendant votre phase d'événement prolongé.

Variante n° 2 : Pour celle de vos compagnies qui se déplace en premier, le joueur à votre gauche tire les cartes selon le site où elle arrive. Ce joueur peut alors jouer jusqu'à deux périls sur la compagnie en déplacement. Puis, le joueur à sa gauche peut jouer jusqu'à deux périls, puis le joueur encore à gauche peut faire de même. Cette procédure se poursuit (en sautant votre position) jusqu'à ce que la limite de périls soit atteinte **ou** jusqu'à ce que chaque joueur n'ait pas pu jouer de péril quand il en avait l'opportunité.

Pour votre prochaine compagnie en déplacement (s'il y en a une), cette procédure commence avec le joueur à la gauche de celui qui a joué le dernier péril. C'est-à-dire que ce joueur tire les cartes basées sur le site d'arrivée *et* joue jusqu'à deux périls le premier.

À la fin de chaque phase de déplacements et périls de chaque compagnie, chaque joueur écarte ou tire des cartes pour en avoir 8 en main.

Un joueur ne peut se défausser que pendant la phase de fin de tour si c'est son propre tour ou si c'est le tour du joueur à sa gauche.

En utilisant cette procédure, les joueurs ne devraient pas discuter ou négocier les périls qu'ils veulent jouer.

Note : S'ils utilisent l'une de ces variantes, les joueurs doivent employer un système de marquage pour se souvenir à qui appartiennent les périls. Nous suggérons l'emploi de dés dont chaque chiffre représente un joueur, ou encore des pions de différentes couleurs...

RÈGLES EN SOLITAIRE

Préparation de la partie : Placez toutes vos cartes de péril dans un paquet battu. (*Variante 1 :* Faites construire un paquet de périls par quelqu'un d'autre. *Variante 2 :* Construisez plusieurs paquets de périls "bien dosés" d'approximativement 25 cartes chacun, puis jouez-les les uns contre les autres.) Votre pioche ne contient pas de périls et doit avoir au moins 30 cartes.

Pendant la partie : Procédez normalement, à l'exception de ce qui suit. Il n'y a pas de tour de l'adversaire. Chaque fois que vous devriez tirer ou écarter pour avoir une main de 8 cartes, vous le faites pour avoir une main de 5 cartes. Pendant la phase de déplacements et périls, vous tirez et écartez normalement pour chaque compagnie.

Jouer des périls : Pendant la phase de déplacements et périls, pour chaque compagnie, vous tirez un nombre de cartes de périls égal à 2 plus deux fois le nombre de cartes normalement tirées pour ce site. Puis, vous devez jouer autant de cartes de périls que possible dans la limite de périls de la compagnie. Vous devez jouer les périls de la manière la plus désavantageuse pour vos compagnies. Toute carte requérant les *Portes de la Nuit* est conservée pour être jouée quand une carte de *Portes de la Nuit* est tirée.

Variante n° 1 : Suivez ces indications quand vous jouez des périls :

- 1) Commencez la partie avec 5 cartes de périls en rang faces cachées.
- 2) Quand une compagnie commence sa phase de déplacements et périls, tirez le nombre normal de périls spécifié par le nouveau site. Placez ces cartes faces cachées à la fin de la rangée de cartes de périls.
- 3) Puis, retournez des cartes au début de la rangée jusqu'à ce que vous ayez un nombre de cartes "légalement jouables" égal à la limite de périls **ou** jusqu'à ce que vous ayez retourné toutes les cartes de la rangée.
- 4) Si une carte de péril (appelons la α) n'est jouable qu'après une autre carte (carte β), déplacez la carte β pour qu'elle soit juste avant la carte α . De même, si une carte de péril α reçoit un bonus seulement après qu'une autre carte (β) ait été jouée, déplacez la carte β juste devant la carte α .
- 5) Puis jouez un nombre de cartes (depuis le début de la rangée) égal à la limite de périls de la compagnie. Quand vous assignez des coups à un personnage, vous devez essayer d'engager tous les personnages du groupe s'il se déplace vers un site normal ; sinon, vous devez tenter d'éliminer les personnages les plus faibles.

Variante n° 2 : Comme la variante n° 1 sauf que si un Nazgûl apparaît dans la rangée, vous devez le jouer comme événement permanent. Tant que le Nazgûl est un événement permanent, la taille de base de la rangée de périls est augmentée de 1 (jusqu'à un maximum de 9).

But du jeu : Le but d'une partie en solitaire est d'avoir accumulé autant de points de rassemblement que possible au moment où vous épuisez votre pioche pour la seconde fois.

Variante n° 1 : Le but du jeu est d'accumuler 20 points de rassemblement ou plus dans un nombre minimal de tours.

Variante n° 2 : Comme la variante n° 1, sauf que vous pouvez faire des tests de corruption et aller à un Conseil Libre quand vous avez accumulé au moins 20 points (voir page 11). Vous pouvez perdre des points de rassemblement à la suite de tests de corruption ratés et ils peuvent être modifiés comme indiqué page 30. Pour "gagner" vous devez avoir un total de rassemblement supérieur à $[4 + (\text{nb de tours écoulés}) \times 2]$. C'est-à-dire que pour gagner au tour 5, il vous faut plus de 14 points.

Cette section fournit un exemple détaillé de plusieurs tours de jeu avec les règles de base. Nos deux joueurs sont Nathalie et Éric. La notation utilisée pour les personnages est :

$x/x/x/x$ = esprit/influence directe/prouesse/endurance.

Quand deux nombres (x/x) sont donnés pour une créature, ils indiquent prouesse/endurance. "Points de rassemblement" s'abrègent souvent en "PR".

Nathalie a une pioche avec des ressources qui peuvent être jouées sur des sites autour de Fondcombe et la plupart de ses périls sont des araignées, des loups et des cartes de corruption. Éric a une pioche avec des ressources qui peuvent être jouées autour de la Lóriën et des périls qui sont surtout des Orques et des Trolls.

MISE EN ROUTE

Nathalie commence avec Aragorn II (9/3/6/9), Boromir II (4/1/6/7), Elladan (4/0/5/8) et Annalena (3/0/3/8) : quatre personnages avec un total d'esprit de 20 et 6 PR. Annalena devient suivante d'Aragorn ; son influence directe de 3 est suffisante pour la contrôler. Les deux objets mineurs de Nathalie sont une *Dague d'Ouistrenesse* (portée par Boromir) et des *Herbes médicinales* (portées par Annalena).

Éric commence avec Glorfindel (8/2/8/9), Faramir (5/1/5/8), Haldir (3/0/4/8), Mablung (1/0/1/6) et Bard l'Archer (2/0/3/6) : cinq personnages avec un total de 19 en esprit et 6 PR. Bard devient le suivant de Glorfindel et Mablung devient celui de Faramir. Les deux objets mineurs d'Éric sont un *Manteau elfique* (porté par Bard) et des *Herbes médicinales* (portées par Haldir).

Chaque joueur commence avec une compagnie à Fondcombe ; c'est-à-dire que chaque compagnie a une carte Fondcombe face visible à ses côtés.

Main de Nathalie : Épée de Gondolin, Blocage, Sombres querelles, Périple favorable dans les contrées sauvages, Araignées géantes, Lassitude du cœur, Attrait de la nature, Araignées géantes.

Main d'Éric : Rôdeurs de l'Ithilien, Esquive, Défaillance de la volonté, Garde orque, Guerriers orques, Maraudeurs orques, Lieutenant orque, Guerriers orques.

Le jet de Nathalie est 8, celui d'Éric est 4 ; Nathalie commence.

PREMIER TOUR DE NATHALIE

Phase de désengagement : Nathalie n'a personne à désengager, donc rien ne se produit durant cette phase.

Phase d'organisation : Nathalie peut jouer un personnage avec un esprit de 3 ou moins, mais elle n'a pas de personnage dans sa main, elle ne peut donc en jouer. Nathalie a un objet majeur dans sa main (l'*Épée de Gondolin*), elle décide donc de se déplacer vers les Hauts des Galgals pour tenter de l'amener en jeu : elle place la carte des Hauts des Galgals face cachée à côté de sa carte Fondcombe. Elle joue aussi son *Périple favorable dans les contrées sauvages* (il réduit de 1 la limite de périls pour chaque contrée sauvage dans l'itinéraire du site).

Phase d'événements prolongés : Comme il n'y a pas d'événement prolongé en jeu et que Nathalie n'en a pas en main, rien ne se passe.

Phase de déplacements et périls : Nathalie révèle sa carte de nouveau site, laquelle indique qu'Éric tire 2 cartes et Nathalie une seule. Il tire un *Coup risqué* et un *Gué* ; elle tire un *Manteau elfique*.

Maintenant Éric peut jouer des périls associés à l'itinéraire du site (♣ ♣) et au nouveau site (♣). Toutefois, la limite de périls n'est que de 2. Elle serait normalement de 4 (la taille de la compagnie), mais Nathalie a joué un *Périple favorable* qui diminue la limite de périls de un pour chaque contrée sauvage à travers laquelle la compagnie se déplace. Cela irrite Éric parce que tous ses périls à l'exception de la *Garde orque* peuvent être joués en association avec les contrées sauvages.

Éric décide de jouer les *Guerriers orques* (3 coups, 7/—) en premier. Nathalie déclare que Aragorn, Boromir et Elladan prennent les coups. Aragorn ne s'engage pas (-3 à sa prouesse), tire un 6 et bat le coup. Boromir ne s'engage pas (-3), tire un 5 et bat son coup. Elladan ne s'engage pas (-3), tire un 8 et bat son coup. Nathalie a battu l'attaque et met de côté les *Guerriers orques* pour conserver la trace de ses PR.

Ensuite, Éric joue son *Lieutenant orque* (1 coup, 7/—) qui reçoit un +4 à sa prouesse parce que la compagnie cible a déjà affronté une attaque orque ce tour. Comme cette attaque a une prouesse de 11, Nathalie joue sa carte de *Blocage* pour que Boromir puisse affronter le coup avec sa prouesse entière de 7 (6 +1 pour sa *Dague*). Cependant, Boromir tire un 3 et est blessé — Éric fait un test d'endurance de 5 si bien que Boromir n'est pas éliminé.

Éric a joué des périls égaux à la limite de périls, il ne peut donc plus jouer. Nathalie enlève la carte Fondcombe : sa compagnie a atteint les Hauts des Galgals. Nathalie a seulement 7 cartes, elle en tire donc une : *Camouflage*. Éric a déjà 8 cartes, il n'en tire pas d'autre.

Phase de site : Nathalie décide d'entrer dans les Hauts des Galgals, sa compagnie affronte donc une attaque automatique : 1 coup avec 8 en prouesse. Nathalie engage Annalena (qui est éclairée) pour jouer le *Camouflage* et annuler l'attaque. Comme les objets majeurs sont jouables sur ce site, elle engage le site et Elladan pour jouer l'*Épée de Gondolin*. Elladan (un guerrier) porte maintenant l'*Épée de Gondolin* (c'est-à-dire qu'il la contrôle), et Nathalie a deux points de rassemblement en plus pour un total de 9 (6 pour les personnages, 2 pour l'*Épée* et 1 pour la créature battue). Comme elle a joué une carte sur le site, elle peut aussi engager un personnage pour jouer un objet mineur. Aragorn s'engage pour jouer le *Manteau elfique*.

Phase de fin de tour : Éric a 8 cartes, mais il choisit de se défausser de sa *Garde orque* et tire Gandalf. Nathalie décide de ne pas se défausser ; mais elle a seulement 5 cartes, elle en tire donc 3 : Baie d'Or, Háma et *Fuite*.

Main de Nathalie : Sombres querelles, Araignées géantes, Lassitude du cœur, Attrait de la nature, Araignées géantes, Baie d'Or, Háma, *Fuite*.

Main d'Éric : Rôdeurs de l'Ithilien, Esquive, Défaillance de la volonté, Maraudeurs orques, Guerriers orques, Coup risqué, Gué, Gandalf.

PREMIER TOUR D'ÉRIC

Phase de désengagement : Éric n'a personne à désengager, donc rien ne se produit durant cette phase.

Phase d'organisation : Éric a son Sorcier, Gandalf (—/10/6/9), dans sa main, il décide donc de le mettre en jeu à Fondcombe. Il décide de se réorganiser et fait de Faramir un suivant de Gandalf.

Cela signifie que Mablung ne peut plus être suivant de Faramir, donc Mablung est alors contrôlé par l'influence générale. Maintenant, Éric a 8 points d'influence générale libres. La plupart des cartes de ressource d'Éric sont jouables sur des sites proches de la Lórien, il décide donc de s'y rendre : il place la carte de site de la Lórien face cachée à côté de Fondcombe. Il engage Faramir (un rôdeur) et joue son *Gué* (aucun péril associé aux contrées sauvages ne peut être joué contre sa compagnie ce tour).

Phase d'événements prolongés : Rien ne se passe.

Phase de déplacements et périls : Éric révèle sa carte de nouveau site, qui indique qu'Éric et Nathalie tirent chacun 2 cartes. Il tire *Communauté* et "Tom" (Túma) ; elle tir *Joli coup* et *Bombur*. Maintenant, Nathalie peut jouer des périls associés à l'itinéraire du site (♣ ♠) et au nouveau site (♣). Toutefois, elle ne peut pas jouer ses *Araignées géantes* (associées à ♣ ♠) à cause de la carte de *Gué*. Elle joue donc l'*Attrait de la nature* sur Haldir : il prend 2 points de corruption et il devra faire un test de corruption par contrée sauvage dans l'itinéraire (3 tests) à la fin de cette phase. Ensuite elle joue la *Lassitude du cœur* sur Haldir : il est obligé de faire un test de corruption immédiatement. Il a trois points de corruption (un pour les *Herbes médicinales* qu'il porte et 2 pour l'*Attrait de la nature*) et il modifie son jet de -1 (capacité spéciale de ce personnage). Haldir tire un 7 et n'est pas affecté ; avec un 3 ou un 4 il aurait été écarté, avec un 2 il aurait été éliminé.

Nathalie n'a plus de cartes de péril à jouer. Éric enlève la carte Fondcombe : sa compagnie a atteint la Lórien. Toutefois, Haldir doit faire 3 tests de corruption pour son *Attrait de la nature* : il tire un 10 pour le premier, mais il obtient un 3 au second et il est écarté avec ses *Herbes médicinales* et l'*Attrait de la nature*.

Nathalie et Éric ont chacun 8 cartes, il n'en tirent donc aucune.

Phase de site : La compagnie d'Éric ne fait rien.

Phase de fin de tour : Chaque joueur a 8 cartes, décide de ne pas se défausser et ne tire pas de carte.

Main de Nathalie : Sombres querelles, Araignées géantes, Araignées géantes, Baie d'Or, Háma, Fuite, Joli coup, Bombur.

Main d'Éric : Rôdeurs de l'Ithilien, Esquive, Défaillance de la volonté, Maraudeurs orques, Guerriers orques, Coup risqué, Communauté, "Tom" (Túma).

DEUXIÈME TOUR DE NATHALIE

Phase de désengagement : Nathalie désengage tous ses personnages non blessés ; la compagnie n'est pas sur un Havre, Boromir n'est donc pas guéri.

Phase d'organisation : Elle joue Háma (2/0/4/8) en tant que seconde compagnie distincte à Fondcombe (avec sa propre carte Fondcombe). Elle veut jouer Bombur également, mais elle ne peut jouer qu'un seul personnage par tour. Aragorn transfère le *Manteau elfique* à Annalena. Il réussit automatiquement le test de corruption correspondant puisqu'il n'a qu'un seul point de corruption et ne peut tirer moins de 2. Annalena s'engage pour utiliser ses *Herbes médicinales* afin de guérir et désengager Boromir (la carte d'*Herbes médicinales* est écartée). Enfin, Nathalie décide de ramener sa compagnie principale à Fondcombe et de ne pas déplacer celle de Háma (il attendra le retour des autres). Aussi, elle joue une carte de site Fondcombe face cachée à côté de sa carte des Hauts des Galgals.

Phase d'événements prolongés : Rien ne se passe.

Phase de déplacements et périls : Nathalie décide de "déplacer" la compagnie de Háma en premier. Aucune carte n'est tirée puisqu'il ne va pas vers un nouveau site. Éric n'a pas de créature de péril à jouer en association avec un Havre. Nathalie a seulement 7 cartes, elle en tire donc une : *Attrait des sens*. Éric a 8 cartes, il n'en tire donc aucune.

Nathalie révèle alors la carte de nouveau site de son autre compagnie. Comme la compagnie revient sur un Havre, c'est la carte des Hauts des Galgals qui indique combien de cartes chacun doit tirer. Éric tire 2 cartes : *Esquive* et *Sentinelles orques*. Nathalie tire une carte : *Attrait de l'opportunité*. L'itinéraire du site est (♣ ♠), le nouveau site est ♣ et la limite de périls est de 4, mais Éric n'a que trois périls à jouer (les *Sentinelles orques* ne sont pas associées à ♣). Il joue les *Maraudeurs orques* en premier, mais Nathalie les annule avec les *Sombres querelles* (elle ne conserve pas la carte pour ses PR). Puis il essaye les *Guerriers orques* : elle les annule avec sa *Fuite*, mais elle doit blesser un personnage (Annalena) pour ce faire (elle n'a toujours pas de PR). Enfin, Éric attaque avec "Tom" (un Troll, 1 coup, 13/—). Nathalie décide que Elladan prend le coup. Il a une prouesse de 7 (5 +2 pour son *Épée*), il s'engage pour éviter la pénalité de -3 et Nathalie joue *Joli coup* pour qu'il puisse tirer deux fois les dés et choisir le résultat qui lui convient. C'est une bonne chose car le premier jet est de 4, ce qui aurait blessé Elladan. Le second jet est de 9, ainsi "Tom" est battu et Nathalie obtient un autre point de rassemblement.

La compagnie atteint Fondcombe — la carte des Hauts des Galgals est écartée puisqu'elle était engagée. Nathalie n'a que 6 cartes, elle en tire donc 2 : *Gué* et *Blocage*. Éric n'a que 7 cartes, il en tire une : *Sauver les prisonniers*.

Phase de site : La compagnie de Nathalie ne fait rien.

Phase de fin de tour : Chaque joueur a 8 cartes, décide de ne pas se défausser et ne tire pas de carte.

Main de Nathalie : Araignées géantes, Araignées géantes, Baie d'Or, Bombur, Attrait des sens, Attrait de l'opportunité, Gué, Blocage.

Main d'Éric : Rôdeurs de l'Ithilien, Esquive, Défaillance de la volonté, Coup risqué, Communauté, Esquive, Sentinelles orques, Sauver les prisonniers.

DEUXIÈME TOUR D'ÉRIC

Phase de désengagement : Éric désengage Faramir.

Phase d'organisation : Éric n'a pas de personnage dans sa main, il ne peut donc jouer de nouveau personnage. Il joue sa carte de *Communauté* sur sa compagnie (+1 en prouesse, +1 aux tests de corruption pour tous les personnages). Éric a une faction en main (les *Rôdeurs d'Ithilien*), il décide donc de se déplacer vers Henneth Annún pour tenter de les amener en jeu : il place la carte d'Henneth Annún face cachée à côté de sa carte Lórien.

Phase d'événements prolongés : Éric joue la *Défaillance de la volonté* : toutes les attaques reçoivent un -1 à la prouesse (-3 pour les Nazgûl) pendant approximativement deux tours (ce tour et le prochain de Nathalie).

Phase de déplacements et périls : Éric révèle sa carte de nouveau site, qui indique que lui et Nathalie tirent chacun deux cartes. Il tire un *Camouflage* et des *Herbes médicinales* ; elle tire *Rêves de légende* et *Loups*. Maintenant, Nathalie peut jouer des périls associés à l'itinéraire du site (♣ ♠) et au nouveau site (♣). La limite de péril est de 5 (5 personnages dans la compagnie), et Nathalie a 5 périls à jouer : les *Loups* (associés à ♣ ou ♠), deux *Araignées géantes* (associées à ♣ ♠), et deux *Attrait*s.

Nathalie joue l'*Attrait des sens* sur Glorfindel et l'*Attrait de l'opportunité* sur Faramir. Elle joue ensuite ses *Loups* associés aux terres frontalières (afin que le *Manteau elfique* ne puisse pas servir), mais Éric engage Mablung et joue *Camouflage* pour annuler l'attaque (il n'obtient pas de PR pour les loups).

Nathalie joue ensuite les *Araignées géantes* (deux coups, 10/—, -1 pour l'événement prolongé de *Défaillance de la volonté*) et Éric choisit Glorfindel et Gandalf pour affronter les deux attaques. Il

joue *Esquive* pour Glorfindel afin qu'il puisse rester désengagé et éviter les -3 de pénalité. Glorfindel bat facilement un coup en tirant un 6 (9 est inférieur à 6 + sa prouesse normale de 8 +1 pour la *Communauté*). Il joue une autre *Esquive* pour Gandalf, lequel tire un 2 qui, additionné à sa prouesse de 6 +1 pour la *Communauté*, arrive à égalité avec la prouesse modifiée des araignées : 9. Gandalf n'est pas blessé, mais les *Araignées géantes* ne sont pas battues, elles sont seulement écartées.

Nathalie joue ensuite ses secondes *Araignées géantes* (deux coups, 10/—, -1 pour l'événement prolongé de *Défaillance de la volonté*). Encore une fois, Éric choisit Glorfindel et Gandalf pour les affronter. Comme Éric sait que Nathalie ne peut pas jouer d'autre péril (c'est son cinquième), il engage Glorfindel. Il bat facilement un coup en tirant un 8 (9 est inférieur à 8 + sa prouesse normale de 8 +1 pour la *Communauté*). Il engage aussi Gandalf et joue le *Coup risqué* pour s'assurer de battre la créature et d'avoir les PR. Il tire un 3 qui, additionné à sa prouesse de 6 +1 pour la *Communauté* +3 pour le *Coup risqué*, arrive à 13, ce qui bat la prouesse modifiée des araignées : 9. Les *Araignées géantes* sont battues ; Éric gagne 1 PR.

Éric enlève sa carte de Lórien : sa compagnie a atteint Henneth Annûn. Nathalie n'a que 5 cartes, elle en tire donc 3 : *Sillage de la guerre*, *Ouargues*, *Loups*. Éric n'a que 4 cartes, il en tire donc 4 : *Palantír d'Annúminas*, *Peath*, *Maraudeurs orques*, *Escouade orque*.

Phase de site : La compagnie d'Éric à Henneth Annûn décide d'entrer sur le site. Elle n'a pas d'attaque automatique à affronter ; Éric essaye donc de jouer sa carte de faction des *Rôdeurs d'Ithilien*. Il décide d'utiliser Faramir pour le test d'influence : il a besoin d'un jet modifié de plus de 7. Il tire un 4, mais il ajoute +1 pour l'influence directe inemployée de Faramir, +2 pour l'influence supplémentaire de Faramir sur les *Rôdeurs de l'Ithilien* (comme indiqué sur sa carte) et +1 parce que Faramir est un Dúnadan (comme indiqué sur la carte de la faction). Le jet modifié est donc de 8 et le test d'influence est réussi. La carte de faction est jouée, Faramir est engagé et le site de Henneth Annûn est engagé puisqu'une faction y a été jouée avec succès. Comme une faction a été jouée, Bard peut s'engager pour jouer un objet mineur : *Herbes médicinales*. Éric a maintenant 9 points de rassemblement : 5 pour ses personnages, 3 pour la faction, 1 pour avoir battu les *Araignées géantes*.

Phase de fin de tour : Comme elle a 8 cartes qui lui conviennent, Nathalie ne se défause pas et ne tire pas de carte. Éric décide également de ne pas se défauter, mais il a seulement 6 cartes, il en tire donc 2 : "Bert" (Bûrat) et *Éveiller les résidents*.

Main de Nathalie : Baie d'Or, Bombur, Gué, Blocage, Rêves de légende, Sillage de la guerre, Ouargues, Loups.

Main d'Éric : Sentinelles orques, Sauver les prisonniers, Palantír d'Annúminas, Peath, Maraudeurs orques, Escouade orque, "Bert" (Bûrat), *Éveiller les résidents*.

TROISIÈME TOUR DE NATHALIE

Phase de désengagement : Elladan se désengage. Annalena guérit mais est encore engagée.

Phase d'organisation : Nathalie joue Bombur comme suivant de Boromir. Dans sa main, elle a deux ressources qu'elle veut jouer : Baie d'Or et *Rêves de légende*. Elle a l'intention de prendre un risque pendant que la *Défaillance de la volonté* est encore en jeu. Elle se réorganise en deux compagnies : la première contient Aragorn, Elladan et Annalena ; la seconde contient Boromir, Háma et Bombur. Elle joue la Vieille Forêt face cachée pour la compagnie de Boromir et le Mont Venteux face cachée pour la compagnie

d'Aragorn. Elle engage Aragorn (un rôdeur) et joue le *Gué* sur sa compagnie (aucun péril associé aux contrées sauvages ne peut être joué contre sa compagnie ce tour).

Phase d'événements prolongés : Rien ne se passe.

Phase de déplacements et périls : Nathalie décide de déplacer la compagnie d'Aragorn en premier. Elle retourne la carte du Mont Venteux — l'itinéraire est ④ ④, le site est ④ et chaque joueur tire une carte. Nathalie tire l'*Attrait de la nature* Éric tire du *Miruvor*. À cause de la carte de *Gué*, Éric ne peut jouer que des périls associés aux ruines et antres (④) ; il ne peut jouer que la carte *Éveiller les résidents* (double le nombre de coups sur un site de ruines et antres) ce qu'il fait. Maintenant, si la compagnie d'Aragorn décide d'entrer sur le site du Mont Venteux, ils affronteront 4 coups avec 6 en prouesse au lieu de 2. Nathalie retire sa carte Fondcombe, et la compagnie d'Aragorn se trouve au Mont Venteux. Éric a 8 cartes, mais Nathalie n'en a que 7 — elle tire une *Potion de prouesse*.

Maintenant, Nathalie retourne la carte de la Vieille Forêt pour le groupe de Boromir — l'itinéraire est ④ ④, le site est ④ et chaque joueur tire une carte. Éric tire un *Coup risqué* et Nathalie un *Camouflage*. La compagnie a 3 personnages ce qui place la limite de périls à 3.

Éric a trois périls costauds à jouer — il commence avec les *Maraudeurs orques* (4 coups, 6/—, -1 pour la *Défaillance de la volonté*). Nathalie aimerait utiliser son *Camouflage*, mais aucun de ses personnages n'est éclaireur. De plus, elle n'a pas le choix pour attribuer les coups — chaque personnage en prend un. Éric attribuera le quatrième comme modificateur de -1 au coup de son choix. Nathalie choisit de résoudre le coup de Boromir en premier : Boromir ne s'engage pas (-3) et tire un 4 pour un total de 8 (4 +6 normaux +1 pour la *Dague* -3 pour ne pas s'être engagé). Cela bat le coup (prouesse de 5). De même, pour battre son coup, Háma ne s'engage pas (-3) et tire un 6 pour un résultat total de 7 (6 +4 normaux -3). Éric attribue maintenant le -1 de son coup supplémentaire à Bombur. Bombur s'engage pour affronter l'attaque ; il tire un 5 pour un total de 7 (5 +3 normaux -1 pour le quatrième coup) ; il bat son coup. Les trois coups sont battus et Nathalie gagne 1 PR.

Ensuite, Éric joue son *Escouade orque* (5 coups avec 6 en prouesse, 4/—, -1 pour la *Défaillance de la volonté*, +3 parce que la compagnie a déjà affronté une attaque orque ce même tour). Chaque personnage prend 1 coup, et Éric attribuera le quatrième et le cinquième comme modificateurs de -1 aux coups de son choix. Boromir ne s'engage pas (-3), tire un 8 et bat son coup. Háma s'engage, tire un 6 et bat son coup. Bombur est déjà engagé (-1) et Éric lui attribue ses deux modificateurs de -1 dus aux coups en excédent. Son jet modifié n'est que de 5 (5 +3 de prouesse -1 d'engagement -2 pour les coups en excédent), Bombur est donc blessé. Éric fait un test d'endurance pour Bombur et tire un 9 : Bombur est éliminé. L'*Escouade orque* n'est pas battue puisque Bombur n'a pas battu son coup.

Enfin, Éric joue "Bert" le Troll (1 coup, 12/—, -1 pour la *Défaillance de la volonté*). Nathalie prend Boromir pour l'affronter (elle n'a pas le choix). Nathalie joue le *Blocage* si bien que Boromir n'a pas besoin de s'engager pour éviter le modificateur de -3. Il tire un 4 modifié de sa prouesse de 6 +1 pour sa *Dague* : 11. C'est à égalité avec la prouesse modifiée de "Bert", le coup est inefficace et "Bert" est écarté.

Nathalie retire le site de Fondcombe et la compagnie de Boromir est à la Vieille Forêt. Nathalie a 8 cartes. Éric n'en a que 6 et il en tire 2 : *Lieutenant orque* et *Agitation des séides*.

Phase de site : Nathalie décide que la compagnie d'Aragorn n'entrera pas sur le Mont Venteux ; ils attendront le prochain tour. Son sage, Annalena, est engagé, elle ne pourrait donc pas jouer les

Rêves de légende même si la compagnie franchissait les attaques automatiques. La compagnie de Boromir entre dans la Vieille Forêt (il n'y a pas d'attaque automatique) et Boromir s'engage ainsi que le site pour jouer Baie d'Or. La *Potion de prouesse* ne peut être jouée puisque tout le monde dans la compagnie est déjà engagé.

Phase de fin de tour : Comme il a 8 cartes qui lui conviennent, Éric ne se défausse pas et n'en tire pas. Nathalie décide également de ne pas se défausser, mais elle a seulement 7 cartes, elle en tire donc 1 : *Périple favorable dans les contrées sauvages*.

Main de Nathalie : Rêves de légende, Sillage de la guerre, Ouargues, Loups, Attrait de la nature, Potion de prouesse, Camouflage, Périple favorable dans les contrées sauvages.

Main d'Éric : Sentinelles orques, Sauver les prisonniers, Palantír d'Annúminas, Peath, Miruvor, Coup risqué, Lieutenant orque, Agitation des séides.

TROISIÈME TOUR D'ÉRIC

Phase de désengagement : Tous les personnages d'Éric se désengagent.

Phase d'organisation : Éric décide d'attendre le prochain tour pour jouer Peath, quand sa compagnie sera revenue en Lórien. Bard transfère ses *Herbes médicinales* à Mablung (le test de corruption requis est réussi automatiquement en raison du modificateur de +1 de la carte de *Communauté*). Glorfindel s'engage pour tenter d'enlever l'*Attrait des sens* ; il tire un 6 et rate. Faramir s'engage pour tenter d'enlever l'*Attrait de l'opportunité* ; il tire un 7 et réussit : le péril est écarté (vers la pile de défausse de Nathalie). Éric joue le site de la Lórien face cachée à côté de la carte de Henneth Annûn (c'est-à-dire que la compagnie se déplace vers la Lórien).

Phase d'événements prolongés : La *Défaillance de la volonté* d'Éric est enlevée.

Phase de déplacements et périls : Éric révèle sa carte de Lórien — l'itinéraire est ④ ① ② ③, le nouveau site est ✨ et chaque joueur tire 2 cartes. Nathalie tire le *Grand bouclier du Rohan* et les *Sombres querelles*. Éric tire *Camouflage* et *Gué*. Éric ne peut pas utiliser sa carte de *Gué* maintenant puisqu'elle ne peut être jouée que pendant la phase d'organisation.

Nathalie joue l'*Attrait de la nature* sur Glorfindel (il devra faire 2 tests de corruption à la fin de cette phase). Nathalie joue ensuite le *Sillage de la guerre* (événement prolongé, le nombre de coups et la prouesse des attaques de loup sont augmentés de 1). Ensuite elle joue les *Loups associés aux terres frontalières*. Cela donne normalement 3 coups, 8/—, mais, en raison du *Sillage de la guerre*, cela donne 4 coups, 9/—. Éric engage Bard et joue son *Camouflage* pour annuler l'attaque.

Enfin Nathalie joue ses *Ouargues associés aux terres frontalières* (normalement 2 coups, 9/— ; maintenant 3 coups, 10/— en raison du *Sillage de la guerre*). Glorfindel, Bard et Faramir sont

déjà engagés, Éric ne peut choisir que Gandalf et Mablung pour prendre les coups. Nathalie attribue le troisième coup à Bard. Gandalf s'engage, tire un 6, et bat facilement son coup. Bard est déjà engagé (-1), tire un 3 et est blessé. Nathalie tire un 8 pour le test d'endurance : Bard est éliminé. À ce stade, Bard est placé dans la pile hors-jeu ; son *Manteau elfique* peut être transféré à un personnage non blessé (Éric choisit Mablung), et la *Communauté* est écartée (un personnage a quitté la compagnie). Finalement, Mablung affronte son coup. Il s'engage, tire un 9 et obtient l'égalité (il n'a plus le modificateur de +1 pour la *Communauté*).

Glorfindel fait maintenant ses deux tests de corruption : il tire un 6 et un 10 — deux succès. La compagnie arrive finalement en Lórien (Henneth Annûn est écarté). Nathalie n'a que 6 cartes, elle en tire 2 : *Lassitude du cœur* et *Ouargues*. Éric a 9 cartes, il en écarte une : *Sentinelles orques*.

Phase de site : La compagnie d'Éric ne fait rien.

Phase de fin de tour : Chaque joueur a 8 cartes, décide de ne pas se défausser et ne tire pas de carte.

Main de Nathalie : Rêves de légende, Potion de prouesse, Camouflage, Périple favorable dans les contrées sauvages, Grand bouclier du Rohan, Sombres querelles, Lassitude du cœur, Ouargues.

Main d'Éric : Sauver les prisonniers, Palantír d'Annúminas, Peath, Miruvor, Coup risqué, Lieutenant orque, Agitation des séides, Gué.

RÉSUMÉ

À ce stade, Nathalie a douze points de rassemblement :

Personnages 6 PR

Créatures battues 3 PR

Épée de Gondolin (objet) 2 PR

Baie d'Or (allié) 1 PR

Au prochain tour, la compagnie d'Aragorn pourrait jouer les *Rêves de légende* (2 PR).

Éric, lui, n'a que neuf points de rassemblement :

Personnages 5 PR

Créatures battues 1 PR

Rôdeurs de l'Ithilien (faction) 3 PR

Toutefois, au prochain tour, la compagnie d'Éric pourrait jouer Peath (1 PR) et se déplacer vers la Moria (en se protégeant partiellement avec le *Gué*). Avec un peu de chance à la Moria, il pourrait jouer à la fois le *Palantír d'Annúminas* (3 PR) et *Sauver les prisonniers* (3 PR).

Ainsi, à la fin de trois tours, cette partie est encore assez serrée. La partie ne peut se terminer avant qu'un Sorcier ne soit éliminé, qu'un joueur obtienne 20 PR ou plus, ou qu'un joueur épuise sa pioche.

NOTES CONCERNANT LES CARTES

La liste qui suit énumère certaines cartes qui nécessitent des éclaircissements. Cette liste est officielle et concerne des cartes où le texte pourrait être ambigu, le format des cartes n'ayant pas permis d'entrer plus dans le détail.

Attrait de l'opportunité : Un anneau joué en réponse à une vérification occasionne également un test de corruption.

Attrait de la nature : Ces tests de corruption peuvent être attribués n'importe quand pendant la phase de déplacements et périls.

Baie d'Or : Cette alliée peut s'engager pour annuler un effet déclaré plus tôt dans la même chaîne d'effets et qui obligerait sa compagnie à revenir sur son site d'origine.

Bouclefeuilles : Cet allié peut s'engager pour annuler une attaque. Il peut s'engager pour annuler un effet de péril en cours qui vise sa compagnie ou n'importe quelle entité associée avec elle (objet, personnage, site, etc.). Il peut s'engager pour annuler un effet déclaré plus tôt dans la même chaîne d'effets.

Cheval de Morgul : La première option de cette carte doit être déclarée en réponse à l'engagement d'un événement permanent de Nazgûl dans la même chaîne d'effet.

Désolation du dragon : La seconde option de cette carte dure jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à ce qu'un dragon soit joué conjointement. La seconde option doit prendre pour cible un site de ruines et antres avec l'itinéraire requis. L'itinéraire à considérer est celui indiqué sur la carte de site ruines et antres. La *Désolation du dragon* peut être utilisée pour attaquer une compagnie qui ne se déplace pas et qui se trouve sur un site de ruines et antres avec l'itinéraire adéquat.

Entré secrète : S'il apparaît qu'au moment où cette carte a été jouée (c'est-à-dire à la fin de la phase d'organisation de la compagnie) la compagnie avait une carte de site face cachée qui était un domaine noir, les effets de l'*Entrée secrète* sont annulés et le sage reste engagé. Un événement prolongé (par exemple la *Nuit de Morgul*) en jeu à la fin de la phase d'organisation est à considérer pour déterminer cela.

Malédiction de la Pierre d'Ithil : Cette carte annule toute action qui impose à un joueur de chercher *littéralement* ou de regarder dans une partie quelconque de *n'importe quelle* pioche ou pile de défausse en dehors de la séquence de jeu normale. C'est-à-dire que cette carte annule *Vilya*, qui autoriserait sinon le joueur d'Elrond à choisir 5 cartes de sa pile de défausse et à les rebattre dans sa pioche. Cette carte n'annule pas les options de tirage de carte de chaque joueur quand une compagnie révèle son nouveau site, mais elle annule la *Trouvaille*. Cette carte n'affecte pas une action qui permet à un joueur de mettre des cartes de son talon dans sa pile de défausse ou sa pioche. Cette carte n'affecte pas une action qui ne fait qu'imposer à un joueur de rebattre sa pioche.

Pénombre : Cette carte peut prendre pour cible une carte d'environnement jouée plus tôt dans la même chaîne d'effets. Elle peut être jouée en tant que ressource pendant le tour de l'adversaire, c'est-à-dire qu'elle ne compte alors pas dans la limite de périls.

Portes de la Nuit : Cette carte n'annule que les effets des ressources d'environnement déjà en jeu quand elle est jouée. Elle n'annule pas les cartes de ressource d'environnement et les effets joués après qu'elle ait été résolue. Cette carte **ne peut pas** être jouée après que les coups d'une attaque aient été attribués si cela tend à modifier le nombre de ces coups.

Portes du Matin : Cette carte n'annule que les effets des périls d'environnement déjà en jeu quand elle est jouée. Elle n'annule pas les cartes de péril d'environnement et les effets joués après qu'elle ait été résolue. Cette carte **ne peut pas** être jouée après que les coups d'une attaque aient été attribués si cela tend à modifier le nombre de ces coups.

Ren l'Impur : Tous les personnages de tous les joueurs doivent faire un test de corruption quand cette carte devient un événement court. Pour les personnages dont **ce n'est pas** le tour, aucune carte de ressource ne peut être jouée pour modifier le test de corruption ; toutefois, les personnages désengagés peuvent s'engager pour donner un +1 au test d'un autre personnage de la même compagnie.

Tom Bombadil : Cet allié peut s'engager pour annuler une attaque. Il peut s'engager pour annuler un effet de péril en cours qui vise sa compagnie ou n'importe quelle entité associée avec elle (objet, personnage, site, etc.). Il peut s'engager pour annuler un effet déclaré plus tôt dans la même chaîne d'effets.

Errata :

● *Anneau magique de paroles* : Cette carte étant un objet, la forme en haut à gauche devrait être un rectangle (□) et non un losange.

● *Contrôler un Palantir* : Le texte devrait se terminer par : "Ne peut être doublé sur un même Palantir."

● *Grand vaisseau* : Le texte devrait commencer par : "Ne peut être joué qu'au terme de la phase d'organisation et pour une compagnie dont l'itinéraire comprend au moins une mer côtière [☉] et aucune succession de régions autres."

● *Sacrifice d'aspect* : Les tests d'endurance doivent s'effectuer à +3, et non à -3.

● *La vieille grive* : Le texte devrait se terminer par : "Ne peut être doublée sur une attaque donnée."

NOTES CONCERNANT LES RÈGLES

La section qui suit comprend des modifications à appliquer à diverses parties des règles de base et des règles standard. Elles concernent des situations qui se produisent rarement et sont bien souvent subtiles. Les joueurs ne doivent pas passer un temps précieux à apprendre par cœur les pages qui suivent tant qu'ils ne maîtrisent pas bien les règles conventionnelles et tant qu'ils ne rencontrent pas de délicats problèmes d'enchaînement des actions.

CIBLES

On dit qu'une action qui doit s'effectuer sur une ou plusieurs entités en fonction de ce qu'indique la carte ou les règles prend ces entités pour cible ou les vise (on dit plus simplement qu'une entité cible est la "cible" de l'action). Parmi les cibles possibles, on

retrouve les personnages, les sites, les compagnies, les régions, les objets, les factions, les jets de corruption et les jets de combat. Toutefois, une carte qui agit sur une classe d'entités (par exemple, *Vapeurs délétères*) ne les prend pas pour cibles.

NOTE 1

Une carte n'est pas en jeu tant que le moment où elle doit prendre effet dans la chaîne d'effets n'est pas arrivé. Lorsque la carte entre en jeu, aucun de ses éléments ne peut être pris pour cible par une action déclarée dans la même chaîne d'effets. Il existe toutefois une exception à cette règle : les actions nécessitant des jets de dés (exemple : jets de corruption).

NOTE 2

Un jet de corruption ou toute autre action nécessitant un jet de dés peut être visé dans la chaîne d'effet durant lequel il est déclaré.

NOTE 3

Les événements prolongés et d'autres cartes n'ont aucune cible car ils ne sont pas joués en fonction d'une entité bien spécifique (c'est-à-dire qu'ils affectent généralement toute une classe de choses).

NOTE 4

Une action ne peut prendre pour cible une carte placée face cachée ou un élément quelconque de cette même carte. Les cartes placées face cachées incluent les cartes de nouveau site non révélées et les cartes mises en réserve.

ACTIONS, CONDITIONS ACTIVES ET PASSIVES

Dans JCSA, les actions sont définies par deux conditions possibles : actives ou passives.

Une condition active doit être en jeu ou déclarée lorsque l'action qui la requiert est déclarée. Engager ou écarter une carte sont des conditions actives courantes. Par exemple, l'*Anneau magique de furtivité* peut annuler un coup visant son porteur si deux conditions actives bien spécifiques sont remplies : le personnage doit être un éclaireur et l'*Anneau magique de furtivité* doit être engagé. On dit que ces conditions sont actives car c'est le joueur qui décide activement d'utiliser les actions qu'elles permettent. Les conditions actives sont le prix à payer pour qu'une action puisse être accomplie, et elles limitent donc les choix du joueur. Dans le cas de l'*Anneau magique de furtivité*, le joueur annulant le coup porté doit avoir un éclaireur et a pour obligation d'engager l'anneau, ce qui fait que ce dernier ne pourra pas être utilisé à nouveau lors de son tour suivant.

NOTE 5

Si une action nécessite l'engagement d'une entité afin de prendre effet, l'entité doit être désengagée lorsque l'action est déclarée. Dans le cas contraire, l'action ne peut pas être déclarée. Engagez l'entité à cet instant (cet engagement est simultané avec la déclaration de l'action et n'est donc pas considéré comme une action distincte). Lorsque vient le moment où il faut résoudre l'action dans la chaîne d'effets, l'entité concernée doit toujours être en jeu et engagée ou l'action est annulée.

NOTE 6

Si une action nécessite de défausser une entité afin de prendre effet, cette entité doit être défaussée au moment où l'action est déclarée (cette défausse est simultanée avec la déclaration de l'action et n'est donc pas considéré comme une action distincte).

NOTE 7

Si une autre condition active, quelle qu'elle soit, n'est pas réalisée au moment où l'action est résolue, cette action est sans effet. Si l'action consistait à jouer une carte de votre main, cette carte est défaussée.

NOTE 8

Une action nécessitant une cible a pour condition active obligatoire le fait que sa cible soit en jeu lorsque l'action est déclarée et lorsqu'elle

est résolue. Une telle action ne peut être déclarée si sa cible n'est pas en jeu. Cas particulier : les actions nécessitant des jets de dés peuvent toujours être prises pour cible par d'autres actions déclarées plus tard dans le même tour de jeu.

Une condition passive fait qu'une action se déroule selon ce qui est indiqué sur une carte déjà en jeu. Le fait d'imposer à son adversaire un jet de corruption ou les effets d'un événement d'environnement prolongé sont des conditions passives courantes. On dit qu'elles sont passives car les actions qu'elles provoquent ne découlent qu'indirectement des décisions prises par l'un des joueurs.

NOTE 9

Lorsqu'une carte spécifie qu'une action ne peut prendre effet qu'à la suite d'une condition passive bien spécifique, cette action devient automatiquement la première action déclarée de la chaîne d'effets suivant instantanément la chaîne d'effets qui a causé la condition passive. La condition passive doit encore exister lorsque l'action résultante est résolue dans sa chaîne d'effets, ou l'action est annulée. Notez toutefois que les actions de la séquence de coup ne suivent pas les mêmes règles que les autres types d'actions.

Exemple : *Vapeurs délétères* est un événement prolongé sur lequel on peut lire que si une compagnie sans rôdeur se retrouve avec une terre de l'ombre ou un domaine noir sur son itinéraire, elle doit retourner à son site d'origine. De plus, si les *Portes de la Nuit* sont en jeu, tout site ayant une terre de l'ombre ou un domaine noir sur l'itinéraire de la compagnie devient engagé.

Philippe possède deux compagnies. Lorsque la première révèle son nouveau site, Marc, l'adversaire de Philippe, joue *Vapeurs délétères*. La première compagnie n'est pas affectée car son itinéraire ne comprend que des contrées sauvages. Par contre, la seconde compagnie de Philippe ne comprend pas de rôdeur, et une terre de l'ombre se trouve sur son itinéraire. Aïe ! Le simple fait de retourner la carte de site de la seconde compagnie remplit la condition passive permettant aux *Vapeurs délétères* de prendre effet. Le retour de la seconde compagnie de Philippe à son site de départ sera donc la première action déclarée de la chaîne d'effets à venir.

Mais Philippe imagine un plan pour éviter cela. L'un de ses personnages, un guerrier, porte un *Bel anneau d'or*, et il y a un sage dans la compagnie. Dans sa main, Philippe détient une *Vérification de connaissance* et un *Anneau magique de nature*. Pour répondre à l'action automatique causée par les *Vapeurs délétères*, Philippe joue sa *Vérification de connaissance* sur l'anneau d'or. Aucune autre action n'est déclarée dans cette chaîne d'effets, et Philippe obtient un 8 pour son test de l'anneau. Il ôte 1 au résultat obtenu, comme indiqué par la *Vérification de connaissance*, et obtient donc un résultat final de 7, ce qui lui permet de jouer l'*Anneau magique de nature*. Ce dernier donne à son porteur, le guerrier, des facultés de rôdeur. Une des conditions passives nécessaires pour que les *Vapeurs délétères* prennent effet est donc supprimée et l'effet est annulé.

NOTE 10

Lorsque plusieurs actions doivent automatiquement devenir la première action de la chaîne d'effets suivante, c'est au joueur dont c'est le tour de déterminer dans quel ordre elles sont déclarées. Aucune autre action ne peut être déclarée dans cette chaîne tant que toutes les actions obligatoires n'ont pas été déclarées.

LES CARTES "SOLITAIRES"

NOTE 11

Les conditions nécessaires à la jouabilité des cartes solitaires (qui portent la mention "Ne peut être doublée") ne sont pas prises en compte lorsque l'on déclare et que l'on résout une chaîne d'effets. Une fois la chaîne résolue, les exemplaires supplémentaires des cartes solitaires en jeu (résolus plus tard) sont défaussés— à moins que le premier exemplaire de la carte soit retiré plus tôt dans la même chaîne d'effets. Une fois la chaîne résolue, les effets supplémentaires des cartes solitaires en jeu (résolus plus tard) sont annulés. Certaines cartes ne deviennent solitaires que dans des cas bien particuliers, et le plus souvent contre une cible spécifique. Plusieurs exemplaires de ces cartes ou de leurs effets peuvent se trouver en jeu en même temps à partir du moment où ils ou elles s'appliquent à des cibles différentes.

Exemple : Thérèse joue les *Portes de la Nuit* durant la phase de déplacement et périls de Yannick. Thérèse joue ensuite la *Nuit de Morgul*. Yannick répond par une *Pénombre* prenant pour cible les *Portes de la Nuit*, car il voit bien que si les *Portes de la Nuit* sont défaussées avant que la *Nuit de Morgul* ne soit résolue, cette dernière devrait également être défaussée car la condition active nécessaire à son apparition dans le cours du jeu aurait disparu (*Nuit de Morgul* ne peut être jouée que si *Portes de la Nuit* est déjà en jeu). Mais Thérèse répond par une deuxième *Portes de la Nuit*, ce qui préservera sa *Nuit de Morgul*. La chaîne d'effets commence à être résolue, et la seconde *Portes de la Nuit* de Thérèse prend effet (même s'il s'agit d'une carte solitaire, la seconde peut être déclarée alors que la première est toujours en jeu). *Pénombre* prend ensuite effet, et la première *Portes de la Nuit* est défaussée. Enfin, *Nuit de Morgul* est jouée avec succès. Si Yannick n'avait pas joué sa *Pénombre*, la seconde *Portes de la Nuit* de Thérèse aurait été défaussée à la fin de la chaîne d'effets (mais bien évidemment, Thérèse n'aurait jamais joué sa seconde *Portes de la Nuit* si Yannick n'avait pas auparavant joué sa *Pénombre*).

L'ATTAQUE

NOTE 12

Une attaque est considérée comme résolue et achevée lorsque le dernier coup de cette attaque, toutes les actions spéciales découlant de ce dernier coup, et tous les tests d'endurance en résultant ont été résolus.

NOTE 13

Une attaque ne peut être annulée une fois que les coups à porter ont été déterminés. Un coup ne peut pas être annulé une fois que le jet de dés devant déterminer son résultat a été joué.

NOTE 14

Une attaque annulée n'a aucun effet sur la compagnie qu'elle prend pour cible, sauf que l'on considère par la suite que la compagnie a fait face à l'attaque en question.

NOTE 15

Une attaque doit être la première action déclarée d'une chaîne d'effets, ce qui signifie qu'une carte de créature ne peut être jouée en réponse à une autre carte jouée dans la même chaîne d'effets. Il existe toutefois une exception à cette règle lorsque l'on révèle une créature mise en sentinelle.

NOTE 16

Lorsqu'un personnage blessé est guéri, on considère à l'avenir qu'il a été blessé et il lui faut affronter toutes les actions spéciales que peut lui imposer le coup qui l'a blessé.

Exemple : Dans la main d'un Nazgûl, *L'Épée Blême* augmente de 6 points le total de corruption du personnage blessé, mais cette corruption ne prend effet qu'une fois l'attaque résolue. Si, dans l'intervalle, un autre personnage du groupe du blessé a engagé et utilisé des *Herbes médicinales* pour guérir le blessé, l'attaquant peut tout de même assigner *L'Épée Blême* comme carte de corruption affectant le personnage blessé.

LA SÉQUENCE DE COUP

La séquence de coup est un intervalle de temps qui débute lorsque l'un des joueurs annonce que l'un de ses personnages va porter un coup, et qui s'achève lorsque le coup est résolu (ou annulé), les dés jetés et tous les tests d'endurance résultant de ce coup résolus également.

NOTE 17

Les seules actions qu'il est possible de déclarer pendant une séquence de coup sont celles qui sont décrites ci-dessous.

NOTE 18

Lorsque le défenseur choisit de résoudre un coup contre un personnage donné, les seules actions que l'un ou l'autre des joueurs peuvent exécuter tant que le jet de dés n'est pas effectué sont celles qui sont déterminées dans la section qui concerne la séquence de coup (page 22). Une action qui est conditionnée au fait que son personnage cible soit engagé mais qui a un effet qui n'est pas décrit dans cette section ne peut être déclarée à cet instant. Cela est vrai même si celui à qui le coup s'adresse est le personnage cible que l'on engage et qui reçoit donc -1 en prouesse.

NOTE 19

Suite à chaque coup porté (qu'il ait atteint ou manqué son but), il est nécessaire de jouer un test d'endurance (sauf si le coup porté n'a pas d'endurance). Toutefois, si le coup doit être suivi d'actions spéciales (par exemple, un personnage blessé par "William" peut avoir à se débarrasser de ses objets), ces dernières sont résolues avant le test d'endurance. Le test d'endurance est la première action déclarée d'une chaîne d'effets limitée qui se déclenche juste après le jet de dés pour le coup et les actions spéciales résultant de ce dernier. D'autres actions peuvent être déclarées en réponse à ce test d'endurance, et ce dans la même chaîne d'effets, mais elles se limitent à celles qui peuvent directement affecter le jet de dés du test d'endurance. Par exemple, Sang touque ne pourrait pas être déclaré en réponse à un test d'endurance provoqué par des Araignées géantes blessant un hobbit. Aucune action ne peut être déclarée en réponse à une action spéciale résultant d'un coup sauf si cette action spéciale est déterminée par un jet de dés (cette action spéciale est simultanée avec le jet de dés déterminant la précision du coup porté). Si l'action spéciale est déterminée par jet de dés, il est possible d'y répondre par une autre action si cette dernière affecte directement le jet de dés.

Exemple : Lorsqu'il est en jeu comme événement permanent, *Indûr Aubemort* peut être engagé et forcer un personnage blessé à se débarrasser d'un objet de son choix. Il est impossible d'activer *Indûr Aubemort* de cette manière après un coup au but. Il doit attendre qu'un personnage blessé joue son test d'endurance avant de l'obliger à se débarrasser d'un objet. Si le personnage blessé par le coup rate son test d'endurance, il lui est possible de redistribuer tous ses objets entre les personnages non blessés de sa compagnie et *Indûr* serait ainsi incapable de les atteindre.

NOTE 20

Lorsqu'un coup doit être suivi de plusieurs actions spéciales, c'est au défenseur de choisir dans quel ordre elles doivent être résolues.

NOTE 21

Un coup au but contre un personnage est simultanément avec la blessure reçue par ce dernier, ce qui signifie que le fait d'inverser la carte du personnage sur la table n'est pas considéré comme une action distincte.

NOTE 22

Lorsqu'un personnage rate un test d'endurance, ses objets peuvent être aussitôt redistribués entre les personnages non blessés de sa compagnie. La redistribution des objets du personnage éliminé se fait de manière simultanée avec le test d'endurance raté, ce qui signifie qu'aucune action ne peut se dérouler entre le test raté et la redistribution. Les objets non redistribués sont défaussés.

TESTS DE CORRUPTION

NOTE 23

Lorsqu'un personnage rate un test de corruption, les effets normaux (c'est-à-dire que le personnage est défaussé ou éliminé et que ses objets sont défaussés) prennent effet instantanément et sont considérés comme se déroulant simultanément avec le test raté. Une carte déclenchant le test de corruption peut modifier les effets normalement encourus lorsque ce test est raté (comme par exemple Le Trésor) mais l'ordre des actions n'est en aucun cas modifié. Certaines cartes, comme le Traître, qui ne déclenchent pas de test de corruption mais spécifient une action qui a pour condition passive un test de corruption raté, deviennent la première action déclarée de la chaîne d'effets suivant aussitôt toute chaîne d'effets incluant un test de corruption.

GÉNÉRALITÉS

NOTE 24

Si une carte stipule que plusieurs actions prennent effet lorsque la carte est résolue dans une chaîne d'effets, toutes ces actions doivent être résolues dans la même chaîne d'effets, sans possibilité d'interruption et dans l'ordre stipulé sur la carte. Aucune action ne peut être déclarée entre ces multiples actions. Les actions indiquées sur la carte sont considérées déclarées dans le sens inverse de celui où elles sont inscrites.

Exemple : *Trouvaille* engage un éclaireur cible lorsqu'elle est déclarée. Lorsque la carte est résolue, les actions suivantes se déroulent dans l'ordre indiqué (à condition que l'éclaireur soit encore en jeu et engagé) :

- Retournez les cartes de votre pioche l'une après l'autre jusqu'à ce que vous parveniez à la fin du paquet ou à un objet non spécial ;
- L'éclaireur prend le contrôle de l'objet non spécifique découvert ;
- L'éclaireur doit faire face à une attaque à un seul coup impossible à annuler (prouesse de 3 plus le nombre de cartes retournées) ;
- Réintégrez dans la pioche toutes les cartes retournées (sauf l'objet non spécial) et battez les cartes.

Il est impossible d'utiliser des *Herbes médicinales* afin de désengager l'éclaireur avant qu'il ne doive faire face à l'attaque à un seul coup. Il est impossible de déclarer une action au cours de la séquence d'actions stipulée sur la carte. Si vous déclarez *Herbes médicinales* après *Trouvaille* au sein de la même chaîne d'effets, *Herbes médicinales* prendrait effet avant *Trouvaille* et désengagerait l'éclaireur. Ceci annulerait *Trouvaille*, vu qu'une action est annulée si le personnage qu'elle prend pour cible était engagé lorsqu'elle a été déclarée mais se retrouve désengagé lorsqu'elle est résolue. Il est évidemment possible de déclarer *Herbes médicinales* après que la chaîne d'effets de *Trouvaille* soit résolue, ce qui aurait pour effet de désengager l'éclaireur, mais après que ce dernier ait dû faire face à l'attaque (c'est-à-

dire dans une chaîne d'effets propre à *Herbes médicinales*). Si l'éclaireur est également guerrier, il est toutefois possible de jouer un *Coup risqué* en le prenant pour cible, et ce après avoir joué *Trouvaille* dans la même chaîne d'effets, car une action peut prendre pour cible une autre action nécessitant un jet de dés et déclarée précédemment dans la même chaîne d'effets.

NOTE 25

On considère qu'une compagnie occupe à tout moment le site indiqué sur sa carte de site, sauf à partir du moment où sa carte de nouveau site est révélée durant sa phase de déplacements et périls, et jusqu'à ce que l'ancienne carte de site soit défaussée au cours de la même phase de déplacements et périls. Durant cet intervalle, on considère que la compagnie voyage entre les deux sites.

NOTE 26

Si, au début d'une phase de déplacements et périls, des effets multiples sont en jeu de manière que leur effet final dépend de l'ordre dans lequel tous sont joués, c'est au joueur dont ce n'est actuellement pas le tour que revient le choix de l'ordre selon lequel ces effets doivent être appliqués. Une fois ce choix établi, toutes les actions sont appliquées selon leur ordre de résolution, et ce jusqu'à la fin du tour. Une fois que les effets d'une carte d'environnement ont été appliqués afin de modifier le type d'un site ou le type d'une région au sein d'un itinéraire durant une phase de déplacement et de périls donnée, ces effets ne sont plus appliqués jusqu'à la fin du tour. Si plusieurs cartes d'environnement font effet au début d'une phase de déplacements et de périls, c'est au joueur dont ce n'est pas le tour de choisir l'ordre selon lequel l'effet de chacune de ces cartes doit être appliqué. Ce choix est fait après que le joueur qui se déplace ait effectué sa première déclaration pouvant être affectée par l'ordre d'application des divers effets.

Exemple : Au début de la phase de déplacements et périls de Mélanie, *Nuit de Morgul* et *Hiver féroce*, événements prolongés, sont tout deux en jeu car Mélanie les a joués durant la phase de déplacements et périls de Quentin. *Nuit de Morgul* transforme les contrées sauvages en terres de l'ombre et ces dernières en domaines noirs. *Hiver féroce* transforme les domaines libres en terres frontalières et ces dernières en contrées sauvages. Mélanie révèle le nouveau site de l'une de ses compagnies : Edhellond (la compagnie en question venant de la Lórien). C'est maintenant à Quentin de décider dans quel ordre les deux événements vont être appliqués à l'itinéraire (1 2 3 4). Comme *Hiver féroce* ne modifie en rien les contrées sauvages, *Nuit de Morgul* transforme ces dernières en terres de l'ombre, et l'ordre dans lequel les deux cartes d'environnement sont appliquées n'a aucune incidence sur le résultat. De même, comme *Nuit de Morgul* n'a aucun effet sur les domaines libres, *Hiver féroce* les transforme en terres frontalières, mais l'ordre dans lequel les cartes sont appliquées est important car il détermine ce qu'il adviendra des terres frontalières se trouvant sur l'itinéraire. Si *Nuit de Morgul* est d'abord appliqué, puis *Hiver féroce*, les terres frontalières deviennent des contrées sauvages (et *Nuit de Morgul* ne peut pas être appliquée une seconde fois afin de les transformer en terres de l'ombre). Mais si c'est *Hiver féroce* qui est appliqué le premier, les terres frontalières deviennent des terres de l'ombre. Comme Quentin détient plusieurs créatures des contrées sauvages dans sa main, il choisit d'appliquer *Nuit de Morgul* en premier. Pour tout le reste du tour, *Nuit de Morgul* prend donc effet avant *Hiver féroce*.

Si Mélanie joue *Lune* plus tard pendant son tour, l'ordre d'application des trois cartes sera donc : *Nuit de Morgul*, *Hiver féroce* et *Lune*.

NOTE 27

Lorsqu'une carte possède des effets optionnels, le joueur qui la joue doit choisir lequel prend effet. Ce choix doit être fait au moment où la carte est jouée, et non quand elle est résolue dans sa chaîne d'effets. Lorsque la carte est résolue, si une condition active nécessaire à la réalisation de l'effet choisi n'est pas respectée, la carte n'a aucun effet et est défaussée (il n'est pas possible au joueur de choisir un autre effet pour sa carte).

Exemple : Mélanie joue une attaque de Troll à deux coups contre une compagnie de Quentin. Avant de déclarer quels personnages désengagés seront victimes des coups, Quentin joue les *Portes du matin*. Puis il joue *Sombres querelles* et choisit le second effet possible, ce qui signifie qu'il veut réduire de moitié le nombre de coups de l'attaque du Troll. Cet effet nécessite que *Portes du matin* soit en jeu. Quentin pense que l'un de ses personnages, Boromir II, peut aisément venir à bout d'un coup de Troll, mais qu'aucun autre membre de sa compagnie n'aurait de bonnes chances de résister au second coup. Quentin pense naturellement aux points que peut lui rapporter le fait de venir à bout des deux coups de l'attaque, aussi ne veut-il pas annuler cette dernière. Mélanie joue *Portes de la nuit* en réponse à *Sombres querelles*, ce qui a pour effet d'annuler *Portes du matin*. Quentin ne réplique pas, et les deux cartes sont résolues. Tout d'abord, *Portes de la nuit* prend effet et *Portes du matin* est annulé. Ensuite, *Sombres querelles* est résolu, mais la condition active permettant de résoudre l'effet choisi par Quentin n'existe plus, ce qui fait que sa carte n'a aucun effet et qu'il lui faut donc définir quelles seront les cibles de l'attaque du Troll. A ce moment, Quentin n'a plus la possibilité de choisir l'autre effet de *Sombres querelles*, qui aurait pu annuler l'attaque du Troll.

Exemple : Le *Roi-Sorcier d'Angmar*, en jeu comme événement permanent, peut être engagé au cours de la phase de déplacements et périls de l'adversaire et ainsi devenir un événement prolongé transformant tous les fiefs de l'ombre en fiefs des ténèbres. Au cours de la phase de déplacements et périls de Claude, Hervé a joué le *Roi-Sorcier d'Angmar* comme événement permanent. Claude joue les *Portes du matin* et révèle un site pour une de ses compagnies : un fief de l'ombre. Afin d'imposer un péril à son adversaire, Hervé veut que ce fief de l'ombre devienne un fief noir. Afin d'éviter un péril, Claude, elle, désire qu'elle se transforme en ruines et repaires. Elle joue *Territoire calme* qui, entre autres, transforme un fief de l'ombre (et donc un site cible) en ruines et repaires. Hervé réagit en engageant le *Roi-Sorcier d'Angmar* afin de produire la modification qu'il recherche. Les actions sont résolues dans l'ordre inverse selon lequel elles ont été déclarées, et le *Roi-Sorcier d'Angmar* transforme donc le fief de l'ombre en fief noir. Ce faisant, le *Roi-Sorcier d'Angmar* ôte la cible de l'action de Claude, et donc la condition active nécessaire à la réalisation de cette action. Malheureusement pour elle, *Territoire calme* n'a aucun effet et il lui faut le défausser.

NOTES CONCERNANT LES CARTES SPÉCIFIQUES ET COMBINAISONS DE CARTES

Éclaircissement : Certains types de cartes ont pour terme de référence un mot clé qui apparaît dès les premiers mots du texte de la carte. Par exemple, le texte d'une carte de sort commence par "sort" ; le texte d'une carte de Nazgûl commence par "Unique. Nazgûl" ; le texte d'un Palantír commence par "Unique. Palantír."

METTRE LES ANNEAUX EN JEU

Un des types d'objets que vos personnages peuvent mettre en jeu sont les anneaux. Il en existe de cinq types : les anneaux d'or, les anneaux inférieurs, les anneaux magiques, les anneaux nains et l'*Anneau Unique*.

Anneaux d'or. Une fois que votre compagnie a fait face à l'attaque automatique d'un site qui indique qu'il est possible de jouer un anneau d'or, il suffit d'engager un personnage et le site afin de pouvoir jouer un anneau d'or de votre main.

Éclaircissement : Un anneau d'or est un anneau dont les propriétés sont inconnues (il peut s'agir d'un anneau moindre, d'un anneau magique, d'un anneau nain ou même de l'*Anneau Unique* — il est impossible de savoir lequel tant qu'il n'aura pas été "vérifié"). Il existe trois types d'anneaux d'or : *Bel anneau d'or*, *Joli anneau d'or* et *Précieux anneau d'or*. Chacun d'entre eux possède des chances différentes d'être l'un ou l'autre des types d'anneaux mentionnés ci-dessus.

Vérifier un anneau. Une fois que vous possédez un anneau d'or, il vous est possible de le "vérifier" afin de déterminer de quel type d'anneau spécial il s'agit. Lorsque vous vérifiez un anneau d'or, vous jetez les dés et vous ajoutez tous les modificateurs éventuels (causés par la carte de vérification utilisée et d'éventuelles autres cartes). La carte d'anneau d'or vous indiquera quel type d'anneau spécial peut être joué en fonction du résultat obtenu après modification.

Si le résultat indique un anneau spécial que vous avez en main, il vous est possible de remplacer l'anneau d'or par ce dernier (et de défausser l'anneau d'or). Dans le cas contraire, vous défaussez tout simplement l'anneau d'or (c'est-à-dire qu'il n'avait rien de spécial). Si le résultat obtenu vous indique plusieurs anneaux que vous avez en main, à vous de choisir lequel jouer.

Il existe quatre manières de vérifier un anneau d'or :

- Si vous possédez comme personnage un sage dans la compagnie où se trouve l'anneau d'or, vous pouvez jouer une carte de *Vérification d'aspect* ou de *Vérification de connaissance* (modifiez le jet par -1).
- Si votre Sorcier se trouve dans la même compagnie que l'anneau d'or, vous pouvez jouer une carte de *Vérification de Sorcier* (vous avez le droit de jeter deux fois les dés et d'utiliser le résultat de votre choix).
- Si vous avez un sage dans la même compagnie que l'anneau d'or et que cette compagnie se trouve en un site où il vous est possible de jouer des "Informations", vous pouvez jouer une carte de *Connaissance des anneaux* (vous n'avez aucun besoin de jeter les dés et pouvez jouer n'importe quel anneau, à l'exception de l'*Anneau Unique*).
- Si Gandalf se trouve dans la même compagnie que l'anneau d'or, il peut le vérifier une fois engagé.

DÉTRUIRE L'ANNEAU UNIQUE

L'Anneau Unique peut être détruit si la compagnie de son porteur se trouve sur le site de la Montagne du Destin et que l'un des événements suivants se produit :

- La carte *Crevasses du Destin* est jouée et le joueur réussit le test de corruption exigé par cette carte.
- Gollum se trouve dans une compagnie présente sur la Montagne du Destin et la carte *Destin de Gollum* est jouée.

CARTES D'ENVIRONNEMENT

Il existe un type de cartes spéciales intitulées cartes d'environnement, dont le texte débute toujours par le terme "Environnement". Ces cartes peuvent modifier l'environnement physique dans lequel vos joueurs et vos compagnies agissent. Par exemple, elles peuvent modifier les déplacements, les types de région, les types de site, le nombre de coups que contient une attaque, ou encore la prouesse des personnages et des créatures.

Les cartes de *ressources d'environnement* représentent les influences qui ont tendance à faire pencher la nature physique des Terres du Milieu vers le "bien". Les cartes de *périls d'environnement*, quant à elle, représentent les influences qui font plutôt pencher le monde vers le "mal".

Au cours de la partie, l'influence que le bien et le mal ont sur l'environnement ne cesse de changer. Ces changements se manifestent principalement par l'utilisation des cartes *Portes de la nuit* (péril), *Portes du matin* (ressource) et *Pénombre* (spécial).

Lorsque les *Portes de la nuit* sont jouées, toutes les cartes de ressources d'environnement sont défaussées (c'est-à-dire que l'influence du bien se dissipe) et toutes les cartes de périls d'environnement deviennent plus puissantes. Les Terres du Milieu sont plus dangereuses pour vos personnages.

Lorsque les *Portes du matin* sont jouées, toutes les cartes de périls d'environnement sont défaussées (c'est-à-dire que l'influen-

ce du mal se dissipe) et toutes les cartes de ressources d'environnement deviennent plus puissantes. Les Terres du Milieu sont plus sûres pour vos personnages.

La *Pénombre* oblige à défausser une (et une seule) carte d'environnement, de n'importe quel type. Vu qu'on l'utilise le plus souvent pour annuler les *Portes de la nuit* ou les *Portes du matin*, la *Pénombre* représente l'équilibre naturel entre le bien et le mal. La *Pénombre* peut être jouée à tout moment, soit comme ressource, soit comme péril (cette carte n'est pas prise en compte pour ce qui concerne la limite de périls).

UTILISER UN PALANTÏR

Un personnage qui contrôle (c'est-à-dire porte) un Palantír peut se servir de ses capacités s'il se produit l'un des événements suivants :

- Le Palantír est "contrôlé" (c'est-à-dire qu'il est associé à une carte *Contrôler un Palantír*). Un Palantír contrôlé peut être transféré, mais il n'est plus contrôlé dès qu'on le déplace.
- Le porteur est un sage. Une fois engagé, il joue une carte *Utiliser un Palantír*.
- Le porteur est Saroumane ; il lui suffit d'être engagé.

JOUER LES NAZGÛL

Lorsque vous jouez un Nazgûl, il vous faut choisir de le jouer comme créature ou comme événement permanent. Dans le premier cas, il fonctionne comme n'importe quelle autre créature.

Si vous le jouez en tant qu'événement permanent, le Nazgûl reste en jeu tant que vous ne l'engagez pas pour utiliser sa capacité spéciale. L'engagement d'un Nazgûl "événement permanent" est toujours considéré comme le fait de jouer un péril (il compte donc pour ce qui est de la limite de périls, se voit limiter en terme de cibles possibles, et ainsi de suite).

LE CAS PARTICULIER DE LA CARTE MERRY

Dans l'édition limitée du *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux* (en français), *Merry* a disparu.

Sur la planche de cartes peu communes où devait figurer *Merry*, celui-ci a été remplacé par *Fili* qui y figurait déjà. En conséquence, le tirage global du jeu ne contient aucun *Merry* et le double de *Fili*.

Pour ne pas léser les joueurs, *Merry* a été imprimé à part et le Conseil de Fangorn se propose de faire un échange standard avec *Fili* pour quiconque en fait la demande.

Si vous avez plusieurs *Fili* et que vous désirez obtenir des *Merry* à la place, il vous suffit d'envoyer — accompagnés d'une enveloppe suffisamment affranchie à votre adresse — un ou plusieurs *Fili* à l'adresse suivante :



HEXAGONAL
CONSEIL DE FANGORN
Opération Merry
94-96 rue Faidherbe
93700 Drancy
France



Par retour de courrier, vous recevrez autant de *Merry* que vous avez envoyé de *Fili*. L'éditeur tient à s'excuser de la gêne que la disparition de *Merry* a pu vous occasionner.

Lorsque vous enseignez à quelqu'un comment jouer au *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux*, il est important de lui apprendre les règles par étapes successives. Permettez à votre "élève" de commencer par ingurgiter les règles du combat, de la corruption (simple), des déplacements sans utilisation des cartes de régions, et des simples acquisitions de ressources sur site. "Simple acquisition de ressources" signifie que vous pouvez jouer un objet supérieur, des factions, des alliés, ou encore des informations simples (comme *Rêves de légende*). Nous vous recommandons de ne pas faire jouer au débutant de combinaisons de cartes (comme *L'Arbre Blanc* et *Plant de l'Arbre Blanc*) qui nécessitent qu'il conserve indéfiniment des cartes. Évitez également les jeux où seront nombreux les vérifications d'anneaux d'or, cartes d'environnement, Palantíri et Nazgûl, et où les tests de corruption s'accumulent. Dans ce cas, il vaut mieux utiliser les règles de base et un seul paquet de cartes ; le plaisir de chacun n'en sera que plus grand. Les cartes de départ et paquet de jeu indiqués ci-dessous devraient vous permettre d'apprendre les bases du *JCSA* à un ami. Et dites-lui bien que *Moria* est le seul site sur lequel un objet supérieur peut être joué.

PÉRILS

- 3 Maraudeurs orques
- 3 Guerriers orques
- 3 Escouades orques
- 2 Lieutenants orques
- 1 Tom
- 1 Bert
- 1 William
- 2 Agitation des suppôts
- 2 Attrait de la nature
- 2 Désespoir du cœur
- 1 Lassitude du cœur
- 1 Rivière
- 1 Meurtrier
- 2 Drake des cavernes

RESSOURCES

- 2 Épée de Gondolin
- 1 Haubert de mailles brillantes
- 1 [objet supérieur]
- 2 [autres objets puissants]
- 1 Rêves de légende
- 1 Reforgeage
- 2 Camouflage
- 1 Recherche minutieuse
- 3 Coup risqué
- 3 Joli coup
- 2 Potion de prouesse
- 2 Un ami ou trois
- 2 Communauté
- 1 allié (Gollum, Baie d'Or, Vifsorbier, etc.)
- 1 faction (Rôdeurs du Nord, Cavaliers de Rohan, etc.)

PERSONNAGES ET OBJETS DE DÉPART

Un groupe de personnages comprenant au moins un éclaireur, un sage, un rôdeur et plusieurs guerriers (les personnages d'une série fixe sont tous bons).

- 1 Manteau elfique
- 1 Potion de prouesse

PERSONNAGES DANS LA PIOCHE

- Saroumane
- Gandalf
- 7 à 9 autres personnages ayant pour la plupart un faible score en esprit

PAQUET DE LIEUX

- 2 Fondcombe
- 2 Lórien
- 1 Hauts des Galgals
- 1 Sarn Goriwing
- 1 Mont Venteux
- 1 Amon Hen
- 1 Trône Venteux
- 1 Isengard
- 1 Moria
- 1 (site pour allié)
- 1 (site pour faction)

Il existe, à l'échelon mondial, une organisation destinée à réguler et organiser des tournois et des démonstrations du *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux* : le Conseil d'Endor. Ce groupe coordonne divers "Conseils nationaux", lesquels classent les joueurs et organisent les tournois nationaux. Les Conseils nationaux existants sont les suivants :

Organisation	Jurisdiction	Sponsor
Conseil de Lórien	États-Unis	ICE
Conseil de Fondcombe	Espagne, Portugal	Joc International
Conseil de Minas Tirith	Allemagne	Queen Games
Conseil de la Comté	Angleterre	Hobbygames
Conseil d'Edoras	Italie	Stratelibri
Conseil de Fangorn	France	Hexagonal
Conseil de Dol Amroth	Belgique	Ludos

Les directives suivantes s'appliquent pour les tournois homologués et les tournois de qualification officiels du Conseil de Fangorn. D'autres conseils nationaux peuvent appliquer des règles différentes.

Dans les pages qui suivent, le terme "organisateur" désigne aussi bien l'organisateur du tournoi que tout membre de son équipe qu'il choisit pour l'assister. L'organisateur veille à ce que les directives de tournoi soient suivies, que les récompenses soient correctement attribuées et que le tournoi se déroule de façon juste et impartiale. L'organisateur doit s'assurer que tous les résultats (y compris les Fiches Individuelles de Tournoi) sont transmis au Conseil de Fangorn.

ÉVALUATION NATIONALE DES TOURNOIS

Dès sa première participation à un tournoi homologué, un joueur du *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux* entre dans le classement ENT (Évaluation Nationale des Tournois). Ce classement mesure la force et la valeur des joueurs au niveau national. Le score ENT est calculé par le Conseil de Fangorn grâce aux fiches individuelles de tournoi qui doivent donc être dûment remplies. Le classement est publié régulièrement dans le bulletin d'information du Conseil de Fangorn ou est consultable sur le site internet à l'URL www.Newescape-fr/Fangorn-HTML.

Lors de son entrée dans le classement ENT, un joueur se voit attribuer un score de 1.000 points. Ce score évoluera en fonction de plusieurs critères :

- Sa position finale dans les tournois auxquels il participe et l'importance de ces tournois.
- La force ENT de ses adversaires en tournois, ses victoires et ses défaites et la qualité de celles-ci.

Bien entendu, seules les parties se déroulant lors de tournois homologués sont prises en compte dans le calcul du score ENT d'un joueur.

GÉNÉRALITÉS

- 1) *Participation*. Tout le monde peut participer à un tournoi homologué par le Conseil national excepté :
 - a) Les employés de Hexagonal, leurs conjoints et leur famille immédiate. Les contractuels et les illustrateurs indépendants peuvent participer.
 - b) Les animateurs qui travaillent d'une manière ou d'une autre dans la manifestation où se déroule le tournoi.
- 2) *Parties à deux joueurs uniquement*. Tous les matches d'un tournoi se déroulent entre deux joueurs.
- 3) *Utilisation des représentations géographiques*. Si les règles standard sont utilisées, une représentation géographique appropriée des régions de JCSA peut être employée pour décrire les déplacements régionaux (au lieu d'utiliser les cartes de région). Le texte des cartes de région est toutefois prioritaire sur les représentations géographiques. Certaines régions, qui peuvent sembler adjacentes sur une représentation géographique, ne sont pas toujours énumérées comme adjacentes sur la carte de région appropriée (par exemple, le Rohan et Dagorlad, Cardolan et le Lindon). De telles régions ne sont pas considérées comme adjacentes, même si une représentation géographique est utilisée pour le déplacement régional. Les cartes du *Middle-earth CCG Maps* ont été conçues pour minimiser toute ambiguïté.
- 4) *Levée des personnages*. Les personnages de départ sont déterminés par une levée qui suit les indications suivantes. Cette méthode est baptisée "levée des personnages".

LEVÉE DES PERSONNAGES

Les joueurs forment une réserve de dix personnages parmi lesquels seront déterminés les personnages de départ (cette étape doit s'effectuer avant que les personnages de la pioche ne soient choisis). Les deux joueurs doivent ensuite révéler (simultanément) leur premier choix en matière de personnage. Si tout deux ont choisi le même, les deux personnages sont mis de côté et ne pourront apparaître dans aucune compagnie de départ. Chaque joueur révèle alors son deuxième personnage (sachant qu'il ne peut révéler un personnage déjà choisi par son adversaire ou lui-même).

Tout personnage qui n'est pas choisi en même temps par les deux joueurs finit dans la compagnie de départ de celui qui l'a révélé. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que la compagnie de chaque joueur soit forte de cinq personnages, que le total des points d'Esprit de ces derniers soit égal à 20, que le joueur soit arrivé au terme des dix personnages de sa réserve, ou qu'il désire cesser de révéler des personnages (c'est-à-dire qu'il est satisfait de sa compagnie de départ). Notez que même lorsque l'un des deux joueurs s'arrête, le second continue jusqu'à ce que l'une des quatre conditions précédentes soit applicable. Un joueur ne peut pas révéler un personnage qui amènerait l'esprit total de tous ses personnages de départ au-delà de 20.

Chaque joueur peut désormais mettre jusqu'à dix personnages dans sa pioche, et il peut y inclure les personnages non révélés ou ceux qui ont été rejetés parce que son adversaire les avait également choisis. Notez que la levée de personnages diffère des règles nor-

males en cela qu'un personnage en double ne va pas automatiquement dans la pioche, et que son inclusion dans la pioche ne compte pas dans la limite de 10 personnages.

Le fait de permettre aux joueurs de choisir leurs personnages de cette manière réduit le nombre de parties où, à cause de multiples choix similaires, chaque joueur part avec un nombre très réduit de personnages.

- 5) *Égalités au Conseil Libre*. La méthode du maillon le plus faible, telle qu'elle est décrite ci-dessous, est utilisée pour résoudre les égalités au Conseil Libre.

MÉTHODE DU MAILLON LE PLUS FAIBLE

Si chaque joueur possède autant de points de rassemblement que son adversaire à l'issue du Conseil Libre (donc, match nul), ajoutez un point de corruption à chaque personnage non-Sorcier en jeu, suite à quoi chaque personnage doit réussir un test de corruption supplémentaire. Les points de rassemblement sont comptés une nouvelle fois et la victoire revient à celui qui en a le plus. En cas de nouvelle égalité, ajoutez un nouveau point de corruption à chaque personnage non-Sorcier et faites un autre test de corruption pour chaque personnage, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un vainqueur se dessine.

Dans le cas (excessivement rare) où tous les personnages non-Sorciers des deux joueurs sont corrompus par la méthode du maillon le plus faible mais sans qu'un vainqueur puisse être déterminé, chaque joueur reçoit 3 points de tournoi (voir la description du système suisse plus loin).

Cette méthode a pour avantage de simuler l'échec que chaque Sorcier peut connaître dans sa lutte finale contre Sauron. Les personnages ne sont pas corrompus lors du Conseil Libre, mais ce dernier regarde ce qu'il y a au plus profond du cœur et de l'âme de chacun avant d'émettre sa sentence.

- 6) *Élimination simultanée*. Si le Sorcier de chaque joueur est éliminé par les tests de corruption faits devant le Conseil Libre (ou pendant le même round de la méthode du maillon le plus faible), il y a match nul. Chaque joueur reçoit 3 points de tournoi (voir la description du système suisse plus loin).
- 7) Pour déterminer quel joueur fait en premier les tests de corruption de ses personnages devant le Conseil Libre (et éventuellement pour la méthode du maillon le plus faible), chaque joueur fait un jet de dés, en relançant en cas d'égalité. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit quel joueur commence les tests. Cette règle n'est significative que dans certains cas, comme lorsqu'une carte de *Traître* est en jeu.
- 8) Un minimum de 12 créatures est requis parmi les périls de chaque pioche. Les créatures qui sont aussi des événements ne comptent que pour moitié dans cette limite (en arrondissant à l'inférieur). De telles créatures comprennent les Nazgûl, la *Bouche de Sauron* et *Arachne*. Les talons n'ont pas de telles restrictions. Les manifestations de dragons "en chasse" ou "au gîte" (introduites dans *Les Dragons*) comptent pour la moitié d'une créature. Les Agents (introduits dans *Sombres Séides*) comptent également pour la moitié d'une créature.
- 9) Le nombre minimal de périls et de ressources dans une pioche est augmenté de 25 à 30 pour chaque.
- 10) Jusqu'à 3 exemplaires du même Sorcier ou jusqu'à 2 exemplaires du même Sorcier avec un second différent peuvent être inclus dans une pioche.
- 11) Seul un exemplaire de chaque carte unique et un maximum de trois exemplaires de chaque autre carte peuvent être inclus dans les pioches, talon et cartes de départ d'un joueur. Exception : un

joueur peut inclure 2 ou 3 exemplaires du même Sorcier dans sa pioche. Aucun Sorcier n'est autorisé dans le talon.

- 12) Une carte qui peut être jouée en tant que ressource ou en tant que péril peut être comptée soit dans les ressources soit dans les périls d'un paquet pour ce qui est du nombre égal de ressources et de périls.
- 13) Les joueurs et l'organisateur doivent s'assurer que, dans les parties avec les règles standard, toutes les modifications aux points de rassemblement mentionnées page 50 du livret de règles de JCSA et dans le présent ouvrage sont correctement appliquées. Ces modifications doivent être interprétées dans l'ordre où elles sont imprimées.

RÈGLES DE L'ÉTIQUETTE

- 14) *Cartes étrangères*. Un joueur désirent utiliser des cartes en langue étrangère (que ce soit du jeu de base ou d'une extension) doit d'abord vérifier si de telles cartes sont autorisées (si le tournoi a de nombreux participants qui ne comprennent pas de langue étrangère, il y a de fortes chances pour que les cartes qui ne sont pas en français soient interdites).
- 15) *Composition des paquets*. Les mécanismes d'une carte donnée seront déterminés d'après la version française la plus récente (de même pour les errata officiels et les règles officielles). Si une version française de la carte n'existe pas, c'est la version anglaise qui fait autorité. Aucune carte par procuration ne sera permise. Si les cartes étrangères sont autorisées dans un tournoi, les cartes de n'importe quelle extension ne peuvent être utilisées dans les manifestations du Conseil qu'après qu'un minimum de 30 jours se soit écoulé après leur sortie officielle.
- 16) *Intégrité des paquets*. Chaque joueur doit utiliser la même pioche, le même talon et la même réserve de personnages de départ pendant tout le tournoi. Aucune substitution de cartes n'est autorisée entre les parties. Un joueur doit commencer chaque partie avec les mêmes cartes dans sa pioche, son talon et sa réserve de personnages de départ qu'au début du tournoi. L'organisateur peut décider de demander à chaque joueur une liste écrite de toutes les cartes de sa pioche, son talon et sa réserve de personnages de départ avant de jouer (des sondages peuvent être faits pour s'assurer que les paquets sont légaux).
- 17) *Cartes marquées*. Un joueur peut demander à l'organisateur d'interdire une carte d'un adversaire (à l'exception des lieux) si celle-ci porte une marque distinctive, une déchirure ou une pliure visible de son côté neutre.
- 18) *Pochettes de protection*. Un joueur peut jouer avec ses cartes dans des pochettes de protection à moins que l'organisateur demande que les cartes soient sorties des pochettes. Un adversaire peut demander à l'organisateur d'exiger qu'un joueur retire ses cartes de leurs pochettes protectrices s'il pense avec raison que l'une des règles suivantes est transgressée.
- Toutes les cartes du joueur doivent être dans le même type de pochette.
 - Toutes les cartes doivent être orientées de la même manière par rapport à l'ouverture de la pochette.
 - Aucune marque distinctive ou d'usure incohérente n'est admise sur une pochette donnée.
 - Il ne peut y avoir qu'une seule carte par pochette.
- 19) *Battre les cartes*. Tout mélange d'un paquet doit être fait au-dessus des bords de la table (bien en vue de l'adversaire). Après que vous ayez battu vos cartes au moins trois fois, votre adversaire a le droit de battre et/ou de couper votre paquet jusqu'à

trois fois. Un adversaire doit battre les cartes d'un joueur de manière à ne pas endommager l'intégrité physique des cartes. Il est hautement recommandé qu'un adversaire batte les cartes d'un joueur en les distribuant faces cachées en un certain nombre de piles.

- 20) *Conventions de jeu.* Chaque joueur doit s'assurer que toute convention utilisée pour jouer les cartes (comme la distinction entre pioche et pile de défausse) soit évidente et acceptée par les deux joueurs.
- 21) *Fins de parties.* Quand une partie est terminée, les deux joueurs doivent laisser leurs cartes sur la surface de jeu et signaler à un arbitre que la partie est terminée. Les joueurs ne ramassent pas les cartes avant que l'arbitre ne l'ait dit. L'arbitre a la possibilité d'examiner la position finale de la partie et d'enregistrer les scores et les points de tournois accordés. Si les deux joueurs ont signé la fiche de leur adversaire, on considère qu'ils sont d'accord sur le résultat, ils peuvent alors ramasser leurs cartes et apporter leurs fiches de score sans attendre l'inspection d'un arbitre. Si l'un des deux joueurs refuse de signer la feuille, il faut faire appel à un arbitre. Ce dernier doit statuer sur le litige, les deux joueurs signent alors leur feuille. Si, malgré la décision de l'arbitre un joueur refuse toujours de signer, c'est l'arbitre lui-même qui signera la feuille et pourra éventuellement signaler l'incident au Conseil de Fangorn qui se réserve la possibilité de sanctionner le fautif.
- 22) *Les joueurs qui traînent.* Si un joueur pense que son adversaire cherche à gagner du temps en vue d'un gain quelconque, ou qu'il traîne par manque de respect ou de perception de la limite de temps, il peut demander à un arbitre d'observer la partie. Si ce dernier arrive aux mêmes conclusions, il peut donner la victoire à l'autre joueur. Dans un système suisse (voir plus loin), le joueur reçoit le nombre maximal de points de tournoi pour la capacité de son paquet. L'arbitre doit juger de la capacité du paquet selon la méthode suivante.

ÉVALUATION D'UN PAQUET

Il y a exactement deux possibilités : ou le paquet est capable de détruire l'*Anneau Unique* — il doit y avoir une vérification d'anneau (sans compter *Connaissance des anneaux* ou *Vérification de connaissance*) et trois *Précieux anneau d'or* dans la pioche de départ, et il doit y avoir l'*Anneau Unique* et soit les *Crevasse du Destin* soit le *Destin de Gollum* et *Gollum* dans la pioche ou le talon de départ — ou bien le paquet n'est capable que d'un maximum de points de rassemblement. Notez qu'un joueur reçoit des points de tournoi en fonction du rapport entre ses points de rassemblement et ceux de l'adversaire.

- 23) *Abandons.* Il faut dissuader un joueur d'abandonner la partie ou le tournoi avant qu'ils n'aient atteint leurs conclusions naturelles. Toutefois, certaines urgences ne peuvent être évitées, et un joueur peut se retrouver obligé d'abandonner une partie. Si un joueur abandonne une partie ou décide de ne pas jouer la prochaine série, il abandonne le tournoi, ne peut y revenir dans une série ultérieure et n'entre pas en considération pour le classement des récompenses ou du tournoi. De plus, s'il n'a aucune excuse valable, l'organisateur peut signaler son cas au Conseil de Fangorn qui peut le pénaliser en lui infligeant une perte de points ENT pouvant aller jusqu'à 200. Si un joueur abandonne une partie, l'adversaire est gagnant. Dans un système suisse (voir plus loin), l'adversaire reçoit le nombre maximal de points de tournoi pour la capacité de son paquet. L'organisateur doit juger de la capacité du paquet.

- 24) *Déviations des règles pendant le jeu.* Des déviations des règles peuvent éventuellement se produire durant un tournoi. Nous suggérons que ces déviations ne soient pas sanctionnées ou relevées tant qu'un joueur impliqué ne s'en avise pas. À ce point de la partie, la règle correcte est adoptée. Les déviations précédentes ne sont pas affectées ni corrigées rétroactivement. Par exemple, si un joueur choisit *Dard* (un objet mineur unique) pour sa compagnie de départ et que son adversaire s'avise après le premier tour de jeu que les objets mineurs uniques ne peuvent être choisis pour les compagnies de départ, ne remplacez par *Dard* à ce moment-là. Si l'adversaire s'en avise avant qu'aucun des joueurs n'ait entamé son premier tour, le joueur fautif doit remplacer *Dard* par un objet mineur non unique. L'arbitre peut choisir de corriger immédiatement toute déviation des règles portée à sa connaissance.
- 25) *Tricherie.* Si un joueur triche, il est immédiatement expulsé de la manifestation. Son nom doit être signalé au Conseil de Fangorn qui prendra des sanctions pouvant aller jusqu'à une radiation définitive du classement ENT. Dans un système suisse (voir plus loin), l'adversaire reçoit le nombre maximal de points de tournoi pour la capacité de son paquet. L'organisateur doit juger de la capacité du paquet.
- 26) *Carte jouée.* Une carte posée sur la surface de jeu et lâchée est une carte jouée. En aucun cas elle ne peut être reprise, à moins de l'approbation préalable de l'adversaire. Si le cas est litigieux, un joueur peut faire appel à un arbitre qui tranchera. Cette règle est soumise aux principes du bon sens. Si un joueur commet une maladresse et fait tomber une carte, elle n'est pas considérée comme jouée. Si toutefois cet incident se produit trop souvent et à des moments inattendus, l'arbitre peut y voir un signe de tricherie.

ÉCLAIRCISSEMENTS ET DÉCISIONS

- 27) *Jouer légalement les cartes.* Un joueur ne peut jouer une carte dans le seul but de s'en défausser (par exemple, en la sortant simplement de sa main). Spécifiquement, une carte ne peut être jouée que si elle remplit au moins une des conditions suivantes.
- La carte doit avoir un effet immédiat sur le jeu.
 - La carte est un événement prolongé. Les événements prolongés peuvent toujours être joués, même si, en fin de compte, ils n'affectent pas le jeu.
 - La carte a un effet potentiel sur le jeu qui peut être déclenché plus tard (par exemple, le second usage de la *Désolation du dragon*). La plupart des événements permanents entrent dans cette catégorie. Seuls ceux qui sont jouables sur ou avec une certaine entité sont exclus. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer une carte de corruption s'il n'existe pas de personnage pour subir ses effets.
- Dans tous les cas, si une carte "ne peut être doublée", un second exemplaire de cette carte ne peut être joué — à moins que le premier exemplaire de la carte soit destiné à être retiré plus tôt dans la même chaîne d'effets quand le second exemplaire est joué.
- 28) Un joueur ne peut jouer aucune ressource pendant le tour de son adversaire. En outre, un joueur ne peut engager activement aucun effet de ressource ou de personnage pendant le tour de son adversaire (par exemple, il ne peut pas engager un Palantir pendant le tour de l'adversaire). Un joueur ne peut pas jouer de périls et ne peut pas activement engager de périls d'événement permanent, etc. en dehors de la phase de déplacements et périls de l'adversaire.

29) Un joueur ne peut pas viser les personnages, compagnies, objets, suivants, etc. de l'adversaire avec ses propres ressources. Bien sûr, les ressources d'événement prolongé et les autres cartes qui n'ont pas de cible spécifique et ont des effets globaux affectent les cartes de l'adversaire.

30) Le texte d'une carte est prioritaire s'il contredit une règle du jeu (ou ces règles-ci).

31) Certaines cartes, certains effets et/ou certaines règles permettent à un joueur de chercher des cartes et de les ajouter à sa main, sa pioche ou sa pile de défausse en dehors de la séquence de jeu normale (c'est-à-dire en plus de remplir sa main et de tirer des cartes quand une compagnie se déplace). Un joueur peut ou non se voir contraint à révéler l'identité de tout ou partie des cartes ainsi manipulées. Vous trouverez plus loin une liste de tous ces effets et des cartes incluses dans *JCSA* ainsi que les règles officielles sur la façon dont le joueur doit révéler les cartes manipulées, s'il doit le faire. Si plusieurs cartes sont manipulées à un moment donné (par exemple en échangeant des cartes du talon quand la pioche est épuisée), le joueur doit déclarer le nombre de cartes manipulées.

[*Légende* : RE : la carte manipulée doit être révélée à l'adversaire ; RR : suffisamment du bord de la carte doit être révélé pour montrer à l'adversaire que c'est une ressource ou un personnage ; RP : suffisamment du bord de la carte doit être révélé pour montrer à l'adversaire que c'est un péril ; NR : la carte n'a pas besoin d'être révélée à l'adversaire.]

Amener une carte de ressource ou de personnage du talon vers la pioche ou la pile de défausse (en engageant un Sorcier) : RR

Amener une carte de péril du talon vers la pioche ou la pile de défausse (en engageant un événement permanent de Nazgûl ou en option quand le Sorcier de l'adversaire est révélé — voir plus loin) : RP

Échanger des cartes du talon quand la pioche est épuisée : NR

Dans Les Sorciers

Anneaux nains (tous excepté celui de la tribu de Durin) : RE

Bouche de Sauron : RP

Faveur des Valar : NR

Les Nazgûl sont sortis : RE

Longue vue : RE

Palantír d'Annúminas : RE

Palantír d'Orthanc : NR

Palantír de Minas Tirith : NR

Prestance seigneuriale : NR

Reforgeage : RE

Trouvaille : RE

Úvatha le Cavalier : RE

Vilya : RR

Dans Les Dragons

Connaissance des dragons : RE

Connaissance des mathoms : RE

Frugalité dans la solitude : RE

Issu des fosses d'Angband : RE

Nenseldë la Wingild : RE

Dans Sombres Séides

L'ami de personne : RE

Un avant-poste inattendu : RP

Choix de Lúthien : RE

Coupe des adieux : RE

Des cors, des cors, des cors : RE

Madame Lobelia : RE

Perfidie : RE

Preuve de bonne volonté : RR

Ronds de fumée : RR

Les yeux de Mandos : RE

32) Toutes les règles du conseil de Fangorn, publiées dans le bulletin ou disponibles sur le site internet à l'URL www.Newescap.fr/Fangorn-HTML sont des décisions officielles pour les manifestations homologuées.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

En plus de ces directives, quelques règles qui ne sont pas dans le livret de règles de *JCSA* prennent effet pour les tournois.

33) *Enlever des cartes de corruption*. Un personnage peut choisir d'ignorer la restriction qui lui impose de s'engager pour enlever une carte de corruption (comme la carte de corruption l'indique), et subir alors une pénalité de -3 au jet de dés pour l'enlever. Cela signifie qu'un personnage peut rester désengagé pour enlever une carte de corruption et modifier son jet de -3. Le personnage peut enlever une carte de corruption alors qu'il est déjà engagé (ou blessé) et modifier son jet de -3. Un personnage ne peut tenter d'enlever chaque carte de corruption qu'une seule fois par tour s'il ignore l'obligation de s'engager pour ce faire.

34) *Un talon plus gros*. Le talon (qui n'est pas utilisé avec les règles de base) a été augmenté de 5 cartes pour toutes les parties au format des règles standard. Cela signifie, par exemple, que dans les parties de règles standard à une ou deux pioches, le talon doit contenir 20 cartes.

35) *Accéder aux périls dans le talon*. Un joueur peut accéder aux cartes de péril dans son talon quand le Sorcier de l'adversaire est en jeu. Il doit le faire à la fin de la phase de désengagement de l'adversaire. Spécifiquement, le joueur peut soit amener jusqu'à 5 cartes de péril de son talon dans la pile de défausse, soit une carte de péril du talon dans la pioche (si au moins 5 cartes sont dans la pioche). Dans les deux cas, la limite de périls contre toutes les compagnies de l'adversaire est diminuée de moitié (en arrondissant au supérieur) pendant tout le tour.

LE SYSTÈME SUISSE

Le Conseil de Fangorn a adopté un format de tournoi officiel en système suisse. Il permet de déterminer le succès de chaque joueur par un total de points de tournoi accordés au cours de plusieurs parties, ce qui diminue la part de hasard dans le jeu.

Le système suisse peut être utilisé pour n'importe lequel des types de jeu (règles standard à une et deux pioches, règles de base à paquets scellés).

Voici les bases d'une structure de tournoi à système suisse.

● *Nombre de séries*. Un tournoi à système suisse se compose d'un certain nombre de séries déterminé par le nombre de participants au tournoi.

8 à 12 joueurs 3 séries

13 à 32 joueurs 4 séries

33 à 64 joueurs 5 séries

65 à 128 joueurs 6 séries

129 joueurs et plus 7 séries

- Chaque joueur doit participer et jouer (à moins d'être exempt) dans chaque série.
- *Attribution des exemptions.* Pour chaque série, s'il y a un nombre impair de participants, un joueur se voit attribuer une "exemption". Le joueur qui a une exemption ne joue pas de partie dans cette série. S'il faut une exemption dans la première série, l'organisateur choisit un joueur au hasard qui obtient un nombre de points de tournoi équivalent à une victoire (6 points de tournoi, voir plus loin). Si une exemption est nécessaire pour une série ultérieure, l'organisateur choisit le joueur qui a le moins de points de tournoi au total (en cas d'égalité, il tire au sort). Ce joueur obtient un nombre de points de tournoi équivalent à un match nul (3 points de tournoi, voir plus loin).
- Une fois qu'il y a un nombre pair de joueurs dans une série, les joueurs sont mis par deux. Les paires de joueurs jouent une partie dans la limite de temps indiquée (voir plus loin).
- Pour la première série seulement, les joueurs sont mis par deux au hasard (c'est-à-dire que chaque joueur a zéro point de tournoi).
- *Appariement (tournois à 16 joueurs et plus).* Pour chaque série après la première, chaque joueur est opposé à un autre qui a le même total de points de tournoi. L'organisateur commence pour chaque série avec le groupe de joueurs qui ont le plus de points. Quand les paires sont déterminées, choisissez au hasard un joueur dans le groupe de ceux qui ont le même total de points, puis choisissez le joueur qui lui sera opposé. S'il y a plus d'un joueur possible, le second joueur est choisi au hasard dans le groupe. S'il n'y a pas de joueur avec le même nombre de points, l'adversaire est choisi parmi ceux qui ont le total de points de tournoi juste inférieur (au hasard s'il y en a plus d'un dans ce groupe).
- *Appariement (tournois à moins de 16 joueurs).* Comme plus haut, sauf que l'organisateur doit tenter d'éviter que les mêmes joueurs se rencontrent plus d'une fois. Si les points de tournoi d'un joueur indiquent qu'il doit affronter un adversaire qu'il a déjà affronté, choisissez au hasard un joueur parmi ceux qui ont le total de points de tournoi juste inférieur.
- Chaque joueur obtient un certain nombre de points de tournoi en fonction du résultat de chaque partie qu'il joue. Quand une partie est terminée, les deux joueurs doivent laisser leurs cartes sur la surface de jeu et signaler à l'arbitre que la partie est terminée. L'arbitre a la possibilité d'examiner la position finale de la partie et d'enregistrer les scores et les points de tournois accordés.
- *Fiche Individuelle de Tournoi.* Chaque joueur reçoit, avant la première série, une fiche individuelle de tournoi. Avant le début du tournoi, il remplit la partie située à gauche et en bas, sans oublier d'y mettre son numéro de joueur (fourni par l'organisateur). Chaque colonne est numérotée et correspond au numéro de la série (1^{ère}, 2^e, etc.). Avant de commencer une partie, le joueur demande son nom et son numéro à son adversaire et les reporte sur sa fiche. Quand la partie est terminée, le joueur inscrit un V en cas de victoire, un D pour une défaite ou un E pour une égalité, suivi de la lettre-code correspondant à la conclusion de la partie et aux points qu'il obtient grâce à ce résultat. Il doit ensuite faire signer son adversaire, au bas de la colonne correspondant à la série et signer celle de son adversaire pour valider son résultat. Il amène ensuite sa fiche à l'organisateur qui l'utilisera pour enregistrer les résultats et organiser les séries. La fiche sera redonnée au joueur, lors de l'appariement de la série suivante. À la fin du tournoi, le joueur remet sa fiche à un arbitre afin que les résultats finaux soient calculés et qu'elle soit envoyée au Conseil de Fangorn pour enregistrement.
- *Refus.* Un joueur qui, à la fin du tournoi, refusera de remettre sa fiche individuelle aux arbitres sera sanctionné. L'organisateur

devra signaler ce refus au Conseil de Fangorn, lequel infligera une amende de 100 à 200 points ENT au joueur fautif.

- L'organisateur tient le compte des points de tournoi accumulés pour chaque joueur. Le gagnant du tournoi est le joueur qui a le plus de points quand toutes les séries sont terminées. Les seconds peuvent également être déterminés par leur total de points.
- *Points de tournoi.* Un joueur obtient des points de tournoi en fonction de la conclusion de la partie et de sa victoire ou de sa défaite. Ci-dessous sont énoncées les différentes possibilités d'être déclaré vainqueur, ainsi que les points reçus par les deux joueurs. La lettre qui précède chaque possibilité indique son type (et est utilisée pour résoudre les égalités en fin de tournoi). La lettre correspondante doit être portée sur la fiche individuelle de tournoi à chaque série.
 - (a) Destruction de l'*Anneau Unique* (en jouant avec succès les *Crevasse du Destin* ou le *Destin de Gollum*) : Gagnant 10 points (en partie à jeux scellés), 8 (en partie à pioche unique), 7 (en partie à deux ou trois pioches ou en campagne). Le Perdant ne reçoit aucun point.
 - (b) Victoire avec un rapport de points de rassemblement de 2 ou plus ; ou élimination du Sorcier de l'adversaire au moment où l'adversaire a moins d'une fois et demi les points de rassemblement bruts du gagnant : Gagnant 6 points, Perdant 0.
 - (c) Victoire avec un rapport de points de rassemblement de moins de 2 mais de plus de 1,5 ; ou élimination du Sorcier de l'adversaire au moment où l'adversaire a moins de deux fois les points de rassemblement bruts du gagnant mais plus de une fois et demi : Gagnant 5 points, Perdant 1 point.
 - (d) Victoire avec un rapport de points de rassemblement de moins de 1,5 mais de plus de 1 ; ou élimination du Sorcier de l'adversaire au moment où l'adversaire a deux fois ou plus les points de rassemblement bruts du gagnant : Gagnant 4 points, Perdant 2 points.
 - (e) Victoire avec la méthode du maillon le plus faible au Conseil Libre : Gagnant 3,5 points, Perdant 2,5.
 - (f) Égalité selon les articles 6 et 7 (voir "Généralités", plus haut) : 3 points pour chaque joueur.
 - (g) Exemption : 6 points dans la première série, 3 dans les séries ultérieures.
- *Égalité des points de tournoi.* Quand toutes les séries sont terminées, il est possible que plus d'un joueur possède le même total supérieur de points de tournoi (c'est-à-dire qu'il y a égalité des premiers). Les égalités sont résolues selon les principes suivants.

RÉSOLUTION DES ÉGALITÉS EN FIN DE TOURNOI

La liste de critères de résolution des égalités qui suit est appliquée. Chaque participant à égalité est en lice jusqu'à ce qu'un critère soit résolu qui le sorte de la lice. Ceux qui sont ainsi écartés sont relégués à la position de seconds (et peuvent éventuellement suivre une autre série de critères de résolution des égalités s'ils sont par exemple 3 à être à égalité — voir plus loin). L'organisateur résout la liste de critères dans l'ordre indiqué pour établir quels joueurs sont écartés, jusqu'à ce qu'un seul joueur reste en lice, ou jusqu'à ce que la liste entière de critères soit résolue et qu'il existe encore une égalité (voir plus loin dans ce cas).

- Destruction de l'Anneau Unique.* Comptez le nombre de fois où chaque joueur encore en lice a gagné en réussissant à détruire l'*Anneau Unique* en jouant les *Crevasse du Destin* ou le *Destin de Gollum* (c'est-à-dire, par la méthode a). Ceux qui ont le plus de victoires de ce type restent en lice. Les autres sont écartés.

- ii *Rapport de PR le plus élevé.* Comptez le nombre de fois où chaque joueur encore en lice a gagné avec un rapport de points de rassemblement de 2 ou plus ou en éliminant le Sorcier de l'adversaire avec un minimum de points de rassemblement (c'est-à-dire, par la méthode b). Ceux qui ont le plus de victoires de ce type restent en lice. Les autres sont écartés.
- iii *Rapport de PR suivant.* Comptez le nombre de fois où chaque joueur encore en lice a gagné avec un rapport de points de rassemblement de moins de 2 et de plus de 1,5 ou en éliminant le Sorcier de l'adversaire avec un nombre de points de rassemblement moyen (c'est-à-dire, par la méthode c). Ceux qui ont le plus de victoires de ce type restent en lice. Les autres sont écartés.
- iv *Rapport de PR le plus bas.* Comptez le nombre de fois où chaque joueur encore en lice a gagné avec un rapport de points de rassemblement de moins de 1,5 et de plus de 1 ou en éliminant le Sorcier de l'adversaire avec un nombre de points de rassemblement maximal (c'est-à-dire, par la méthode d). Ceux qui ont le plus de victoires de ce type restent en lice. Les autres sont écartés.
- v *Victoire par le maillon le plus faible.* Comptez le nombre de fois où chaque joueur encore en lice a gagné par la méthode du maillon le plus faible à la suite d'une égalité au Conseil Libre (c'est-à-dire, par la méthode e). Ceux qui ont le plus de victoires de ce type restent en lice. Les autres sont écartés.
- vi *Force des adversaires.* Les totaux de points de tournoi qu'ont obtenu les adversaires qu'a affronté un joueur encore en lice sont additionnés. Les joueurs dont le total est le plus élevé restent en lice.
- vii *Égalité.* Si après avoir appliqué les six mesures précédentes, plusieurs joueurs sont encore à égalité, ils sont déclarés vainqueurs ex-aequo du tournoi. Les récompenses prédéterminées pour le nombre de premiers égal au nombre de champions ex aequo sont divisées et attribuées également aux champions ex aequo. Pour les suivants, on les classe selon le nombre de personnes situées devant elles.

Exemple : À la fin du tournoi 4 joueurs (A, B, C, D) se retrouvent en tête avec le même nombre de points. Après application de la méthode de résolution des égalités ci-dessus, B saute, A, C et D restent en lice au stade i. Après le stade ii les 3 restent encore en lice et après iii, D saute. Restent donc A et C qui restent à égalité jusqu'à la fin (vii). Le classement est alors le suivant : A et C premiers, D troisième, B quatrième. Les suivants suivent l'ordre normal de classement.

Si des joueurs en second sont à égalité, les indications précédentes s'appliquent également. Remplacez le concept de joueurs à égalité avec le plus de points par celui de joueurs à égalité avec le même nombre de points.

La politique de résolution des égalités exige que l'organisateur enregistre en permanence les adversaires de chaque joueur pour chaque série, les types de résultats de chaque série, ainsi que les points de tournoi pour chaque série. Il faut donc remplir correctement la fiche individuelle de tournoi.

- *Limites de temps.* Chaque partie a une limite de temps qui dépend du type de partie jouée. La limite de temps donne la durée autorisée pour toutes les parties. L'organisateur doit prévoir une dizaine de minutes supplémentaires entre les séries pour les tâches administratives. Il lui faut aussi prévoir une période de mise en route (environ 20 minutes).

Partie avec les règles de base à une pioche : 50 minutes

Partie avec les règles standard à une pioche : 50 minutes

Partie à deux pioches : 1 heure et 20 minutes

- L'organisateur doit avoir un chronomètre officiel sous une forme ou une autre. Quand il ne reste que 10 minutes, il doit l'annoncer de manière claire et audible pour tous les participants. Quand la limite de temps est atteinte selon le chronomètre officiel, le jeu de chaque partie continue jusqu'à ce que : le joueur qui était le second de la partie finisse un tour (pour que les deux joueurs aient joué le même nombre de tours) ou jusqu'à ce que le Conseil Libre soit normalement réuni selon les règles. Quand le second joueur a fini son tour, le Conseil Libre commence automatiquement, quel que soit le total de points de rassemblement.
- *Rapport des points de rassemblement.* Si, au Conseil Libre après décompte final des points de rassemblement (y compris les interprétations des règles standard), un joueur a plus de PR que l'adversaire, il gagne. Le gagnant reçoit 4, 5 ou 6 points de tournoi en fonction du rapport entre son total de PR et celui de son adversaire (voir plus haut). Le perdant reçoit 2, 1 ou 0 points respectivement. Pour déterminer le rapport de PR d'un gagnant, divisez le total du gagnant par celui du perdant. Un perdant qui a 0 point de rassemblement ou un total négatif donne automatiquement 6 points de tournoi au gagnant (et une victoire de la méthode b).
- Si, au Conseil Libre après décompte final des points de rassemblement (y compris les interprétations des règles standard), les deux joueurs ont le même nombre de PR (c'est-à-dire qu'ils sont à égalité), utilisez la méthode du maillon le plus faible pour déterminer un gagnant et un perdant (voir plus haut). Le gagnant reçoit 3,5 points de tournoi, le perdant 2,5. Si les deux joueurs sont toujours à égalité après épuisement de toutes les étapes de départage, les deux joueurs restent à égalité et reçoivent chacun 3 points.

PARTIES À PAQUETS SCÉLLÉS (SPÉCIFIQUES AUX TOURNIS)

Pour des questions de taille, les tournois à paquets scellés ne demandent qu'un minimum de carte de 25/25 dans les pioches (comme indiqué dans les règles). Pour un tournoi à paquets scellés, chaque joueur reçoit un paquet de base et 3 recharges du *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux*, ou 1 recharge du *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux* avec deux recharges des *Dragons* ou des *Sombres Séides*. Aucune autre carte n'est autorisée dans l'aire de jeu en dehors des cartes reçues de l'organisateur du tournoi. L'organisateur est libre de faire respecter cette consigne comme il l'entend.

Chaque joueur a droit à 45 minutes pour se composer une pioche pour une partie qui est nécessairement à une pioche. L'organisateur devra déterminer si les règles de base ou les règles standard sont utilisées. Remarquez qu'une moyenne de sept cartes (sans compter les cartes de région) ne seront pas jouables dans un ensemble de cartes pour un joueur donné. Les joueurs doivent être avertis de ces cartes supplémentaires quand ils composent leur pioche. Si un joueur n'a pas 25 cartes jouables dans une catégorie (ressources ou périls), il doit jouer avec ce qu'il a de cette catégorie et les 25 de l'autre.

Entre les séries, les joueurs peuvent échanger des cartes entre leur pioche et les cartes inutilisées qu'ils ont reçues. Ces échanges doivent être effectués dans le temps imparti entre chaque série. C'est-à-dire que lorsque l'organisateur annonce que les joueurs doivent se mettre par deux et commencer la prochaine série, les joueurs doivent immédiatement arrêter d'échanger des cartes et se préparer à jouer.

Lorsque l'on prépare sa pioche pour une partie du *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux*, il convient de trouver un compromis stratégique entre les deux thèmes principaux du jeu : les ressources (qui incluent personnages et sites) et les périls. Vous trouverez ci-dessous quelques approches assez générales des stratégies de ressources et de périls, ainsi que les cartes qui leur sont associées. Chaque stratégie est traitée indépendamment des autres, mais les éléments de plusieurs d'entre elles (et d'autres approches non indiquées) sont communs à la plupart des paquets. Les pioches les plus efficaces sont celles dont le nombre de cartes permet de s'approcher du minimum requis (vingt-cinq ressources et autant de périls). Il faut également inclure deux cartes de Sorciers et cinq à sept personnages.

STRATÉGIES DE RESSOURCES

Chaque stratégie de ressources nécessite que vous planifiez l'itinéraire que votre compagnie doit emprunter. Choisissez trois à sept sites pour votre stratégie principale d'acquisition de ressources.

Factions : Les factions sont des sources de points de rassemblement exemptes de corruption, et on les trouve sur des sites auxquels ne sont pas associées des attaques automatiques. Le plus gros problème en ce qui concerne les factions est le jet de dé qu'il faut réussir afin de les influencer. Mais il existe toutefois de nombreuses cartes qui permettent de s'assurer que ces jets d'influence soient presque automatiquement favorables. Elles comprennent entre autres *Un ami ou trois* (efficace pour les compagnies de bonne taille), *Amitié apaisante*, *Prestance seigneuriale* (pour les diplomates) et *Rassemblement* (probablement la plus utile de toutes). *Vieille route* est une très bonne carte car elle permet d'accélérer l'affectation des factions et qu'elle rend également possible l'obtention de factions alors que les personnages se reposent dans un Havre. Un Sorcier sans aucun disciple mais ayant dix points d'influence directe disponibles peut influencer n'importe quelle faction sans le moindre jet de dés. Un Sorcier agissant seul a par contre l'inconvénient que vous disposez de moins d'influence générale afin d'essayer d'empêcher votre adversaire d'influencer vos factions situées ailleurs, ou même pour contrer la carte *Dispersion des troupes*, qui détruit les factions. *Cor d'Anor* est un bon objet mineur de départ.

Furtivité : Une pioche de furtivité est bonne pour des personnages penseurs tels que les sages et les éclaireurs, qui ont mieux à faire que d'aller affronter des créatures. En général, ces types de personnages peuvent se rendre un peu partout pour aller chercher des trésors tels que des anneaux ou des Palantiri. Le but serait alors d'annuler toute attaque pouvant mettre leur périple en danger. *Furtivité* et *Camouflage* sont des cartes de base pour une telle stratégie. Les Hobbits s'y prêtent tout particulièrement, surtout avec la carte *Furtivité de Semi-Homme*. Un Hobbit peut se voir attribuer un objet à fort taux de corruption et n'avoir virtuellement aucune chance de rater un jet de corruption avec *Force de Semi-Homme*. Pour les objets mineurs de départ, pensez à *Manteau elfique* et *Cristal d'étoile*. Et, au niveau de votre stratégie d'environnement, pensez à utiliser *Brouillard* afin que *Gué* (l'une des meilleures cartes pour les rôdeurs) ait son effet maximum. Mais n'espérez pas recueillir des points de rassemblement suite à vos victoires au combat.

Prouesse : Ce type de jeu prend toute son ampleur dès qu'il s'agit de combattre. Il comprend des cartes telles que *Coup chanceux*, *Joli coup* et *Esquive*, ainsi que des objets augmentant les capacités au combat. Un tel type de jeu est parfait pour envoyer des guerriers musclés (dont la volonté sera peut-être assez faible) dans des fiefs de l'ombre ou des fiefs noirs afin d'y recueillir des objets supérieurs et pour obtenir des cartes *Sauver les prisonniers*. Un ou deux éclaireurs permettent à un tel groupe d'aller très vite, grâce à la carte *Recherche minutieuse*. La corruption est toutefois un énorme problème pour ce type de jeu, car tel est le prix qu'il faut payer pour disposer d'objets majeurs ou supérieurs. C'est la carte de *Communauté*, qui fonctionne d'ailleurs assez bien avec ce type de jeu, qui permet d'obtenir la plus grande sécurité. Si vous jouez avec les règles de base, il vaut mieux avoir une compagnie nombreuse afin de disposer de personnages à engager si l'on désire obtenir des bonus aux tests de corruption. *Dagues d'Ouistrenesse* et *Potions de prouesse* sont de bons objets mineurs de départ. Il est possible d'obtenir des personnages plutôt forts en prouesse (3 ou 4) sans qu'ils soient trop faibles en esprit.

STRATÉGIES DE PÉRILS

Lorsque vous préparez puis jouez des périls, vous ne devez jamais oublier que vous remportez une victoire à chaque fois que vous ralentissez votre adversaire. C'est pourquoi cela vaut la peine de lui laisser récolter des points de rassemblement en le faisant attaquer par des créatures pathétiques s'il y a de bonnes chances que cela le force à engager un ou deux de ses personnages.

Orques : Cette pioche utilise les Orques en masse. La carte absolument essentielle est toutefois *Agitation des séides*. Des cartes comme *Portes de la nuit* et *Nuages* transforment vos Orques en mutants. Si vous voulez vraiment mettre au point des attaques sérieuses, utiliser *Volonté de Sauron* et protégez vos *Portes de la nuit* à l'aide de *Pénombre*. *Lieutenant orque* et *Escouade orque* sont de bonnes cartes, mais qui n'ont d'efficacité que si vous les jouez après une autre attaque d'Orques. Une pointe de *Trolls* et d'*Ombres étouffantes* (si vous jouez avec *Portes de la nuit*) viennent bien compléter vos Orques.

Loups, araignées et autres animaux : Ce jeu fait usage de *Sillage de la guerre*, *Araignées géantes*, *Loups* et autres *Ouargues*. Tous peuvent attaquer dans les contrées sauvages, ce qui donne ici de très nombreuses possibilités. *Meurtrier* et *Drake des cavernes* sont des créatures puissantes pouvant donner encore plus d'impact à votre armée.

Corruption : Il existe suffisamment de cartes de corruption et de périls complémentaires pour qu'il soit possible de prévoir un mélange de vingt-cinq cartes de périls ayant pour thème la corruption. Il faut évidemment commencer par penser à *Attrait de la nature* et *Lassitude du cœur*, bien que *Désespoir du cœur*, *Attrait de l'opportunité* et tous les autres attrait viennent juste après. *L'Équilibre des Choses* et *Ren l'Impur* s'imposent tout naturellement. Le problème de ce type de stratégie est que votre adversaire peut scinder ses personnages en compagnies de petite taille et ainsi réunir bien plus vite ses points de rassemblement.

“Mon Dieu ! poursuivit-il. Pas le Gandalf qui fut responsable de ce que tant de garçons et de filles bien tranquilles aient pris le large pour de folles aventures ? Cela allait de grimper aux arbres à rendre visite aux elfes — ou à s'embarquer sur des navires pour d'autres rivages ! Dieu me bénisse, la vie était tout à fait inter... je veux dire qu'à un moment vous avez bien perturbé les choses par ici. Je vous demande pardon, mais je n'avais aucune idée que vous étiez toujours en activité.”

— *Bilbo le Hobbit*

Non seulement Gandalf est toujours en activité, mais l'Ombre grandissante et ses ignobles suppôts menacent encore les Peuples Libres. Sauron se rapproche, ses Orques rôdent partout, et on murmure dans le noir des rumeurs concernant le terrifiant Anneau Suzerain.

L'aventure n'appelle pas que les braves et les téméraires, mais aussi tous ceux qui sont d'ordinaire plus enclins à la prudence et à la retenue. Vous aussi, sous devez désormais œuvrer avec pour seul objectif la chute du Seigneur Ténébreux. Oubliez le réconfort de votre douillet trou de Hobbit. Laissez votre famille et vos amis derrière vous et risquez votre vie pour tout ce qui est juste et bon. Rendez-vous en bordure de l'Ephel Dúath et affrontez les maraudeurs orques venus de Mordor qui attaquent le mal entretenu mais toujours merveilleux jardin d'Ithilien. Aventurez-vous dans les catacombes de Sauron et délivrez les prisonniers qui y sont enfermés. Fouillez dans tous les recoins du monde afin de découvrir d'anciens anneaux pouvant contrer le pouvoir de celui que Bilbon a découvert. Les scénarios qui suivent pour le *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux* vous indiqueront comment faire.

COMMENT UTILISER CES SCÉNARIOS

Chaque scénario débute par un texte décrivant le but à accomplir. Il est suivi par des notes additionnelles, qui peuvent concerner la composition des paquets de cartes ou des modifications devant être appliquées aux règles de base. Le texte s'achève par la définition des conditions de victoire.

Chaque scénario peut appartenir à l'une des trois catégories suivantes, qui décrivent les règles à utiliser :

- S** Scénario en solitaire (pour un joueur seul).
- C** Scénario complexe : nécessite que les deux joueurs se mettent d'accord et qu'ils préparent leurs périls et leurs ressources en conséquence.
- RP** Scénario de ressources et de personnages : nécessite uniquement une préparation pour ce qui est des ressources et des personnages, pas forcément pour les périls. Il est donc possible de jouer un scénario de ressources et de personnages sans avoir à annoncer à son adversaire l'objectif que l'on cherche à atteindre.

Chaque scénario appartient également à l'une des trois catégories suivantes, qui déterminent combien de cartes il vaut mieux posséder afin de pouvoir le jouer :

- L** Scénario limité (quatre paquets de base et huit recharges ainsi que quelques échanges, pour un total de 400 cartes).
- I** Scénario intermédiaire (quatre paquets de base et une boîte de recharges ainsi qu'un nombre plus conséquent d'échanges, pour un total de 800 cartes).
- E** Scénario de grande envergure (virtuellement la totalité des cartes existantes, pour un total de 1.600 cartes ou plus).

UN PONT SUR L'ANDUIN

... un pont avait bien vite été bâti sur le fleuve, et toute la journée avait vu une quantité sans cesse croissante d'hommes en armes et de matériel de guerre traverser le cours d'eau.

— Le Retour du roi

L'Anduin est un puissant fleuve qui a longtemps retenu les forces de Mordor, mais le Seigneur Ténébreux n'abandonne pas facilement. Une armée est sortie en secret des portes de Minas Morgul et campe désormais sur la rive orientale du fleuve. Les soldats rassemblent bateaux et barges à proximité des gués d'Osgiliath, et tout porte à croire que les ponts en ruines seront bientôt reconstruits par l'ennemi. En ce moment même, les bandes de maraudeurs se font de plus en plus présentes sur la berge occidentale. Une fois le pont principal achevé, tout le pays sera submergé !

Pour pouvoir résister, le Gondor doit avoir le temps de rassembler ses forces. Certains prédisent avec espoir qu'une armée de petite taille serait suffisante pour tenir l'extrémité du pont contre les suppôts de Sauron, et même le fier Intendant du Gondor, Denethor II, a demandé à tout le monde de venir aider son pays. Il a promis son éternelle amitié et une grande récompense à qui aidera à défendre le Gondor. Denethor II a demandé aux héros volontaires de parcourir les provinces de son domaine et de rassembler les armées du Royaume Méridional. Le Sorcier qui défend la cause du Gondor verra son nom apparaître dans les chants des ménestrels et on racontera encore et encore au peuple du Gondor Septentrional quels actes de bravoure ont permis de délivrer sa terre de l'Ombre de Mordor. Mais l'orgueil de Denethor ne lui permet pas de partager la récompense entre plusieurs Sorciers.

Chacun des deux joueurs est un Sorcier venu aider le Gondor. Le Conseil Libre est remplacé par le Conseil de l'Intendant.

LE COMPTE À REBOURS

Si le Conseil de l'Intendant n'a pas été appelé avant que chaque joueur ait effectué six tours complets, l'armée de Sauron attaque et les deux joueurs perdent. Pour la petite histoire, si les points de rassemblement des factions de tous les joueurs atteignent ou dépassent le total de 15 au bout des six tours, le Gondor résiste mais aucun joueur ne l'emporte (Denethor lui-même arrive sur le champ de bataille et contient les armées de Mordor). Si ce total est inférieur à 15, les Sorciers ont totalement échoué et le Gondor tombe (et si l'un des joueurs a réussi à utiliser *Dispersion des troupes*, honte à lui !).

Au fur et à mesure que les Sorciers progressent de tour en tour et tentent de rassembler leurs troupes et de réunir le Conseil de l'Intendant avant le sixième tour, l'activité des armées de Sauron augmente en Gondor. Vous pouvez symboliser le compte à rebours à l'aide d'un dé à six faces (ou autre chose de similaire). Posez le dé sur "1" lorsque le dernier des deux joueurs achève son premier tour, et changez de face à la fin de chaque nouveau tour. Une nouvelle règle spéciale entre en vigueur à chaque nouveau chiffre révélé par le dé. Toutes ces règles restent valables jusqu'au terme de la partie.

- **Pas de dé (prend effet dès le tour 1) :** La limite de périls pour chaque compagnie augmente de un.
- **Dé sur "1" (prend effet au tour 2) :** Pour ce qui est des périls, chaque type de région voit sa sévérité augmenter d'un degré (les domaines libres deviennent des terres frontalières, les terres frontalières des contrées sauvages, les contrées sauvages des terres de l'ombre et les terres de l'ombre des domaines noirs).

- **Dé sur "2" (prend effet au tour 3) :** La prouesse et le nombre de coups de chaque attaque d'Orque augmentent de un.
- **Dé sur "3" (prend effet au tour 4) :** La prouesse et le nombre de coups de chaque attaque de Troll augmentent de un.
- **Dé sur "4" (prend effet au tour 5) :** Pour ce qui est des périls, chaque type de région voit sa sévérité augmenter d'un degré supplémentaire (les domaines libres deviennent des contrées sauvages, les terres frontalières des terres de l'ombre et les contrées sauvages des domaines noirs ; les terres de l'ombre restent des domaines noirs).
- **Dé sur "5" (prend effet au tour 6) :** Chaque joueur peut piocher deux fois plus de cartes qu'en temps normal dès que l'une de ses compagnies parvient à un nouveau site.
- **Dé sur "6" :** Fin de la partie.

AUTRES RÈGLES SPÉCIALES

- Les personnages commencent la partie à Edhellond.
- Tous les sorciers ont Edhellond pour site natal.
- Il est impossible d'essayer d'influencer une faction de son adversaire de manière à la faire partir.
- Toutes les actions (jouer des cartes d'environnement, etc.) sont interprétées en tenant compte du fait que les règles spéciales du compte à rebours ont été prises en compte et que leurs effets ont déjà été résolus.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le vainqueur est déterminé lors du Conseil de l'Intendant. Un joueur peut réunir le Conseil s'il a réuni neuf points de rassemblement entre ses factions et dispose d'un objet supérieur. Chaque faction doit être jouable en l'un des sites suivants :

Anorien
Lebennin
Lamedon
Belfalas
Anfalas
Edoras
Ithilien
Harondor
Khand

Lorsqu'un joueur appelle le Conseil de l'Intendant, son adversaire dispose encore d'un tour de jeu avant que le Conseil ne se réunisse (sauf si le compte à rebours est déjà arrivé à son terme). Lors du Conseil, les points de rassemblement sont évalués comme d'habitude, à l'exception suivante : les points de rassemblement de factions valent le double de la valeur indiquée sur la carte. Le vainqueur est le joueur qui parvient à réunir le plus de points de rassemblement.



QU'EST-IL ADVENU DU FLÉAU D'ISILDUR ?

“Isildur le prit alors qu’il n’aurait pas dû. Il aurait dû être jeté dans le feu d’Orodruin à l’endroit même où il avait été créé [...] Mais Isildur refusa d’entendre notre conseil, et l’Anneau le trahit bientôt et l’entraîna à sa perte [...] Depuis, le Nord ne connaît plus cet objet que sous le nom de Fléau d’Isildur.”

— La Communauté de l’Anneau

L’Ultime Alliance des Humains et des Elfes parvint à vaincre Sauron. Le doigt de ce dernier où brillait l’Anneau Unique fut coupé et Isildur s’empara de l’objet. Mais l’Anneau, doté de conscience, trahit l’Elfe et disparut dans les eaux de l’Anduin. Une fois Isildur mort, personne ne sut ce qu’il était advenu de l’Anneau. Et pourtant, dans le Nord, une prophétie annonçait qu’il serait un jour redécouvert. Des siècles s’écoulèrent sans qu’aucune rumeur de ce puissant objet ne se propage, puis Sauron reprit forme et puissance dans la Forêt Noire. Il se mit à chercher. Dans l’espoir que l’Anneau Unique viendrait à lui, il appela toutes les créatures des ténèbres à ses côtés. Et l’Anneau répondit et refit surface. Mais Sauron n’en fut tout d’abord pas conscient, aussi les Sages se dépêchèrent-ils d’essayer de comprendre ce que risquaient les Peuples Libres. Par un coup du sort, ce fut un Hobbit, et non l’un des maléfiques Esprits-Servants de l’Anneau, qui découvrit le trésor du Seigneur Ténébreux. C’est sur cette trouvaille qu’allait s’ériger l’espoir des Peuples Libres. Si l’Anneau pouvait être jeté dans les Crevasses du Destin et détruit, Sauron serait vaincu.

Vous pouvez choisir de jouer Sauron, qui cherche encore et encore son Anneau Suzerain. Dans ce cas, vous n’avez rien à craindre des cartes de périls ; elles sont toutes sous vos ordres.

Mais si votre cœur n’a pas encore été corrompu, il vous est possible de jouer l’un des Sorciers qui tentent de vaincre le Seigneur Ténébreux. Pour cela, il vous faut trouver l’Anneau Unique et le jeter dans le Feu, ce qui vaincra Sauron de façon si irrémédiable qu’il ne devrait plus jamais réparaître.



RÈGLES SPÉCIALES

- L'un des joueurs ne doit avoir que des ressources et des personnages dans sa pioche, avec un total de 30 ressources, 4 personnages et 2 Sorciers. L'une de ces ressources doit être l'Anneau Unique, et Pénombre peut également être incluse à cette pioche. Les sorts de sorcier disparaissent du jeu lorsqu'ils devraient normalement être défaussés.
- L'autre joueur ne dispose que de périls dans sa pioche, qui doit contenir un minimum de 32 périls (pas de limite maximale).
- Le "joueur de ressources" dispose d'une main de cinq cartes ; le "joueur de périls" d'une main de quatre cartes.
- Le "joueur de périls" peut transformer tout coup porté par l'une de ses créatures en tentative de "vol". Il lui suffit pour ce faire de déclarer que le coup porté par la créature en question vise à dérober un objet défini détenu par le personnage cible (cette action compte pour une dans le décompte de la limite maximale de périls en un tour donné). La prouesse du coup est modifiée par -3. Jouez les dés normalement. En cas de réussite, jouez le test d'endurance. Si le résultat obtenu au cours de ce dernier dépasse d'un (ou plus) le score d'endurance du personnage blessé, la créature lui dérobe l'objet, et ce dernier disparaît de la partie. S'il s'agit de l'Anneau Unique, le "joueur de périls" l'emporte. Le personnage blessé est éliminé si le résultat du test d'endurance dépasse son score d'endurance d'au moins deux points ; dans le cas contraire, il reste blessé.
- Le "joueur de périls" peut choisir qu'un Nazgûl (événement permanent) soit engagé afin de devenir un événement court qui essaiera de "trouver" un objet. Cette action compte pour une dans le décompte de la limite maximale de périls en un tour donné. Lorsque le "joueur de périls" annonce cette action, il choisit trois cartes au hasard dans la pioche de son adversaire (le "joueur de ressources" a la possibilité de commencer par battre cette pile) et les retourne. Tout objet ainsi révélé disparaît de la partie. S'il s'agit de l'Anneau Unique, le "joueur de périls" l'emporte. Quoi qu'il en soit, le Nazgûl est défaussé après cette action.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le "joueur de ressources" l'emporte s'il parvient à jeter l'Anneau Unique dans la Montagne du Destin, ce qui signifie qu'il doit parvenir à jouer le *Destin de Gollum* ou *Crevasses du Destin*. Le "joueur de périls" gagne si l'une de ses créatures parvient à dérober l'Anneau Unique, mais aussi si un Nazgûl trouve l'Anneau, si le porteur de l'Anneau rate un test de corruption (c'est-à-dire obtient un résultat inférieur ou égal à son total de points de corruption), ou encore si tous les personnages sont éliminés.

HISTOIRE D'UN ALLER ET RETOUR

*Loin au-delà des montagnes froides et embrumées
Vers des cachots profonds et d'antiques cavernes
Il nous faut aller avant le lever du jour
En quête de l'or pâle et enchanté*

— Bilbo le Hobbit

Tout le monde sait bien dans la Comté que, dès qu'un Sorcier vient frapper à votre porte, l'aventure n'est pas loin, et les gens respectables s'enferment chez eux. Bilbon était lui aussi conscient de ce péril, mais son sang touque le força à aller de l'avant alors qu'une prudente retraite derrière sa petite porte ronde lui aurait évité un grand nombre d'ennuis. Et c'est ainsi que le lendemain, avant même que son horloge n'ait sonné les douze coups de midi, le Hobbit était parti en direction des montagnes et se retrouvait impliqué dans les affaires des Nains et des Sorciers. Et que cela peut se révéler dangereux !

À vous de choisir un Hobbit et de lui faire effectuer cette quête légendaire. Allez chercher l'aventure puis revenez chez vous pour pouvoir raconter ce qu'il vous est arrivé.

INSTALLATION DES CARTES

- Installez les cartes de région suivantes, l'une à côté de l'autre, en suivant l'ordre indiqué : La Comté, Arthedain, Rhodaur, Haut Col, Vallée de l'Anduin, Royaume Sylvestre et Rhovanion Septentrional.
- Dans une autre rangée se trouvant juste sous la précédente, installez les cartes de site suivantes, chacune d'entre elles devant être posée juste sous la région qui la concerne : Cul-de-Sac, Fondcombe, Porte des Gobelins, Maison de Beorn, Palais de Thranduil et Le Mont Solitaire.
- Au cours de ce scénario, les déplacements sont représentés en faisant passer un objet marqueur (dé ou autre) de l'une de ces cartes à une autre. L'endroit où est posé ce marqueur symbolise le lieu où se trouve votre compagnie. Au début du scénario, installez-le sur Cul-de-Sac (cela signifie que le Hobbit et ses compagnons partiront de là).

PRÉPARATION DES PIOCHES

Il vous faut préparer deux pioches : une pioche de périls et une autre de ressources. Faites-le en suivant à la lettre les instructions suivantes et en prenant bien garde de respecter le nombre de cartes.

- La pioche de périls doit contenir 29 cartes : 2 *Désolations du dragon* (ou cartes de remplacement), 15 créatures liées aux contrées sauvages (et il n'est possible d'inclure que deux exemplaires de chacune de ces créatures), 6 créatures liées aux contrées doublement sauvages (il est possible d'inclure jusqu'à trois exemplaires de la même créature) et 6 autres liées aux terres frontalières (à nouveau, il est possible d'inclure jusqu'à trois exemplaires de la même créature). Une créature remplissant l'une de ces conditions peut également en remplir une autre, mais il ne faut dans ce cas la compter que dans une seule de ses deux catégories possibles. Tout en suivant ces indications, essayez de bâtir la plus faible pioche de périls possible. Ceci fait partie des défis de ce scénario.
- La pioche de ressources doit contenir 25 cartes de votre choix plus 1 Sorcier. Incluez au moins un objet supérieur dans cette pioche (il est même recommandé d'en inclure au moins deux).

LA COMPAGNIE DE NAINS

- Commencez la partie avec une compagnie comprenant un Hobbit et que des Nains. Il en va de même pour les Nains que pour les Hobbits, ce qui signifie que chacun d'entre eux compte pour un demi-personnage. Vous bénéficiez de 30 points d'influence générale, et chaque personnage ayant 3 ou plus en esprit dispose de +1 en influence directe. Avec ces modifications, il vous est possible d'établir la compagnie de Nains telle qu'elle existe dans *Bilbo le Hobbit* : Bilbon, Thorin II, Glóin, Balin, Óin, Kíli, Bifur, Bofur, Nori, Fíli, Ori, Dwalin, Bombur et Dori. Il est manifeste que Gandalf manque à l'appel, mais il fera son apparition avant le terme de la partie.
- Vous ne disposez que d'une seule et unique compagnie pour ce scénario. Au début de la partie, la compagnie ne possède aucun objet mineur.

LE TOUR DE JEU

Au début de la partie, tirez une main de cinq cartes à partir de la pioche de ressources. Puis, tour après tour, utilisez la séquence de jeu suivante. Si un aspect quelconque de la séquence de jeu n'est pas défini dans les lignes qui suivent, c'est qu'il se conforme au tour de jeu standard décrit page 89 du livret de règles.

- 1) *Phase de désengagement* : Désengagez tous les personnages engagés et engagez les personnages blessés si la compagnie se trouve sur un site (il n'est pas nécessaire que ce dernier soit un Havre). Ne tenez aucun compte de cette phase de jeu si la compagnie débute le tour dans une région.
- 2) *Phase d'organisation* : Si la compagnie se trouve sur un site, il est possible de déplacer le marqueur de position jusqu'à une région adjacente. Si la compagnie se trouve dans une région, elle peut se rendre au site contenu dans cette dernière (il est situé juste sous la région) ou aller directement dans une région adjacente. Il est également possible de ne pas se déplacer.
- 3) *Phase d'événements prolongés*.
- 4) *Phase de mouvement et de périls* : La compagnie doit faire face aux créatures de périls dans l'ordre selon lequel ces dernières ont été retournées (voir plus bas), à condition que ces créatures puissent agir dans le lieu où se trouve la compagnie. Suite à ces rencontres, et si la compagnie se trouve dans une région ou vient juste d'y arriver, tirez une carte de péril. S'il s'agit d'une créature jouable dans la région où se trouve la compagnie, elle attaque aussitôt. Dans le cas contraire (ou si la carte tirée est la *Désolation du dragon*), placez-la retournée sur la table. Tous les périls ainsi retournés doivent être posés côte à côte selon l'ordre dans lequel ils ont été tirés. Si la compagnie se trouve dans une région ou vient juste d'y arriver, tirez et résolvez une seconde carte de péril de la même manière.

Si la compagnie arrive dans le Haut Col, le Royaume Sylvestre ou le Rhovanion Septentrional, tirez et résolvez une troisième carte de péril de la même manière. Par contre, si la compagnie a débuté son tour dans l'une de ces trois régions et a choisi de ne pas se déplacer, il ne faut pas tirer de troisième carte de péril.

Si la compagnie se trouve sur un site ou vient juste d'y arriver, ne tirez pas de carte de péril.

Les cartes de lieux ne sont pas défaussées au cours de ce scénario. La compagnie peut à tout moment se replier sur le site qu'elle vient de quitter. Ne tirez aucune carte au terme de cette phase (sauf si l'une des cartes tirées vous impose d'en tirer d'autres).

5) Phase de site.

6) Phase de fin de tour : Tirez une carte de ressource. Si vous disposez alors de six cartes dans votre main, écarter-en une dans la pile de défausse des ressources. Vous ne pouvez tirer qu'une seule et unique carte de ressource par tour dans cette séquence de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES CONCERNANT LES PÉRILS

- Dès qu'elles ont attaqué, les créatures de périls sont défaussées dans la pile prévue à cet effet, et ce quel que soit le résultat de l'attaque.
- Les créatures des profondes contrées sauvages ne peuvent être jouées qu'au Rhudaur et dans le Haut Col.
- Lorsqu'une carte de ressource fait que la compagnie qui se trouve dans une région ou vient d'y arriver ne peut être attaquée par une créature, vous devez tout de même tirer deux cartes de la pioche de périls et les ajouter à la rangée de cartes retournées.
- Afin de déterminer quel personnage devient la cible d'un coup dans les circonstances où un éventuel adversaire aurait le choix, considérez que la créature attaque toujours celui de vos personnages dont le score en esprit est le plus important. En cas d'égalité, choisissez le personnage ayant le plus d'influence directe. En cas de nouvelle égalité, choisissez le personnage avec le plus faible score en endurance. Enfin, s'il est encore impossible de les départager, choisissez le personnage qui a le plus faible score en prouesse. En dernier recours, déterminez aléatoirement sur qui sera porté le coup.
- Une fois que le deuxième Orque ou Troll entre en jeu, *Agitation des séides* prend effet (dure jusqu'à la fin de la partie). Cela signifie donc que toutes les attaques d'Orques et de Trolls reçoivent +1 coup et +1 en prouesse.
- Une fois que le deuxième loup, araignée ou animal entre en jeu, *Sillage de la guerre* prend effet (dure jusqu'à la fin de la partie). Cela signifie donc que toutes les attaques de loups, d'araignées et d'animaux reçoivent +1 coup et +1 en prouesse.
- Une fois que le deuxième non-mort entre en jeu, *Foisonnement de revenants* prend effet (dure jusqu'à la fin de la partie). Cela signifie donc que toutes les attaques de non-morts reçoivent +1 en prouesse.

- Les *Désolations du dragon* restent retournées jusqu'au moment où vous décidez que votre compagnie doit faire face à l'attaque automatique liée au Mont Solitaire. À ce moment, défaussez toutes les *Désolations du dragon* retournées et l'attaque automatique bénéficie de +2 en prouesse et de +1 coup par carte défaussée.
- Une fois la pioche de périls épuisée, mélangez la pile de défausse des périls ; cette dernière devient ensuite la nouvelle pioche de périls.

RÈGLES SPÉCIALES CONCERNANT LES RESSOURCES ET LES PERSONNAGES

- Les points de rassemblement ne comptent pas dans ce scénario.
- Les personnages désengagés sont soumis aux attaques avant les personnages engagés ou blessés.
- Vous ne jouez pas de Sorcier comme personnage. Ce dernier apparaît en tant qu'événement court pouvant annuler une attaque, désengager un personnage engagé ou permettre à un personnage blessé de se retrouver désengagé. Lorsque le Sorcier est joué, ne le défaussez pas ; remettez-le tout simplement dans la pioche de ressources et mélangez cette dernière.
- Une fois que le Hobbit a reçu un objet supérieur au Mont Solitaire, faites disparaître deux Nains de votre compagnie au cours de chaque phase d'organisation où la compagnie arrive dans une nouvelle région.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous perdez si le Hobbit est éliminé ou si vous arrivez à la dernière carte de votre pioche de ressources. Vous gagnez à la phase d'organisation où le Hobbit revient à Cul-de-Sac en ayant en sa possession l'objet supérieur trouvé au Mont Solitaire.



AMIS EN TEMPS DE CRISE

Rejeter derrière soi les craintes et les regrets et accomplir la tâche présente. Tout homme capable de chevaucher devrait être envoyé vers l'ouest sur l'heure... tant qu'il reste encore le temps. Si nous échouons, nous échouons. Mais si nous réussissons, nous pourrions nous attaquer à la tâche suivante.

— *Les Deux Tours*

Chaque Sorcier doit réunir une puissante compagnie afin de mettre un terme aux déprédations de l'Ennemi. Mais le Sorcier ne peut pas risquer de laisser ses compagnons faire seuls le trajet jusqu'à Fondcombe, c'est pourquoi il doit aller les chercher chez eux.

L'Ennemi frappe parfois sans prévenir, et les Orques préfèrent attaquer en grand nombre. Ils se délectent de prendre leurs victimes par surprise. Lorsqu'un raid surprise se déclenche, les Peuples Libres envoient des messagers aux quatre coins du pays, et tous les gens de bien et les animaux des forêts se réunissent pour défendre leur contrée. Mais le Seigneur Ténébreux connaît son affaire, aussi a-t-il conçu un autre raid, qui frappera dès la venue de l'hiver. Cette fois, il n'est plus temps d'envoyer des messagers. Deux Sorciers doivent partir au plus vite et trouver tous les alliés disponibles.



RÈGLE SPÉCIALE

À l'exception des personnages présents dans la compagnie de départ, il est impossible de faire entrer un personnage en jeu dans un Havre sauf si celui-ci est le site natal du personnage de question.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois votre pioche épuisée, il vous est possible de tenter d'être déclaré vainqueur à la fin de n'importe quel tour où vous disposez d'au moins dix-sept points de rassemblements (entre vos personnages et vos alliés en jeu), du moment que chacun de vos personnages possède au moins un objet. À ce moment, chacun de vos personnages doit passer un test de corruption. Si, à la suite de ce dernier, il vous reste au moins quinze points de rassemblement (personnages et alliés en jeu) et chacun de vos personnages dispose encore d'un ou plusieurs objets, vous remportez automatiquement la victoire. Dans le cas contraire, la partie se poursuit.

En tournoi, vous obtenez un rassemblement hétéroclite (rang 1) si vous réunissez huit points de rassemblement en comptant vos personnages et alliés en jeu (les objets n'entrent pas en ligne de compte). Ce rassemblement devient mineur (rang 2) à onze points de rassemblement (personnages et alliés, les objets n'entrent pas en ligne de compte), majeur (rang 3) à quatorze points (idem), et enfin, un grand rassemblement (rang 4) est obtenu à dix-sept points de rassemblement (idem).

TONNEAUX EN LIBERTÉ

Bilbo resta quelque temps assis là à réfléchir sur cette porte d'eau, se demandant si elle était utilisable pour l'évasion de ses amis et, enfin, lui vinrent les éléments d'un plan désespéré.

— *Bilbo le Hobbit*

Il n'est guère de tâche plus noble que de tenter de délivrer des amis emprisonnés. Ces tentatives désespérées ne présentant que fort peu de chances de réussite échouent souvent, mais il vaut souvent mieux essayer et entretenir l'espoir que se résoudre à perdre ceux qui vous sont chers. Et nombre d'amitiés célèbres sont sorties renforcées d'une telle épreuve.

Les joueurs tentent de délivrer leurs amis enfermés dans les cachots de l'ennemi. Une fois libres, ces derniers pourront les aider à chercher d'autres prisonniers. Afin de l'emporter, chaque joueur doit délivrer autant de personnages que possible.



RÈGLES SPÉCIALES

- Incluez *Sauver les prisonniers* dans votre choix de ressources.
- Lorsque vous jouez *Sauver les prisonniers*, vous pouvez placer sous cette carte autant de personnages détenus dans votre main que vous le souhaitez. Vous êtes toutefois obligé d'en jouer au moins un, sans quoi il est impossible de jouer *Sauver les prisonniers*. Ces personnages sont considérés en jeu, mais ils n'ont aucun effet sur la partie tant que *Sauver les prisonniers* n'est pas mis en réserve. Une fois cela fait, les personnages peuvent immédiatement rejoindre la compagnie qui les a délivrés, du moment que celle-ci dispose de suffisamment d'influence pour les contrôler. Dans le cas contraire, ils sont défaussés. Le fait d'amener des personnages en jeu par le biais de *Sauver les prisonniers* n'est pas pris en compte pour ce qui concerne le nombre limite de personnages (normalement un) pouvant faire leur apparition au cours de la phase d'organisation.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois votre pioche épuisée, vous l'emportez automatiquement à la fin d'un tour où vous avez quatre *Sauver les prisonniers* en réserve. Ces quatre cartes doivent avoir été jouées sur quatre sites différents.

En tournoi, vous libérez quelques captifs faméliques (rang 1) en mettant en réserve votre première carte *Sauver les prisonniers*. Ces captifs deviennent des personnages au cœur pur (rang 2) lorsque vous mettez en réserve votre deuxième carte, un mélange d'importants personnages et de vaillants guerriers (rang 3) quand vous mettez en réserve la troisième, et enfin vous videz totalement les cachots de l'Ennemi (rang 4) lorsque vous jouez votre quatrième *Sauver les prisonniers*.

UN VOLEUR AU PONEY FRINGANT

Tout cela vient de ces nouveaux venus et de ces vagabonds qui commençaient à remonter le Chemin Vert l'année dernière [...] Certains n'étaient que de pauvres types qui fuyaient les troubles ; mais la plupart étaient de mauvais hommes, qui ne cherchaient qu'à voler et à faire le mal. Et il y a eu des vilaines affaires, des affaires graves, ici même à Bree.

— *Le Retour du roi*

Bree aussi connut des ennuis pendant et après la Guerre de l'Anneau. Des voyous venus d'ailleurs s'en prirent aux paisibles habitants du Pays de Bree. Mais parfois, un voleur choisissait mal sa cible, et mal lui en prenait. C'est la situation de départ de ce scénario.

L'un des deux joueurs, qui a envie de jouer un mauvais tour à son camarade, est un voleur qui s'enfuit avec les possessions de sa victime. L'autre joueur est la victime, et cette dernière a des amis et est déterminée à récupérer son bien.

RÈGLES SPÉCIALES

- Chaque joueur débute la partie avec un personnage. Un joueur joue le voleur, l'autre la victime. Il faut déterminer à l'avance qui joue qui. La caractéristique d'esprit de chaque personnage doit être inférieure ou égale à cinq.
- Chaque joueur commence la partie avec des paquets préparés à l'avance (voir "Préparation des paquets", ci-dessous).
- Ce scénario met l'accent sur la géographie et les cartes de lieux. Chaque joueur a intérêt à avoir la plupart, sinon la totalité, des cartes de régions et des cartes de sites. Nous vous suggérons d'utiliser des cartes de remplacement afin de simuler les cartes de lieux que vous ne possédez pas.
- Le voleur ne peut avoir qu'une seule compagnie. La victime peut avoir autant de compagnies qu'elle le désire.
- Si le voleur est éliminé à la suite d'un combat, il lui est possible de transférer ses objets normalement à d'autres membres de sa compagnie. S'il transfère ainsi l'objet volé en début de partie, c'est, en ce qui concerne les conditions de victoire, le nouveau possesseur qui devient le voleur.

PRÉPARATION DES PAQUETS

La pioche de chaque joueur doit contenir un nombre égal de cartes de ressources et de cartes de périls, ainsi que huit personnages (mais pas de Sorcier). La pioche de la victime ne peut dépasser un total de 60 cartes ; celle du voleur doit en contenir au moins 50. Le voleur ne peut pas jouer d'alliés ou de factions. Les périls choisis par le voleur ne peuvent inclure que des créatures et des événements dus à l'environnement. Il est possible d'inclure dans cette liste les créatures pouvant être jouées comme événements, et le voleur peut les jouer comme il le désire.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

La victime dévoile son personnage se trouvant à Bree ainsi que deux objets différents (que le personnage porte). La seule restriction concernant le choix des objets est qu'ils ne peuvent être non transférables (ce qui inclut l'*Anneau de Sorcier*).

Le voleur dévoile alors sa carte de personnage. Il a la possibilité de choisir deux cartes de personnages différents à l'avance, et de ne décider qu'au tout dernier moment celui qu'il jouera. Naturellement, le voleur ne peut être le même personnage que la

victime. Le personnage inutilisé peut être intégré à la pioche (battez-la avant de commencer à jouer) ou écarté du jeu. Le voleur choisit un objet, qui sera sien au début de la partie (aucune restriction, si ce n'est qu'il ne peut choisir un objet unique si la victime le possède déjà).

Le voleur s'empare de l'un des deux objets dévoilés par la victime et débute la partie au site de son choix. La partie commence avec la première phase de désengagement et d'organisation de la victime.

LE TOUR DE JEU

- 1) *Victime* : Désengagement et organisation.
- 2) *Voleur* : Désengagement et organisation.
- 3) *Victime* : Événement prolongé, déplacement et périls, fin de tour.
- 4) *Voleur* : Événement prolongé, déplacement et périls, fin de tour.

INFLUENCE

Aucun joueur n'est un Sorcier ni ne joue avec une carte de Sorcier. À tout moment, chaque joueur dispose d'un total de dix points d'influence générale. Les personnages en jeu n'ont aucun effet sur l'influence directe ou générale. Les personnages ne peuvent intégrer le cours du jeu que par un test d'influence modifié se déroulant au cours de la phase d'organisation. Seuls le voleur et la victime désignés peuvent tenter de faire entrer d'autres personnages dans le cours du jeu.

Afin qu'un personnage puisse entrer en jeu, le voleur ou la victime doit se trouver sur le site natal du personnage. Il ou elle jette alors 2d6 et ajoute son influence directe au score obtenu. Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique d'esprit du personnage, ce dernier entre en jeu et intègre la compagnie de la victime ou du voleur. Il est donc relativement aisé pour de nouveaux personnages d'intégrer le cours du jeu. Par contre, si le score obtenu est inférieur à la caractéristique d'esprit du personnage, ce dernier est mis à l'écart.

CORRUPTION

Les tests de corruption joués par le voleur et les membres de sa compagnie sont modifiés par +1 car ils sont déjà légèrement corrompus (ils ne servent pas les Peuples Libres). Si le voleur rate un test de corruption (c'est-à-dire s'il obtient un résultat inférieur à son total de points de corruption accumulés), le seul effet est que tous les autres personnages de sa compagnie sont éliminés et les objets mis à l'écart. Cela signifie que le voleur a perdu le contrôle de sa compagnie et doit continuer seul (comme Gollum). Si un autre personnage de la compagnie du voleur manque un test de corruption, il est éliminé.

Les tests de corruption des personnages de la victime sont résolus normalement. La victime et ses amis servent les Peuples Libres.

DÉPLACEMENT

Toutes les compagnies de la victime doivent se rendre à un nouveau site à chaque tour. La compagnie du voleur, elle, peut décider de ne pas se déplacer. Tous les mouvements déclarés doivent s'effectuer d'un site à l'autre. Les déplacements sont déclarés normalement, c'est-à-dire au cours de la phase d'organisation, et avec des cartes non retournées.

Voici la procédure particulière à suivre afin de permettre des déplacements secrets. Durant la phase d'organisation, un joueur peut aligner jusqu'à quatre cartes de lieux (sites et régions) non

retournées à partir du site d'origine de sa compagnie. Au début de la phase de déplacement et de périls de la compagnie, le joueur retourne une à une toutes les cartes de lieux, en commençant par la plus proche du site d'origine. Il continue jusqu'à dévoiler un nouveau site ou une carte de lieu illégale. Dans ce dernier cas, on considère que la compagnie ne se déplace pas, du moins s'il s'agit de celle du voleur. S'il s'agit par contre de l'une de celles de la victime, la carte est aussitôt mise à l'écart et le joueur doit continuer à retourner d'autres cartes (depuis sa pioche s'il n'en reste plus près de sa compagnie) afin que sa compagnie puisse se rendre à un nouveau site.

Lorsqu'une carte de site ne représentant pas un havre est ôtée de sous une carte de compagnie contrôlée par la victime (elle peut être engagée ou désengagée), cette carte est défaussée dans une pile spéciale de cartes retournées, et le site est considéré "gardé". La

compagnie du voleur ne peut se rendre dans un site gardé (carte de lieu illégale). Une compagnie de la victime peut, elle, s'y rendre, à condition que la carte de site soit désengagée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La victime l'emporte si un personnage sous son contrôle se trouve désengagé et sur le même site que le voleur au terme de la phase de déplacement et de périls de ce dernier. Le joueur engage son personnage, qui retrouve ainsi l'objet volé. La victime l'emporte également si le joueur "voleur" n'a plus le moindre personnage en jeu.

Le voleur gagne lorsqu'il a épuisé sa pioche à deux reprises ou lorsque la victime a épuisé la sienne (une seule fois). Le voleur est également déclaré vainqueur si le personnage de la victime est éliminé.

LE CONSEIL DES SAGES

C
I *Le souvenir des mots prononcés lors du Conseil me revint : "Les Neuf, les Sept et les Trois possédaient chacun leur pierre précieuse associée. Mais pas l'Unique. Il était rond et sans décoration, comme s'il s'agissait d'un anneau moindre. Mais son créateur y avait ajouté des marques que les pratiquants de l'Art pourraient peut-être voir et déchiffrer."*

— La Communauté de l'Anneau

Bien avant que l'Anneau Unique ne soit découvert, nombreux étaient ceux qui cherchaient les Anneaux de Pouvoir. On savait que les Neuf étaient aux mains de Sauron, mais qu'en était-il des Trois Anneaux des Elfes et des Sept Anneaux des Nains ? Qu'en était-il des anneaux moindres, qui ne s'ornaient d'aucune décoration ? Quels pouvoirs détenaient-ils, et en quoi pouvaient-ils être utilisés contre Sauron ? Et si les Sages étaient capables d'en réunir quelques uns, les Peuples Libres ne pourraient-ils pas s'en servir pour combattre le Seigneur Ténébreux ?

Le Conseil des Sages s'est réuni afin de tenter d'apprendre ce qu'il est advenu des anciens anneaux magiques. Les Sorciers reçoivent pour mission d'aller chercher autant d'anneaux que possible. Votre sorcier doit donc retrouver ces anneaux et les ramener devant le Conseil ou les tester lui-même si ses connaissances en la matière sont suffisantes. Les Sages pensent que la magie des anneaux peut se révéler d'une importance capitale, car le Seigneur Ténébreux est le Seigneur des Anneaux, et peut-être sera-t-il possible de le vaincre en étudiant ses anciennes créations.

Chaque Sorcier doit essayer de trouver autant d'anneaux que possible.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur peut réunir le Conseil des Sages (qui remplace le Conseil Libre) à la fin de n'importe quel tour où il possède au moins sept anneaux en jeu. Son adversaire a alors le droit de jouer un dernier tour avant le début du Conseil. S'il n'est pas réclamé par l'un des joueurs, le Conseil se réunit automatiquement dès que toutes les pioches ont été épuisées à deux reprises.

On considère que le Conseil se réunit en un site où il est possible de jouer des cartes de renseignement. Tous les personnages possédant des anneaux jouent un test de corruption (les autres per-

sonnages n'ont pas besoin de le faire). Par la suite, tous les anneaux sont testés (sans jouer de cartes) par le Conseil. Chaque joueur détendant des anneaux d'or jette les dés ; celui qui obtient le plus haut résultat teste ses anneaux le premier.

Au lieu d'utiliser une vérification d'anneau d'or librement fournie par le Conseil, le joueur peut décider d'effectuer lui-même la vérification à partir des cartes qu'il détient dans sa main ou qui se trouvent en jeu. Le joueur a ainsi la possibilité de modifier le résultat de sa vérification en fonction de ce que ses cartes indiquent.

Lorsqu'un anneau d'or est testé au Conseil, l'anneau résultant de la vérification n'a pas besoin d'être disponible pour que sa découverte soit portée au crédit du Sorcier qui l'a ramené (le nom choisi pour chaque anneau doit tout de même être noté, les anneaux uniques ne pouvant évidemment apparaître à plusieurs reprises). Le gagnant est le joueur qui recueille le plus de points de rassemblement, seul les anneaux qu'il a ramenés étant pris en compte.



LE ROI SOUS LA MONTAGNE

*Le trône de la montagne une fois encore est libéré !
Ô nôtres errants, écoutez l'appel !
Venez en hâte ! Venez en hâte ! au travers de la terre
désolée !*

*Le roi des amis et de ceux de votre race a besoin de
vous.*

— *Bilbo le Hobbit*

À la mort inattendue du dragon Smaug, Thorin Écu-de-Chêne devint Roi sous la Montagne. Il envoya des messages à tout son peuple, appelant à l'aide en temps de besoin. Mais les membres de sa race étaient peu nombreux et disséminés. Seuls certains d'entre eux pourraient le rejoindre rapidement, et pourtant la présence de chacun était vitale si le Mont Solitaire devait retrouver sa beauté d'antan.

Vous êtes un seigneur nain et recrutez une troupe de compagnons à vos côtés. Qui réunira la plus importante armée et obtiendra ainsi la faveur du Roi sous la Montagne ? Serez-vous celui qui s'assiéra au côté du roi, ou bien un autre prendra-t-il votre place ?



CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois votre pioche épuisée, vous pouvez tenter de remporter la victoire à la fin de n'importe quel tour si vous possédez au moins vingt-deux points de rassemblement et cinq personnages nains en jeu. À cet instant, chacun de vos personnages doit passer un test de corruption en dehors du tour de jeu. S'il vous reste au moins dix-huit points de rassemblement après ces tests, le Mont Solitaire se pare d'une grandeur inégalée et vous l'emportez automatiquement. Seuls les points de rassemblement provenant des factions et personnages nains, des objets et des créatures tuées comptent. Les points de rassemblement de vos factions naines sont doublées si vous contrôlez à la fois les *Nains des Monts du Fer* et les *Nains des Montagnes Bleues*.

En tournoi, vous ramenez une bande de Nains vaillants aider Thorin Écu-de-Chêne à nettoyer la tanière du dragon (rang 1) si vous obtenez dix points de rassemblement. Vous êtes à la tête de compagnies de braves Nains venus aider le roi à reconquérir le Mont Solitaire pour son peuple (rang 2) au bout de quatorze points de rassemblement. Vous attirez des nuées d'honorables Nains venus redonner leur splendeur aux galeries de la montagne (rang 3) avec dix-huit points de rassemblement. Et enfin, vous appelez des Nains loyaux venus construire un palais tel qu'il n'en a jamais existé sous la montagne (rang 4) lorsque vous réunissez vingt-et-un points de rassemblement.

RP

L

L'HÉRITAGE DU PASSÉ

"Il vous est seulement possible de choisir entre plusieurs maux, et la prudence voudrait que vous renforciez les places fortes que vous possédez et vous y rendiez afin d'attendre l'issue du conflit. Ainsi, votre fin sera un peu plus éloignée. Mais, non ! Je ne vous conseille pas de faire preuve de prudence."

— *Le Retour du roi*

Les Sages savent que le pouvoir du Seigneur Ténébreux deviendra un jour si immense qu'il sera alors impossible de lui résister. Il est possible d'espérer ralentir l'ascension de Sauron, mais pas de le vaincre. Et comme les chances de victoire sont réduites, beaucoup se mettent à prôner la survie. La prudence réclame que les Peuples Libres renforcent leurs positions, et les Havres des Eldar sont les plus importantes de ces dernières. Peut-être serait-il possible de retrouver une partie de l'héritage du passé afin de garantir l'avenir des Peuples Libres. S'ils disposaient de certains des puissants objets de leurs ancêtres, les Havres pourraient résister à Sauron

en attendant que l'espoir renaisse. Les Sorciers ont reçu pour mission de retrouver autant de ces objets que possible.

Chaque joueur doit ramener trois objets à chaque Havre afin de permettre la défense de ces sites.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois votre pioche épuisée, vous gagnez automatiquement dès que vous avez ramené (c'est-à-dire mis en réserve) trois objets à chaque Havre.

En tournoi, vous êtes reconnu comme serviteur des Peuples Libres (rang 1) si vous ramenez deux objets à un havre. Vous êtes un vaillant guerrier (rang 2) si vous parvenez à ramener deux objets à un havre et trois à un autre. Vous êtes accueilli comme un grand héros (rang 3) si vous ramenez deux objets à un havre et trois à deux autres (pour un total de huit). Enfin, vous êtes acclamé comme un vrai champion (rang 4) si vous parvenez à ramener deux objets à un havre et trois à trois autres (total de onze objets ramenés).

RP

L +

AMON DÎN BRÛLE-T-IL ?

En avant, Gripoil ! Nous devons nous dépêcher, car le temps nous est compté. Vois ! Les feux du Gondor sont allumés et appellent à l'aide. La guerre a commencé.

— *Le Retour du roi*

Les feux du Gondor sont allumés pour annoncer la tempête à venir. Le Seigneur Ténébreux se prépare à lancer son assaut final contre le pays, mais son influence s'étend déjà au-delà des fiefs du Royaume du Sud, et tous les Peuples Libres sont menacés. L'armée de Morgul s'est réveillée, et seuls des efforts désespérés peuvent avoir une chance de la contenir. Elfes et Nains doivent oublier leurs vieilles rancunes. Les Ents doivent sortir de leur sommeil, et les Dúnédain, tout ce qu'il reste de Númenor, lancer leurs dernières forces dans le conflit. Mais c'est des Basanés, des fiers Méridionaux, des farouches Variags et des incontrôlables Orientaux que peut venir le salut. Il est en effet critique que ces peuplades quittent les armées de Sauron, et leur venue dans les rangs des Peuples Libres serait un atout inestimable. Les Sages ont envoyé une convocation. Que tous les Sorciers qui n'ont pas oublié le sens de leur mission se remettent à œuvrer pour les Terres du Milieu.

Qu'ils apportent des nouvelles de l'apocalypse à venir à tous les bastions de la résistance, sans jamais oublier l'importance de la tâche qui leur est confiée. Si d'aucuns devaient survivre à la guerre, ils ne devront jamais l'oublier.

Chaque joueur essaye de faire entrer neuf factions en jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois votre pioche épuisée, vous gagnez automatiquement dès que vous avez neuf factions en jeu.

En mode tournoi, vous avez averti une petite troupe qui s'est jointe à vous (rang 1) si vous faites entrer deux factions en jeu. Cette troupe devient plus conséquente et pleine de bonne volonté (rang 2) si ce nombre de factions se monte à quatre. Elle est fidèle et nombreuse (rang 3) à six factions, et, enfin, vous réunissez une armée d'une loyauté indiscutable (rang 4) à huit factions en jeu.

LES HOBBITS PARTENT EN QUÊTE

En fait, j'irai jusqu'à vous lancer dans cette aventure. Ce sera très amusant pour moi et très bon pour vous — sans compter le profit, très probablement, si vous réussissez.

— *Bilbo le Hobbit*

Gandalf aimait se rendre dans la Comté, dont il trouvait le peuple amusant.

Bien que les Hobbits de la Comté ne le considéraient pas comme quelqu'un de respectable, nombre d'entre eux le trouvaient secrètement intéressant. Rares étaient ceux qui n'avaient jamais écouté ses histoires ou entendu parler de ses aventures. On savait qu'il offrait de splendides cadeaux, mais à quel prix ? Souvent, des Hobbits disparaissaient et s'en revenaient fabuleusement riches, mais certains ne revenaient pas du tout ! Et les Touque étaient sans doute la famille à laquelle Gandalf préférait s'adresser pour ses machinations, car c'est en effet l'audace et le goût de l'aventure si spécifiques aux Touque qui leur avaient permis de mener à bien les plus célèbres (et les plus rentables) expéditions du vieux Sorcier. Rares sont ceux qui savent tout ce que Gandalf a bien pu manigancer. Combien de Hobbits ont quitté leur trou douillet pour partir à l'aventure en se laissant guider par un Sorcier ? Même le Conseil des Sages ne pourrait le dire.

Votre Sorcier a décidé de demander à un Hobbit de lui procurer quelques objets utiles. Toutes les dépenses occasionnées par ce voyage seront payées par le Sorcier, qui réglera également, en cas de besoin, les frais d'inhumation.

RÈGLES SPÉCIALES

- Vous débutez le jeu à Cul-de-Sac, avec un Hobbit, Bill le poney et deux objets de votre choix (un mineur et un majeur). Si vous ne disposez pas de Bill, commencez sans lui. Les objets uniques choisis par les deux joueurs comme objets de départ sont remis dans leur pioche respective. Bill le poney n'est pas considéré unique pour ce scénario. De plus, Bill peut entrer en jeu à n'importe quel Havre. Plusieurs Bill peuvent devenir Gilly le poney, Nob le poney, etc.
- Dans ce scénario, la caractéristique d'endurance de Bill a un score égal à 10.
- Il vous est impossible de vous dévoiler grâce à une carte de Sorcier.
- Tout autre personnage peut entrer en jeu dans un Havre ou dans son site natal, mais il ne peut le faire que s'il intègre directement la compagnie du Hobbit. Ce dernier doit donc se trouver au site où vous voulez faire entrer un personnage en jeu. Aucun personnage ne peut intégrer le cours de la partie si le Hobbit n'est pas en jeu.

- Si le Hobbit est mis à l'écart ou passe dans votre main, il ne peut rejoindre le cours du jeu que si le reste de sa compagnie se trouve dans la Comté ou si tous les autres personnages ont été retirés de la partie. Dans ce cas, tant que le Hobbit n'est pas de retour, le reste de la compagnie ne peut obtenir ou jouer ni objets, ni alliés, ni factions.
- Vous ne pouvez disposer que d'une seule compagnie dans ce scénario.
- Votre main se compose d'une carte supplémentaire et vous pouvez tirer une autre carte en plus pour chaque contrée sauvage traversée par votre compagnie.

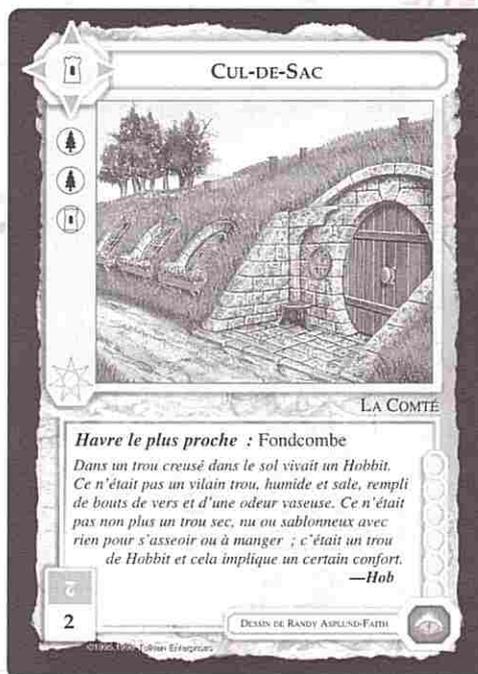
CONDITIONS DE VICTOIRE

Une fois votre pioche épuisée, vous gagnez automatiquement au tour où votre Hobbit revient à Cul-de-Sac après que sa compagnie ait mené à bien les tâches décrites ci-dessous. Par contre, vous perdez automatiquement s'il se fait éliminer. Les ressources que la compagnie joue sans le Hobbit ne peuvent être utilisées pour mener les tâches à bien.

Voici les tâches qui attendent votre Hobbit (vous pouvez les aborder dans l'ordre de votre choix) :

- Jouer un objet supérieur et le mettre en réserve à un Havre.
- Jouer un objet majeur et le mettre en réserve à un autre Havre (l'objet majeur de départ ne peut être utilisé pour accomplir cette tâche).
- Jouer un anneau d'or et le mettre en réserve à un troisième Havre.
- Parvenir à influencer une faction pouvant être jouée dans un site qui a pour Havre le plus proche celui où vous n'avez pas mis d'objet en réserve.

En mode tournoi, vous justifiez le choix du Sorcier (rang 1) en accomplissant une de ces tâches. Vous lui faites plaisir ainsi qu'aux gardiens des Peuples Libres, le Conseil des Sages (rang 2), si vous en menez deux à bien. Vous surprenez le Sorcier et vos exploits vous apportent la renommée (rang 3) si vous accomplissez trois des tâches qui vous sont fixées, et enfin vous stupéfiez le Sorcier et vos hauts faits servent d'inspiration aux compositeurs elfes (rang 4) si vous parvenez à mener toutes les quatre tâches à bien.



Ces listes de cartes compilées sont conçues pour aider le joueur de JCSA à construire ses pioches.

La première liste est un index. Elle contient toutes les cartes, énumérées dans l'ordre alphabétique, avec leur type, leur fréquence et l'artiste qui a réalisé l'illustration.

Les tables qui suivent l'index sont divisées par types de cartes. Les types de base — ressources, périls, personnages et lieux — sont subdivisés en descriptions plus spécifiques, par exemple périls de créature et périls d'événement. Chaque carte apparaît sur la table correspondant à son type. Sur ces tables, sous trouverez des informations plus approfondies sur la carte, tel que les endroits où elle peut être jouée, quelles autres cartes sont nécessaires pour la jouer et quelles cartes l'affectent ou sont affectées par elle.

Suit une liste des abréviations pour les types de cartes avec les numéros de page correspondants.



Abréviation	Type de carte	Page
RO.....	Ressources d'objet	73
RE.....	Ressources d'événement.....	74
RA.....	Ressources d'allié.....	75
RF.....	Ressources de faction.....	76
PC.....	Périls de créature.....	76
PE.....	Périls d'événement.....	78
PS.....	Périls spéciaux.....	79
Per.....	Personnages.....	80
Rég.....	Régions.....	82
Site.....	Sites.....	84

INDEX DES CARTES

Titre	Type	Fréquence	Artiste	Titre	Type	Fréquence	Artiste
Adrazar	Per	F1	David Deitrick	Camouflage	RE	CA1	Quinton Hoover
Adûnaphel	PC	R	Liz Danforth	Camp des Orientaux	Site	R	Storn Cook
Agburanar	PC	R	Quinton Hoover	Camp fortifié dunéen	Site	F1	Storn Cook
Agitation des séides	PE	P	Angus McBride	Camp lossadan	Site	CB1	Lori Deitrick
Aire des Aigles	Site	CB1	Rob Alexander	Camp variag	Site	R	Storn Cook
Akhôrahil	PC	R	Liz Danforth	Cardolan	Rég	CB2	Jo Hartwig
Alatar	Per	F2	Angus McBride	Cam Dûm	Site	R	J. Wallace Jones
Amitié apaisante	RE	CB2	David Deitrick	Cavaliers de Rohan	RF	F1	Donato Giancola
Amitié nouvelle	RE	CB1	Donato Giancola	Cavernes Étincelantes	Site	P	David Martin
Amon Hen	Site	CA1	David Martin	Celeborn	Per	F1	Angus McBride
Anborn	Per	P	David Deitrick	Cercle de pierres	Site	R	Christina Wald
Andrast	Rég	CB1	Jo Hartwig	Chevaliers de Dol Amroth	RF	P	Angelo Montanini
L'Anduin	RE	CB2	Mark Poole	Chevaux	RE	CA1	Margaret Organ-Keane
Andúril, la Flamme de l'Ouest	RO	R	N. Taylor Blanchard	Chevaux d'écume de Sorcier	RE	P	Rob Alexander
Anfalas	Rég	CB2	Jo Hartwig	Ciel dégagé	RE	R	Kevin Ward
Angmar	Rég	CB1	Jo Hartwig	Cirdan	Per	R	Quinton Hoover
Annalena	Per	F2	Angus McBride	Cirith Ungol	Site	R	Mark Poole
Anneau de Sorcier	RO	R	Ron Roussele II	Citadelle naine des Montagnes Bleues	Site	CB1	Rob Alexander
Anneau magique de courage	RO	P	Edward Beard, Jr	Citadelle naine des Monts du Fer	Site	F1	Ron Roussele II
Anneau magique de furtivité	RO	P	Melissa Benson	Communauté	RE	CA2	Angus McBride
Anneau magique de nature	RO	P	Quinton Hoover	La Comté	Rég	CB1	Jo Hartwig
Anneau magique de paroles	RO	P	Ronald Chironna	Connaissance des anneaux	RE	P	Angus McBride
Anneau magique de savoir	RO	P	Audrey Corman	Contrôler un Palantir	RE	P	Eric David Anderson
Anneau moindre	RO	P	Larry Forcella	Cor d'Anor	RO	CB1	Angelo Montanini
Anneau nain de la Tribu de Baïn	RO	R	Storn Cook	Corsaires d'Umbar	PC	P	Angelo Montanini
Anneau nain de la Tribu de Bâvor	RO	R	Dan Frazier	Côte d'Andrast	Rég	CB1	Jo Hartwig
Anneau nain de la Tribu de Drûin	RO	R	Daniel Gelon	Côte Eriadorienne	Rég	CB1	Jo Hartwig
Anneau nain de la Tribu de Durin	RO	R	Dan Frazier	Coup risqué	RE	CA1	Angus McBride
Anneau nain de la Tribu de Dwâlin	RO	R	Daniel Gelon	Coupe-jarret	PC	CA1	Angus McBride
Anneau nain de la Tribu de Thélor	RO	P	Melissa Benson	Crébains	PC	CA1	Stefano Baldo
Anneau nain de la Tribu de Thrâr	RO	P	Audrey Corman	Crevasse du Destin	RE	P	Kevin Ward
L'Anneau Unique	RO	R	Angelo Montanini	Cristal d'étoile	RO	P	Randy Asplund-Faith
Anôrien	Rég	CB2	Jo Hartwig	Cul-de-Sac	Site	F2	Randy Asplund-Faith
Antre d'Arachne	Site	R	Kevin Ward	Cupidité	PE	CA1	Stefano Baldo
Appel de la mer	PE	P	Mark Poole	Daelomin	PC	R	David Martin
Appel du foyer	PE	CA2	Randy Gallegos	Dagorlad	Rég	CB1	Jo Hartwig
Arachne	PC	R	Randy Gallegos	Dague d'Ouistrenesse	RO	CA2	Stefano Baldo
Aragorn II	Per	F1	Angus McBride	Dáin II	Per	R	Angus McBride
Araignées géantes	PC	CA2	April Lee	Damrod	Per	P	Mark Poole
L'Arbre Blanc	RE	R	Kevin Ward	Dard	RO	P	Randy Asplund-Faith
Anîmir	Per	P	Angus McBride	Défaillance de la volonté	RE	P	David Deitrick
Armée des Morts	RF	R	Lubov	Denethor II	Per	R	Angus McBride
Arthedain	Rég	CB2	Jo Hartwig	Désespoir du cœur	PE	CA1	Angus McBride
Anwen	Per	R	Angus McBride	Le destin de Gollum	RE	R	Randy Gallegos
Assassin	PC	R	Angus McBride	Désolation du dragon	PE	P	Edward Beard, Jr
Assombrissement	PE	CA1	Darryl Elliott	Dispanion	RE	CA1	Angus McBride
Athelas	RO	P	Angelo Montanini	Dispersion des troupes	PE	CA1	Stefano Baldo
Attrait de l'opportunité	PE	CA1	Kevin Ward	Dissimulation	RE	R	Quinton Hoover
Attrait de la création	PE	P	Ron Roussele II	Dol Amroth	Site	CB1	Mark Poole
Attrait de la nature	PE	CA2	Quinton Hoover	Dol Guldur	Site	R	Christina Wald
Attrait des sens	PE	CA1	Ron Roussele II	Dori	Per	P	Angelo Montanini
Attrait du pouvoir	PE	R	Dameon Willich	Dorwinion	Rég	CB1	Jo Hartwig
Baie d'Or	RA	P	Angus McBride	Drake des cavernes	PC	CA2	Kaja Foglio
Baie de Belfalas	Rég	CB1	Jo Hartwig	Dunéens	RF	F1	Angelo Montanini
Baïn	Per	P	Angelo Montanini	Dunharrow	Site	R	N. Taylor Blanchard
Balrog de la Moria	PC	R	Rob Alexander	Dwâlin	Per	CB1	Angelo Montanini
Barad-Dûr	Site	R	Kevin Ward	Dwar de Waw	PC	R	Liz Danforth
Bard l'Archer	Per	F2	Angelo Montanini	Edhellond	Site	CB1	Christina Wald
Bel anneau d'or	RO	CA2	Larry Forcella	Edoras	Site	F1	Margaret Organ-Keane
Belfalas	Rég	CB1	Jo Hartwig	Elfes de Lindon	RF	R	Liz Danforth
Beorn	Per	F1	Stefano Baldo	Elfes Sylvestres	RF	F1	Liz Danforth
Beornides	RF	F1	Angelo Montanini	Elladan	Per	F1	April Lee
Beregond	Per	F1	Edward Beard, Jr	Elrohir	Per	F1	April Lee
Beretar	Per	P	Angelo Montanini	Elrond	Per	R	Kevin Ward
Bergil	Per	P	Stefano Baldo	Embouchure de l'Anduin	Rég	CB1	Jo Hartwig
"Bert" (Bûrat)	PC	P	Liz Danforth	Embrassement des esprits	RE	CA1	Edward Beard, Jr
Bifur	Per	CB1	Angelo Montanini	Enedwaith	Rég	CB1	Jo Hartwig
Bilbon	Per	R	Angus McBride	Entrée secrète	RE	R	Randy Asplund-Faith
Bill le Poney	RA	P	Gail McIntosh	Ents de Fangorn	RF	F1	Lori Deitrick
Blocage	RE	CA1	Angus McBride	Eomer	Per	P	Angelo Montanini
Bofur	Per	CB1	Angelo Montanini	Éowyn	Per	P	Angelo Montanini
Bombur	Per	P	Angelo Montanini	L'Épée Blème	PE	R	Randy Asplund-Faith
Boromir II	Per	F2	Angelo Montanini	Épée de Gondolin	RO	CA2	Mark Poole
Bouche de Sauron	PC	R	Donato Giancola	L'équilibre des choses	PE	R	Donato Giancola
Boucfeuilles	RA	P	Gail McIntosh	Erkenbrand	Per	F1	Angus McBride
Bouclier de frère bardé de fer	RO	CA2	Ronald Shuey	Escouade orque	PC	CA1	Heather Hudson
Brande Desséchée	Rég	CB1	Jo Hartwig				
Bree	Site	F1	Randy Gallegos				
Breuvages d'Ent	RO	P	Randy Gallegos				
Brigands	PC	CA2	Angus McBride				
Brouillard	RE	P	Angelo Montanini				
Caim lossadan	Site	CA1	J. Wallace Jones				
Cameth Brin	Site	CB1	David Martin				

INDEX DES CARTES

Titre	Type	Fréquence	Artiste	Titre	Type	Fréquence	Artiste
Esquive	RE	CA1	Ron Roussele II	Hommes du Donwinion	RF	P	Lori Deitrick
L'Étoile du Soir	RE	P	Darryl Elliott	Hommes du Lamedon	RF	P	David Deitrick
Étoiles	RE	P	Douglas Chaffee	Hommes du Rhovanion Septentrional	RF	P	Angelo Montanini
Être des galgals	PC	P	Lori Deitrick	Houssaye	Rég	CB2	Jo Hartwig
Éveiller le feu de la terre	PE	P	Angelo Montanini	Huorn	PC	CA1	April Lee
Éveiller les résidents	PE	CA2	Angus McBride	Île des Morts qui Vivent	Site	R	Rob Alexander
Éveiller les séides	PE	CA2	David Martin	Imlad Morgul	Rég	CB1	Jo Hartwig
Fána véritable	RE	R	David Cherry	Imrahil	Per	P	Donato Giancola
Fangorn	Rég	CB1	Jo Hartwig	Indûr Aubemort	PC	R	Liz Danforth
Fantômes	PC	CA1	Ron Spencer	Iroche	Site	P	Pat Morrissey
Faramir	Per	F1	Angelo Montanini	Isengard	Site	F2	Eric David Anderson
Le fardeau du temps	PE	P	Donato Giancola	Ithilien	Rég	CB1	Jo Hartwig
Faveur des Valar	RM	R	David Deitrick	Joli anneau d'or	RO	CA2	N. Taylor Blanchard
Féroce ailé	Site	R	Edward Beard, Jr.	Joli coup	RE	CA1	Angus McBride
Feu de Sorcier	RE	R	Edward Beard, Jr.	Khamûl l'Oriental	PC	R	Liz Danforth
Fili (voir page 48)	Per	P	Angelo Montanini	Khand	Rég	CB1	Jo Hartwig
Flamme de Sorcier	RE	P	Lori Deitrick	Kili	Per	F2	Angelo Montanini
Flèche Rouge	RO	P	Darryl Elliott	Lamedon	Rég	CB1	Jo Hartwig
Foisonnement de revenants	PE	P	Randy Asplund-Faith	Landes d'Etten	Site	CA1	Rob Alexander
Fondcombe	Site	CB1	Stefano Baldo	Lassitude du cœur	PE	CA2	Lori Deitrick
Force de Semi-homme	RE	CB2	Donato Giancola	Lebennin	Rég	CB2	Jo Hartwig
Forestville	Site	CB1	J. Wallace Jones	Legolas	Per	P	Quinton Hoover
Forêt du Drûadan	Site	CB1	Edward Beard, Jr.	Leucaruth	PC	R	Pat Morrissey
Forêt Noire Centrale	Rég	CB1	Jo Hartwig	Lieutenant orque	PC	P	Jo Hartwig
Forêt Noire Méridionale	Rég	CB2	Jo Hartwig	Lindon	Rég	CB2	Jo Hartwig
Forêt Noire Occidentale	Rég	CB1	Jo Hartwig	Livre de Mazarbul	RO	P	N. Taylor Blanchard
Forlong	Per	CB1	Quinton Hoover	Livre Rouge de la Marche de l'Ouest	RO	P	Jeffrey Reitz
Forochel	Rég	CB1	Jo Hartwig	Lond Galen	Site	CB1	J. Wallace Jones
Frodon	Per	R	Angus McBride	Long hiver	PE	CA1	Ken Meyer, Jr.
Fuite	RE	CA1	Eric David Anderson	Longue vue	RE	CA1	Kevin Ward
Furtivité	RE	CA1	Quinton Hoover	Lórien	Site	CB1	Stefano Baldo
Furtivité de Semi-homme	RE	CB2	Quinton Hoover	Lossoth	RF	P	April Lee
Galadriel	Per	R	Angus McBride	Louanges à Elbereth	RE	P	Donato Giancola
Galva	Per	R	Quinton Hoover	Loups	PC	CA2	Susan Van Camp
Gamelin le Vieux	Per	P	Angus McBride	Lune	RE	P	Darryl Elliott
Gandalf	Per	F2	Olivier Frot	Mablung	Per	P	Margaret Organ-Keane
Garde orque	PC	CA1	Dameon Willich	Maison de Beorn	Site	F1	Eric David Anderson
Gardes de la Tour de Minas Tirith	RF	F1	Angelo Montanini	Malédiction de la Pierre d'Ithil	PE	R	Jeffrey Reitz
Géant	PC	CA2	Dameon Willich	Manteau elfique	RO	CA2	Rob Alexander
Ghân-buri-Ghân	Per	P	April Lee	Marais des Morts	Site	P	Pat Morrissey
Gildor Inglorion	Per	F1	Lori Deitrick	Maraudeurs orques	PC	CA2	Heather Hudson
Gimli	Per	F1	Lori Deitrick	Merry (voir page 48)	Per	P	Angelo Montanini
Glamdring	RO	P	Audrey Corman	Meurtrier	PC	CA1	David Deitrick
Glóin	Per	P	Angelo Montanini	Minas Morgul	Site	R	Angus McBride
Glorfindel II	Per	F1	Randy Gallegos	Minas Tirith	Site	F2	Eric David Anderson
Gollum	RA	P	Angus McBride	Miroir de Galadriel	RE	P	Angus McBride
Gorgoroth	Rég	CB1	Jo Hartwig	Miruvor	RO	CA1	Darryl Elliott
Goules	PC	CA1	Angus McBride	Mont Gram	Site	F2	Susan Van Camp
Goulet des Montagnes Grises	Rég	CB1	Jo Hartwig	Mont Gundabad	Site	P	Angus McBride
Grand Bouclier du Rohan	RO	P	Audrey Corman	Le Mont Solitaire	Site	F2	Rob Alexander
Le Grand Gobelin	PC	R	Gail McIntosh	Mont Venteux	Site	F4	Tom Dow
Les Grands Aigles	RF	P	Jo Hartwig	Montagne du Destin	Site	P	J. Wallace Jones
Grand vaisseau	RE	R	Audrey Corman	Montagnes Blanches	RE	CB1	David Martin
Grand-route	RE	CA1	Pat Morrissey	Montagnes Brumeuses	RE	CB2	Rob Alexander
Grippoil	RA	R	Angus McBride	Monts Cendrés	RE	CB1	Kevin Ward
Grottes d'Ulund	Site	P	Randy Asplund-Faith	Monts de l'Ombre	RE	CB1	Rob Alexander
Gué	RE	CA1	Dameon Willich	Monts du Fer	Rég	CB1	Jo Hartwig
Guerriers orques	PC	CA2	Brian Snoddy	Morannon	RE	R	David Martin
Guetteur de l'Eau	PC	P	Kevin Ward	Moria	Site	F3	Kevin Ward
Gundabad	Rég	CB1	Jo Hartwig	Mots de puissance et de terreur	PE	R	Ron Chironna
Gwaihir	RA	R	Gail McIntosh	Mûmak (Olipphant)	PC	R	Angelo Montanini
Hache de Durin	RO	P	Ron Roussele II	Nains des Montagnes Bleues	RF	P	Angelo Montanini
Halbarad	Per	P	Quinton Hoover	Nains des Monts du Fer	RF	F1	Angelo Montanini
Haldalam	Per	R	David Deitrick	Narsil	RO	P	Audrey Corman
Haldir	Per	P	Lori Deitrick	Narya	RE	R	Jeff Reitz
Háma	Per	CB1	Lori Deitrick	Navigation favorable	RE	R	Mark Poole
Harondor	Rég	CB1	Jo Hartwig	Les Nazgûl sont sortis	PE	R	Angus McBride
Haubert de mailles brillantes	RO	CA1	Audrey Corman	Nenya	RE	R	Angelo Montanini
Haut Col	Rég	CB2	Jo Hartwig	Nori	Per	CB1	Angelo Montanini
Hauts des Galgals	Site	F1	Angus McBride	Nouvelle lune	PE	P	Gail McIntosh
Havres Gris	Site	CB1	Mark Poole	Nuages	PE	R	Rob Alexander
Henneth Annûn	Site	F1	Rob Alexander	Nuit	PE	CA1	Gail McIntosh
Herbes médicinales	RO	CA2	Quinton Hoover	Nuit de Morgul	PE	R	Rob Alexander
Himring	Site	P	David Martin	Númeriador	Rég	CB1	Jo Hartwig
Hiver féroce	PE	CA1	Gail McIntosh	Nurn	Rég	CB1	Jo Hartwig
Hoarnûrath de Dir	PC	R	Liz Danforth	Oasis suderonne	Site	R	Tom Dow
Hobbits	RF	R	Quinton Hoover	Œil de Sauron	PE	R	Edward Beard, Jr.
Hommes Bisconus	PC	R	Kaja Foglio	Ōin	Per	P	Angelo Montanini
Hommes d'Anfalas	RF	P	Angelo Montanini	Olog-Hai (trolls)	PC	P	Angelo Montanini
Hommes de l'Anórien	RF	F1	David Deitrick	Ombres étouffantes	PE	CA1	Gail McIntosh
Hommes de Lebennin	RF	P	Lori Deitrick	Orcrist	RO	P	Audrey Corman
Hommes des Bois	RF	P	Angelo Montanini	Ori	Per	CB1	Angelo Montanini
Hommes des Collines	RF	P	Angelo Montanini	Oriental	RF	R	Heather Hudson

INDEX DES CARTES

Titre	Type	Fréquence	Artiste	Titre	Type	Fréquence	Artiste
Orophin	Per	CB1	Lori Deitrick	Sarn Gorwing	Site	CA1	J. Wallace Jones
Ost-in-Edhil	Site	P	Mark Poole	Saroumane	Per	F2	Angus McBride
Ouargues	PC	CA2	Susan Van Camp	Sauver les prisonniers	RE	CA2	Darryl Elliott
Palais de Thranduil	Site	F1	Mark Forrer	Semi-Trolls de l'Extrême Harad	PC	CA1	Heather Hudson
Palantir d'Amon Sûl	RO	R	N. Taylor Blanchard	Sentinelles orques	PC	CA1	Dameon Willich
Palantir d'Annúminas	RO	R	Margaret Organ-Keane	Shrel-Kain	Site	CB1	J. Wallace Jones
Palantir d'Elostirion	RO	P	Stefano Baldo	Siège	PE	R	Angus McBride
Palantir d'Orthanc	RO	P	Ronald Chironna	Sillage de la guerre	PE	P	Randy Gallegos
Palantir d'Osgiliath	RO	R	Edward Beard, Jr	Smaug	PC	R	David Deitrick
Palantir de Minas Tirith	RO	P	Jeffrey Reitz	Soleil	RE	P	Darryl Elliott
Pallando	Per	F2	Angus McBride	Sombres querelles	RE	CA2	Randy Gallegos
Parchemin d'Isildur	RO	P	Ron Roussele II	Sudérons	RF	R	Brian Snoddy
Paroles de persuasion	RE	CB1	Donato Giancola	Sylvebarbe	RA	P	Angus McBride
Passage secret	RE	CA1	Kevin Ward	Tempête de neige	PE	R	Angelo Montanini
Passé des Vieux Biscornus	Rég	CB1	Jo Hartwig	Tempêtes d'Ossë	PE	R	Angelo Montanini
Patrouille orque	PC	CA2	Brian Snoddy	Terre du verger de Galadriel	RO	P	Edward Beard, Jr
Pays de Dun	Rég	CB1	Jo Hartwig	Terres Brunes	Rég	CB1	Jo Hartwig
Pays des Vieux Biscornus	Rég	CB1	Jo Hartwig	Territoire calme	RE	P	Douglas Chaffee
Peath	Per	F1	Stefano Baldo	Théoden	Per	F1	Angus McBride
Peaurude	RA	R	Gail McIntosh	Thorin II	Per	R	Angelo Montanini
Pelargir	Site	CB1	J. Wallace Jones	Thranduil	Per	F1	Rob Alexander
Pénombre	RE	CA2	Lori Deitrick	Tire-laine	PC	P	Ronald Shuey
Perdus dans les contrées sauvages	PE	CA1	Randy Asplund-Faith	Tofalas	Site	R	Douglas Chaffee
Perdus dans les domaines libres	PE	CA1	Kevin Ward	Tom Bombadil	RA	R	Angus McBride
Perdus dans les domaines noirs	PE	R	Mark Poole	"Tom" (Tûma)	PC	P	Liz Danforth
Perdus en mer	PE	R	Randy Asplund-Faith	Torque des nuances	RO	P	Quinton Hoover
Perdus en terres de l'ombre	PE	CA1	Ken Meyer, Jr	Tortue féroce	PC	R	Quinton Hoover
Perdus en terres frontalières	PE	CA1	Kevin Ward	Tour de signalisation en ruine	Site	F2	Mark Poole
Péripie favorable en terres de l'ombre	RE	CA1	Mark Poole	Les Tours Blanches	Site	P	Audrey Corman
Péripie favorable en contrées sauvages	RE	CA1	Mark Poole	La trahison de l'Anneau	PE	P	Angus McBride
Péripie favorable en domaines libres	RE	R	Kevin Ward	Traître	PC	R	Angelo Montanini
Péripie favorable en domaines noirs	RE	R	Mark Poole	Transport par les Aigles	RE	R	Ron Roussele II
Péripie favorable en terres frontalières	RE	CA1	Rob Alexander	Le Trésor	PE	R	Randy Gallegos
Pic Dansant	Site	P	Pat Morrissey	Le Trône Venteux	Site	F5	Pat Morrissey
La Pierre Arken	RO	R	Randy Asplund-Faith	Trouée de l'Isen	Rég	CB2	Jo Hartwig
Pierre d'Erech	RE	R	J. Wallace Jones	Trouville	RE	R	Ron Roussele II
Pierre elfique	RO	CB2	Mark Poole	Tumululus wose	Site	CB1	J. Wallace Jones
Les Pierres	Site	R	Pat Morrissey	Udûn	Rég	CB1	Jo Hartwig
Pippin	Per	P	Angelo Montanini	Un ami ou trois	RE	CB2	Quinton Hoover
Plaines des Chevaux	Rég	CB1	Jo Hartwig	Une rencontre opportune	RE	CB1	Randy Gallegos
Plant de l'Arbre Blanc	RO	P	Lori Deitrick	Utiliser un Palantir	RE	P	Darryl Elliott
Plateau	Rég	CB2	Jo Hartwig	Úvatha le Cavalier	PC	R	Liz Danforth
Poignard de Morgul	PE	R	Liz Danforth	Val d'Erech	Site	R	J. Wallace Jones
Pont	RE	P	Stefano Baldo	vallée de l'Anduin	Rég	CB2	Jo Hartwig
Porte de Rubicorne	Rég	CB2	Jo Hartwig	vallée des Rigoles Sombres	Site	P	Eric David Anderson
Porte des Gobelins	Site	F2	Randy Gallegos	vapeurs délétères	PE	CA1	Angelo Montanini
Portes de la Nuit	PE	F5	Melissa Benson	Variags de Khand	RF	R	Heather Hudson
Portes du Matin	RE	F5	Melissa Benson	Veilleur Silencieux	PC	R	Mark Poole
Potion de proesse	RO	CA1	Darryl Elliott	Vérification d'aspect	RE	CA2	Darryl Elliott
Précieux anneau d'or	RO	CA2	Jeffrey Reitz	Vérification de connaissance	RE	CA2	Donato Giancola
Prestance seigneuriale	RE	CB2	Donato Giancola	Vérification de Sorcier	RE	CA1	Angus McBride
Prosper Poiredebeurré	Per	P	April Lee	Vieil Homme Saule	PC	P	Angus McBride
Radagast	Per	F2	Angelo Montanini	Vieille amitié	RE	CB1	Donato Giancola
Rameuter les résidents	PE	CA2	Angus McBride	Vieille Forêt	Site	CA1	Kevin Ward
Rameuter les séides	PE	CA2	Angus McBride	La Vieille Grive	RE	P	Mark Poole
Rassemblement	RE	CA1	David Deitrick	Vieille route	RE	CB2	Kevin Ward
Ravisseur	PC	CA1	Dameon Willich	Vifsorbier	RA	P	Gail McIntosh
Raz de marée	PE	P	Angelo Montanini	Ville du Lac	Site	CB1	Eric David Anderson
Recherche minutieuse	RE	CA1	Donato Giancola	Vilya	RE	R	Darryl Elliott
Reforgeage	RE	CA1	Ron Spencer	Voix de Sorcier	RE	R	Ron Spencer
Ren l'Impur	PC	R	Liz Danforth	Voleur	PC	R	Christina Wald
Repaire de bandits	Site	F3	Darryl Elliott	La volonté de l'Anneau	PE	R	Donato Giancola
Retour du Roi	RE	R	Rob Alexander	La volonté de Sauron	PE	R	Angus McBride
Rêves de légende	RE	CA2	Kevin Ward	Vôteil	Per	CB1	Stefano Baldo
Rhosgobel	Site	F2	Tom Dow	Yygavril	Per	R	Jo Hartwig
Rhovanion Méridional	Rég	CB1	Jo Hartwig	Wacho	Per	P	Stefano Baldo
Rhovanion Septentrional	Rég	CB2	Jo Hartwig	"William" (Wûluag)	PC	P	Liz Danforth
Rhudaur	Rég	CB2	Jo Hartwig	Woses de la Forêt du Drúadan	RF	P	Edward Beard, Jr
Rire de Sorcier	RE	P	Edward Beard, Jr	Woses du Pays des Vieux Biscornus	RF	R	Stefano Baldo
Rivages Elfiques	Rég	CB1	Jo Hartwig				
Rivière	PE	CA2	Quinton Hoover				
Roâc le Corbeau	RA	R	Mark Poole				
Robin Pettitrier	Per	F2	Angelo Montanini				
Rôdeurs de l'Ithilien	RF	F1	Angelo Montanini				
Rôdeurs du Nord	RF	F1	Angelo Montanini				
Rogrog	PC	R	Angus McBride				
Rohan	Rég	CB2	Jo Hartwig				
Roi-Sorcier d'Angmar	PC	R	Liz Danforth				
Royaume Sylvestre	Rég	CB2	Jo Hartwig				
Sacrifice d'aspect	RE	R	Rob Alexander				
Salle du Jaillissement	Site	F1	Angus McBride				
Sam Gamegie	Per	P	Angelo Montanini				
Sang touque	PE	CB1	April Lee				

Fréquences :

- CA1 Apparaît une fois sur la planche commune générale
- CA2 Apparaît deux fois sur la planche commune générale
- CB1 Apparaît une fois sur la planche commune réservée aux recharges
- CB2 Apparaît deux fois sur la planche commune réservée aux recharges
- R Apparaît une fois sur la planche rare
- P Apparaît une fois sur la planche peu commune
- Fx Apparaît dans un nombre x de séries fixes

RESSOURCES D'OBJET

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (sites spécifiques)	Cartes requises	Cartes associées	Type d'objet
Anneau de Sorcier	2	Havre	Sorcier	—	Spécial
o x Anneau magique de courage	3	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
o x Anneau magique de furtivité	3	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
o x Anneau magique de nature	3	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
o x Anneau magique de paroles	3	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
o x Anneau magique de savoir	3	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
o x Anneau moindre	2	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
Anneau nain de la Tribu de Barin	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
Anneau nain de la Tribu de Bavor	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
o x Anneau nain de la Tribu de Drúin	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
o x Anneau nain de la Tribu de Durin	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
o x Anneau nain de la Tribu de Dwálin	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
o Anneau nain de la Tribu de Thélor	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
o x Anneau nain de la Tribu de Thrár	4 (6)	—	Anneau d'or, vérification	Nain	Spécial
L'Anneau Unique	6	—	Anneau d'or, vérification	—	Spécial
o Athelas	0	—	—	Aragorn II, Dúnadan	Mineur
o x Bel anneau d'or	1	—	—	L'Anneau Unique, anneau nain, anneau magique, anneau moindre, vérification	Anneau d'or
o x Bouclier de frêne bardé de fer	0	—	—	—	Mineur
o x Breuvages d'Ent	0	Salle du Jaillissement	—	—	Spécial
La Chemise de Mithril	4	—	—	—	Supérieur
o x Cor d'Anor	0	—	—	Factions	Mineur
o x Cristal d'étoile	0	—	—	—	Mineur
o x Dague d'Ouistrenesse	0	—	—	—	Mineur
Dard	0	—	—	Hobbits	Mineur
o x Épée de Gondolin	2	—	—	Guerrier	Majeur
o x Flèche Rouge	2	—	—	Cavaliers de Rohan, tout personnage avec Edoras en site natal	Majeur
o x Glamdring	2	—	—	—	Majeur
o x Grand Bouclier du Rohan	2	—	—	Guerrier	Majeur
Hache de Durin	2 (4)	—	—	Nain	Majeur
o x Haubert de mailles brillantes	2	—	—	Guerrier	Majeur
o x Herbes médicinales	0	—	—	—	Mineur
o x Joli anneau d'or	1	—	—	L'Anneau Unique, anneau nain, anneau magique, anneau moindre, vérification	Anneau d'or
o x Livre de Mazarbul	1 (5)	Moria	—	Citadelle naine	Spécial
o x Livre Rouge de la Marche de l'Ouest	(1)	Cul-de-Sac	—	Hobbits, Havres	Spécial
o x Manteau elfique	0	—	—	—	Mineur
o x Miruvor	0	—	—	—	Mineur
o x Narsil	3	—	—	—	Supérieur
o x Orcrist	4	—	—	—	Supérieur
Palantír d'Amon Sûl	3 (5)	—	—	Palantír d'Annúminas, Palantír d'Elostirion, Havres	Supérieur
o x Palantír d'Annúminas	3	—	—	—	Supérieur
o x Palantír d'Elostirion	2	Les Tours Blanches	—	—	Spécial
o x Palantír d'Orthanc	2	Isengard	—	—	Spécial
o x Palantír d'Osgiliath	3 (5)	—	—	Tous les Palantíri, Havres	Supérieur
o x Palantír de Minas Tirith	2	Minas Tirith	—	—	Spécial
o x Parchemin d'Isildur	4	—	—	Anneau d'or, vérification	Supérieur
o x La Pierre Arken	2 (5)	—	—	Nains, factions de Nains	Supérieur
o x Pierre elfique	0	—	—	Elfes, factions d'Elfes	Mineur
o x Plant de l'Arbre Blanc	1 (2)	—	—	Minas Tirith	Majeur
o x Potion de prouesse	0	—	—	—	Mineur
o x Précieux anneau d'or	1	—	—	L'Anneau Unique, anneau nain, anneau magique, anneau moindre, vérification	Anneau d'or
Terre du verger de Galadriel	(2)	Lórien	—	Cul-de-Sac	Spécial
Torque des nuances	2	—	—	—	Majeur

RESSOURCES D'ÉVÉNEMENT

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (sites spécifiques)	Cartes requises	Cartes associées	Type d'événement
o / b Amitié apaisante	0	—	—	Factions	Court
o Amitié nouvelle	0	—	Diplomate	—	Court
o / b L'Anduin	0	—	Rôdeur	<i>Rohan, Dagorlad, Anórien, Ithilien, Lebennin, Harondor</i>	Court
Andúril, la Flamme de l'Ouest	1 (4)	Site d'information	Sage	<i>Reforgeage, Narsil</i>	Permanent
L'Arbre Blanc	5	Minas Tirith	Plant de l'Arbre Blanc, sage	—	Permanent
o / b Blocage	0	—	Guerrier	—	Court
Brouillard	0	—	<i>Portes du Matin</i>	—	Prolongé
o Camouflage	0	—	Éclaireur	—	Court
o / b Chant du coq	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Court
Chant elfique	0	—	—	Personnages dans un Havre	Prolongé
Chemins des Morts	0	<i>Dunharrow</i>	<i>Aragorn II</i>	<i>Val d'Erech, Armée des Morts</i>	Court
o / b Chevaux	0	—	—	—	Court
Chevaux d'écume de Sorcier	0	—	Sorcier	Événements de Nazgûl	Sort, court
Ciel dégagé	0	—	<i>Portes du Matin</i>	—	Prolongé
o / b Communauté	0	Havre	—	—	Permanent
Connaissance des anneaux	0	Site d'information	Sage, anneau d'or	—	Court
Contrôler un Palantír	2	—	Palantír	Sage	Permanent
o Coup risqué	0	—	Guerrier	—	Court
Crevasse du Destin	0	<i>Montagne du Destin</i>	<i>L'Anneau Unique</i>	—	Court
o / b Défaillance de la volonté	0	—	—	Nazgûl	Court
Le destin de Gollum	0	<i>Montagne du Destin</i>	<i>Gollum, L'Anneau Unique</i>	—	Court
o / b Disparition	0	—	Sorcier	—	Sort, court
Dissimulation	0	—	Éclaireur	—	Court
o / b Embrassement des esprits	0	—	Sorcier	—	Sort, court
Entrée secrète	0	—	Sage	—	Court
o / b Esquive	0	—	—	—	Court
o / b L'Étoile du Soir	0	—	—	<i>Portes du Matin, Elfe</i>	Court
o Étoiles	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Court
Fána véritable	0	—	Sorcier	—	Sort, court
Faveur des Valar	0	—	—	—	Court
Feu de Sorcier	0	—	Sorcier	—	Sort, court
Flamme de Sorcier	0	—	Sorcier	—	Sort, court
o / b Force de Semi-Homme	0	—	Hobbit	—	Court
o / b Fuite	0	—	—	—	Court
o / b Furtivité	0	—	Éclaireur	—	Court
o / b Furtivité de Semi-Homme	0	—	Hobbit	—	Court
o Grand vaisseau	0	—	—	—	Court
o / b Grand-route	0	Havre	—	—	Court
o / b Gué	0	—	Rôdeur	—	Court
o / b Joli coup	0	—	Guerrier	—	Court
o / b Longue vue	0	Site d'information	Sage	N'importe quel objet	Court
o / b Louanges à Elbereth	0	—	—	<i>Portes de la Nuit, Nazgûl</i>	Court
Lune	0	—	—	<i>Portes du Matin, Portes de la Nuit</i>	Prolongé
o / b Miroir de Galadriel	0	<i>Lórien</i>	—	—	Court
o / b Montagnes Blanches	0	—	Rôdeur	<i>Pays des Vieux Biscornus, Anfalas, Rohan, Lamedon, Anórien</i>	Court
o / b Montagnes Brumeuses	0	—	Rôdeur	<i>Rhudaïr, Vallée de l'Anduin, Houssaye, Plateau, Fangorn, Pays de Dun</i>	Court
Monts Cendrés	0	—	Rôdeur	<i>Dagorlad, Plaines des Chevaux, Gorgoroth</i>	Court
o / b Monts de l'Ombre	0	—	Rôdeur	<i>Ithilien, Gorgoroth, Nurn, Harondor</i>	Court
Morannon	0	<i>Dagorlad</i>	Éclaireur	Udûn	Permanent
Narya	0	—	<i>Gandalf</i>	—	Court
Navigation favorable	0	—	—	—	Court

RESSOURCES D'ÉVÉNEMENT

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (sites spécifiques)	Cartes requises	Cartes associées	Type d'événement
Nenya	0	—	<i>Galadriel</i>	—	Court
o Paroles de persuasion	0	—	Diplomate	—	Court
o x Passage secret	0	—	—	—	Court
o b Périple favorable en contrées sauvages	0	—	—	—	Court
Périple favorable en domaines libres	0	—	—	—	Court
Périple favorable en domaines noirs	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Court
o x Périple favorable en terres de l'ombre	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Court
o x Périple favorable en terres frontalières	0	—	—	—	Court
o Pierre d'Erech	2	<i>Val d'Erech</i>	<i>Hommes du Lamedon</i>	—	Permanent
Pont	0	Havre	—	—	Court
o x Portes du Matin	0	—	—	—	Permanent
o b Prestance seigneuriale	0	—	Diplomate	Factions	Court
o x Rassemblement	0	—	Guerrier	Factions	Court
o x Recherche minutieuse	0	—	Éclaireur	—	Court
o b Reforgeage	1	Site d'information	Sage	Armes, armures ou boucliers, mineurs ou majeurs	Permanent
Retour du Roi	3	<i>Minas Tirith</i>	<i>Aragorn II</i>	<i>Denethor II</i>	Permanent
o b Rêves de légende	2	Site d'information	Sage	—	Permanent
Rire de Sorcier	0	—	Sorcier	—	Sort, court
Sacrifice d'aspect	0	—	Sorcier	—	Sort, permanent
o b Sauver les prisonniers	3	—	—	—	Permanent
Soleil	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Prolongé
o b Sombres querelles	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Court
o b Territoire calme	0	—	—	<i>Portes du Matin</i>	Court
Transport par les Aigles	0	<i>Aire des Aigles</i>	Diplomate	—	Court
Trouvaille	0	—	Éclaireur	Objet non spécial	Court
o b Un ami ou trois	0	—	—	—	Court
o b Une rencontre opportune	0	—	—	—	Court
o Utiliser un Palantir	0	—	Palantir, sage	—	Court
o b Vérification d'aspect	0	—	Sage, anneau d'or	—	Court
o x Vérification de connaissance	0	—	Sage, anneau d'or	—	Court
o b Vérification de Sorcier	0	—	Sorcier	—	Sort, court
Vieille amitié	0	—	Diplomate	Personnages	Court
o x La Vieille Grive	0	—	—	—	Court
Vieille route	0	Havre	—	Factions	Court
Vilya	0	—	<i>Elrond</i>	—	Court
Voix de Sorcier	0	—	Sorcier	—	Sort, court

RESSOURCES D'ALLIÉ

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (sites spécifiques)	Talent
Baie d'Or	1	<i>Vieille Forêt</i>	—
o Bill le Poney	1	<i>Bree</i> ou <i>Cul-de-Sac</i>	—
o Bouclefeuilles	2	<i>Salle du Jaillissement</i>	—
o x Gollum	2	<i>Porte des Gobelins</i> ou <i>Moria</i> (en association avec <i>L'Anneau Unique</i>)	Éclaireur
Gripoïl	1	<i>Edoras</i> ou <i>Dunharrow</i>	—
o Gwaihir	2	<i>Aire des Aigles</i>	—
o Peaurude	2	<i>Salle du Jaillissement</i>	—
o Roac le Corbeau	1	N'importe quel site en Rhovanion Septentrional	Diplomate
o Sylvebarbe	2	<i>Salle du Jaillissement</i>	Sage
o Tom Bombadil	3	<i>Vieille Forêt</i>	Sage
o Vifsorbier	2	<i>Salle du Jaillissement</i>	—

RESSOURCES DE FACTION

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (sites spécifiques)	Race
Armée des Morts	6	<i>Val d'Erech</i> (avec <i>Aragorn II</i> , <i>Chemin des Morts</i>)	Spéciale
Beornides	2	<i>Maison de Beorn</i>	Humains
Cavaliers de Rohan	3	<i>Edoras</i>	Humains
Chevaliers de Dol Amroth	3	<i>Dol Amroth</i>	Dúnedain
Dunéens	2	<i>Camp fortifié dunéen</i>	Humains
Elfes de Lindon	2	<i>Hayres Gris</i>	Elfes
Elfes Sylvestres	3	<i>Palais de Thranduil</i>	Elfes
Ents de Fangorn	3	<i>Salle du Jaillissement</i>	Ents
Gardes de la Tour de Minas Tirith	2	<i>Minas Tirith</i>	Dúnedain
Les Grands Aigles	3	<i>Aire des Aigles</i>	Aigles
Hobbits	1	<i>Cul-de-Sac</i>	Hobbits
Hommes d'Anfalas	2	<i>Lond Galen</i>	Humains
Hommes de l'Anórien	2	<i>Minas Tirith</i>	Humains
Hommes de Lebennin	2	<i>Pelargir</i>	Humains
Hommes des Bois	2	<i>Forestville</i>	Humains
Hommes des Collines	1	<i>Cameth Brin</i>	Humains
Hommes du Dorwinion	3	<i>Shrel-Kain</i>	Humains
Hommes du Lamedon	2	<i>Val d'Erech</i>	Humains
Hommes du Rhovanion Septentrional	2	<i>Ville du Lac</i>	Humains
Lossoth	2	<i>Camp lossadan</i>	Humains
Nains des Montagnes Bleues	3	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Nains
Nains des Monts du Fer	4	<i>Citadelle naine des Monts du Fer</i>	Nains
Orientaux	4	<i>Camp des Orientaux</i>	Humains
Rôdeurs de l'Ithilien	3	<i>Henneth Annûn</i>	Dúnedain
Rôdeurs du Nord	3	<i>Bree</i>	Dúnedain
Sudérons	5	<i>Oasis suderonne</i>	Humains
Variags de Khand	4	<i>Camp variag</i>	Humains
Woses de la Forêt du Drúadan	3	<i>Forêt du Drúadan</i>	Woses
Woses du Pays des Vieux Biscornus	3	<i>Tumulus wose</i>	Woses

PÉRILS DE CRÉATURE

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (régions spécifiques)	Jouable à... (sites spécifiques)	Diverses associations	Type de créature
Agburanar	4	<i>Goulet des Montagnes Grises*</i> <i>Monts du Fer*</i> <i>Rhovanion Septentrional*</i> <i>Brande Desséchée*</i>	<i>Le Trône Venteux*</i> <i>Citadelle naine des Monts du Fer*</i> <i>Ville du Lac*</i> <i>Le Mont Solitaire*</i> <i>Grottes d'Úlund</i> <i>Pic Dansant*</i> <i>Ireroche*</i>	—	Dragon
Araignées géantes	1	<i>Forêt Noire Centrale</i> <i>Forêt Noire Méridionale</i> <i>Forêt Noire Occidentale</i> <i>Royaume Sylvestre</i>	<i>Sarn Goriwing</i> <i>Dol Guldur</i>	—	Araignées
Assassin	1	—	—	—	Humain
"Bert" (Bûrat)	1	—	—	"William", "Tom"	Troll
Brigands	1	—	—	—	Humains
Chandelle de cadavre	1	—	—	—	Non-mort
Corsaires d'Umbar	1	<i>Andrast</i> <i>Anfalas</i> <i>Belfalas</i> <i>Cardolan</i> <i>Enedhwaith</i> <i>Harondor</i> <i>Lindon</i> <i>Lebennin</i> <i>Pays des Vieux Biscornus</i>	<i>Les Pierres</i> <i>Hauts des Galgals</i> <i>Tour de signalisation en ruines</i> <i>Himring</i> <i>Île des Morts qui Vivent</i> <i>Tolfalas</i>	—	Humains

PÉRILS DE CRÉATURE

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (régions spécifiques)	Jouable à... (sites spécifiques)	Diverses associations	Type de créature
o Coupe-jarret	1	—	—	—	Humain
o x Crébains	1	—	—	—	Animaux
o Daelomin	4	<i>Goulet des Montagnes Grises*</i> <i>Monts du Fer*</i> <i>Rhovanion Septentrional*</i> <i>Brande Desséchée*</i>	<i>Le Trône Venteux*</i> <i>Citadelle naine des Monts du Fer*</i> <i>Ville du Lac*</i> <i>Le Mont Solitaire*</i> <i>Grottes d'Úlund*</i> <i>Pic Dansant</i> <i>Iroche*</i>	—	Dragon
o Drake des cavernes	1	—	—	—	Dragon
o Escouade orque	1	—	—	—	Orques
o Être des galgals	1	—	—	—	Non-mort
o Fantômes	1	—	—	—	Non-morts
o Garde orque	1	—	—	—	Orques
o Géant	1	—	—	—	Géant
o Goules	1	—	—	—	Non-morts
o Guerriers orques	1	—	—	—	Orques
o Guetteur de l'Eau	1	—	Moria	—	Animal
o Hommes Bicornus	1	—	<i>Les Pierres</i> <i>Tour de signalisation en ruine</i> <i>Cavernes Étincelantes</i> <i>Isengard</i> <i>Cercle de pierres</i> <i>Amon Hen</i>	—	Bicornus
o Huorn	1	<i>Forêt Noire Centrale</i> <i>Forêt Noire Méridionale</i> <i>Forêt Noire Occidentale</i> <i>Royaume Sylvestre</i>	<i>Forêt du Drúadan</i> <i>Vieille Forêt</i> <i>Salle du Jaillissement</i> <i>Sarn Goriwing</i>	—	<i>Plante éveillée</i>
Le Grand Gobelin	2	<i>Haut Col</i>	<i>Porte des Gobelins</i>	<i>Fondcombe, Lórien</i>	Orque
Leucaruth	4	<i>Goulet des Montagnes Grises*</i> <i>Monts du Fer*</i> <i>Rhovanion Septentrional*</i> <i>Brande Desséchée*</i>	<i>Le Trône Venteux*</i> <i>Citadelle naine des Monts du Fer*</i> <i>Ville du Lac*</i> <i>Le Mont Solitaire*</i> <i>Grottes d'Úlund*</i> <i>Pic Dansant*</i> <i>Iroche</i>	—	Dragon
o Lieutenant orque	1	—	—	—	Orque
o Loups	1	—	—	—	Loups
o Maraudeurs orques	1	—	—	—	Orques
o Meurtrier	2	—	—	—	Meurtrier
o Mûmak (Oliphant)	1	<i>Dagorlad</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Plaines des Chevaux</i> <i>Ithilien</i> <i>Khand</i> <i>Nûrn</i> <i>Udûn</i> <i>Andrast†</i> <i>Anfalas†</i> <i>Belfalas†</i> <i>Lebennin†</i>	<i>Marais des Morts</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Camp des Orientaux</i> <i>Henneth Annûn</i> <i>Camp variag</i> <i>Les Pierres†</i>	<i>Corsaires d'Umbar</i>	Animal
o Olog-Hai (trolls)	2	—	—	—	Trolls
o Ouargues	1	—	—	—	Loups
o Patrouille orque	1	—	—	—	Orques
x Ravisseur	1	—	—	—	Humain
x Rogrog	2	—	—	—	Troll

PÉRILS DE CRÉATURE

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (régions spécifiques)	Jouable à... (sites spécifiques)	Diverses associations	Type de créature
Semi-Trolls d'Extrême Harad	1	—	—	—	Trolls
Sentinelles orques	1	—	—	—	Orques
Smaug	5	<i>Goulet des Montagnes Grises*</i> Monts du Fer* Rhovanion Septentrional* <i>Brande Desséchée*</i>	<i>Le Trône Venteux*</i> Citadelle naine des Monts du Fer* Ville du Lac* <i>Le Mont Solitaire</i> <i>Grottes d'Úlund*</i> <i>Pic Dansant*</i> <i>Ireroche*</i>	—	Dragon
Tire-laine	1	—	—	—	Humain
"Tom" (Túma)	1	—	—	"Bert", "William"	Troll
Tortue féroce	1	—	—	—	Animal
Veilleur Silencieux	1	—	—	—	Biscornu
Vieil Homme Saule	1	—	Vieille Forêt Forêt du Drúadan <i>Fangorn</i> <i>Forêt Noire Centrale</i> <i>Forêt Noire Méridionale</i> <i>Forêt Noire Occidentale</i>	Hobbits	Plante éveillée
Voleur	1	—	—	—	Humain
"William" (Wúluag)	1	—	—	"Bert", "Tom"	Troll

* Seulement quand les *Portes de la Nuit* sont en jeu.

† Seulement quand il est joué le même tour et avec la même compagnie que les *Corsaires d'Umbar*.

PÉRILS D'ÉVÉNEMENT

Titre	Points de rassemblement	Cartes requises	Diverses associations	Type d'événement
Agitation des séides	0	—	<i>Portes de la Nuit</i> , Orques	Prolongé
Appel de la mer	0	Elfe	Mer côtière	Court
Appel du foyer	0	Non-Sorcier	<i>L'Anneau Unique</i>	Court
Assombrissement	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Court
Attrait de l'opportunité	0	Non-Hobbit, non-Sorcier	—	Permanent
Attrait de la création	0	Sorcier	Havre	Permanent
Attrait de la nature	0	Non-Hobbit, non-Nain	—	Permanent
Attrait des sens	0	—	Havre	Permanent
Attrait du pouvoir	0	—	Non-Hobbit	Permanent
Balrog de la Moria	5	—	<i>Moria</i> , <i>Vallée des Rigoles Sombres</i> , <i>Lórien</i> , <i>Galadriel</i>	Permanent
Cheval de Morgul	0	Nazgûl	—	Court
Cupidité	0	—	Non-Hobbit, non-Sorcier	Court
Désespoir du cœur	0	Non-Sorcier, non-Hobbit	—	Permanent
Désolation du dragon	0	—	Dragons	Court
Dispersion des troupes	0	Faction	—	Court
L'Épée Blême	0	Nazgûl	<i>Roi-Sorcier d'Angmar</i>	Permanent
L'équilibre des choses	0	—	—	Prolongé
Éveiller le feu de la terre	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Court
Éveiller les résidents	0	—	—	Prolongé
Éveiller les séides	0	—	—	Prolongé
Le Fardeau du temps	0	—	—	Permanent
Féroce ailé	0	Nazgûl	—	Court
Foisonnement de revenants	0	—	Non-mort, <i>Portes de la Nuit</i>	Prolongé
Hiver féroce	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Prolongé
Lassitude du cœur	0	—	—	Court
Long hiver	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Prolongé
Malédiction de la Pierre d'Ithil	0	—	Palantíri	Permanent
Mots de puissance et de terreur	0	Nazgûl	—	Court
Les Nazgûl sont sortis	0	—	Nazgûl, <i>L'Anneau Unique</i> , <i>Portes de la Nuit</i>	Permanent
Nouvelle lune	0	—	Elfes, <i>Portes de la Nuit</i>	Court
Nuages	0	<i>Portes de la Nuit</i>	—	Prolongé

PÉRILS D'ÉVÉNEMENT

Titre	Points de rassemblement	Cartes requises	Diverses associations	Type d'événement
Nuit	0	Dúnadan non-rôdeur	<i>Portes de la Nuit</i>	Prolongé
Nuit de Morgul	0	<i>Portes de la Nuit</i>	—	Prolongé
Œil de Sauron	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Prolongé
Ombres étouffantes	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Court
Perdus dans les contrées sauvages	0	—	—	Court
Perdus dans les domaines libres	0	—	—	Court
Perdus dans les domaines noirs	0	—	—	Court
Perdus en mer	0	—	—	Court
Perdus en terres de l'ombre	0	—	—	Court
Perdus en terres frontalières	0	—	—	Court
Poignard de Morgul	0	Nazgûl	Havre	Permanent
Portes de la Nuit	0	—	—	Permanent
Rameuter les résidents	0	—	—	Court
Rameuter les séides	0	—	—	Court
Raz de marée	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Court
Rivière	0	—	Rôdeurs	Court
Siège	0	Fief frontalier, fief libre	—	Permanent
Sillage de la guerre	0	—	<i>Portes de la Nuit</i> , loups, araignées et animaux	Prolongé
Tempête de neige	0	<i>Portes de la Nuit</i>	—	Prolongé
Tempêtes d'Ossë	0	<i>Portes de la Nuit</i>	—	Prolongé
La trahison de l'Anneau	0	Anneaux	—	Court
Traître	0	—	—	Permanent
Le Trésor	0	<i>L'Anneau Unique</i>	—	Court
Vapeurs délétères	0	—	<i>Portes de la Nuit</i>	Prolongé
La volonté de l'Anneau	0	<i>L'Anneau Unique</i>	—	Court
La volonté de Sauron	0	<i>Portes de la Nuit</i>	—	Permanent

PÉRILS SPÉCIAUX

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (régions spécifiques)	Jouable à... (sites spécifiques)	Diverses associations	Type d'événement
Adúnaphel	5	<i>Terres Brunes</i> <i>Dagorlad</i> <i>Gorgoroth</i>	<i>Repaire de bandits</i> <i>Marais des Morts</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Forêt Noire Occidentale</i> <i>Forestville</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent
Akhôrahil	5	<i>Harondor</i> <i>Plaines des Chevaux</i> <i>Gorgoroth</i>	<i>Oasis suderonne</i> <i>Camp des Orientaux</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Khand</i> <i>Camp variag</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent
Arachne	6	<i>Imlad Morgul</i> <i>Gorgoroth</i>	<i>Cirith Ungol</i> <i>Minas Morgul</i> <i>Antre d'Arachne</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i>	—	Créature (araignée) ou permanent
Bouche de Sauron	3	—	—	—	Créature (Humain) ou court
Dwar de Waw	5	<i>Harondor</i> <i>Imlad Morgul</i> <i>Gorgoroth</i>	<i>Oasis suderonne</i> <i>Cirith Ungol</i> <i>Minas Morgul</i> <i>Antre d'Arachne</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Ithilien</i> <i>Henneth Annûn</i>	Loups, araignées et animaux	Créature (Nazgûl) ou permanent
Hoarmûrath de Dír	5	<i>Dagorlad</i> <i>Ithilien</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Khand</i>	<i>Marais des Morts</i> <i>Henneth Annûn</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Camp variag</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent

PÉRILS SPÉCIAUX

Titre	Points de rassemblement	Jouable à... (régions spécifiques)	Jouable à... (sites spécifiques)	Diverses associations	Type d'événement
Indûr Aubemort	5	<i>Harondor</i> <i>Imlad Morgul</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Khand</i>	<i>Oasis suderonne</i> <i>Cirith Ungol</i> <i>Minas Morgul</i> <i>Antre d'Arachne</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Camp variag</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent
Khamûl l'Oriental	6	<i>Terres Brunes</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Forêt Noire Centrale</i> <i>Forêt Noire Méridionale</i>	<i>Repaire de bandits</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Sarn Goriwing</i> <i>Dol Guldur</i> <i>Rhosgobel</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent
Pénombre	0	—	—	Jouable en tant que ressource	court
Ren l'Impur	5	<i>Dagorlad</i> <i>Ithilien</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Plaines des Chevaux</i>	<i>Marais des Morts</i> <i>Henneth Annûn</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Camp des Orientaux</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent
Roi-Sorcier d'Angmar	6	<i>Angmar</i> <i>Gundabad</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Imlad Morgul</i>	<i>Carn Dûm</i> <i>Mont Gram</i> <i>Mont Gundabad</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Cirith Ungol</i> <i>Minas Morgul</i> <i>Antre d'Arachne</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent
Sang touque	0	—	Hobbit	Jouable en tant que ressource	court
Ûvatha le Cavalier	5	<i>Harondor</i> <i>Plaines des Chevaux</i> <i>Gorgoroth</i> <i>Khand</i>	<i>Oasis suderonne</i> <i>Camp des Orientaux</i> <i>Barad-Dûr</i> <i>Montagne du Destin</i> <i>Camp variag</i>	—	Créature (Nazgûl) ou permanent

PERSONNAGES

Titre	Points de rassemblement	Site natal	Diverses associations	Type de personnage
Adrazar	1	<i>Dol Amroth</i>	Factions	Dúnadan Éclaireur/Diplomate
Alatar	0	<i>Edhellond</i>	—	Sorcier Guerrier/Éclaireur/ Rôdeur/Sage
Anborn	0	<i>Pelargir</i>	<i>Hommes de Lebennin</i>	Dúnadan Éclaireur/Rôdeur
Annalena	1	<i>Edhellond</i>	—	Elfe Éclaireuse/Sage
Aragorn II	3	<i>Bree</i>	<i>Rôdeurs du Nord</i>	Dúnadan Guerrier/Éclaireur/Rôdeur
Arinmîr	1	<i>Edhellond</i>	Variags	Elfe Sage/Diplomate
Arwen	1	<i>Fondcombe</i>	<i>Aragorn II</i>	Elfe Éclaireuse/Sage
Balîn	2	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Nains, factions de Nains	Nain Guerrier/Sage
Bard l'Archer	0	<i>Ville du Lac</i>	<i>Hommes du Rhovanion Septentrional</i>	Humain Guerrier/Éclaireur
Beorn	2	<i>Maison de Beorn</i>	<i>Beornides</i>	Humain Guerrier/Rôdeur
Beregond	0	<i>Minas Tirith</i>	Factions	Dúnadan Guerrier
Beretar	2	<i>Bree</i>	<i>Rôdeurs du Nord</i>	Dúnadan Guerrier/Rôdeur
Bergil	0	<i>Minas Tirith</i>	—	Dúnadan Guerrier/Éclaireur
Bifur	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
Bilbon	2	<i>Cul-de-Sac</i>	—	Hobbit Éclaireur/Sage
Bofur	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
Bombur	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
Boromir II	1	<i>Minas Tirith</i>	<i>Hommes de l'Anórien</i>	Dúnadan Guerrier
Celeborn	2	<i>Lórien</i>	<i>Galadriel</i>	Elfe Guerrier/Sage

PERSONNAGES

	Titre	Points de rassemblement	Site natal	Diverses associations	Type de personnage
♂	Círdan	3	<i>Havres Gris</i>	<i>Elfes du Lindon</i>	Elfe Guerrier/Sage/Diplomate
	Dáin II	2	<i>Citadelle naine des Monts du Fer</i>	<i>Nains des Monts du Fer,</i> Humains, factions d'Humains	Nain Guerrier/Diplomate
♀	Damrod	0	<i>Val d'Erech</i>	<i>Hommes du Lamedon</i>	Dúnadan Éclaireur/Rôdeur
	Denethor II	1	<i>Minas Tirith</i>	<i>Gardes de la Tour de Minas Tirith</i>	Dúnadan Guerrier/Sage
♂	Dori	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
♀	Dwalin	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
♀	Elladan	1	<i>Fondcombe</i>	—	Elfe Guerrier/Rôdeur
	Elrohir	1	<i>Fondcombe</i>	—	Elfe Guerrier/Rôdeur
	Elrond	3	<i>Fondcombe</i>	—	Elfe Guerrier/Sage/Diplomate
♂	Éomer	1	<i>Edoras</i>	<i>Cavaliers de Rohan</i>	Humain Guerrier/Rôdeur
♀	Éowyn	0	<i>Edoras</i>	Nazgûl	Humaine Guerrière/Éclaireuse
♂	Erkenbrand	1	<i>Edoras</i>	<i>Cavaliers de Rohan</i>	Humain Guerrier
♂	Faramir	2	<i>Henneth Annûn</i>	<i>Rôdeurs de l'Ithilien</i>	Dúnadan Guerrier/Rôdeur
♂	Fili	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier/Éclaireur
♀	Forlong	0	<i>Minas Tirith</i>	Factions	Dúnadan Guerrier
	Frodon	2	<i>Cul-de-Sac</i>	—	Hobbit Éclaireur/Diplomate
♀	Galadriel	3	<i>Lórien</i>	—	Elfe Éclaireuse/Sage/Diplomate
	Galva	1	<i>Shrel-Kain</i>	<i>Hommes du Dorwinion,</i> Nazgûl	Humaine Éclaireuse/Sage/Diplomate
♂	Gamelin le Vieux	0	<i>Edoras</i>	—	Humain Guerrier
♂	Gandalf	0	<i>N'importe quel Havre</i>	Vérifications d'anneaux	Sorcier/Guerrier/Éclaireur/ Sage/Diplomate
♀	Ghân-buri-Ghân	2	<i>Forêt du Drúadan</i>	Factions woses	Humain Éclaireur/Rôdeur
♂	Gildor Inglorion	1	<i>Fondcombe</i>	—	Elfe Guerrier/Rôdeur
♂	Gimli	2	<i>Citadelle naine des Monts du Fer</i>	<i>Nains des Monts du Fer,</i> Elfes, factions d'Elfes	Nain Guerrier/Diplomate
♂	Glóin	2	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	<i>Nains des Montagnes Bleues,</i> Nains, factions de Nains	Nain Guerrier/Diplomate
♀	Glorfindel II	3	<i>Fondcombe</i>	Elfe	Guerrier/Sage
♂	Halbarad	0	<i>Cameth Brin</i>	<i>Hommes des Collines</i>	Dúnadan Sage/Diplomate
♂	Haldalam	2	<i>Shrel-Kain</i>	<i>Orientaux</i>	Dúnadan Guerrier/Diplomate
♂	Haldir	1	<i>Lórien</i>	Factions	Elfe Guerrier
♀	Háma	0	<i>Edoras</i>	Factions	Humain Guerrier
♂	Imrahil	2	<i>Dol Amroth</i>	<i>Chevaliers de Dol Amroth</i>	Dúnadan Guerrier/Diplomate
♂	Kíli	1	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier/Éclaireur
♀	Legolas	2	<i>Palais de Thranduïl</i>	<i>Elfes Sylvestres</i>	Elfe Guerrier/Diplomate
	Mablung	0	<i>Lond Galen</i>	<i>Hommes d'Anfalas</i>	Dúnadan Guerrier/Éclaireur
	Merry	1	<i>Cul-de-Sac</i>	—	Hobbit Éclaireur
♂	Nori	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
	Óin	1	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	—	Nain Guerrier/Rôdeur
♂	Ori	0	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	Factions	Nain Guerrier
♂	Orophin	0	<i>Lórien</i>	Factions	Elfe Guerrier/Rôdeur
♂	Pallando	0	<i>Havres Gris</i>	—	Sorcier Guerrier/Rôdeur/Sage/Diplomate
♂	Peath	1	<i>Camp fortifié duméen</i>	<i>Dunéens, Nazgûl</i>	Humaine Rôdeuse/Diplomate
♀	Pippin	1	<i>Cul-de-Sac</i>	—	Hobbit Éclaireur
	Prosper Poiredebeurré	0	<i>Bree</i>	Factions	Humain Guerrier
♂	Radagast	0	<i>Rhosgobel</i>	—	Sorcier Guerrier/Éclaireur/Rôdeur/Diplomate
♂	Robin Pettitrierrier	1	<i>Cul-de-Sac</i>	—	Hobbit Éclaireur
♂	Sam Gamegie	1	<i>Cul-de-Sac</i>	—	Hobbit Éclaireur/Rôdeur
♂	Saroumane	0	<i>Isengard</i>	Palantíri, sorts	Sorcier Éclaireur/Rôdeur/Sage/Diplomate
	Théoden	2	<i>Edoras</i>	<i>Cavaliers de Rohan</i>	Humain Guerrier/Diplomate
	Thorin II	3	<i>Citadelle naine des Montagnes Bleues</i>	<i>Nains des Montagnes Bleues,</i> Nains, factions de Nains	Nain Guerrier/ Éclaireur/Diplomate
♀	Thranduïl	3	<i>Palais de Thranduïl</i>	<i>Elfes Sylvestres</i>	Elfe Guerrier/Rôdeur/Sage
♀	Vôteli	1	<i>Camp lossadan</i>	<i>Lossoth, Nazgûl</i>	Humaine Rôdeuse/Sage
♂	Vygavril	1	<i>Oasis suderonne</i>	<i>Sudérons, Nazgûl</i>	Humaine Éclaireuse/Diplomate
♂	Wacho	0	<i>Forestville</i>	<i>Hommes des Bois</i>	Humain Éclaireur/Sage

RÉGIONS

Titre	Type de région	Cartes associées	Régions adjacentes
Andrast	Contrée sauvage	<i>Corsaires d'Umbar</i> <i>Mûmak†</i>	<i>Côte d'Andrast, Anfalas, Baie de Belfalas, Côte Eriadorienne, Pays des Vieux Biscornus</i>
Anfalas	Contrée sauvage	<i>Corsaires d'Umbar</i> <i>Mûmak†</i>	<i>Andrast, Baie de Belfalas, Belfalas, Lamedon, Passe des Vieux Biscornus</i>
Angmar	Terre de l'ombre	<i>Roi-Sorcier d'Angmar</i>	<i>Arthedain, Forochel, Gundabad, Rhudaur</i>
Anórien	Domaine libre	—	<i>Ithilien, Lebennin, Rohan</i>
Arthedain	Contrée sauvage	—	<i>Angmar, Cardolan, Forochel, Lindon, Númeriador, Rhudaur, La Comté</i>
Baie de Belfalas	Mer côtière	—	<i>Côte d'Andrast, Andrast, Embouchure de l'Anduin, Anfalas, Belfalas</i>
Belfalas	Domaine libre	<i>Corsaires d'Umbar</i> <i>Mûmak†</i>	<i>Embouchure de l'Anduin, Anfalas, Baie de Belfalas, Lamedon, Lebennin</i>
Brande Desséchée	Contrée sauvage	<i>Agburanar*</i> <i>Daelomin*</i> <i>Leucaruth*</i> <i>Smaug*</i>	<i>Monts du Fer, Rhovanion Septentrional, Goulet des Montagnes Grises</i>
Cardolan	Contrée sauvage	<i>Corsaires d'Umbar</i>	<i>Arthedain, Pays de Dun, Enedwaith, Côte Eriadorienne, Houssaye, Rhudaur, La Comté</i>
Côte d'Andrast	Mer côtière	—	<i>Andrast, Baie de Belfalas, Côte Eriadorienne</i>
Côte Eriadorienne	Mer côtière	—	<i>Andrast, Côte d'Andrast, Cardolan, Rivages Elfiques, Enedwaith, Pays des Vieux Biscornus</i>
Dagorlad	Terre de l'ombre	<i>Adûnaphel</i> <i>Hoarmûrath de Dír</i> <i>Ren l'Impur</i> <i>Morannon</i> <i>Mûmak</i>	<i>Terres Brunes, Plaines des Chevaux, Ithilien, Forêt Noire Méridionale, Rhovanion Méridional</i>
Dorwinion	Terre frontalière	—	<i>Rhovanion Septentrional, Rhovanion Méridional</i>
Embouchure de l'Anduin	Mer côtière	—	<i>Baie de Belfalas, Belfalas, Harondor, Lebennin</i>
Enedwaith	Contrée sauvage	<i>Corsaires d'Umbar</i>	<i>Cardolan, Pays de Dun, Côte Eriadorienne, Trouée de l'Isen, Pays des Vieux Biscornus</i>
Fangorn	Contrée sauvage	<i>Vieil Homme Saule</i>	<i>Trouée de l'Isen, Rohan, Plateau</i>
Forêt Noire Centrale	Contrée sauvage	<i>Khamûl l'Oriental</i> <i>Araignées géantes</i> <i>Huorn</i> <i>Vieil Homme Saule</i>	<i>Rhovanion Septentrional, Forêt Noire Méridionale, Rhovanion Méridional, Forêt Noire Occidentale, Royaume Sylvestre</i>
Forêt Noire Méridionale	Domaine noir	<i>Khamûl l'Oriental</i> <i>Araignée géantes</i> <i>Huorn</i> <i>Vieil Homme Saule</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Terres Brunes, Dagorlad, Forêt Noire Centrale, Rhovanion Méridional, Forêt Noire Occidentale</i>
Forêt Noire Occidentale	Contrée sauvage	<i>Adûnaphel</i> <i>Araignée géantes</i> <i>Huorn</i> <i>Vieil Homme Saule</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Forêt Noire Centrale, Forêt Noire Méridionale, Royaume Sylvestre</i>
Forochel	Contrée sauvage	—	<i>Angmar, Arthedain, Númeriador</i>
Gorgoroth	Domaine noir	<i>Adûnaphel</i> <i>Akhôrahil</i> <i>Dwar de Waw</i> <i>Hoarmûrath de Dír</i> <i>Indûr Aubemort</i> <i>Khamûl L'oriental</i> <i>Ren l'Impur</i> <i>Úvatha le Cavalier</i> <i>Roi-Sorcier d'Angmar</i> <i>Mûmak</i>	<i>Imlad Morgul, Nurn, Udûn</i>
Goulet des Montagnes Grises	Terre de l'ombre	<i>Agburanar*</i> <i>Daelomin*</i> <i>Leucaruth*</i> <i>Smaug*</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Rhovanion Septentrional, Brande Desséchée, Royaume Sylvestre</i>
Gundabad	Domaine noir	<i>Roi-Sorcier d'Angmar</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Angmar</i>
Harondor	Contrée sauvage	<i>Akhôrahil</i> <i>Dwar de Waw</i> <i>Indûr Aubemort</i> <i>Úvatha le Cavalier</i> <i>Corsaires d'Umbar</i>	<i>Embouchure de l'Anduin, Ithilien, Khand</i>

RÉGIONS

Titre	Type de région	Cartes associées	Régions adjacentes
Haut Col Houssaye Imlad Morgul	Contrée sauvage 📍 Contrée sauvage 📍 Terre de l'ombre 🌑	<i>Le Grand Gobelin</i> — <i>Dwar de Waw</i> <i>Indûr Aubemort</i> <i>Roi-Sorcier d'Angmar</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Rhudaur</i> <i>Cardolan, Pays de Dun, Porte de Rubicorne, Rhudaur</i> <i>Gorgoroth, Ithilien</i>
Ithilien	Contrée sauvage 📍	<i>Dwar de Waw</i> <i>Hoarmûrath de Dîr</i> <i>Ren l'Impur</i> <i>Mûmak</i>	<i>Anórien, Dagorlad, Harondor, Imlad Morgul</i>
Khand	Terre de l'ombre 🌑	<i>Akhôrahil</i> <i>Hoarmûrath de Dîr</i> <i>Indûr Aubemort</i> <i>Ûvatha le Cavalier</i> <i>Mûmak</i>	<i>Harondor, Nurn</i>
La Comté	Domaine libre 🏠	—	<i>Arthedain, Cardolan</i>
Lamedon	Terre frontalière 🗺️	—	<i>Anfalas, Belfalas, Lebennin</i>
Lebennin	Domaine libre 🏠	<i>Corsaires d'Umbar</i> <i>Mûmak†</i>	<i>Embouchure de l'Anduin, Anórien, Belfalas, Lamedon</i>
Lindon	Domaine libre 🏠	<i>Corsaires d'Umbar</i>	<i>Arthedain, Rivages Elfiques, Númeriador</i>
Monts du Fer	Contrée sauvage 📍	<i>Agburanar*</i> <i>Daelomin*</i> <i>Leucaruth*</i> <i>Smaug*</i>	<i>Rhovanion Septentrional, Brande Desséchée</i>
Númeriador	Contrée sauvage 📍	—	<i>Arthedain, Forochel, Lindon</i>
Nurn	Domaine noir 🏠	<i>Mûmak</i>	<i>Gorgoroth, Plaines des Chevaux, Khand</i>
Passé des Vieux Biscornus	Contrée sauvage 📍	—	<i>Anfalas, Pays des Vieux Biscornus</i>
Pays de Dun	Contrée sauvage 📍	—	<i>Cardolan, Enedwaith, Houssaye</i>
Pays des Vieux Biscornus	Contrée sauvage 📍	<i>Corsaires d'Umbar</i>	<i>Andrast, Enedwaith, Côte Eriadorienne, Trouée de l'Isen, Passé des Vieux Biscornus</i>
Plaines des Chevaux	Terre de l'ombre 🌑	<i>Akhôrahil</i> <i>Ren l'Impur</i> <i>Ûvatha le Cavalier</i> <i>Mûmak</i>	<i>Dagorlad, Nurn, Rhovanion Méridional</i>
Plateau	Contrée sauvage 📍	—	<i>Vallée de l'Anduin, Terres Brunes, Fangorn, Porte de Rubicorne, Rohan</i>
Porte de Rubicorne	Contrée sauvage 📍	—	<i>Houssaye, Plateau</i>
Rhovanion Méridional	Contrée sauvage 📍	—	<i>Dagorlad, Dorwinion, Forêt Noire Centrale, Plaines des Chevaux, Rhovanion Septentrional, Forêt Noire Méridionale</i>
Rhovanion Septentrional	Contrée sauvage 📍	<i>Agburanar*</i>	<i>Dorwinion, Forêt Noire Centrale, Mont du Fer, Rhovanion Méridional, Brande Desséchée, Royaume Sylvestre, Goulet des Montagnes Grises</i>
Rhudaur	Contrée sauvage 📍	—	<i>Angmar, Arthedain, Cardolan, Haut Col, Houssaye</i>
Rivages Elfiques	Mer côtière 🌊	—	<i>Côte Eriadorienne, Lindon</i>
Rohan	Terre frontalière 🗺️	—	<i>Anórien, Fangorn, Trouée de l'Isen, Plateau</i>
Royaume Sylvestre	Terre frontalière 🗺️	<i>Araignée géantes</i> <i>Huorn</i> <i>Veil Homme Saule</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Forêt Noire Centrale, Rhovanion Septentrional, Forêt Noire Occidentale, Goulet des Montagnes Grises</i>
Terres Brunes	Terre de l'ombre 🌑	<i>Adûnaphel</i> <i>Khamûl l'Oriental</i>	<i>Vallée de l'Anduin, Dagorlad, Forêt Noire Méridionale, Plateau</i>
Trouée de l'Isen	Terre frontalière 🗺️	—	<i>Enedwaith, Fangorn, Pays des Vieux Biscornus, Rohan</i>
Udûn	Domaine noir 🏠	<i>Mûmak</i>	<i>Gorgoroth</i>
Vallée de l'Anduin	Terre frontalière 🗺️	—	<i>Terres Brunes, Goulet des Montagnes Grises, Gundabad, Haut Col, Forêt Noire Méridionale, Forêt Noire Occidentale, Plateau, Royaume Sylvestre</i>

* Seulement quand les *Portes de la Nuit* sont en jeu.

† Seulement quand il est joué le même tour et avec la même compagnie que les *Corsaires d'Umbar*.

SITES

Titre	Type	Région	Objets/ informations jouables	Type d'attaque automatique	Havre le plus proche	Factions jouables	Alliés jouables	Événements et objets jouables
Aire des Aigles	Fief libre ☐	Vallée de l'Anduin	—	—	Lorien	Les Grands Aigles	Gwaithir	Transport par les aigles
Amon Hen	Ruines et autres ▴	Rohan	Information, mineur	Non-mort	Lorien	—	—	—
Antre d'Arachne	Fief de l'ombre ▣	Imlad Morgul	Mineur, majeur	Orques	Lorien	—	—	—
Barad-Dûr	Fief noir ■	Gorgoroth	Mineur, majeur, supérieur	Orques, Trolls	Lorien	—	—	—
Bree	Fief frontalier ▮	Arthedain	—	—	Fondcombe	Rôdeurs du Nord	Bill le Pony	—
Cairn Iossadan	Ruines et autres ▴	Fofochel	Mineur, majeur, supérieur*	Non-mort	Fondcombe	—	—	—
Cameth Brin	Fief frontalier ▮	Rhûdaur	—	—	Fondcombe	Hommes des Collines	—	—
Camp des Orientaux	Fief frontalier ▮	Plaines des Chevaux	—	—	Lorien	Orientaux	—	—
Camp fortifié dundéen	Fief frontalier ▮	Pays de Dun	—	—	Fondcombe	Dundéens	—	—
Camp Iossadan	Fief frontalier ▮	Fofochel	—	—	Fondcombe	Lossoth	—	—
Camp variag	Fief frontalier ▮	Khand	—	—	Edhellond	Variags de Khand	—	—
Carn Dûm	Fief noir ■	Angmar	Mineur, majeur, supérieur	Orques	Fondcombe	—	—	—
Cavernes Étincelantes	Ruines et autres ▴	Trouée de l'Isen	Mineur, majeur	Homme Biscornu	Lorien	—	—	—
Cercle de pierres	Ruines et autres ▴	Passes des Vieux Biscornus	Information, mineur	Homme Biscornu	Edhellond	—	—	—
Champs aux Iris	Ruines et autres ▴	Vallée de l'Anduin	Anneau d'or	Non-mort	Lorien	—	—	—
Girth Ungol	Fief noir ■	Imlad Morgul	Mineur, majeur, supérieur	Orques	Lorien	—	—	—
Citadelle naïne des Montagnes Bleues	Fief libre ☐	Nûmeridor	—	—	Havres Gris	Nains des Montagnes Bleues	—	—
Citadelle naïne des Monts du Fer	Fief libre ☐	Monts du Fer	—	—	Lorien	Nains des Monts du Fer	—	—
Cul-de-Sac	Fief libre ☐	La Comté	—	—	Fondcombe	Hobbits	Bill le Pony	Livre Rouge de la Marche de l'Ouest
Dol Amroth	Fief libre ☐	Belfalas	—	—	Edhellond	Chevaliers de Dol Amroth	—	—
Dol Guldur	Fief noir ■	Forêt Noire Méridionale	Mineur, majeur, supérieur	Orques, Trolls	Lorien	—	—	—
Dunharrow	Fief frontalier ▮	Rohan	—	—	Lorien	—	Gripool	Chemins des Morts
Edhellond	Havre ✱	Anfalas	—	—	Lorien, Havres Gris	—	—	Anneau de Sorcier, Vieille Route, Pont, Communauté, Grande Route
Édoras	Fief libre ☐	Rohan	—	—	Lorien	Cavaliers de Rohan	Gripool	Anneau de Sorcier, Vieille Route, Pont, Communauté, Grande Route
Fondcombe	Havre ✱	Rhûdaur	—	—	Havres Gris, Lorien	—	—	—
Forestville	Fief frontalier ▮	Forêt Noire Occidentale	—	—	Lorien	Hommes des Bois	—	—
Forêt du Drûadan	Fief frontalier ▮	Anôrion	—	—	Lorien	Woses de la Forêt du Drûadan	—	—
Grottes d'Ûlund	Ruines et autres ▴	Brande Desséchée	Mineur, majeur, supérieur, anneau d'or	Dragon	Lorien	—	—	—
Hauts de Galgals	Ruines et autres ▴	Cardolan	Mineur, majeur	Non-mort	Fondcombe	—	—	—
Havres Gris	Havre h	London	—	—	Edhellond, Fondcombe	Elfes de Lndon	—	Anneau de Sorcier, Vieille Route, Pont, Communauté, Grande Route
Hemmeth Annûn	Fief frontalier ▮	Italien	—	—	Lorien	Rôdeurs de l'Italien	—	—
Himring	Ruines et autres ▴	Rivages Elfiques	Mineur, majeur	Non-mort	Havres Gris	—	—	—
Île des Morts qui Vivent	Ruines et autres ▴	Côte Ériadorienne	Mineur, majeur, anneau d'or	Non-mort	Havres Gris	—	—	—
Irechoe	Ruines et autres ▴	Brande Desséchée	Mineur, majeur, supérieur, anneau d'or	Dragon	Lorien	—	—	—
Isengard	Ruines et autres ▴	Trouée de l'Isen	Mineur, majeur, anneau d'or	Loups	Lorien	—	—	—
Landes d'Érten	Ruines et autres ▴	Rhûdaur	Mineur	Troll	Fondcombe	—	—	Palantir d'Orthanc

SITES

Titre	Type	Région	Objets/ informations jouables	Type d'attaque automatique	Havre le plus proche	Factions jouables	Alliés jouables	Événements et objets jouables
Lond Galen Lorien	Fief frontalier Havre	Avafalas Plateau			Edhellond Edhellond, Fondcombe Lorien	Hommes d'Avafalas		Terre du verger de Galadriel, Miroir de Galadriel
Maison de Beorn Marais des Morts Minas Morgul Minas Tirith	Fief libre Fief de l'ombre Fief noir Fief libre	Vallée de l'Anduin Dagorlad Inlad Morgul Anorien	Mineur, majeur, supérieur Mineur, majeur, supérieur	Non-mort Non-mort	Lorien Lorien Lorien Lorien	Beornides Hommes de l'Anorien, Gardes de la Tour de Minas Tirith		Retour du Roi, L'Arbre Blanc, Palamir de Minas Tirith
Mont Gram Mont Gundabad Le Mont Solitaire Mont Venteux Montagne du Destin	Fief de l'ombre Fief de l'ombre Ruines et autres Ruines et autres Fief de l'ombre	Angmar Gundabad Rhovanion Septentrional Arthedain Gorgoroth	Mineur, majeur Mineur, majeur, supérieur Mineur, majeur, supérieur, anneau d'or Information	Orques Orques Orques Loups	Fondcombe Lorien Lorien Fondcombe Lorien			Destin de Gollum, Crevasse du Destin
Moria	Fief de l'ombre	Porte de Rubicorne	Mineur, majeur, supérieur, anneau d'or	Orques	Lorien		Gollum	Balrog de la Moria, Livre de Mazarbul, Guetteur de l'Eau
Oasis suderonne Ost-in-Edhil Palais de Thranduil Pelagir Pic Dansant Les Pierres Porte des Gobelins Repaire de bandits Rhosgobel Salle du Jaillissement	Fief frontalier Ruines et autres Fief libre Fief libre Ruines et autres Ruines et autres Fief de l'ombre Ruines et autres Fief libre Fief libre	Harondor Houssaye Royaume Sylvestre Lebennin Brande Desséchée Andrast Haut Col Terres Brunes Forêt Noire Méridionale Fangorn	Mineur, anneau d'or	Loups	Edhellond Fondcombe Lorien Edhellond Lorien Edhellond Fondcombe Lorien Lorien Lorien	Suderons Elfes Sylvestres Hommes du Lebennin		
Gorivng Shel-Kain Tolfalas Tour de signalisation en ruine Les Tours Blanches Le Trône Venteux Tumulus wose Val d'Erech	Fief de l'ombre Fief frontalier Ruines et autres Ruines et autres Ruines et autres Ruines et autres Fief frontalier Fief frontalier	Forêt Noire Centrale Dorwinion Embouchure de l'Anduin Eredwath Arthedain Goulet des Montagnes Grises Pays des Vieux Biscornus Lamedon	Mineur, majeur Mineur, majeur, supérieur Mineur, majeur	Orques Non-mort Araignées Loups Orques	Lorien Lorien Edhellond Fondcombe Fondcombe Lorien Edhellond	Ents de Fangorn Hommes du Dorwinion	Boucléjaillies, Vfsorbier, Peaurade, SylvebarbeSam	Breuvaiges d'Ent Palamir d'Elostirion
Vallée des Rigoles Sombres Vieille Forêt Ville du Lac	Ruines et autres Fief frontalier Fief frontalier	Porte de Rubicorne Cardolan Rhovanion Septentrional	Information	Orques	Lorien Fondcombe Lorien	Woses du Vieux Pays des Biscornus Armée des Morts, Hommes du Lamedon		Pierre d'Erech Bate d'Or, Tom Bombadil Rodic le Corbeau

CRÉDITS DU JEU DE CARTES DU SEIGNEUR DES ANNEAUX

Directeur artistique : Jessica Ney-Grimm
Conception de base : Coleman Charlton
Coordination graphique et de projet : Peter C. Fenlon
Développement du jeu : Coleman Charlton, Mike Reynolds
Production des cartes et emballages : Nick Morawitz
Assistance de direction artistique : Jason O. Hawkins
Équipe de conception : Coleman Charlton, John W. Cutis III, Pete Fenlon, Jason Hawkins, Mike Reynolds
Apple-saisie : Sal Soghoian
Graphisme des devant et dos des cartes : Derek Carbonneau
Équilibrage des couleurs sur ordinateur : Stephen Jiranek, Nick Morawitz
Coordination de la photogravure : Cotton Puryear
Photogravure : Photoworks of Virginia, Inc.
Contributions à la conception : N. Morawitz, Jessica Ney-Grimm, Dave Platnick
Dessin du dos de carte avec l'œil : Derek Carbonneau
Contributions graphiques : Pete Fenlon, Nick Morawitz, Jessica Ney-Grimm
Production générale : Donald Dennis, Wendy Frazer
Paramètres de conception initiale : C. Charlton, John Curtis, Pete Fenlon, Jason Hawkins, Nick Morawitz, Jessica Ney-Grimm, Mike Reynolds
Dessins des cartes de région et de leur dos : Jo Hartwig
Marketing, Opérations & Ventes : Deane Begiebing, Will Dinwiddie, Olivia Johnston, Dave Morris, Bruce Neidlinger, Dave Platnick, Daniel Williams, Monica Wilson
Matériel des Terres du Milieu : P. Fenlon, Jason Hawkins, Jessica Ney-Grimm
Coordination des tests de jeu : Mike Reynolds
Coordination imprimeur & services : Kurt H. Fischer
Liaison imprimeur : Ilse Hendrickx, Luc Mertens, André Van Laer
Production des règles : Coleman Charlton, Nick Morawitz, Pete Fenlon
Symboles : Derek Carbonneau, Pete Fenlon, Nick Morawitz
Logo : David Martin, Derek Carbonneau
Relecture : Deane Begiebing, Pete Fenlon, Olivia Johnston, Heike Kubasch, Dave Platnick, Mike Reynolds, Monica Wilson
Contributions particulières : Derek Carbonneau, DPP, Thomas Graves, KCI, Liz Leonard, Ken McGlothlen, Jesper Myrfors, Bruce Neidlinger, Jeffrey Ney-Grimm, Lon Rexing, Michael Sloan, Robin Swope, James Whitehouse, Jante Winter, Wayne Young, les amis et leurs familles
Remerciements particuliers : Peter Adkinson, Laurie Battle, Will & Schar Niebling, Danny Kilbert, Bob Carty, Mike Davis, Lou Rexing, Wayne Godfrey, Gary E. Smith, les équipes de Chessex, l'équipe d'InQuest et nos amis connectés, particulièrement {TFF Folder}.
Crédits des tests de jeu : James Andrews, Christina Antonini, Kevin Barrett, D. Begiebing, Guy Botero, Brian Bouton, Jay Bryan, Brain Carr, Waldon Chrisholm, Silvio Negri Clementi, Franck Coker, Jessica Colborn, R. Mark Colborn, Philip

Deluca, D. Dennis, Bernd Dietrich, Bill Edwards, O. Estefania, Klaus Etzold, Andrea Fattori, K. Fischer, Luigi Lo Forti, Scott Frazer, Wendy Frazer, Madai Frey, Matthew Fulton, Kevin Garber, Eduard Garcia, David Glenn, Jesse Goldstein, O. Johnston, Robert Kelly, Ralph Kennedy, Oscar Lafuente, Nick Laiacona, Steve Marvin, F. Navarro, Will Niebling, William Niebling, Elmar Perkuhn, D. Platnick, Frank Pfeifer, Jeffrey C. Riley, Cory John Rueb, Francesc Matas Salla, Doug Schnur Jason Smith, Lowell Stouder, Henri Jean Vanaise, J.L. Viadel, D. Villanueva, Dave Weinstein, James Whitehouse, M. Wilson, Darrell Zuercher, Steven Balbo & "The Arcane Circle", J.L. Martinez & le Heroe Research Group, l'équipe de Berkeley Games.

Traduction : Luc Masset, Hexagonal

Traduction des citations du Seigneur des Anneaux : Francis Ledoux, avec l'autorisation de Christian Bourgois éditeur

LÉGENDES DES SYMBOLES

Type de région	Symbole
Mers côtières	
Domaines libres	
Terres frontalières	
Contrées sauvages	
Terres de l'ombre	
Domaines noirs	
Type de site	Symbole
Havres	
Fiefs libres	
Fiefs frontalières	
Ruines et antres	
Fiefs de l'ombre	
Fiefs noirs	
Autres	Symbole
Esprit	
Influence directe	

MODIFICATEURS DE COMBAT

Condition	Modificateur à la prouesse de la cible
Personnage engagé non blessé	-1
Personnage blessé	-2
Personnage désengagé décidant de ne pas s'engager	-3
Par coup non alloué (chaque coup en plus)	-1
Par personnage engagé en soutien	+1
Jusqu'à une carte de ressource requérant un talent	variable
Autres cartes de ressource	variable
Cartes de péril	variable

RÉSUMÉ DU TOUR DE JEU

PHASE DE DÉSENGAGEMENT

Chacun de vos personnages peut faire l'une des choses suivantes :

- Se désengager **ou**
- Se guérir (dans un Havre)

Désengagez toutes vos autres cartes engagées (sauf les sites).

PHASE D'ORGANISATION

Vous pouvez entreprendre ces actions dans n'importe quel ordre :

- Jouer une carte de personnage **ou** de Sorcier (si c'est autorisé).
- Réorganiser les personnages sur un même Havre en une ou plusieurs compagnies.
- Déplacer vos personnages du contrôle de l'influence générale à celui de l'influence directe.
- Transférer des objets entre vos personnages sur un même site. Faites un test de corruption pour les personnages qui abandonnent un objet.
- Mettre en réserve des objets ou d'autres ressources de vos compagnies sur des Havres **ou** des sites spécifiés par les cartes d'objet. Faites un test de corruption pour les personnages qui abandonnent un objet.
- Chacune de vos compagnies peut faire l'une des choses suivantes :
 - Rester sur son site actuel.
 - Jouer un autre site (face cachée) vers lequel la compagnie peut se déplacer directement depuis son site actuel. C'est son nouveau site.
 - *Règles standard seulement* : Jouer un nouveau site et une série d'au plus 4 régions spécifiques qui relient le site actuel au nouveau site (voir pages 32 et 33).

PHASE D'ÉVÉNEMENTS PROLONGÉS

D'abord, retirez toutes vos ressources prolongées en jeu. Puis jouez d'éventuelles nouvelles ressources prolongées. Enfin, retirez tous les périls prolongés de votre adversaire.

PHASE DE DÉPLACEMENTS ET PÉRILS

Suivez cette procédure pour chacune de vos compagnies. Vous décidez dans quel ordre chaque compagnie agit.

- 1) Si la compagnie a une carte de site face cachée (son nouveau site), retournez-la. Son site actuel devient son *site d'origine*.
- 2) Si une compagnie ne se déplace pas, aucune carte n'est tirée. Si une compagnie se déplace vers un site normal, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le nouveau site (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même. Si une compagnie se déplace vers un Havre, vous *pouvez* tirer jusqu'au nombre de cartes indiqué par le site d'origine (au moins une carte) ; votre adversaire fait de même.
- 3) Votre adversaire joue des périls sur la compagnie — chacun est résolu comme indiqué dans le texte de la carte. Ces périls sont joués et résolus un à un et, dans certains cas, peuvent ne pas affecter directement la compagnie. Un péril ne peut pas être joué s'il prend pour cible une autre compagnie ou un personnage dans une autre compagnie

Si la compagnie ne se déplace pas les périls de créatures ne peuvent être associés qu'à son site actuel. Les périls de créature doivent être "associés" à l'itinéraire de la compagnie en déplacement ou au nouveau site. Si la créature est associée à plus d'un type de région ou de site applicable, votre adversaire décide quel type utiliser.

Le nombre maximal de périls jouables sur une compagnie pendant une phase de déplacements et périls donnée (la limite de périls) est égal à la taille de la compagnie ou à deux — le chiffre le plus élevé (les Hobbits comptent pour moitié ; arrondissez au supérieur). La limite de périls est déterminée pour chaque compagnie au début de la phase de déplacements et périls (elle reste donc fixe).

- 4) Si la compagnie a été obligée de revenir à son site d'origine, remettez le nouveau site dans le paquet de lieux (ou écartez-le s'il est engagé) et allez à l'étape 6 (le site d'origine devient le site actuel). Aucun autre péril ne peut être joué sur cette compagnie.
- 5) Retirez le site d'origine de la compagnie (le site d'où elle vient). Défaussez la carte si elle est engagée et n'est pas un Havre. Sinon, remettez-la dans le paquet de lieux. À ce stade, on considère que la compagnie est arrivée à son nouveau site (son nouveau site devient son site d'origine). *Règles standard seulement* : Remettez les cartes de région dans le paquet de lieux.
- 6) Si vous avez plus de huit cartes en main, défaussez-vous de celles qui sont en trop ; votre adversaire fait de même pour sa main. Si vous avez moins de huit cartes, vous devez tirer des cartes jusqu'à ce que votre main ait huit cartes ; votre adversaire fait de même pour sa main.

Note : Répétez les étapes 1 à 6 pour chacune de vos compagnies.

PHASE DE SITE

Dans l'ordre que vous désirez (vous décidez qui intervient en premier, puis en second, etc.), chacune de vos compagnies sur un site *désengagé* peut :

- Ne rien faire **ou**
- Suivre cette procédure :
 - 1) Vous décidez d'explorer le site.
 - 2) Si le site a une attaque automatique, il attaque la compagnie. L'attaque est résolue normalement (voir pages 21 et 22).
 - 3) La compagnie peut tenter de jouer un objet, un allié, une faction ou une information utilisable sur ce site. Généralement, cela implique d'engager le personnage qui contrôlera la carte jouée. Si la carte de ressource est jouée avec succès, la carte du site est engagée et un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur. Certaines cartes de ressource autres que des objets, alliés, factions et informations indiquent les conditions dans lesquelles elles peuvent être jouées. De telles cartes peuvent être jouées sur des sites engagés ou non, et n'engagent pas le site quand on les joue (*Retour du Roi*, *Trouville*, etc.).

Règles standard seulement : Un de vos personnages ou votre Sorcier peut tenter d'influencer l'un des personnages, suivants, alliés, factions ou objets de votre adversaire (s'il est au même site).

PHASE DE FIN DE TOUR

Vous pouvez vous défausser d'une carte. Ensuite vous devez tirer ou écartez assez de cartes pour en avoir 8 en main. Votre adversaire fait de même.

INDEX DES RÈGLES

Action	14, 24, 26, 36, 43-44
Actuel, site	18, 32-33
Adjacentes (régions)	33
Allié (points)	30
Allié	15, 23, 28, 34
Anneaux	47
Annuler une attaque ou un coup	22
Associé à	28, 33, 35
Attaquant	18
Attaque	18, 23, 26, 33, 35, 45
Attaque automatique	14, 35, 36
Battre une attaque	22, 37
Blessé	13, 21, 22, 28
Cambriolage	37
Caractéristiques	16
Chaîne d'effets	27, 36
Combat	21-23, 33
Combiner des compagnies	17, 32
Compagnie	17-18, 19, 21, 32-33, 34, 35
Conditions	44
Conditions actives	44
Conditions de victoire	11, 30
Conseil Libre	11, 30-31, 37
Contrées sauvages (w)	19
Contrôler un personnage	16-18, 25
Corruption, cartes et points	23
Corruption, test	11, 23, 34, 37, 46
Coup	21, 22, 33, 38
Coups multiples	37
Court, événement	27
Créatures (péril)	21, 22, 28, 33, 35
Défausse	12, 13, 30-31
Défausser un personnage	32
Déplacement	18-19, 26, 28, 32-33, 35, 37
Déplacements et périls (phase)	15
Désengagement (phase)	14
Destruction de l'Anneau Unique	48
Diplomate	16
Directe, influence	16-17, 25, 34-35
Diviser une compagnie	17, 32
Domaines libres (f)	19
Domaines noirs (d)	19
Dúnadan (sing.)	16
Dúnedain (plur.)	16
Écarter un personnage	32
Éclaireur	16
Effets	36
Égalités	37
Elfe	16
Éliminer un personnage	16, 18
Enchaînement	36, 43-46
Endurance	16, 21, 22
Endurance, test	21
Engager/désengager	13, 14, 17, 21, 25, 31, 33
Environnement (cartes)	48
Épuiser une pioche	11, 13, 31
Erratum	43
Esprit	15, 16, 17, 34, 37
Événements	27
Événements prolongés (phase)	15
Explorer un site	15
Faction (points)	30
Faction	29, 30, 34
Faire un jet	11
Fiefs de l'ombre (S)	19
Fiefs frontaliers (B)	19
Fiefs libres (F)	19
Fiefs noirs (D)	19
Fin de tour (phase)	15
Générale (influence)	16-18
Guérison	18
Guerrier	16
Havres (h)	19
Hobbit	16
Hors-jeu, pile	13

Humain	16
Inemployée, influence	16, 24, 25, 34
Influence, test	34-35, 37
Itinéraire	19, 28, 32-33
Jouable sur un site	28
Lieux, paquet	12, 18, 32
Limite de périls	16, 26, 32
Listes des cartes	69-87
Main	14
Mers côtières (c)	19
Modificateurs standard	29, 34
Mort (points)	30
Nain	16
Natal (site)	14, 17
Nazgûl	26, 31, 48
Nouveau site	18, 28, 32-33
Objet (points)	30
Objets	28, 30, 34
Organisation (phase)	14
Origine (site)	18, 33
Palantir	48
Paquets	12
Passives (conditions)	44
Périls	12, 21, 22, 26, 27, 32, 33, 35, 38
Permanent, événement	27
Personnage (points)	30
Personnage	12, 15-18, 21, 25, 32, 34, 37
Pioche	12
Profondes (doubles), contrées sauvages	28
Prolongé, événement	27
Prouesse	16, 21, 22
Race	16
Rassemblement, points	11, 13, 16, 22, 26, 30, 37
Régional, déplacement	32-33
Régions	12, 19-20, 28, 32-33
Réserve, cartes	26
Ressources	12, 19, 23, 28
Révéler un Sorcier	18
Rôdeur	16
Ruines et antres (r)	19
Sage	16
Sentinelle	35
Site (phase)	15
Site	12, 18-20, 25, 26, 28, 32-33
Sites récemment visités	37
Solitaires (cartes)	13
Sorcier	11, 14, 15, 16, 18, 23, 22, 26, 31, 34
Sorcier	16
Soutien	33
Suivant	14, 15-17, 34-35
Supérieurs (objets)	28, 30
Taille d'une compagnie	17, 18, 28
Talents	16
Talon	31
Terres de l'ombre (s)	19
Terres frontalières (b)	19
Tirer des cartes	26-29, 32, 37
Transférer des objets	26
Types de cartes	12
Unique	13, 14, 18, 30
Unir des compagnies	17, 32
Valeur aléatoire	11

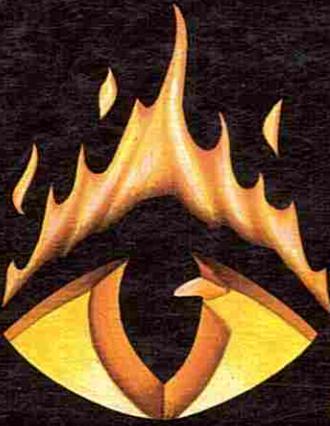
Note : La plupart de ces termes sont employés et expliqués dans le résumé du tour de jeu (pages 14 et 87), dans les règles à plus de deux joueurs (pages 37-38) et dans les règles en solitaire (page 38). La plupart des références à ces pages ne sont pas incluses dans cet index.

De plus, beaucoup de ces termes sont utilisés dans l'exemple de jeu (pages 39 à 42), les éclaircissements (pages 43 à 48) et les autres sujets généraux des pages 49 à 56. Seules les entrées principales sont incluses dans cet index.

Ils apparurent d'abord en Terres du Milieu aux alentours de l'an mil du Troisième Âge ; mais pendant longtemps, ils voyagèrent sous une apparence simple, comme s'ils étaient des Humains déjà âgés, mais vigoureux de corps. Ils étaient des voyageurs et des pèlerins qui apprenaient des Terres du Milieu et de tout ce qui y vit sans jamais rien révéler de leurs pouvoirs ou de leurs buts.

— "Les Istari"

Contes et Légendes inachevés*



Le Seigneur des Anneaux

Le Compagnon des Sorcières

Le Compagnon des Sorcières est un outil utile et agréable pour quiconque s'intéresse au *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux : Les Sorcières*, le jeu de cartes à collectionner se déroulant dans les Terres du Milieu et édité par ICE. Cet ouvrage comprend :

- **Des règles annotées.** Ces règles complètes sont présentées dans un nouveau format plus facile à lire et comprennent bon nombre d'exemples, de conseils et d'éclaircissements.
- **Une liste des cartes.** La liste complète de toutes les cartes à tirage limité, corrigeant les éventuelles imprécisions et comprenant une méthode de référence directe et indirecte pour vous aider à prévoir vos combinaisons de cartes.
- **Des scénarios.** Une série de scénarios prêts-à-jouer qui tous s'accompagnent d'une histoire bien spécifique et de règles spéciales.
- **Des conseils pour jouer en tournoi.** Conseils et exemples de jeu en mode tournoi.
- **Des cartes géographiques en couleur.** Six représentations en couleur des Terres du Milieu qui représentent les régions, sites, factions et autres cartes de l'édition limitée.

Cet important ouvrage de référence multiplier les options de jeu mises à votre disposition et fera de vous un joueur du *Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux : Les Sorcières* plus expérimenté. De plus, il vous permettra sans doute d'améliorer votre connaissance des œuvres de J.R.R. Tolkien (*Bilbo le Hobbit* et *le Seigneur des Anneaux*).

Le Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux : Les Sorcières, vous entraîne dans le monde merveilleux de J.R.R. Tolkien. Si vous aimez l'aventure, le drame, le fantastique merveilleux, les contes de fées, ou même seulement les mystères qui vous entraînent hors des sentiers battus, ce jeu est fait pour vous. Désormais, il vous suffit d'un paquet de cartes et d'une petite heure de temps pour jouer dans les Terres du Milieu, et ainsi connaître les épreuves, les joies et les terreurs rencontrés par Aragorn, Gimli, Legolas et Frodon.

Réf. 01801

Prix : 126 F

I.S.B.N. : 2-84-188-033-8



Publié par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. (ICE), PO Box 1605, Charlottesville, VA 22902 USA, détenteur exclusif de la licence mondiale pour les jeux d'aventures basés sur les ouvrages de J.R.R. Tolkien, *Bilbo le Hobbit* et *le Seigneur des Anneaux*.

Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.

© 1995, 1996 Tolkien Enterprises, une division de The Saul Zaentz Company, Berkeley, Californie, USA. *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux : Les Sorcières*, *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux : Compagnon des Sorcières*, *Bilbo le Hobbit*, *le Seigneur des Anneaux* et tous les personnages et les lieux qu'ils contiennent sont des marques déposées appartenant à Tolkien Enterprises. Tous droits réservés.

* Copyright © 1980 par George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. © Christian Bourgois éditeur, 1982, pour la traduction française.

