
MIDDLE-EARTH - CHALLENGE DECKS™

Traduction Française du Livret de Règles

Table des matières

INTRODUCTION	2
1) AVANT DE JOUER.....	3
1.1 Vue d'ensemble	3
1.2 Conditions de victoire	3
1.3 Les différents types de cartes	4
1.4 Préparer le jeu	4
2. LE TOUR DE JEU	5
2.1 Phase de désengagement.....	5
2.2 Phase d'organisation	5
METTRE EN JEU UN PERSONNAGE :	5
REORGANISER UNE COMPAGNIE :	6
TRANSFERER / METTRE EN RESERVE UN OBJET :	6
JOUER UNE NOUVELLE CARTE DE SITE :	6
2.3 Phase d'événements prolongés.....	8
2.4 Phase de déplacements et périls	8
JOUER DES PERILS :	8
COMBAT.....	10
2.5 Phase de site.....	12
JOUER UN OBJET :	12
JOUER UN ALLIE :	12
JOUER UNE FACTION :	12
JOUER UN OBJET MINEUR :	12
INFLUENCER LES RESSOURCES D'UN ADVERSAIRE :	13
COMBAT ENTRE COMPAGNIES :	14
2.6 Phase de Fin de Tour	15
3. SITUATIONS SPECIALES	16
3.1 Les tests de corruption	16
3.2 Les Spectres	16
3.3 Les objets de type anneau	16
3.4 Le Talon.....	17
3.5 Timing	17
3.6 Unique, ne peut être Doublé & Manifestations	18
3.7 Épuisement de votre pioche	18
ANNEXES (Carnet central)	19

INTRODUCTION

Bienvenue dans MECCG Challenge Decks™. Cette boîte de jeu contient tout ce dont vous avez besoin, à l'exception d'une paire de dés, pour affronter un adversaire dans une partie amicale ou compétitive du Jeu de Cartes à Collectionner de Middle-Earth™ (MECCG™). Le deck est préconstruit avec des cartes provenant des extensions suivantes de MECCG : Middle Earth: The Wizards™ (Les Sorciers), Middle Earth: The Dragons™ (Les Dragons), Middle Earth: Dark Minions™ (Sombres Séides), Middle Earth: The Lidless Eye™ (L'Œil de Sauron), Middle-earth: Against the Shadow™, et Middle-earth: The White Hand™. De plus, quelques cartes promotionnelles éditées jusqu'à l'extension The White Hand ont été incluses. Les cartes ont toutes été éditées initialement comme communes ou peu communes, sauf pour 3 cartes rares pour chaque deck. Les cartes ont été choisies pour se compléter mutuellement afin de réussir au mieux dans le jeu, tout en récompensant le bon suivi du thème du deck. Les cartes des Challenge Decks prennent en compte les errata et les clarifications des cartes publiées. Le deck est conçu pour le jeu à deux pioches. C'est le format de jeu présenté dans le résumé des règles. On observe les règles de tournoi du Council of Lórien :

- a. un minimum de 12 créatures
- b. 30 cartes de ressources et 30 cartes de périls au minimum
- c. jusqu'à trois Wizards (Sorciers) / Ringwraiths (Spectres de l'Anneau) autorisés dans le deck
- d. les joueurs de Spectre ont un bonus de + 5 à l'influence générale, qui ne peut pas être utilisé pour contrôler des personnages
- e. les Spectres et leurs compagnies de départ commencent le jeu à Minas Morgul ou à Dol Guldur.
- f. Si votre Sorcier ou votre Spectre est éliminé, vous ne perdez pas la partie, mais 5 points de rassemblement (retranchés de votre total final) et vous continuez à jouer.

Le Council of Lórien n'existe plus aujourd'hui, mais était à l'époque l'organe d'arbitrage des tournois officiels de MECCG aux États-Unis et au Canada. Le Council of Elrond maintient encore aujourd'hui un suivi du jeu Middle-earth CCG au niveau des règles et des tournois : <http://councilofelrond.org/>

Un deck est constitué de 30 ressources et de 30 périls, un choix de personnages et de sites pour la réalisation de la stratégie de ressources, et un Talon de 20 cartes. Suite à la mise à jour des règles de tournoi avec l'extension The White Hand, le Talon peut contenir maintenant jusqu'à 30 cartes. Vous pouvez donc ajouter 10 cartes au Talon si vous utilisez un deck dans un tournoi à deux pioches, car cela est légal et augmente la capacité de votre deck de réagir aux stratégies de votre adversaire.

Lorsque vous serez familiarisé avec votre Challenge Deck, vous voudrez peut-être le modifier. Vous pouvez ajouter des cartes plus puissantes, ou bien modifier sa prévisibilité si vous jouez régulièrement contre les mêmes adversaires. Vous voudrez peut-être rendre le deck encore plus compétitif dans un tournoi à deux pioches. Par exemple, les périls suivants peuvent améliorer n'importe quel Challenge Deck : Mouth of Sauron (Bouche de Sauron), Úvatha the Horseman (Úvatha le Cavalier), Adûnaphel, Daelomin at Home (Daelomin au Gîte), My Precious (Mon Trésor), Lure of Power (Attrait du Pouvoir) et Durin's Bane (Fléau de Dúrin). Les joueurs de Spectre peuvent examiner si les factions de Dragon iraient bien dans leurs cartes de ressources. Il y a 9 factions de dragons, toutes valant de 3 à 6 points de rassemblement. Quelques excellentes ressources peuvent être intégrées à presque n'importe quel deck de Sorcier : l'allié Tom Bombadil, la faction de Woses présente à Old Pukel-land (Pays des Vieux Biscornus) et l'objet The Mithril-coat (La Chemise de Mithril).

1) AVANT DE JOUER

Ce résumé de règles suppose que vous jouez au jeu à 2 pioches, avec les règles standards. Lorsque ce résumé ou une carte de péril fait référence à un Havre, lisez-le comme un Havre si vous jouez un Sorcier et un Havre noir si vous jouez un Spectre.

1.1 Vue d'ensemble

Dans MECCG, vous jouez l'un des Sorciers essayant d'influencer les Peuples Libres ou bien l'un des Spectres de l'Anneau au service de Sauron, placé à la tête de ses troupes. Vous contrôlez une ou plusieurs compagnies, qui sont des groupes de personnages. Ces compagnies se déplacent d'un site à l'autre, dans la Terre du Milieu. Sur les sites, ils peuvent gagner des ressources, qui procurent des points de rassemblement (PR). Les points de rassemblement d'une carte sont indiqués dans son coin supérieur gauche. L'accumulation des points de rassemblement est la principale façon de gagner une partie.

Pendant le jeu, vous pouvez vous « révéler ». Pour ce faire, vous jouez une carte de Spectre ou de Sorcier. Cette carte vous représente dans le jeu. Si cette carte est éliminée, en combat ou par la corruption, vous perdez la partie.

Lorsque que votre adversaire se déplace, vous pouvez jouer des périls sur ses compagnies. Ces périls représentent les créatures et les événements auxquels votre adversaire doit faire face en voyageant dans la Terre du Milieu.

1.2 Conditions de victoire

Une partie prend fin lorsque l'une des situations suivantes se produit pendant le jeu :

- 1) Votre Sorcier ou votre Spectre est éliminé. Dans ce cas, votre adversaire gagne automatiquement. En tournoi, à titre d'exception, le jeu peut se poursuivre. Cependant, le joueur dont le Sorcier ou le Spectre est éliminé perd 5 points de rassemblement, à retrancher de son total final, et ne peut pas révéler un nouveau Sorcier ou un nouveau Spectre.
- 2) Un Sorcier appelle le Conseil Libre. Celui-ci peut être convoqué :
 - a. si chaque pioche a été épuisée deux fois, le Conseil commence à la fin du tour en cours.
 - b. si vous avez épuisé votre pioche pour la deuxième fois. Le Conseil commence à la fin du prochain tour de votre adversaire. Cela donne à votre adversaire un dernier tour pour essayer de vous rattraper.
 - c. si vous avez épuisé votre pioche pour la première fois, vous pouvez choisir d'appeler le Conseil si vous avez accumulé au moins 25 points de rassemblement. Le Conseil commence à la fin du prochain tour de votre adversaire.
- 3) Un joueur de Spectre appelle une Audience avec Sauron. L'Audience peut être appelée :
 - a. lorsque chaque pioche a été épuisée deux fois ; l'Audience commence à la fin du tour en cours.
 - b. si vous avez épuisé votre pioche pour la deuxième fois, vous pouvez choisir de jouer la carte Sudden Call (Appel Soudain) en tant que ressource. Si vous le faites, l'Audience commence à la fin du prochain tour de votre adversaire.
 - c. si vous avez épuisé votre pioche pour la première fois, vous pouvez choisir de jouer un Appel Soudain en tant que ressource, si vous avez au moins 25 points de rassemblement. Si vous le faites, l'Audience commence à la fin du prochain tour de votre adversaire.

- d. si votre adversaire a épuisé son deck deux fois, vous pouvez jouer un Appel Soudain comme péril. Si vous le faites, l'Audience est appelée après votre prochain tour.
- e. si votre adversaire a épuisé son deck une fois, et s'il a au moins 25 points de rassemblement, vous pouvez jouer un Appel Soudain comme péril. Si vous le faites, l'Audience est appelée après votre prochain tour.

Si votre adversaire n'a pas de points de rassemblement dans une catégorie (autre que les points de mort et les points divers), vous doublez vos points dans cette catégorie. Mais pas plus de la moitié de vos points de rassemblement peuvent provenir d'une catégorie.

1.3 Les différents types de cartes

Il existe quatre différents types de cartes dans Middle-earth CCG : les sites, les personnages, les périls et les ressources. Les images des différents types de cartes sont affichées sur les inserts en couleurs au milieu du livret. Les cartes de sites ont une image de carte de la Terre du Milieu sur le dos, et un fond de parchemin blanc ou gris. Le type de site est indiqué par un symbole dans le coin supérieur gauche de la carte. Un rappel de ces symboles se trouve à la fin du livret. Les Havres sont des sites spéciaux avec une icône en étoile dans le coin supérieur gauche.

Les cartes de personnage ont un fond de pierre bleue pour les héros, et un fond de fer violet rouillé pour les séides. Les personnages dans les decks de Sorcier sont appelés des héros, et les personnages dans les decks de Spectres s'appellent des séides.

Les périls ont un fond d'acier gris. Ces cartes représentent les obstacles auxquels vos compagnies seront confrontées.

Les ressources ont un fond de métal cuivré dans les decks de Sorcier, et un fond d'acier gris bleu dans les decks de Spectres. Ces cartes sont votre principale source de points de rassemblement, et elles vous aident à surmonter les périls.

1.4 Préparer le jeu

Avant de faire une partie, vous devez séparer vos cartes dans les piles appropriées. Vous avez également besoin d'une paire de dés à six faces. Tout d'abord, prenez toutes vos cartes de site et mettez-les de côté en tant que paquet de lieux. Ensuite, lisez les conseils de jeu de votre deck pour vérifier quelles cartes appartiennent à votre compagnie de départ. Mettez votre compagnie de départ en jeu en face de vous, avec la carte du site de Fondcombe (pour un deck Sorcier) du paquet de lieux ou de Minas Morgul ou de Dol Guldur (pour un deck de Spectre). Mettez votre Talon sur le côté pour le moment. Ce sont les 20 cartes avec la lettre blanche du deck sur un cercle noir. Rassemblez toutes les cartes restantes. Ces cartes sont votre deck de jeu. Laissez votre adversaire couper votre paquet et piochez huit cartes pour votre main de départ. Une fois que les deux joueurs ont séparé leurs piles de cartes, mélangé leurs decks de jeu, et tiré leur main de départ, chaque joueur doit lancer deux dés. Le joueur avec le plus haut total doit jouer en premier. Pendant la partie, certaines cartes seront éliminées, en particulier les personnages. Ces cartes sont retirées du jeu actif et placées dans une pile hors-jeu. Certaines cartes que vous jouez pour les points de rassemblement seront placées dans une pile séparée de points de rassemblement.

2. LE TOUR DE JEU

Les joueurs alternent leurs tours de jeu, en suivant la séquence décrite ci-dessous. Vous pouvez jouer des ressources à tout moment pendant votre tour, sauf indication contraire du texte de la carte. Vous ne pouvez jouer des périls que durant la phase de déplacements et périls de votre adversaire. Si les deux joueurs souhaitent jouer des cartes en même temps, voir le paragraphe 3.5.

2.1 Phase de désengagement

Au cours du jeu, vous devrez engager des cartes, généralement pour indiquer qu'elles ont été utilisées durant le tour. Pour engager une carte, tournez-la de 90°, de sorte qu'elle soit de côté sur la table. Pendant un combat (voir plus loin), un personnage peut être blessé. Lorsqu'un personnage est blessé, tournez sa carte de 180°, de sorte qu'elle soit à l'envers sur la table.

Effectuez les étapes suivantes, dans cet ordre :

- 1) désengagez vos personnages engagés
- 2) guérissez les personnages blessés que vous avez dans un Havre. Ces personnages passent de blessés à engagés.
- 3) désengagez vos cartes qui ne sont ni des cartes de sites ni des personnages. Les sites ne se désengagent pas.

2.2 Phase d'organisation

Votre phase d'organisation a lieu lorsque vous affectez vos personnages à vos compagnies et que vous planifiez vos déplacements pour le tour. Au cours de votre phase d'organisation, vous pouvez effectuer les étapes suivantes dans n'importe quel ordre :

- ⇒ mettre en jeu un nouveau personnage dans un Havre ou à son site natal, ou révéler votre Sorcier ou votre Spectre. Un Sorcier peut être révélé à Rivendell (Fondcombe) ou à son site natal. Un Spectre peut être révélé à Minas Morgul, Dol Guldur ou à son site natal.
- ⇒ réorganiser vos personnages et vos compagnies, y compris pour les changements de personnages suivants et la composition de vos compagnies.
- ⇒ transférer et stocker des objets.
- ⇒ jouer une nouvelle carte de site pour chaque compagnie que vous voulez déplacer.

Remarque : tous les changements de composition de compagnie, y compris la réorganisation des compagnies et la mise en jeu des personnages, doivent être effectués au même moment pendant la phase d'organisation. Aucune autre action ne peut être effectuée pendant que vous modifiez la composition des compagnies.

METTRE EN JEU UN PERSONNAGE :

Pour mettre un personnage en jeu, vous devez avoir assez d'influence pour le contrôler. Chaque joueur a un total de 20 points d'influence générale pour contrôler les personnages. Chaque point d'influence générale peut être utilisé pour contrôler 1 point d'esprit. L'esprit d'un personnage est représenté dans le symbole de tête blanche sur le côté gauche de la carte de personnage. Un personnage avec 8 d'esprit utilise 8 points d'influence générale.

Certains personnages ont également une influence directe, indiquée dans la main noire sous leur esprit. Les personnages peuvent utiliser leur influence directe pour contrôler d'autres personnages. Les personnages doivent être entièrement contrôlés soit par l'influence générale, soit par l'influence directe d'un autre personnage. Un personnage contrôlé par influence directe s'appelle un suivant. Les suivants ne peuvent pas contrôler d'autres personnages.

Chaque deck possède un Sorcier ou un Spectre. Vous pouvez jouer ce personnage sans utiliser d'influence pour le contrôler, car la carte vous représente dans le jeu. Une fois que votre Sorcier ou votre Spectre est en jeu, vous ne pouvez pas mettre en jeu d'autres personnages, à moins que votre Sorcier / Spectre ne se trouve sur le site où vous jouez le personnage, ou que vous mettiez le personnage en jeu avec une influence directe. Si vous jouez un Spectre, voir le paragraphe 3.2.

REORGANISER UNE COMPAGNIE :

Les personnages sont organisés en compagnies, et chaque compagnie se déplace comme une unité. La taille d'une compagnie est égale au nombre de personnages la composant. Lors du calcul de la taille d'une compagnie, les Hobbits et les Éclaireurs Orques comptent comme un demi personnage (arrondir au supérieur). La limite de périls d'une compagnie est de 2 ou de la taille de la compagnie – le plus grand des deux. La limite de périls est le nombre de cartes de péril qui peuvent être jouées sur une compagnie lors du tour, et est définie à la fin de la phase d'organisation.

Lorsque deux de vos compagnies se déplacent vers le même site non-Havre, elles se combinent sur ce site. Toute compagnie peut se diviser en plusieurs compagnies pendant la phase d'organisation. Cependant, sur un site non Havre, une seule compagnie peut rester sur le site ; toutes les autres compagnies doivent essayer de se déplacer vers d'autres sites ce tour.

TRANSFERER / METTRE EN RESERVE UN OBJET :

Pendant la phase d'organisation, vous pouvez transférer des objets d'un personnage à un autre. Les deux personnages doivent être dans la même compagnie et le personnage en possession de l'objet doit effectuer un test de corruption (voir le paragraphe 3.1). Si le personnage ne rate pas ce test de corruption, l'objet peut être déplacé vers un autre personnage.

Un objet peut également être mis en réserve dans un Havre. Le personnage doit toujours effectuer un test de corruption, et s'il ne le rate pas, l'objet est placé dans votre pile de points de rassemblement. Les objets mis en réserve ne peuvent pas ensuite être récupérés.

Certains événements de ressources peuvent également être mis en réserve, comme indiqué dans le texte de leur carte. Aucun test de corruption n'est requis, sauf indication contraire sur la carte.

JOUER UNE NOUVELLE CARTE DE SITE :

Vous devez choisir la destination de chacune de vos compagnies pendant la phase d'organisation, en plaçant une nouvelle carte de site avec chaque compagnie. Une compagnie n'est pas obligée de se déplacer. Si vous souhaitez déplacer une compagnie, placez la nouvelle carte de site représentant sa destination face cachée, à côté de la carte de site représentant son site actuel. Vous pouvez parcourir votre paquet de lieux pour choisir cette carte, vous n'avez pas à la tirer au hasard.

Si vous souhaitez déplacer une compagnie vers un site qui est face cachée sur la table, indiquez à votre adversaire le site vers lequel la compagnie se déplace. Si vous souhaitez déplacer une compagnie vers une carte de site découverte (car une autre compagnie y est déjà), informez-en votre adversaire.

Le nouveau site que vous choisissez doit répondre à certains critères. Vous pouvez atteindre un site soit par le mouvement de base, soit par mouvement régional. Les Spectres ne peuvent utiliser que le mouvement de base.

Mouvement de base :

Si vous êtes dans un Havre, le nouveau site peut être un site qui répertorie votre site actuel comme étant le plus proche de ce Havre. Le nouveau site peut également être un autre Havre qui répertorie un itinéraire de site vers votre Havre actuel. Si vous n'êtes pas dans un Havre, le nouveau site doit être le Havre le plus proche, tel qu'indiqué sur la carte du site.

Mouvement régional :

Si vous utilisez le mouvement régional, le nouveau site doit se trouver à un maximum de quatre régions du site actuel, en incluant les régions du nouveau site et du site actuel, tel qu'indiqué sur les cartes du site.

À la fin de ce livret de règles, il y a une carte en couleurs des régions de la Terre du Milieu, montrant quelles régions sont adjacentes les unes aux autres.

Une série de régions connecte deux sites si :

- la première région contient le site actuel, et
- la deuxième région est adjacente à la première région sur la carte (deux régions sont adjacentes si elles sont séparées par un bord de ligne rouge), et
- la troisième région est adjacente à la deuxième région, et
- la quatrième région est adjacente à la troisième région et contient le nouveau site.

Si la première, la deuxième ou la troisième région contiennent le nouveau site, ne vous préoccupez pas des autres régions. Considérez seulement les régions contenant les deux sites et toutes les régions intermédiaires.

Itinéraire de site :

Un itinéraire de site est la suite de régions entre un site et son Havre le plus proche. Chaque région de cette suite est indiquée par son type, et non par son nom. Pour le mouvement de base, l'itinéraire d'une compagnie est indiqué sur le côté gauche de la carte du site en provenance ou à destination duquel ils se déplacent, ou dans la zone de texte du Havre si elle se déplace entre Havres. Pour le mouvement régional, l'itinéraire de site d'une compagnie est déterminé par les régions traversées.

Les itinéraires de sites sont principalement utilisés pour déterminer si un adversaire peut jouer une créature particulière sur une compagnie. Certains périls se réfèrent à l'itinéraire de site, qui est toujours celui figurant sur la carte du site. Les Havres n'ont pas d'itinéraires.

2.3 Phase d'événements prolongés

Pendant la phase d'événements prolongés, procédez comme suit dans cet ordre :

- ⇒ Défaussez toutes vos ressources d'événements prolongés
- ⇒ Défaussez tous les périls d'événements prolongés de votre adversaire
- ⇒ Si vous avez des ressources d'événements prolongés dans votre main, vous pouvez les jouer à ce moment. Les ressources d'événements prolongés ne peuvent être jouées que durant cette phase. Vous jouez les périls d'événements prolongés pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire.

2.4 Phase de déplacements et périls

La phase de déplacements et périls a lieu lorsque vos compagnies se déplacent d'un site à un autre, et c'est à ce moment que votre adversaire a l'opportunité de jouer les périls auxquels devront faire face vos compagnies. Chacune de vos compagnies a une phase de déplacement et périls, même lorsqu'elle ne bouge pas. Vous choisissez l'ordre de résolution des phases de déplacements et périls de vos compagnies. Pour chaque compagnie, procédez comme suit :

- 1) Si la compagnie a une carte de site face cachée, retournez-la. Il s'agit du nouveau site de votre compagnie, et son site actuel devient son site d'origine. S'il n'y a pas de nouveau site, aucune carte n'est piochée. Si le nouveau site est un Havre, chaque joueur peut piocher le nombre de cartes indiqué sur le site d'origine. Sinon, chaque joueur peut piocher le nombre de cartes indiquées sur le nouveau site. Chaque joueur doit piocher au moins une carte.
- 2) Votre adversaire joue les périls sur la compagnie (voir plus loin). Un nombre de périls égal à la limite de périls de la compagnie peuvent être joués. Les périls visant une autre compagnie, ou une entité associée à une autre compagnie ne peuvent pas être joués. Si un péril exige que la compagnie retourne à son site d'origine, remettez la carte du nouveau site dans le paquet de lieux (ou défaussez-la si elle est engagée) et passez à l'étape 4. Le site d'origine devient son site actuel. Aucun péril supplémentaire ne peut être joué sur une compagnie une fois qu'elle est retournée à son site d'origine.
- 3) Retirer le site d'origine de la compagnie. Défaussez la carte du site si elle est engagée et qu'elle n'est pas un Havre. Sinon, remettez la dans le paquet de lieux.
- 4) Vous devez avoir huit cartes en main : défaussez ou piochez les cartes nécessaires pour arriver à ce nombre. Votre adversaire doit faire de même.

Une fois que toutes vos compagnies ont effectué leurs phases de déplacements et périls, vos compagnies sont maintenant considérées comme étant sur leur nouveau site (c'est-à-dire que le nouveau site devient leur site actuel). Deux compagnies du même joueur se rejoignant sur un même site se combinent.

JOUER DES PERILS :

Lorsque votre adversaire déplace ses compagnies, vous pouvez lui jouer des périls. Les périls d'événements peuvent être joués sur n'importe quelle compagnie, sauf indication contraire sur la carte. Les périls de créature que vous pouvez jouer sont dépendants de la façon dont la compagnie se déplace.

Les périls de créature doivent être liés à l'itinéraire de site ou au site. Cela signifie que vous devez associer un des symboles du côté gauche de la créature à l'un des symboles de l'itinéraire de site de la compagnie, ou au symbole représentant le type du site. Il suffit de faire correspondre deux de ces symboles. Si un symbole est répété deux fois sur la carte de créature, il doit dans ce cas y avoir deux fois ce symbole particulier dans l'itinéraire de la compagnie afin de pouvoir jouer cette créature. Cela s'appelle une association par type. Certaines créatures

peuvent être jouées dans certaines régions (désignées par leur nom), ou sur des sites dans ces régions. Cela s'appelle une association par nom.

Si la compagnie ne se déplace pas, vous ne pouvez jouer que des créatures liées à son site actuel, selon le nom du site ou selon son type. Si la compagnie se déplace, vous pouvez jouer des créatures liées à son nouveau site, selon son nom ou son type. Vous pouvez également jouer des créatures par type, selon les régions de l'itinéraire de site. Si la compagnie utilise le mouvement de base, vous pouvez seulement jouer des créatures par nom sur les régions contenant le site d'origine et le nouveau site. Si la compagnie utilise le mouvement régional, vous pouvez jouer des créatures associées au nom de toutes les régions par où la compagnie passe.

Placer des cartes en sentinelle :

Pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire, vous pouvez placer une carte en sentinelle pour chacune des compagnies de votre adversaire. Cette carte est placée face cachée à côté du nouveau site de la compagnie (son site actuel si elle ne s'est pas déplacée). Toute carte peut être mise en sentinelle, même une ressource ; cependant la mise en sentinelle d'une carte compte dans la limite des périls. La carte restera sur le site jusqu'à ce que :

- la compagnie décide de faire face à l'attaque automatique du site. Si la carte en sentinelle est un péril de créature lié au site ou un péril qui peut modifier l'attaque automatique, elle peut être révélée avant que l'attaque automatique ne soit résolue. Les périls de créatures révélés attaquent après l'attaque automatique.
- la compagnie joue une carte qui pourrait engager un site désengagé. Si la carte en sentinelle n'est pas un péril de créature, elle peut être révélée si c'est un péril qui affecte la compagnie ou un personnage de la compagnie lors de la phase de site de ce tour.
- la phase de site se termine. Reprenez la carte en main.

Si la carte est révélée, jouez-la comme si elle avait été jouée pendant la phase de déplacements et périls. Cela signifie que les cibles de la carte en sentinelle doivent avoir existé pendant la phase de déplacements et périls.

Une carte en sentinelle ne peut pas être révélée si :

- elle renvoie une compagnie à son site d'origine
- engage le site d'une compagnie
- elle peut ôter un personnage d'une compagnie autrement que par le combat ou la corruption
- oblige une compagnie à ne rien faire pendant la phase du site, ou
- engage directement un personnage

COMBAT

Le combat se compose d'une ou de plusieurs attaques qui doivent être résolues une par une. Une attaque est constituée de un ou plusieurs coups. Les personnages et les attaques ont une prouesse (le nombre à gauche du « / » en bas à gauche de la carte), qui sert à déterminer l'issue des coups.

Les coups sont attribués de la manière suivante :

- 1) Le joueur défenseur peut assigner un coup à tous ses personnages non engagés de son choix
- 2) Le joueur attaquant peut choisir les personnages pour chacun des coups qui n'ont pas été assignés.
- 3) Si l'attaque a plus de coups que les personnages de la compagnie, on attribue à chaque personnage un coup, et les coups supplémentaires deviennent des modificateurs de -1 à la prouesse des personnages choisis par l'attaquant.

Une fois que les coups ont été affectés, le joueur défenseur résout les coups dans l'ordre de son choix.

Résolution des coups :

Pour chaque coup, suivez la séquence ci-dessous :

- 1) L'attaquant peut jouer des cartes de périls qui affectent le coup. Celles-ci comptent dans la limite des périls.
- 2) L'attaquant peut décider d'utiliser une partie ou la totalité de ses modificateurs à -1 restants de ses coups supplémentaires.
- 3) Si un personnage non engagé fait face à un coup, il doit s'engager ou subir un modificateur de -3 à sa prouesse. Un personnage déjà engagé subit un -1 à sa prouesse, et un personnage blessé un -2 à sa prouesse.
- 4) Un personnage désengagé de la compagnie en défense, qui n'est pas lui-même la cible d'un coup, peut s'engager pour donner un +1 à la prouesse d'un personnage subissant un coup.
- 5) Le joueur défenseur peut jouer des cartes de ressources qui affectent le coup, mais une seule qui requiert un talent.

Ensuite, le défenseur fait un lancer de dés et ajoute le résultat à sa prouesse modifiée :

- si le résultat est supérieur à la prouesse du coup, le coup rate. Un tel coup est battu si le test d'endurance se solde par un échec (voir ci-dessous).
- si le résultat est égal à la prouesse du coup, le coup est inefficace. Il est évité mais pas battu.
- sinon, le coup a été couronné de succès. Le personnage cible est blessé et doit effectuer un test d'endurance. Si l'attaque était une attaque dilatoire, le personnage est engagé (il n'est pas blessé et ne fait pas de test d'endurance).

Test d'endurance :

Si un coup – hors attaque dilatoire – réussit, le personnage qui l'a subi doit effectuer un test d'endurance. Pour faire un test d'endurance, l'attaquant fait un jet de dés ; si cette valeur est supérieure à l'endurance du personnage, ce dernier est éliminé.

Si un coup – hors attaque dilatoire – échoue contre un personnage, il est automatiquement vaincu si son endurance est « - » ou si le défenseur fait un jet de dés et que le résultat est plus élevé que l'endurance de l'attaque.

Les attaques dilatoires :

Les attaques dilatoires engagent les personnages plutôt que de les blesser. Une attaque est considérée comme dilatoire dans les situations suivantes :

- selon le texte de la carte
- toute attaque de Nazgûl contre une compagnie de séides
- toute attaque contre une compagnie de séides, associée à un Havre Noir, un Domaine noir, un Fief noir ou à un Fief de l'Ombre.
- toute attaque d'Orque, de Troll, de Non-mort ou d'Humain associée à une Terre de l'Ombre contre une compagnie de séides

Les paramètres ci-dessus s'appliquent même si l'attaque est associée à une région ou un site par son nom, s'il possède le type approprié.

Défaire une attaque :

Une attaque de péril de créature est vaincue si elle n'est pas dilatoire et si tous ses coups sont vaincus (les coups affectés en tant que modificateurs -1 n'ont pas besoin d'être vaincus). Lorsqu'une créature de péril est vaincue, la carte est placée dans la pile de points de rassemblement du défenseur.

Si un péril de créature a plusieurs attaques, chacune doit être vaincue pour que le joueur défenseur reçoive les points de rassemblement. Si l'un des coups a été annulé ou a été inefficace, l'attaque n'est pas vaincue. Si l'attaque a été annulée, elle n'est pas vaincue.

Un joueur de Spectre ne peut recevoir des points de rassemblement que de créatures ayant un « * » à côté du nombre de points de rassemblement. Un joueur de Sorcier ne peut recevoir des points de rassemblement que de créatures sans « * » à côté du nombre des points de rassemblements.

Si un personnage Orque ou Troll a fait face à un coup d'une attaque de la carte d'un adversaire qui a été vaincue, vous pouvez placer la carte de la créature sous son contrôle en tant que trophée. Les trophées sont considérés comme des objets mineurs avec zéro point de corruption. Les trophées ne peuvent être transférés ou mis en réserve. Les trophées défaussés qui valent des points de rassemblement pour vous sont placés dans votre pile de points de rassemblement, sinon ils sont placés dans la pile hors-jeu de votre adversaire.

Les trophées donnent les bonus suivants en fonction de la valeur des points de rassemblement imprimés sur la carte, avec ou sans « * » :

- 1 PR de trophée donne +1 à l'influence directe.
- 2 PR de trophées donnent +1 à l'influence directe et +1 à la prouesse (maximum 9)
- 3 PR de trophées donnent +2 à l'influence directe et +1 à la prouesse (maximum 9)
- 4 PR en valeur de trophées donnent +2 à l'influence directe et +2 à la prouesse (maximum 9)

2.5 Phase de site

Chacune de vos compagnies a une phase de site, et vous pouvez les résoudre dans l'ordre que vous souhaitez. Pour faire tout ce qui se passe pendant la phase du site, vous devez d'abord entrer dans le site et faire face à toutes les attaques automatiques répertoriées sur la carte du site (un personnage peut s'engager pour annuler une attaque automatique sur son site natal). Voir plus haut : le Combat.

Une fois que vous êtes entré dans le site, vous pouvez :

- ⇒ jouer un objet, une faction, un allié ou une ressource jouable sur le site. Les objets, les factions et les alliés ne peuvent être joués que dans un site désengagé, sauf si le contraire est spécifié sur leur carte.
- ⇒ influencer les ressources de votre adversaire sur le site.
- ⇒ attaquer la compagnie de votre adversaire sur le site.

JOUER UN OBJET :

Pour jouer un objet, il faut que sa carte mentionne qu'il est jouable sur le site, ou que la carte du site indique que les objets de ce type peuvent y être joués. Vous pouvez engager un personnage désengagé de la compagnie présente sur le site et placer l'objet avec ce personnage. Cela engage le site.

JOUER UN ALLIE :

Un allié se joue comme un objet. Engagez un personnage désengagé sur un site désengagé et placez l'allié avec le personnage. Cela engage le site. Les alliés ne sont pas considérés comme des personnages, sauf pour les combats et l'utilisation des talents. Ils ne comptent pas dans la taille de la compagnie.

JOUER UNE FACTION :

Pour jouer une faction, engagez un personnage de la compagnie pour faire une tentative d'influence. Faites un jet de dés, ajoutez l'influence directe inutilisée du personnage, toute modification standard de race du personnage (héros) ou d'autres factions en jeu (séides) et toute autre modification d'autres cartes. Si le résultat est supérieur au nombre indiqué sur la faction, placez la faction dans votre pile de points de rassemblement et engagez le site. Le site ne s'engage pas en cas d'échec.

JOUER UN OBJET MINEUR :

Après avoir joué une ressource qui engage le site, vous pouvez engager un autre personnage de la compagnie pour jouer un objet mineur. Cela peut se faire même si les objets mineurs ne sont pas normalement jouables sur le site.

INFLUENCER LES RESSOURCES D'UN ADVERSAIRE :

Si vous êtes sur le même site que la ressource ou le personnage d'un adversaire, vous pouvez engager un personnage et essayer d'influencer sa carte. En cas de réussite, la ressource ou le personnage est défaussé. Mais vous pouvez révéler une carte identique et la jouer.

Vous pouvez faire une tentative d'influence contre votre adversaire par tour, vous ne pouvez pas en faire durant le premier tour, ni durant le tour où votre Sorcier ou votre Spectre est révélé. Vous ne pouvez pas faire une tentative d'influence sur une carte de votre adversaire :

- si vous avez déclaré un combat entre compagnies ce tour
- contre son Spectre ou son Sorcier
- contre un objet, un allié ou un suivant contrôlé par son Spectre ou son Sorcier.

Influencer les personnages :

Pour tenter d'influencer un personnage, faites un jet de dés et :

- ajoutez l'influence directe inutilisée du personnage qui fait la tentative
- soustrayez l'influence générale inutilisée de votre adversaire
- si le personnage cible est un suivant, soustrayez l'influence directe inutilisée du personnage qui le contrôle
- soustrayez le résultat du jet de dés de votre adversaire
- ajoutez toute autre modification des capacités spéciales et des cartes jouées avant le jet de dés
- si vous êtes un Spectre et que votre adversaire est un Sorcier, ou vice versa, soustrayez 5

Si le résultat modifié est supérieur à l'esprit de la cible, le personnage cible et toutes ses cartes sont défaussés (à l'exception des suivants).

Si vous révélez une carte de personnage identique de votre main avant de faire le jet de dés, l'esprit de la cible est considéré comme étant de 0. Si la tentative échoue, vous devez défausser la carte de personnage que vous avez révélée. Si la tentative réussit, en plus de défausser du jeu la carte cible, vous pouvez immédiatement jouer votre carte de personnage sur le site, quel que soit son site natal. Vous devez avoir assez d'influence inemployée pour contrôler le personnage afin de le mettre en jeu.

Influencer une faction :

Pour influencer une faction, vous devez être sur le site où la faction est jouable. Faites un test d'influence comme pour un personnage, sauf pour les points suivants :

- au lieu de l'esprit, le résultat doit être supérieur au nombre normalement requis pour jouer la faction
- appliquez toutes les modifications standard adéquates
- révéler une faction identique réduit le nombre pour mettre la faction en jeu à 0, et vous permet de jouer cette faction si la tentative est réussie

Influencer un allié :

Pour influencer un allié, faites une tentative d'influence comme pour un personnage, sauf pour les points suivants :

- utilisez l'esprit de l'allié au lieu de celui du personnage
- soustrayez l'influence directe inutilisée du personnage qui contrôle l'allié
- révéler une carte d'allié identique réduit l'esprit de l'allié à 0 et vous permet de jouer immédiatement l'allié avec le personnage influençant si le test d'influence est réussi.

Influencer un objet :

Pour influencer l'objet d'un adversaire, faites une tentative d'influence comme pour un personnage, sauf pour les points suivants :

- l'esprit du personnage contrôlant l'objet est utilisé.
- soustrayez l'influence directe inutilisée du personnage contrôlant l'objet.
- vous devez révéler une carte d'objet identique afin de faire la tentative d'influence. Si le test d'influence est réussi, vous pouvez jouer votre carte avec le personnage qui a fait le test.

COMBAT ENTRE COMPAGNIES :

Si vous êtes au même site que la compagnie d'un adversaire et que vous n'avez pas encore fait de tentative d'influence contre votre adversaire ce tour ci, vous pouvez engager un combat contre elle. Cette attaque est déclarée et accomplie à la fin de la phase de site après toute autre action de votre compagnie au cours de la phase de site. Les combats entre compagnies ne concernent que les compagnies d'un joueur de Spectre contre les compagnies d'un joueur de Sorcier ou vice versa.

Le combat entre compagnies est traité comme une attaque avec un nombre de coups égal au nombre de personnages de la compagnie attaquante. Chaque coup a une prouesse égale à celle du personnage qui porte le coup.

Les cartes qui affectent les combats entre compagnies :

L'un ou l'autre joueur peut jouer des ressources qui affectent le combat. Cependant, seul le défenseur peut jouer des cartes qui affectent l'attaque dans son ensemble. Les périls ne peuvent pas être joués et n'ont aucun effet pendant les combats entre compagnies.

L'attaque peut être annulée comme une attaque ordinaire. Cependant, les cartes qui annulent les attaques de types de races spécifiques ne fonctionnent que si chaque personnage de la compagnie attaquante est de l'une des races figurant sur la carte.

Distribution des coups :

Pour le combat entre compagnies, affectez les coups comme suit :

- 1) d'abord, le défenseur choisit pour chacun de ses personnages désengagés le coup qui le frappera
- 2) ensuite, l'attaquant décide quels autres personnages défenseurs pas encore visés subiront les coups de ses propres personnages désengagés restants
- 3) enfin, le défenseur assigne les éventuels coups restants (d'attaquants engagés ou non) à ses personnages (engagés ou non) qui n'ont pas été ciblés par des coups.

S'il y a plus de coups que de personnages en défense, l'attaquant transforme les coups excédentaires comme modificateurs de -1 à la proue, pendant la séquence de coups décrite ci-dessous :

La séquence de coups :

Les coups sont résolus un à la fois dans l'ordre choisi par le joueur défenseur. Pour chaque coup, suivez la séquence ci-dessous :

- 1) Le joueur attaquant peut jouer des cartes de ressources qui affectent le coup (jusqu'à une carte qui requiert un talent).
- 2) L'attaquant peut décider d'utiliser tout ou partie de ses modificateurs -1 restants (suite à des coups supplémentaires).
- 3) Un personnage attaquant non engagé peut prendre un modificateur de -3 à sa proue afin de ne pas s'engager. Un personnage déjà engagé obtient -1 à sa proue, et un personnage blessé -2 à sa proue.
- 4) De même, un personnage défenseur non engagé peut prendre un modificateur de -3 à sa proue afin de ne pas s'engager. Un personnage déjà engagé obtient -1 à sa proue, et un personnage blessé -2 à sa proue.
- 5) Un personnage défenseur désengagé qui n'est pas lui-même la cible d'un coup peut s'engager pour donner +1 à la proue d'un personnage défenseur.
- 6) Le joueur défenseur peut jouer des cartes de ressources qui affectent le coup (jusqu'à une carte qui requiert un talent).

Ensuite, l'attaquant fait un jet de dés et ajoute sa proue modifiée pour obtenir la proue finale du coup. Le défenseur fait un jet de dés et ajoute sa proue modifiée :

- Si ce résultat est supérieur à la proue finale du coup, le coup rate. Le personnage effectuant le coup est blessé et doit subir un test d'endurance.
- Si ce résultat est égal à la capacité finale du coup, le coup est inefficace. Rien ne se passe.
- Sinon, le coup a été couronné de succès. Le personnage cible est blessé et doit subir un test d'endurance.

Si un personnage est vaincu dans un combat entre compagnies, le joueur adverse reçoit des points de rassemblement (points de mort) comme indiqué sur la carte du personnage.

2.6 Phase de Fin de Tour

Dans l'ordre :

- 1) Défaussez une carte (non obligatoire)
- 2) Piochez ou défaussez pour avoir 8 cartes en main

3. SITUATIONS SPECIALES

Certaines situations peuvent se produire à plusieurs endroits de la séquence de tour, et sont décrites ici.

3.1 Les tests de corruption

Chaque personnage a un total de points de corruption. Celui-ci commence à zéro, mais certaines cartes changent ce total pendant le jeu. Un seul péril de corruption peut être joué sur un personnage donné par tour.

Tests de corruption :

Lorsqu'une carte ou un autre effet indique que l'un de vos personnages doit effectuer un test de corruption, vous devez faire un jet de dés et ajouter 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
- le personnage est défaussé ou engagé : si le résultat modifié est égal au total de points de corruption du personnage ou à un point de moins que ce total, un personnage héros rate son test de corruption et vous devez le défausser avec toutes les cartes qu'il contrôle (hormis les suivants). Si le personnage est un séide, on ne considère pas qu'il a raté le test, mais il est engagé s'il ne l'était pas déjà.
- le personnage est éliminé : si le résultat modifié est inférieur au nombre total de points de corruption du personnage de deux ou de plus, le personnage rate son test de corruption et est éliminé (retiré du jeu). Défaussez toutes les cartes qu'il contrôle, hormis les suivants.

Si un Sorcier échoue à un test de corruption, il est immédiatement éliminé. Un Spectre ne fait jamais de tests de corruption.

3.2 Les Spectres

Les Spectres ont de nombreux effets spéciaux, qui sont résumés ci-dessous :

- un Spectre ne peut être dans une compagnie avec des personnages non-Spectres que s'il est dans un Havre noir.
- tout anneau présent dans la compagnie d'un Spectre au début de la phase de fin de tour est automatiquement testé. Tout test dans la compagnie d'un Spectre a un modificateur de -2
- un Spectre peut transporter des objets, mais ces objets n'ont aucun effet.
- les Spectres ne font jamais de tests de corruption, et on ne peut pas jouer sur eux des périls de corruption.
- un Spectre ne peut pas utiliser un itinéraire contenant des régions de mers côtières.
- la compagnie d'un Spectre ne peut pas utiliser le déplacement régional.
- si un test d'endurance contre un Spectre est strictement égal à 7 ou 8, sa carte est remise dans votre main. Cela simule l'élimination de la monture du Spectre de l'Anneau. Vous ne perdez pas la partie si votre Spectre est ainsi retiré - vous pouvez le ramener en jeu de la même manière que lorsque vous l'avez révélé la première fois.

3.3 Les objets de type anneau

Les objets spéciaux de type anneau sont plus compliqués à jouer que les objets normaux. Tout d'abord, vous devez jouer un anneau d'or dans un site approprié. Ensuite, vous devez avoir une carte ou un effet qui teste l'anneau d'or. Lorsque vous testez un anneau d'or, faites un jet de dés. Sur la carte de l'anneau d'or, il y a une

liste de résultats à atteindre, et quel anneau spécial vous pouvez jouer en fonction de ceux-ci. Si vous disposez dans votre main de l'un des anneaux spéciaux indiqués, vous pouvez remplacer l'objet anneau d'or par l'objet d'anneau spécial. Dans tous les cas, défaussez la carte de l'anneau d'or une fois qu'il a été testé.

3.4 Le Talon

Votre Talon vous permet d'apporter des modifications mineures à votre deck pendant le jeu.

Utilisation de votre Talon lorsque vous avez épuisé votre pioche :

A chaque fois que vous épuisez votre pioche, vous pouvez échanger (avant de remélanger) jusqu'à 5 cartes entre votre Talon et votre Pile de défausse. Chaque carte prélevée sur votre Talon doit être remplacée par une carte de votre Pile de défausse.

Utilisation de votre Talon lorsque vous engagez votre Spectre ou votre Sorcier :

Pendant votre phase d'organisation, vous pouvez engager votre Spectre ou votre Sorcier pour amener jusqu'à 5 cartes de ressources et / ou de personnages de votre Talon dans votre Pile de défausse. Ou sinon, si votre pioche a au moins 5 cartes, vous pouvez engager votre Spectre ou votre Sorcier pour amener une carte de ressource ou de personnage de votre Talon dans votre Pioche (remélanger).

Utilisation de votre Talon lorsque le Sorcier ou le Spectre de votre adversaire est en jeu :

A la fin de la phase de désengagement de votre adversaire, si le Spectre ou le Sorcier de votre adversaire est en jeu, vous pouvez, à ce stade, ajouter jusqu'à cinq cartes de périls de votre Talon à votre Pile de défausse ; ou, si votre pioche a au moins 5 cartes, vous pouvez amener une carte de péril de votre Talon dans votre Pioche (remélanger). Si vous amenez des cartes de votre Talon de cette façon, la limite de périls pour chacune des compagnies de votre adversaire est réduite de moitié pour le reste du tour (arrondir au supérieur).

3.5 Timing

Vous et votre adversaire pouvez tous deux vouloir effectuer des actions en même temps, ou des actions qui sont séquencées les unes aux autres. De telles actions incluent souvent la pose d'une carte, l'engagement d'un personnage déjà en jeu et la révélation d'une carte en sentinelle.

Votre adversaire peut toujours déclarer une action en réponse avant que votre action ne soit résolue. Vous pouvez répondre aux actions de l'adversaire jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse ou ne souhaite effectuer une action.

Vous devez donner à votre adversaire une chance de répondre à chaque action, et vice versa. Si vous effectuez une action et passez à une autre action sans avoir donné à votre adversaire une chance d'y répondre, vous devez revenir en arrière s'il veut y répondre.

Une série d'actions déclarées s'appelle une chaîne d'effets. Vous avez toujours la possibilité de déclarer la première action dans une chaîne d'effets pendant votre tour. Les actions dans une chaîne d'effets sont résolues une à une de la dernière déclarée à la première déclarée. C'est-à-dire, la dernière action déclarée est résolue d'abord, et la première action déclarée est résolue en dernier. C'est ce qu'on appelle l'ordre de résolution LIFO (Last In First Out – dernier arrivé, premier sorti).

Une action dans une chaîne d'effets est annulée si les conditions requises pour l'exécuter sont annulées par une autre action qui est résolue avant elle dans la chaîne d'effets. Les périls de créature ne peuvent pas être joués en réponse à d'autres actions. Ils doivent toujours démarrer une chaîne d'effets.

3.6 Unique, ne peut être Doublé & Manifestations

Si une carte indique qu'elle est unique ou qu'elle ne peut pas être doublée, seule une de ces cartes (ou un de ses effets) peut être en jeu à la fois. Les cartes des piles de points de rassemblement et les cartes dans les piles hors-jeu doivent aussi être prises en considération. La carte jouée en premier a la priorité (les tests d'influence peuvent entraîner une exception). Cette restriction s'applique à toutes les cartes en jeu (aux vôtres et à celles de votre adversaire).

Certaines cartes ne peuvent pas être doublées sur une cible spécifique. Des copies multiples d'une telle carte peuvent être en jeu, pour autant qu'elles s'appliquent à une cible différente. Une carte qui ne peut pas être doublée peut être jouée lorsqu'une copie est déjà en jeu que si cette copie est la cible d'un effet l'obligeant à être défaussée.

Certaines entités ont plusieurs manifestations différentes, chacune étant représentée par une carte différente. Si une manifestation d'une telle entité est en jeu, vous ne pouvez pas jouer une autre manifestation de la même entité. Si une manifestation d'une telle entité se trouve dans une pile hors-jeu ou une pile de points de rassemblement, vous ne pouvez pas jouer d'autres manifestations de cette entité.

Certaines ressources de héros et ressources de séides ont le même nom. Ces ressources sont considérées comme des manifestations les unes des autres.

3.7 Épuisement de votre pioche

Vous épuisez votre pioche lorsque vous en tirez la dernière carte. Défaussez toutes les cartes qui doivent être défaussées lorsqu'une pioche est épuisée et faites vos échanges avec le Talon (voir en 3.4). Remettez tous vos sites défaussés dans votre paquet de lieux. Ensuite, mélangez votre pile de défausse. Elle devient votre nouveau deck de jeu.

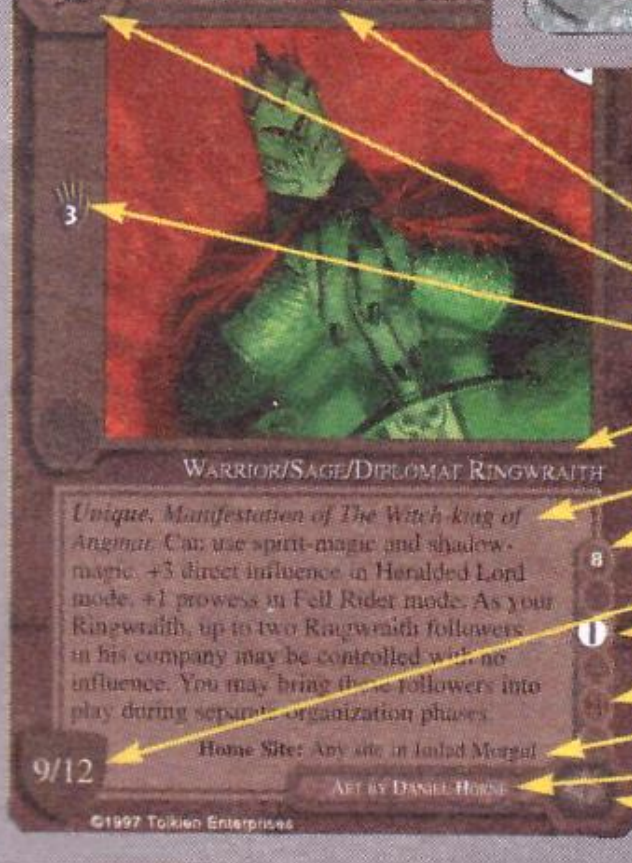
ANNEXES (Carnet central)

WIZARD CHARACTER:

- TENGWAR RUNE
- TITLE
- DIRECT INFLUENCE
- SKILLS & RACE (CARD CLASSIFICATION)
- RANDOM VALUE (NOT RECOMMENDED FOR USE)
- CHALLENGE DECK IDENTIFIER
- CARD TEXT
- CORRUPTION CHECK MODIFIER
- QUOTE
- HOME SITE
- ARTIST
- PROWESS/BODY



THE WITCH-KING

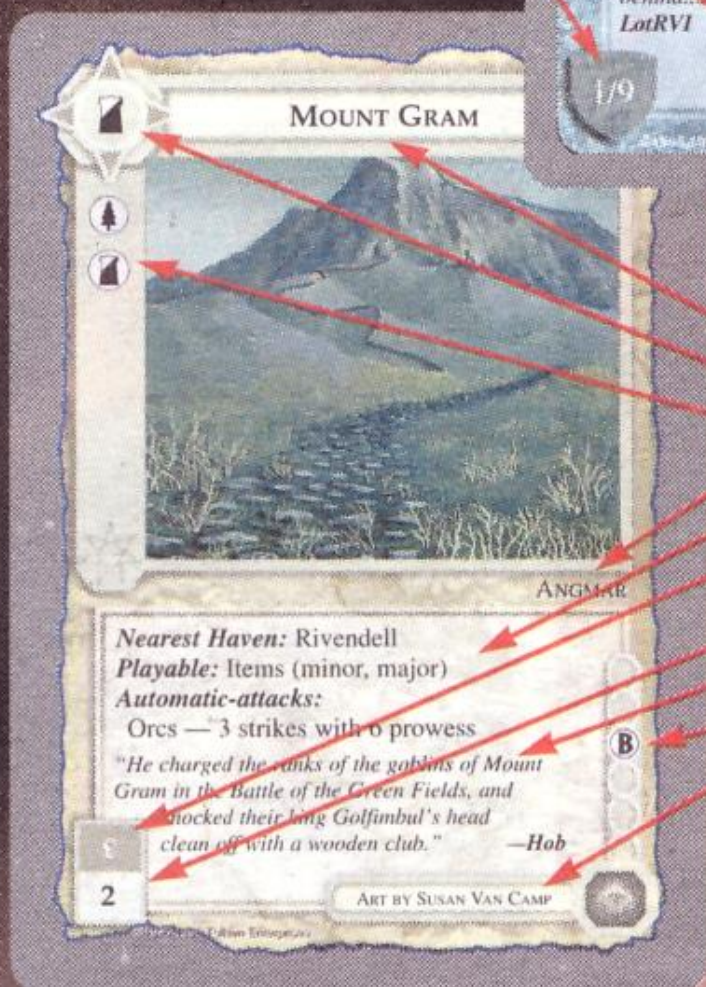


RINGWRAITH CHARACTER:

- TITLE
- TENGWAR RUNE
- DIRECT INFLUENCE
- SKILLS & RACE (CARD CLASSIFICATION)
- CARD TEXT
- RANDOM VALUE (NOT RECOMMENDED FOR USE)
- PROWESS/BODY
- CHALLENGE DECK IDENTIFIER
- CARD SET IDENTIFIER
- HOME SITE
- ARTIST
- CORRUPTION CHECK MODIFIER (NONE SHOWN)

HERO CHARACTER:

- MARSHALLING POINTS
- TITLE
- MIND
- DIRECT INFLUENCE
- SKILLS & RACE
(CARD CLASSIFICATION)
- RANDOM VALUE
(NOT RECOMMENDED FOR USE)
- CHALLENGE DECK IDENTIFIER
- CARD TEXT
- CORRUPTION CHECK MODIFIER
- HOME SITE
- QUOTE
- ARTIST
- PROWESS/BODY



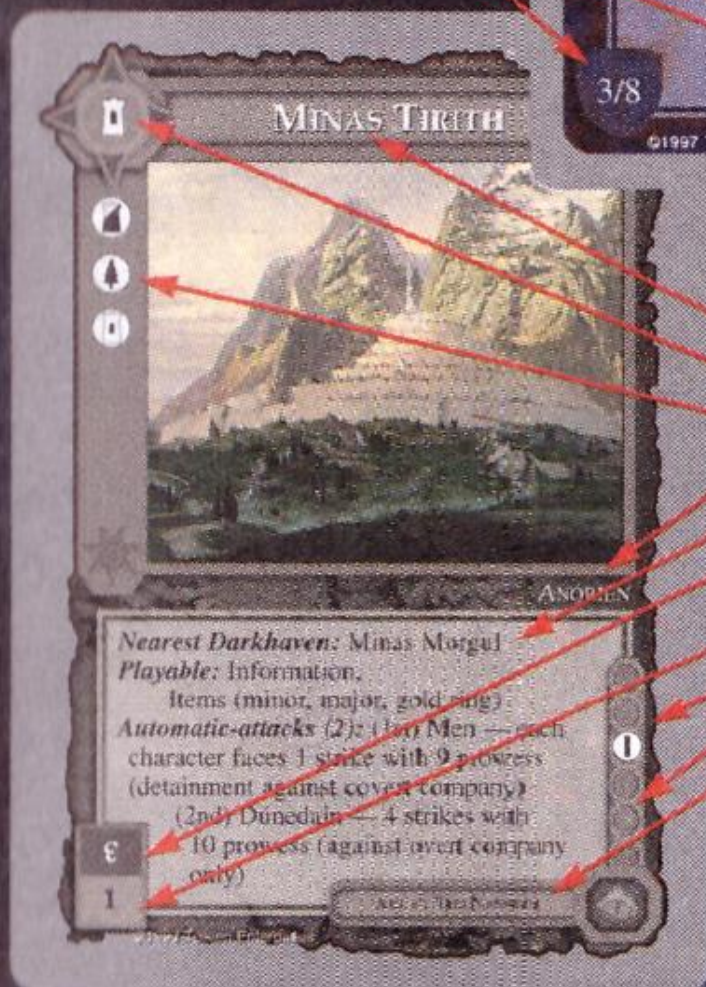
HERO SITE:

- TITLE
- SITE TYPE
- SITE PATH TO NEAREST HAVEN
- REGION IN WHICH SITE IS FOUND
- CARD TEXT
- CARDS OPPONENT DRAWS
(NUMBER IS INVERTED)
- CARDS YOU DRAW
- QUOTE
- CHALLENGE DECK IDENTIFIER
- ARTIST

B

MINION CHARACTER:

- MARSHALLING POINTS
- TITLE
- MIND
- DIRECT INFLUENCE
- SKILLS & RACE
(CARD CLASSIFICATION)
- RANDOM VALUE
(NOT RECOMMENDED FOR USE)
- CHALLENGE DECK IDENTIFIER
- CARD SET IDENTIFIER
- CARD TEXT
- CORRUPTION CHECK MODIFIER
- QUOTE
- HOME SITE
- ARTIST
- PROWESS/BODY



MINION SITE:

- TITLE
- SITE TYPE
- SITE PATH TO NEAREST HAVEN
- REGION IN WHICH SITE IS FOUND
- CARD TEXT
- CARDS OPPONENT DRAWS
(NUMBER IS INVERTED)
- CARDS YOU DRAW
- CHALLENGE DECK IDENTIFIER
- CARD SET IDENTIFIER
- ARTIST

HAZARD EVENT:

MARSHALLING POINTS
(NONE SHOWN)
TITLE
HAZARD-EVENT TYPE
(CARD CLASSIFICATION)
RANDOM VALUE
(NOT RECOMMENDED FOR USE)
CHALLENGE DECK IDENTIFIER
CARD SET IDENTIFIER
CARD TEXT
ARTIST
QUOTE
PROWESS/BODY
(NONE SHOWN)



MINION RESOURCE:















TITLE
MARSHALLING POINTS
DIRECT INFLUENCE MODIFICATION
RESOURCE TYPE
(CARD CLASSIFICATION)
CARD TEXT
RANDOM VALUE
(NOT RECOMMENDED FOR USE)
QUOTE
CHALLENGE DECK IDENTIFIER
PROWESS/BODY MODIFIER
CARD SET IDENTIFIER
ARTIST
CORRUPTION POINTS



REGION MAP KEY

#	Region Name	Type	#	Region Name	Type
1	Lindon		27	Dagorlad	
2	Númeriador		28	Withered Heath	
3	Forochel		29	Northern Rhovanion	
4	Arthedain		30	Southern Rhovanion	
5	The Shire		31	Iron Hills	
6	Cardolan		32	Dorwinion	
7	Angmar		33	Horse Plains	
8	Rhudaur		34	Old Pûkel Gap	
9	Hollin		35	Andrast	
10	Dunland		36	Anfalas	
11	Enedhwaith		37	Lamedon	
12	Old Pûkel-land		38	Belfalas	
13	Gundabad		39	Lebennin	
14	High Pass		40	Anórien	
15	Redhorn Gate		41	Ithilien	
16	Gap of Isen		42	Harondor	
17	Anduin Vales		43	Khand	
18	Wold & Foothills		44	Imlad Morgul	
19	Fangorn		45	Udûn	
20	Rohan		46	Gorgoroth	
21	Grey Mountain Narrows		47	Nurn	
22	Woodland Realm		48	Elven Shores	
23	Western Mirkwood		49	Eriadoran Coast	
24	Heart of Mirkwood		50	Andrast Coast	
25	Southern Mirkwood		51	Bay of Belfalas	
26	Brown Lands		52	Mouths of the Anduin	

SYMBOL KEY

Region Type	Symbol	Site Type	Symbol
Coastal Seas		Havens	
Free-domains		Free-holds	
Border-lands		Border-holds	
Wilderness		Ruins & Lairs	
Shadow-lands		Shadow-holds	
Dark-domains		Dark-holds	
		Other	Symbol
		Mind	
		Direct Influence	

COMBAT MODIFICATIONS

Condition	Modification to Target's Prowess
Unwounded, tapped character	-1
Wounded character	-2
For each unused strike allocated	-1
Untapped character decides not to tap	-3
For each character tapped to support	+1
Up to 1 resource card requiring skill	varies
Other resource cards	varies
Hazard cards	varies