

**Le Seigneur des Anneaux
Jeu de Cartes à Collectionner**

Errata, Eclaircissements, Réponses aux questions les plus courantes

Section 1 – Préface

Dernière mise à jour 10 Février 2004.

Ce document des questions les plus courantes [FAQ, Foire Aux Questions] est un supplément de règle officiel aux livrets fournis dans les paquets de base de *La Communauté de l'Anneau* et les paquets de base ou deluxe *Les Deux Tours*.

En cas de différences entre cette FAQ et les autres livrets de règles ou la FAQ de Decipher, ces derniers prévalent.

Les sections suivantes composent cette FAQ :

- Section 1 – Préface (et informations légales)
- Section 2 – Liste d'Observation
- Section 3 – Errata (règles et cartes par n°)
- Section 3 bis – Erreurs (cartes françaises)
- Section 4 – Cartes avec Éclaircissements
- Section 5 – Autres Éclaircissements
- Section 6 – Anciens Éclaircissements

? Les explications précédées par le symbole delta concernent un changement dans la façon de jouer depuis la précédente publication de la FAQ. Afin de permettre une familiarisation avec les corrections effectuées envers les joueurs et les directeurs de tournois, ces modifications ne sont officielles qu'une semaine après la date de ce document.

§ Les explications précédées par la marque de paragraphe concernent soit : (a) un complément de règles existantes, ou une clarification du texte sans éclaircissement des règles de jeu existante (sans conséquence sur la façon de jouer); ou (b) une reformulation, adaptation ou reprise d'une règle existante dans la FAQ publiée précédemment. Ces points sont déjà valides (suites aux précédentes publications), ou sont effectués immédiatement.

Ø Les explications précédées par la marque ensemble vide concernent des errata valables sur les cartes en version originale (anglaise) mais qui ont été intégrés dans les cartes en version française.

Toutes les questions et commentaires sur les règles du Jeu de Cartes à Collectionner *Le Seigneur Des Anneaux* doivent être envoyées en anglais à : elrond@decipher.com

[*Le Seigneur Des Anneaux, La Communauté De L'Anneau*, les personnages et les sites présents ici sont TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence de New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. Decipher Inc. Authorized User. TM, ® & © 2003 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Tous droits réservés.

Les informations de ce document sont sous copyright de Decipher Inc. 2003; cependant, elles peuvent être librement diffusées en ligne ou par des moyens de publication traditionnels tant qu'elles ne sont pas modifiées et que toutes les notes de copyright sont jointes.

Section 2 – X-liste

Les cartes suivantes ne peuvent pas être jouées en tournois de type Standard pour *Le Seigneur des Anneaux* TM JCC.

- Elrond, Seigneur de Fondcombe** – 1R40
- Galadriel, La Dame Blanche** – 1R45
- Ottar, Homme de la Ville du Lac** – 1R80
- Habitué des Ombres** – 1U108
- Barbarie pour Rivaliser avec Leur Grand Nombre** – 1R139
- Reliques de la Moria** – 1R195

Úlairë Nertëa, Messenger de Dol Guldur – 1U234

Ressources du Mordor – 1C248

Dard – 1R313

Brandon Enflammé – 2R32

Philibert Bolger, Malin Vaurien – 2C101

Ô Elbereth! Gilthoniel! – 2R108

Aragorn, Héritier de la Cité Blanche – 3R38

Cor de Boromir – 0P5 et 3R42

Le Palantir d'Orthanc – 3R67

Saroumane, Gardien de l'Isengard – 3R68

Bill le Poney – 0P2 et 3U106

Poêle à Frirre – 3C108

Section 3 – Cartes avec Errata

Gimli, Nain d'Erebor – Erratum 1U12

Dégâts +1.

Compagnie : Si la réserve crépusculaire a moins de (2) points crépusculaires, ajoutez (2) pour placer une carte de votre main sous votre pioche.

Ø Yeux Percants – Erratum 1C43

Cette situation Elfe devient Unique (Yeux Percants)

Offrande de Bateaux – Erratum 1U46

Pour jouer, affaiblissez un allié Elfe. Jouable dans votre aire de soutien. Quand la compagnie avance depuis une rivière durant la phase de compagnie, la limite de mouvement est de +1.

Le Miroir de Galadriel – Erratum 1R55

Jouable dans votre aire de soutien. Chaque allié Elfe dont le site natal est 6 a +1 en force.

Manœuvre : Si un adversaire a au minimum 7 cartes dans sa main, affaiblissez Galadriel pour dévoiler 2 de ses cartes au hasard. Défaussez en une puis remplacez l'autre.

Si vous ne pouvez pas regarder la main d'un joueur de l'Ombre, l'effet de la capacité spéciale du Miroir de Galadriel est ignoré.

Polyvalence de Rôdeur – Erratum 1U113

Manœuvre : Affaiblissez un rôdeur à une rivière ou une forêt pour épuiser un séide.

Carte de Thrór – Erratum 1R318

Jouable dans votre aire de soutien.

Compagnie ou **Ralliement** : Affaiblissez 2 Hobbits et défaussez Carte de Thrór pour jouer le prochain site de la compagnie (remplacer le site de l'adversaire si nécessaire).

Le Livre de Mazarbul – Erratum 3R1

Récit. Le détenteur doit être un Nain.

Au début de chaque phase de compagnie quand elle est au site 4 ou plus, vous pouvez piocher une carte pour chaque compagnon Nain.

Il Faut Avancer avec Circonspection – Erratum 3C48

Réponse : Si la compagnie se déplace durant la phase de ralliement, affaiblissez un compagnon * deux fois pour que le coût crépusculaire de chaque séide soit de +1 jusqu'à la prochaine phase de ralliement.

Hurllement de Harad – Erratum 4U236

Jouable dans votre aire de soutien.

Chaque fois qu'un compagnon ou un allié perd un combat impliquant un Suderon, vous pouvez retirer (4) pour obliger le Joueur des Peuples Libres à blesser un compagnon associé à l'Anneau.

La Nature de L'Ithilien – Erratum 4R237

Jouable dans votre aire de soutien.

A la fin de chaque phase durant laquelle la compagnie s'est déplacée vers les sites T7, T8 ou T9, et que la réserve crépusculaire contient moins de 7 jetons crépusculaires, vous pouvez ajouter (8).

Combat : Défaussez cette situation pour donner +2 en force à un Homme (Raider).

Section 3 bis – Cartes Françaises avec Erreurs

Un Dangereux Pari – 3C76

Titre corrigé : Un Dangereux Pari

Tribu des Collines – 4C25

Description corrigée :

...le contrôle d'un site.

Vaillant et Fort – 4U57

Titre corrigé (cette situation est unique) :

•**Vaillant et Fort**

Rôdeur du Gondor – 4C122

Ignorer le sous-titre.

Choix Difficile – 4U123

Description corrigée :

Compagnie : Désignez...

Les Ruines de l'Ossiliath – 4R133

Description corrigée :

... pour blesser l'adversaire d'un Homme.

Lieutenant Oriental – 4C228

Description corrigée :

Chaque fois que ce séide est affecté ...

Éomer, Fils-Sœur de Théoden – 4C266

Description corrigée :

Au début de chaque tour...

Éomer, Troisième Maréchal de la Marche – 4R267

Description corrigée :

...vous pouvez désigner...

Une Couple de Lapins – 4C298

Titre corrigé : Un Couple de Lapins

Deronnant – 4U330

Description corrigée :

Tant que vous pouvez désigner un Hobbit dissocié à Deronnant, ...

§ Denethor, Intendant Éclairé – 0P25

Description corrigée :

Denethor a +1 en force pour chaque autre homme [Gondor] que vous pouvez désigner.

Les cartes suivantes ont un numéro collectionneur, une photo, un numéro de site et une puissance de l'ombre corrects. Leurs titres et descriptions ont été inversés par couple de cartes (4U337 & 4U338, 4U354 & 4U355) :

4U337 site T3, puissance de l'ombre 0

Les Tombeaux d'Edoras

Sanctuaire, Compagnie : Placez votre main sous votre pioche et piochez 4 cartes.

4U338 site T3, puissance de l'ombre 1

Le Château d'Or

Sanctuaire. Lorsque la compagnie se déplace vers le Château d'Or, défaussez toutes les armes des Peuples Libres.

4U354 site T6, puissance de l'ombre 3

L'Armurerie de Fort le Cor

Sanctuaire, Compagnie : Jouez une possession pour piocher une carte.

4U355 site T7, puissance de l'ombre 7

Entrée de Caverne

Sanctuaire. Les événements de combat ne peuvent pas être joués, et les capacités spéciales de combat ne peuvent pas être utilisées.

**Section 4
Cartes avec Éclaircissements**

L'Anneau Unique – 1R1, 1C2 & 4C2

Le premier paragraphe de l'anneau unique est une capacité spéciale, et ainsi optionnelle. Le second paragraphe du descriptif n'est pas optionnel, donc quand l'anneau est « porté », toutes les blessures infligées doivent être « converties » en points-fardeau.

Si le détenteur de l'anneau est sur le point d'être blessé et met L'Anneau Unique, il faut ajouter un point-fardeau (ou des points-fardeau) pour cette blessure.

L'Anneau Unique, L'Anneau Souverain - 1C2

Vous pouvez utiliser la capacité spéciale de cette carte en réponse à une blessure infligée par Le Roi-Sorcier, Seigneur des Nazgûl ou Ulairë Enquëa, Spectre Crépusculaire.

Coup de Hache - 1C3

Combat : Donnez à un nain +2 en force (ou +3 s'il porte une arme de mêlée ☒☒).

Cet éclaircissement s'applique seulement aux versions de cette carte de la série *La Communauté de l'Anneau*.

Hache Naine - 1C9

Cette carte ne fonctionne qu'une seule fois pour chaque joueur de l'Ombre avec un séide engagé dans ce combat, sans tenir compte du nombre de séides que le joueur a utilisés.

Galadriel, La Dame Blanche - 1R45

Le coût crépusculaire d'un Elfe joué grâce à la description de Galadriel est de zéro, et ne peut pas être augmenté ou baissé.

Charrette de Gandalf - 1U73

Se référer à l'explication : **Empiler**.

Des Questions qui Nécessitent des Réponses - 1R81

Vérifiez que la réserve crépusculaire a moins de 3 jetons avant de payer le coût crépusculaire de cette carte. Se référer à l'explication : **Jouer une carte - Coûts**.

Dors, Caradhras - 1C84

« Défausser toutes les situations » signifie défausser seulement les situations actives. Les situations inactives ne sont pas défaussées.

Les Pistes d'Eregion - 1C104

Cet événement affecte seulement les séides qui sont errants au moment où il est joué.

La Froideur de Saroumane - 1C134

Le coût de cette situation est de 1. Certaines cartes ont des fautes d'impression.

Les Neiges de Saroumane - 1C138

Sort. Climat. Pour jouer, affaiblissez un séide ☹. Jouable sur un site. Aucun joueur ne peut jouer des événements de combat ou utiliser des capacités spéciales de combat durant les combats à ce site. Défaussez cette situation à la fin du tour.

Barbarie pour Rivaliser avec leur Grand Nombre - 1R139

Le bonus de +4 en force dure jusqu'à la phase de ralliement.

Prudence - 1U161

Cette carte affaiblie ou défausse un de vos Ourouk-Haï.

Souci - 1U162

Pour jouer, affaiblissez un Ourouk-Haï. Jouable dans votre aire de soutien.

Chaque fois qu'un compagnon ou allié perd un combat impliquant un Ourouk-Haï, l'adversaire doit choisir entre affaiblir le porteur de l'anneau ou ajouter un point-fardeau.

Tireur d'Élite Gobelin - 1C176

Le texte en italique entre parenthèses est juste une description, et non un effet ajouté au jeu.

Grouillements Gobelins - 1R183

Se référer à l'explication : **Empiler**.

Armureries Pillées - 1C193

Si un séide portant une arme ☞ est défaussé suite à un combat perdu, Armureries Pillées prend effet avant les actions optionnelles dues à la victoire/défaite que ce combat produit.

Quand un effet défausse 'tous' les séides (impliquant la défausse de leurs armes), ils sont défaussés en même temps. Aucun de ces séides ne peut avoir d'armes jouées sur eux grâce à Armureries Pillées.

Éclat de Lame - 1U209

Les actions de début de tour se produisent avant le début des actions de la phase de compagnie.

Attiré par son Pouvoir - 1U211

Jouable dans votre aire de soutien.

Chaque fois qu'un compagnon est tué dans un combat impliquant un Nazgûl, ajouter un point-fardeau.

Retourner à son Maître - 1R224

Cette carte crée un combat en supplément de combats acharnés et réguliers.

Ulairë Nertëa, Messenger of Dol Guldur - 1U234

Si deux séides ou plus sont joués, le joueur de l'Ombre décide dans quel ordre ces séides sont joués.

Ulairë Ostëa, Lieutenant de Morgul - 1U235

Ombre : Affaiblissez Ulairë Ostëa pour qu'un séide (☹) devienne **acharné** jusqu'à la phase de ralliement.

Le nom « Ostëa » dans le titre de cette carte devrait être « Otsëa ». Les prochaines éditions auront cette correction. Toutes les versions de cette carte ont le même titre de carte pour les principes d'unicité.

Une Phalange Accomplit Peu - 1U251

Si vous pouvez désigner 7 compagnons ou plus, vous pouvez blesser le même compagnon plus d'une fois.

Orque en Embuscade - 1C261

Cette carte de *La Communauté de l'Anneau* était mal imprimée dans le paquet de base Gimli des *Mines de la Moria*. Le mot « non-natif » devrait être remplacé par « errant ».

Assassin Orque - 1U262

Cette carte de *La Communauté de l'Anneau* était mal imprimée dans le paquet de base Gimli des *Mines de la Moria*. Le mot « non-natif » devrait être remplacé par « errant ».

Merry, Ami de Sam - 1R302

Après que le combat de Merry soit résolu, il n'est plus assigné et vous pouvez utiliser sa capacité spéciale.

Le bonus de force que reçoit un autre compagnon de la capacité spéciale de combat de Merry est égal à la force de Merry à ce moment. Ce bonus n'augmente pas si la force de Merry s'élève plus tard dans la même phase de combat.

Landes d'Etten - 1C331

Plaines. Combat : Affaiblissez votre compagnon ou séide pour donner +2 en force à ce personnage.

Place du Conseil - 1C337

Se référer à l'explication : **Déplacer la compagnie**.

Gué de Bruinen - 1U338

Rivière. Sanctuaire. Le coût crépusculaire du premier Nazgûl joué au Gué de Bruinen chaque tour est de -5.

Tombe de Balin - 1U343

Souterrain. Manœuvre : Défaussez votre récit du jeu ou de votre main pour soigner votre compagnon.

Emvyn Muil - 1U360

Manœuvre : Affaiblissez votre séide pour que ce séide devienne **acharné** jusqu'à la phase de ralliement.

Ou'Attendons-Nous Pour le Faire ? - 2R15

Si une seconde copie de cette carte est jouée et que ce joueur de l'Ombre a déjà choisi de sauter sa prochaine phase de l'Ombre, ce joueur peut de nouveau choisir de sauter la même phase de l'Ombre encore une fois (ce qui n'aura pas d'effet).

Éclaircir Ourouk - 2C47

La capacité spéciale de ce séide peut seulement annuler un événement qui requiert spécialement un rôdeur dans son descriptif.

La Chaîne du Troll des Cavernes - 2R53

Quand un Troll des Cavernes épuisé, armé d'une Chaîne du Troll des Cavernes, prend sa dernière blessure au cours de la phase d'archerie, la Chaîne ne peut pas être utilisée pour blesser un compagnon archer (car la blessure est une action requise et prend effet avant que la Chaîne ne puisse être utilisée).

Ulairë Attëa, Celui de l'Est - 2U82

Cette carte ne peut pas être désignée par des cartes qui requièrent un Oriental. Des mots-clé ne peuvent être trouvés dans les sous-titres.

Flaireur Orque - 2C89

La capacité spéciale de ce séide peut seulement annuler un événement qui requiert spécialement un rôdeur dans son descriptif.

Saroumane, Gardien de l'Isengard - 3R68

Les blessures d'archerie ne peuvent pas être assignées à Saroumane.

Saroumane, Serviteur de l'Œil - 3C69

Se référer à l'explication : **Saroumane, Gardien de l'Isengard, 3R68**.

Ulairë Otsëa, Spectre Crépusculaire - 3U86

Le titre de cette carte est correctement écrit. Se référer à l'explication : **Ulairë Ostëa, Lieutenant de Morgul, 1U235**.

Si Frodon meurt dans un combat impliquant Otsëa avec Sam aussi en jeu, L'Anneau Unique est transféré à Sam avant que l'Éclat de Lame ne soit transféré grâce à la description d'Otsëa.

Bill le Poney - 3U106

Se référer à l'explication : **Bill le Poney, 0P2**.

Le Vieux Chénier, Approvisionneur de Sagesse - 3C111

Si une carte de l'Ombre vous donne le choix de défausser une carte de la main ou de changer d'action, cette carte n'active pas la description du Vieux Chénier.

L'Anneau Unique (Version Maxi) - 4M1

Une version spéciale de cette carte, au format Maxi, a été produite sous une taille normale. Cette carte ne peut pas être jouée.

Ma Hache Est Ébréchée - 4R52

Le bonus de force déduit de cette situation est basé sur le plus petit nombre de jetons de l'une des cartes.

Exemple : Si il y a 2 jetons [elfe] sur **Décompte Final** et 3 jetons ☒☒ sur **Ma Hache Est Ébréchée**, le bonus de force est de +2.

Décompte Final - 4R69

Se référer à l'explication : **Ma Hache Est Ébréchée - 4R52**

Broche Elfique - 4U63

Pour jouer, désignez un elfe. Le porteur doit être un compagnon.

Réponse : Si une autre possession détenue par le porteur est sur le point d'être défaussée par une carte de l'Ombre, défaussez cette possession à la place.

Cet éclaircissement est un changement d'une règle précédente.

En Dessous de la Terre Vivante - 4C105

Les jetons crépusculaires ajoutés pour le coût d'une carte s'ajoutent au bonus de force que produit son effet.

Exemple : si la réserve crépusculaire est vide quand cette carte est jouée, Gandalf a +1 en force.

Descendez! - 4R146

Cette carte permet à tous les alliés de recevoir des blessures venant de tirs d'archerie.

Repose-Toi Pendant Que Tu le Peux - 4R171

Le joueur des Peuples Libres est l'adversaire auquel il faut se référer dans la description de cette situation. Se référer à l'explication : **adversaire**.

Régulier Ourouk - 4C192

La capacité spéciale de cette carte fait que le coût crépusculaire d'un Ourouk-Haï est de -1 pour chaque Ourouk-Haï que vous désignez autre que cette carte.

Exemple : si vous avez quatre **Réguliers Ourouk** en jeu et que vous utilisez la capacité spéciale de l'un d'eux pour jouer un **Fouilleur Ourouk** (coût crépusculaire de 4), le coût crépusculaire du Fouilleur est de 1.

Combattant Suderon - 4R251

La version métallisée de cette carte (VO) a une image différente de la version non-métallisée.

Frodon, Semi-Homme Courtois - 4R301

Cette carte empêche seulement des cartes de l'Ombre de vous faire défausser de votre main ou de votre pioche. Si une carte de l'Ombre vous donne le choix, vous pouvez choisir de défausser ou pas.

Exemple : si un **Saccageur Dun** est joué, le **Semi-Homme Courtois** n'empêche pas le joueur des Peuples Libres de défausser. Puisque la description du Saccageur dit « peut défausser », un choix est offert.

Le Pays des Chevaux – 4U326

Cette carte en version anglaise des *Deux Tours* a été mal imprimée dans un paquet de base des *Ents de Fangorn* (VO). La description correcte est la suivante :

Forêt. Tant que vous pouvez désigner une monture [Rohan] au Pays des Chevaux, la limite de déplacement est de +1 pour ce tour.

Derunant – 4U330

Cette carte en version anglaise des *Deux Tours* a été mal imprimée dans un paquet de base des *Ents de Fangorn* (VO). La description correcte est la suivante :

Forêt. Tant que vous pouvez désigner un Hobbit dissocié à Derunant, la limite de déplacement est de +1 pour ce tour.

Ered Nimrais – 4U343

Quand Sméagol est joué à Ered Nimrais et que **Les Neuf Marcheurs** est en jeu, son coût crépusculaire est de 1.

Les Cavernes d'Aglarond – 4U352

Seuls les joueurs de l'Ombre peuvent utiliser l'action de manœuvre sur ce site.

La Grande Salle – 4U353

Chaque allié (Rohan) participe aux tirs d'archerie et aux combats à ce site comme s'il était leur site natal.

Enragé Fou Furieux – 5U45

Le bonus de force de ce séide est augmenté pour n'importe quelle blessure sur n'importe quel séide, compagnon ou allié dans son combat.

Les jetons retirés pour la capacité spéciale de cette carte doivent être retirés de la même machine.

Sauvage Fou Furieux – 5R46

Se référer à : **Enragé Fou Furieux – 5U45**.

Massacreur Fou Furieux – 5R47

Se référer à : **Enragé Fou Furieux – 5U45**.

Fou Furieux Ourouk-Hai – 5U63

Le bonus de force de ce séide est augmenté pour n'importe quelle blessure sur n'importe quel séide, compagnon ou allié dans son combat.

L'Œil de Barad-dûr – 5R96

Cette carte doit être jouée de façon à utiliser son texte de réponse, qui est affecté par des cartes comme **Legolas, Chasseur Intrépide**. L'expression « défausser cette carte pour » est superflue.

Vifsbrier, Bregalad – 6C33

Comme d'autres cartes similaires, la description de cette carte devrait dire « Ent ou Hobbit dissocié. »

Pour chaque Ent ou chaque Hobbit dissocié, le coût crépusculaire est de -1.

L'Épée de Dol Guldur – 6R85

Le porteur doit être un Nazgûl.

Tant que le porteur est Ulairë Toldëa, chaque fois qu'il gagne un combat le joueur des Peuples Libres doit défausser une possession des Peuples Libres ou une situation des Peuples Libres.

Retenu – 6R109

Le 'site 9' dont il est question sur cette carte est *n'importe quelle* carte site 9 de *n'importe quel* bloc.

Ne les Regardez pas – 6R39

Jouable dans votre aire de soutien.

Combat : Désignez Sméagol et défaussez trois cartes de votre main pour blesser une fois un séide qui combat Sméagol (ou deux fois si ce séide est un séide [Nazgul]).

Ils l'Ont Volé – 6R46

Jouable dans votre aire de soutien.

Combat : Désignez Gollum et défaussez trois cartes de votre main pour blesser une fois un compagnon qui combat Gollum (ou deux fois si ce compagnon est un compagnon [Comté]).

Il Nous Brûle – 6U110

Cette carte compte à la fois les cultures des Peuples Libres et les cultures de l'Ombre quand les cartes sont révélées.

§ [Terrible and Evil] – 7R50

Si Gandalf est épuisé, il ne peut pas s'affaiblir pour payer le coût de cette carte, même si X est égal à zéro.

[Faramir, Wizard's Pupil] – 7R91

Cette carte ne peut pas prévenir les blessures d'être assigné à Faramir. Elle prévient les blessures assignées à Faramir.

§ [Footman's Armor] – 7U93

Chaque fois que l'on active la capacité spéciale de réponse de cette carte, il faut vérifier de nouveau si le détenteur est submergé.

[Pippin's Sword] – 7R114

Le Porteur doit être Pippin.

Combat : Affaiblissez Pippin deux fois pour lui donner +1 en force pour chaque compagnon [Gondor] vous pouvez désigner.

[Desert Runner] – 7C133

Suderon. Embuscade (1).

Quand le joueur des Peuples Libres assigne ce séide à un compagnon et que vous avez l'initiative, vous pouvez blesser ce compagnon.

[Desert Scout] – 7C134

Suderon. Embuscade (1).

Quand le joueur des Peuples Libres assigne ce séide à un compagnon et que vous avez l'initiative, vous pouvez blesser ce compagnon.

[Desert Sneak] – 7C135

Suderon. Embuscade (1).

Quand le joueur des Peuples Libres assigne ce séide à un compagnon et que vous avez l'initiative, vous pouvez blesser ce compagnon.

[Loathsome] – 7R182

Si un combat impliquant un Nazgûl est sur le point de prendre fin, défaussez une possession portée par le compagnon impliqué dans le combat.

Cette carte est jouée comme une réponse à la fin du combat, même si ce combat fini avant la résolution. Si le combat est fini car résolu de façon normale, le fait de défausser une possession ne change pas la résolution du combat.

§ [Above the Battlement] – 7C262

Quand vous jouez cette carte vous devez choisir une des deux actions suivantes :

- 1- Jouer un assiégeant empilé sur un site que vous contrôlez.
- 2- Enlever un point-fardeau pour jouer un Orque [Sauron] de votre pile de défausse.

[Breached] – 7R266

« Placez ce compagnon dans le cimetière » est l'équivalent de tuer ce compagnon.

[Mordor Assassin] – 7R284

Réponse : Si un compagnon est submergé durant un combat impliquant un Orque [Sauron] et que les blessures de menace sont sur le point d'être réparties, enlevez une menace pour assigner ce séide au Porteur de l'Anneau (même si le Porteur de l'Anneau est déjà assigné).

Enlever la menace est un coût qui doit être payé avant que les menaces ne soient transformées en blessures.

[Mordor Defender] – 7C285

Combat : Affaiblissez ce séide et désignez un autre séide [Sauron] pour ajouter une menace.

[Mordor Savage] – 7C289

Combat : Affaiblissez ce séide et désignez un autre séide [Sauron] pour ajouter une menace.

[Orc Pursuer] – 7C303

Cette carte de l'extension *Le Retour du Roi* a le même nom que la carte 5C108 de l'extension *La Bataille du Gouffre de Helm*. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 exemplaires de la carte 7C303 et 4 exemplaires de la carte 5C108 dans votre pioche.

[Anduin Banks] – 7U341

Cette carte de l'extension *Le Retour du Roi* a le même nom que la carte 1C356 de l'extension *La Communauté de l'Anneau*.

Section 5 – Autres Éclaircissements

Cartes Actives

Durant votre tour, seulement ces cartes sont actives:

- Les sites du chemin d'aventure.
- Les sites dans l'aire de soutien de n'importe quel joueur.
- Vos cartes des Peuples Libres.
- Votre carte de l'Anneau Unique.
- Les cartes de l'Ombre de votre adversaire.

Paquet d'aventure – « ou supérieur »

Quand un effet dit « site X ou supérieur », cela s'applique uniquement aux sites du bloc Communauté.

§ Assignement

Après que le joueur des Peuples Libres informe le joueur de l'Ombre qu'il a fait ses assignements, tous les assignements s'effectuent simultanément. Tous les problèmes de temps qui en découlent sont alors résolus selon la procédure habituelle.

Un séide laissé de côté par le joueur des Peuples Libres ne le devient que lorsque le joueur des Peuples Libres a fait ses assignements, et qu'ils prennent effet simultanément.

Si un séide assigné devient par la suite non assigné à cause de l'effet d'une carte, il ne reprend pas son statut de séide laissé de côté et ne peut donc pas être assigné à nouveau par le joueur de l'Ombre.

Ne peut prendre de blessures

Si un personnage ne peut pas prendre de blessures, des blessures ne peuvent pas être assignées à ce personnage.

Certaines cartes utilisent la phrase « ne doit pas » à la place de « ne peut pas ».

Cartes en main

Si un effet utilise le coût crépusculaire d'une carte révélée de la main, on utilise le coût crépusculaire imprimé sur cette carte. D'autres cartes en jeu ne modifient pas ce coup.

Culture

Désigner une « culture des Peuples Libres » signifie désigner n'importe quelle carte des Peuples Libres de cette culture. Vous ne pouvez pas désigner une carte de l'Ombre de culture Gollum pour désigner une culture des Peuples Libres.

Bonus de dégâts

Quand un effet dit qu'un personnage 'perd tous ses bonus de dégâts', ce personnage ne peut gagner un bonus de dégâts amené par d'autres effets.

§ Effets – Quand une carte entre en jeu

Si une carte est défaussée quand elle entre en jeu, ignorez tous les effets déclenchés quand elle est entrée en jeu. Ceci inclut les effets du descriptif d'un séide (tel que « Quand vous jouez ce séide... ») et les effets d'autres cartes en jeu (tel que « Chaque fois que vous jouez... »).

Exemple : Si **Le Guetteur de l'Eau** est en jeu et que vous ...

- 1- jouez un **Courreur Gobelin**, les 2 jetons crépusculaires ne sont pas ajoutés.
- 2- utilisez le texte du site **[Nothorn Ithilien]** pour jouer Gollum, aucun point-fardeau n'est ajouté.
- 3- jouez **Ulairë Nertëa, Messager de Dol Guldur**, aucun séide ne peut être joué de la pile de défausse.

§ Événements

Certaines cartes d'événements affectent seulement les cartes qui sont actuellement en jeu, même si leurs effets peuvent sembler s'appliquer à des cartes jouées plus tard dans le même tour.

Ces événements prennent un 'instantané' de l'état actuel du jeu, et seulement ces cartes sont affectées.

Exemple : **Les Pistes d'Eregion** affecte seulement les séides qui sont errants quand cet événement est joué.

Exemple : **Adroits dans leurs Mouvements** affecte seulement les sites du chemin d'aventure quand il est joué.

Les événements ne sont pas en jeu et ne peuvent pas être désigné.

Marque de première édition

La première fois qu'une carte est imprimée, elle porte une marque [1] de première édition à la fin de sa ligne de copyright. Cette marque est retirée sur toutes les éditions suivantes. Il n'y a aucun moyen de différencier une deuxième d'une troisième édition, par exemple.

Pour chaque

Quand un effet blesse (ou affaiblit ou soigne) des personnages en utilisant le terme « pour chaque », vous pouvez blesser (ou affaiblit ou soigner) un personnage plus d'une fois.

Exemple : **Aragorn, Pieds-Ailés** dit, « Chaque fois que la compagnie se déplace, vous pouvez blesser un séide pour chaque Hobbit dissocié que vous désignez ». Si vous désignez deux Hobbits dissociés, vous pouvez blesser deux séides chacun une fois ou un séide deux fois.

Exemple : **[Merry's Sword]** dit, « **Manœuvre :** Affaiblissez Merry deux fois pour affaiblir un séide une fois pour chaque compagnon [Rohan] que vous désignez. » Si vous désignez 3 compagnons [Rohan], vous pouvez affaiblir un séide 3 fois ou 3 séides différents 1 fois.

Sortie du Jeu

Quand une carte est sortie du jeu pour n'importe quelle raison, toute carte qui fut jouée sur cette carte (ou portée par ou empilée sur cette carte) est défaussée.

Limite

Quand une carte a une limite, comme « (limité à +3) », la limite s'applique à cette carte uniquement pour une phase. Une limite ne s'applique pas à un exemplaire différent de la même carte, et une limite ne s'étend pas sur plusieurs phases.

Exemple : Si vous utilisez la capacité spéciale de **Dard** dans votre phase de compagnie et que la main de votre adversaire a 3 orques, vous enlevez (3). Si vous utilisez encore cette capacité spéciale dans la même phase de compagnie, vous enlevez seulement (1) et ignorez le reste, parce que cette capacité spéciale a une description « limit (4) ». **Dard** ne peut pas enlever plus de (4) par phase.

Exemple : Avec un exemplaire de **Faites-Moi Confiance Tout Comme Jadis** en jeu, et en supposant que vous avez assez de sceaux et d'affaiblissements, durant une phase de combat :

- Vous pouvez ajouter +3 à un compagnon dans une action unique (au moins 3 sceaux).
- Vous pouvez ajouter +1 à trois compagnons différents dans trois actions différentes (seulement 1 sceau).
- Vous pouvez ajouter +2 à un compagnon et +1 à un autre dans deux actions différentes (seulement 2 sceaux).

Notez qu'une fois la limite atteinte, on ne peut plus rien ajouter et le dernier +1 est ignoré.

La Limite est par exemplaire de la situation par phase, donc un seul exemplaire **Faites-Moi Confiance** ne peut amener un bénéfice total supérieur à +3 dans une seule phase de combat, quelque soit le nombre de compagnons qui reçoivent ces bénéfices.

Il peut être utile de matérialiser ce principe avec trois « jetons +1 », placés sur chaque exemplaire de **Faites-Moi Confiance** au début de chaque phase de combat.

Perdre la partie – contrôle de site

Quand un joueur perd la partie et que certains de ses sites sont contrôlés par d'autres joueurs, remplacez ces sites en suivant la procédure du **Livret de Règles de Base**.

Si ce joueur a des sites sous son contrôle, remplacez-les d'abord (en utilisant la procédure ci-dessus) et ensuite libérez chaque site (en défaussant les cartes sur ces sites si nécessaire).

Ne doit pas prendre de blessures

Se référer à l'explication : **Ne peut prendre de blessures**.

Modificateurs - Application

Chaque fois qu'une valeur est utilisée, tous les modificateurs applicables à cette valeur sont ré-appliqués. Si le résultat à ce moment est inférieur à zéro, alors ce résultat est changé en zéro.

L'ordre des modifications n'a pas d'importance, tant que chaque modificateur applicable est ré-appliqué chaque fois qu'une valeur est réutilisée. Des nombres peuvent aller en dessous de zéro avant que le total final ne soit fait.

La plupart des actions et événements ont des effets « continus » pendant toute la phase dans laquelle ils sont joués, comme une situation « temporaire ». (Par exemple, **Doublet** ajoute 1 au total d'archerie de la compagnie depuis le moment où il est joué jusqu'à la fin de cette phase d'archerie.)

Les modificateurs ne sont pas recalculés. Les mêmes modificateurs sont juste appliqués de nouveau. (Par exemple, **Mal Persistant** joué quand Frodon avait 3 points-fardeau ne réduit la force que de 3, même si un autre point-fardeau est ajouté plus tard.)

Exemple : Frodon porte **L'Anneau Souverain** et a 6 points-fardeau. Sa force est de 4 (3 + 1 pour l'Anneau). Pendant un combat avec un orque de Sauron, **Mal Persistant** est joué. Comme Frodon a 6 points-fardeau, sa force est $4 - 6 = -2$. Ce qui est ramené à zéro.

Intuition Hobbite est joué. Tous les modificateurs applicables à la force de Frodon sont ré-appliqués. Force de 3 (Frodon) + 1 (Anneau) - 6 (Mal Persistant) + 3 (Intuition) = +1.

Exemple : **Legolas, Vertefeuille** est en jeu. Le total d'archerie de la compagnie est de 1. Un **Archer Gobelin** est joué. **Coïncé** est joué. Le total d'archerie de la compagnie est $1 - 1 = 0$. Un autre **Coïncé** est joué. Le total d'archerie de la compagnie est $1 - 1 - 1 = -1$, ramené à 0. **Doublet** est joué. Le total d'archerie de la compagnie est $1 - 1 - 1 + 1 = 0$. Un autre **Doublet** est joué. Le total d'archerie de la compagnie est $1 - 1 - 1 + 1 + 1 = +1$.

Exemple : **Legolas, Chasseur Intrépide** est en jeu avec deux Hobbits dissociés à désigner. Jouer **Élevé pour la Bataille** (un événement avec un coût crépusculaire de 0) coûte maintenant 2. **L'Ambition de Saroumane** est joué. **Élevé pour la Bataille** coûte maintenant $0 + 2 - 1 = 1$. Une autre **Ambition** est jouée. **Élevé pour la Bataille** coûte maintenant $0 + 2 - 1 - 1 = 0$. Une troisième **Ambition** est jouée. **Élevé pour la Bataille** coûte maintenant $0 + 2 - 1 - 1 - 1 = -1$, ramené à zéro.

Modificateurs – Séquences

Quand une carte se désigne spécifiquement dans sa description, cette carte peut être modifiée par sa propre description quand elle est jouée.

Exemple : La description de **Orque en Embuscade** dit « La pénalité d'errance pour chaque séide [Sauron] que vous jouez est de -1 ». La réduction de la pénalité d'errance de

cette carte ne s'applique pas pour cet Orque en Embuscade quand il est joué.

Exemple : La description de **Eomer** dit « Tant que vous pouvez désigner un homme [Rohan], le coût crépusculaire d'Eomer est de -1 ». Puisque sa description désigne spécifiquement Eomer lui-même, cela s'applique à Eomer lui-même quand il est joué.

Exemple : La description de **Grishnakh** dit « Le numéro de site de chaque Orque [Sauron] est de -3 ». Bien que Grishnakh soit lui-même un Orque [Sauron], il n'est pas désigné spécifiquement par sa description. Dans ce cas, la réduction de numéro de site ne s'applique pas à Grishnakh quand il est joué (quoiqu'il s'applique à lui une fois qu'il est en jeu).

Déplacement de la compagnie – site actuel

La compagnie ne s'est pas déplacée jusqu'au site suivant (dont la description alors ne peut être utilisée) avant que toutes les actions de déplacement soient conclues (ce qui inclut 'se déplacer depuis', 'se déplacer', 'se déplacer vers', ajouter les jetons pour la puissance de l'Ombre, et ajouter les jetons pour les compagnons).

Adversaire

Si vous êtes le joueur des Peuples Libres, tous les joueurs de l'Ombre sont vos adversaires. Si vous êtes un joueur de l'Ombre, seul le joueur des Peuples Libres est considéré comme adversaire (pas les autres joueurs de l'Ombre).

Supérieur à X

Quand une carte dit « pour chaque compagnon supérieur à X », cela signifie la même chose que « faites cela Y fois, où Y est le nombre de compagnons dans la compagnie moins X ».

Exemple : **Berges de l'Anduin** dit « Pour chaque compagnon dans la compagnie au dessus de 4, ajoutez 2 au total d'archerie des séides ». Si il y a 4 compagnons ou moins dans la compagnie, rien n'est ajouté. Pour 5 compagnons, 2 est ajouté; pour 6 compagnons, 4 est ajouté; et ainsi de suite.

Submergé

Contrairement à la procédure implicite du livret de règles, un personnage qui est submergé ne prend en aucun cas des points de blessures. Les joueurs doivent vérifier si le camp perdant est submergé avant de placer la moindre blessure.

§ Jouer une carte – pile de défausse

Si une action joue une carte de votre main (ou pile de défausse) comme partie de son effet, alors cette carte doit être dans votre main (ou pile de défausse) avant que vous ne puissiez exécuter cette action.

Exemple : L'Orque que vous jouez avec **Il Arrivent** ne peut pas être une des cartes que vous avez défaussé de votre main pour payer le coût de cette capacité spéciale.

Cartes Promotionnelles – Cartes de Ligne

Utilisez le lien des pages de règles du site de Decipher, pour savoir à quel moment des cartes promotionnelles peuvent être jouées légalement dans un tournoi.

Marque de révision

Quand une carte réimprimée a des changements de termes, cette carte a une marque [A] de révision à la fin de sa ligne de copyright. Quand une carte [A] est réimprimée avec un changement, cette carte a un [B]. Des cartes ont des changements de termes pour des errata, clarifications, fautes d'orthographe, et des changements dans l'utilisation d'une description.

Phase de Combat – Personnage perdant

Un personnage perdant est un personnage du camp perdant d'un combat quand il est résolu. Ainsi, tout personnage retiré durant son combat est un personnage perdant, même si le camp de ce personnage est éventuellement gagnant. Ce personnage n'est pas blessé (ou submergé) quand le combat est résolu.

Section 6

Anciens Éclaircissements

Début de Partie – Retire r sa main

Après que tous les joueurs aient tiré leur main de départ (avant que le premier tour ne commence), chaque joueur (dans l'ordre de jeu) peut mélanger sa main dans sa pioche et tirer 6 cartes.

Les cartes de la main originale ne sont révélées à personne. Ce tirage peut être pour n'importe quelle raison. Chaque joueur ne peut retirer qu'une seule fois par partie. Un joueur qui ne profite pas de l'opportunité de retirer ne pourra pas changer d'avis.

Phase de Compagnie – Tirer des cartes

Vous ne pouvez pas piocher (ou prendre dans votre main) plus de 4 cartes durant votre phase de compagnie.

Ceci s'applique aux cartes prises dans la main pour n'importe quelles raisons. Un effet qui vous obligerait à dépasser cette limite est exécuté autant que possible et le reste est ignoré.

Actions – Types d'Action

Si une phase d'action peut être jouée en plusieurs fois (par exemple, **Manœuvre** ou **Combat**), le type d'action est celui de la phase durant laquelle l'action est lancée.

Exemple : **Les Portes d'Argonath** n'empêche pas **Solide et Robuste** d'être jouée durant la phase de combat.

Actions – Phase d'actions

Les phases d'actions utilisent les capacités spéciales et les cartes d'événements jouables. (Exception : la capacité spéciale réponse et les événements de réponse ne sont pas des phases d'actions).

Toutes les phases d'actions ont des mots clefs liés aux phases de jeu. Chaque phase d'action doit être complètement exécutée avant qu'une autre phase d'action ne commence.

Exemple : la description de **Pippin, M. Touque** (**Compagnie**: Jouez Gandalf ou Aragorn ; son coût crépusculaire est de -2) et la description du **Poney Fringant** (**Compagnie**: Ajoutez un point-fardeau pour jouer Aragorn de votre pioche) ne peuvent pas être exécutées simultanément.

Actions – Enchaînement

Chaque action est soit requise soit optionnelle. Les actions requises sont celles qui doivent arriver quand une demande ou un déclenchement spécifique se produit. Les actions optionnelles sont des événements, capacités spéciales (incluant les réponses) et actions qui utilisent la phrase type « vous pouvez ». Toutes les actions requises répondant à un déclenchement particulier sont exécutées avant n'importe qu'elle action optionnelle.

Bonus de dégât

Un bonus de dégât est une modification aux dégâts que provoque un personnage lorsqu'il gagne un combat, écrit avec le signe + de cette façon «dégâts +1 ». Les bonus de dégâts peuvent provenir de la description de n'importe quel type de carte.

Effets – Prévention

Si une action a été contrée, ses effets sont ignorés mais ses coûts et ses exigences sont quand même payés.

Effets – Exigence

Si vous satisfaites à toutes les exigences et payez tous les coûts pour jouer une carte, vous pouvez la jouer, même si elle n'aura aucun effet.

Exception : si vous exécutez une action dont une partie de l'effet vous a fait jouer une carte de votre main ou de votre pile de défausse, vous devez jouer cette carte.

Cette exception s'applique à tous les types d'action (jouer des cartes d'événements, utiliser des capacités spéciales, une description « quand vous jouez », etc.) et à toutes les

façons de jouer une carte (sauf à partir de votre pioche).

Exemples : Vous devez vérifier que vous avez un Orque Moria dans votre pile de défausse et assez de jetons crépusculaires pour payer cet Orque avant de défausser des cartes pour l'action de **Ils Arrivent** (rappelez-vous, vous pouvez toujours regarder le contenu de votre propre pile de défausse). Vous ne pouvez pas utiliser l'action de **Sous les Montagnes** si vous n'avez pas une arme Naine dans votre pile de défausse. Vous ne pourrez pas jouer **Portes de Morgul** si vous n'avez pas de Nazgûl dans votre main.

Effets – Source

La source d'un effet est la carte sur laquelle cet effet est imprimé.

Exemples : Même si un séide doit être fatigué pour payer le coût d'un événement comme **Une Charge Implacable** ou **Haine**, la source de cette blessure est la carte d'événement et pas le séide. **Merry, De par le Brandevin**, portant une **Épée Hobbit** et combattant une **Troupe d'Ourouk-Hai**, a une force de 5 : la source du bonus de +2 en force est la description de Merry et pas l'arme.

Acharné

Quand vous finissez la phase d'affectation pour les combats acharnés, ignorez un effet qui résulte d'une affectation avec un séide qui n'est pas acharné.

Un séide doit être acharné au début de la phase d'affectation des combats acharnés, pour participer à un combat acharné.

Exemple : Si **Saroumane, Gardien de l'Isengard** est tué avant la phase d'affectation des combats acharnés, alors les Ourouk-hai ne sont plus acharnés grâce à lui.

Un combat acharné est créé dans la seconde (acharnée) phase d'affectation, et ce combat doit être résolu même si certains effets éliminent l'acharnement de ce séide.

Modificateurs

Quand tous les modificateurs sont appliqués sur un nombre (tel que la force, la vitalité, un coût crépusculaire, ou un total d'archerie), si sa valeur finale est négative, alors ce nombre est zéro.

Contrôle de site

La description d'un site contrôlé ne peut être utilisée par aucun joueur, de la même manière que la description d'un site ne peut pas être utilisée à moins que la compagnie y soit.

Exception : les mots-clé d'un site contrôlé s'appliquent toujours, donc un joueur peut « contrôler un champ de bataille ».

Comme un site sur le chemin de l'aventure, un site contrôlé est toujours actif et peut être désigné. Quand un adversaire contrôle un site de votre paquet d'aventure, c'est toujours votre site.

Des cartes comme **Ulairé Nelya** peuvent remplacer un site contrôlé. Déplacez toutes les cartes (comme des **Dépouilleurs Dun**) du site remplacé vers le nouveau site, et remettez l'ancien site dans le paquet d'aventure de son propriétaire.

Limite de déplacement

Si la limite de déplacement est modifiée pour un tour, alors cette modification est effective pour tout le tour, même si les conditions pour la modification changent.

Déplacer la compagnie

Quand la compagnie se déplace, premièrement effectuez toutes les actions qui sont déclenchées en quittant l'ancien site, puis effectuez les actions qui se produisent quand la compagnie se déplace vers le nouveau site (incluant l'ajout des jetons crépusculaires pour la puissance de l'Ombre et pour le nombre de compagnons). Si une action ne spécifie pas en quittant l'ancien site ou en allant vers le nouveau site, elle se déclenche quand la compagnie quitte l'ancien site.

Exemple : Boromir portant une **Épée de Gondor** fait face à deux **Pillards Ourouk-Hai**, chacun avec deux blessures. Boromir s'affaiblit une fois pour utiliser l'Épée et tue un des Pillards. Ce Pillard est un personnage perdant. Puis le combat est résolu et Boromir perd. Boromir est un personnage perdant, et l'autre Pillard est un personnage gagnant.

Phase de Combat – Participation

Une carte qui ne peut pas participer à des combats :

- ne peut être assignée à un combat
- ne peut être affectée par des actions d'assignation (excepté par une action d'assignation qui permettrait à une telle carte de combattre)
- ne peut se voir assigner des minions restants par le joueur de l'Ombre

Phase de Combat – Résoudre un Combat

Quand un combat est résolu (ou annulé) pour n'importe quelle raison (y compris quand un des camps est retiré avant que les forces n'aient été comptées), plus aucune action de combat ne peut être faite.

[Rappel] Si un combat est annulé, il prend fin immédiatement sans gagnant ni perdant.

Si tous les personnages d'un camp sont retirés d'un combat avant qu'il ne commence, il ne se déroulera pas de combat.

Si tous les personnages d'un camp sont retirés durant un combat avant que les forces soient totalisées, le combat est résolu et l'autre camp gagne. (Aucune autre action de combat ne peut être lancée).

Quand on résout un combat, un camp avec un total de force supérieur à zéro va submerger un camp où la force totale est de zéro. Si les deux camps ont une force égale à zéro, c'est le camp de l'Ombre qui remporte le combat (mais sans submerger).

La phase de combat est finie quand toutes les actions déclenchées par les gagnants ou perdants ont été résolues.

Phase de Combat – Combatif, Entraîné

Un personnage est « Combatif » ou sera « Entraîné » à combattre seulement tant que se déroule la phase de combat où ce personnage est affecté.

Compagnie de départ

Quand vous jouez les cartes de votre compagnie de départ, vous devez les jouer une par une pour vérifier que les pré-requis pour les réductions de coûts crépusculaires sont correctement appliqués.

Exemple : Quand votre compagnie de départ inclue Théoden et Eomer, vous devez d'abord révéler Théoden pour qu'Eomer reçoive la réduction de -1 et vos compagnons de départ coûteront 4 au lieu de 5.

Menaces

Quand vous êtes le joueur des Peuples Libres, seul les menaces présentes sur votre cimetière sont actives. Les menaces présentes sur les cimetières des joueurs de l'Ombre sont inactives (Tout comme les points-fardeau sur le porteur de l'anneau du joueur de l'Ombre qui est inactif).

Transfert de l'Anneau Unique

Si l'Anneau Unique est transféré à Sam après que Frodon a été tué, Sam est considéré comme portant l'Anneau Unique (et non ayant mis l'Anneau Unique) peu importe si Frodon a mis, ou non, l'Anneau Unique avant d'être tué.

Peu hâtif

Le joueur des Peuples Libres ne peut pas assigner ce personnage à un combat à moins qu'il ne soit à son site natal ou quand une carte [Gandalf] lui permet de le faire.

Le joueur de l'Ombre peut assigner n'importe quel séide restant non assigné à des compagnons peu hâtifs.

L'Anneau Unique – Comment enlever l'anneau ?

Si votre Porteur de l'Anneau met l'Anneau durant la phase de ralliement, il l'enlèvera ensuite à la fin de cette phase de ralliement.

Jouer une carte – Coûts

Vérifiez toutes les exigences pour jouer une carte (ou déclencher une action) avant de payer ses coûts. Quand vous voudrez jouer une carte, même venant de la pile de défausse, tous les coûts doivent être payés.

Règle de 4 – Exemples

Un joueur commence son tour en tirant une carte pour **Gandalf, Le Pèlerin Gris**. Tirer une carte au début de votre tour avant que votre phase de compagnie ne commence n'est pas couvert par cette règle.

Puis il commence sa phase de compagnie en affaiblissant **Elrond** 2 fois pour piocher 2 cartes. Ensuite, il désigne **Gimli** pour jouer **Richesse de la Moria** et révèle 3 cartes des Peuples Libres. Il choisit 2 de ces cartes pour les garder dans sa main et l'autre est défaussée. Tout autre effet amenant ensuite à tirer des cartes est ignoré jusqu'à la fin de sa phase de ralliement.

Empiler

Empiler une carte est différent de jouer une carte. Les cartes empilées sont placées face visible et peuvent être regardées par tout joueur à tout moment.

Les cartes empilées sont inactives. Elles ne peuvent pas être désignées. Elles ne comptent pas pour l'unicité (une carte unique empilée peut être active ailleurs).

Transfert d'artefacts ou de possessions

Transférer une carte est différent de jouer une carte. Les effets déclenchés en jouant une carte ne sont pas déclenchés quand on transfère une carte.

Exemple: Si vous transférez **Asfaloth** vers **Arwen**, le coût est de 2.

Unicité – Titres des Cartes

Deux cartes représentent la même chose si elles ont le même titre de carte (même si les sous-titres ou les info collectionneur sont différents) ou si elles ont la même info collectionneur (même si les titres et sous titres sont différents).

Deux cartes peuvent avoir le même titre de carte même si elles sont dans des langues différentes.

Exemples: Chacune de ces paires de cartes représentent la même chose.

The Balrog, Durin's Bane 0P10 et **The Balrog, Durin's Bane 2C51** (même titre de carte).

Cave Troll of Moria, Scourge of the Black Pit 1R165 et **Troll de las Cuevas, Azote del Pozo Negro de Moria 1R165** (même info collectionneur).

Le Roi-Sorcier 1R237 et **Król Upiorów 2R85** (même titre de carte, langues différentes).

Bonus de Vitalité – Défausser

Quand une carte qui accorde des bonus de vitalité à son porteur est défaussée, ce porteur est immédiatement tué si son nombre de blessures égale ou dépasse sa vitalité.

Qui commence ?

Si vous misez une quantité de points-fardeau égale à la résistance de votre Porteur de l'Anneau, celui-ci est immédiatement corrompu avant que le jeu ne commence (avant que le premier joueur pose le site 1) et vous avez perdu la partie.

Désigner des cultures

« Désigner 4 cultures des Peuples Libres » signifie désigner 4 cartes des Peuples Libres avec des icônes de cultures différentes dans leurs coins supérieur droit. Ces cartes peuvent être de n'importe quel type.

Vitalité

Chaque blessure sur un personnage a réduit sa vitalité de 1. Quand la vitalité d'un personnage

est réduite à zéro, ce personnage est immédiatement tué. (Réduire la force d'un personnage à zéro ne tue pas ce personnage).

Bill le Poney

Le détenteur doit être un compagnon Hobbit. La puissance de l'Ombre de chaque site est de -1. Défausser Bill le Poney quand il est à un site souterrain.

Quand la compagnie se déplace avec Bill le Poney à un site souterrain, la puissance de l'Ombre de ce site est diminuée avant que Bill le Poney ne soit défaussé.

Actions - Séquences

Toutes les actions requises répondant à un déclenchement particulier sont exécutées avant toute action optionnelle. (Cette règle a été omise par inadvertance du livre de règles des *Deux Tours*.)

Jouer une carte – Événements

Vous ne pouvez pas jouer un événement (à part une réponse) depuis votre pioche ou pile de défausse durant une phase qui ne correspond pas aux mots clefs de l'événement.

HEXAGONAL, source DECIPHER

Traduction élaborée par :

Kryosander (les9marcheurs.free.fr/index.php),

Tof (www.hexagonal.net/lotr).