

LE JEU DE CARTES DU SEIGNEUR DES ANNEAUX SOMBRES SÉIDES™

Ce dépliant fournit des règles supplémentaires et des éclaircissements pour toutes les parties de *JCSA*, même si vous n'utilisez pas *Sombres Séides*.

Cartes de séides (Éclaircissement)

Sombres Séides contient des cartes de séides — un nouveau type de cartes avec un nouveau motif de fond. Ce dernier est en fer avec un ton violet "rouillé". Dans ce supplément, les séides sont utilisés en tant que périls dénommés *agents*. Un agent est un péril qui représente un individu envoyé en mission secrète par le Seigneur Ténébreux ou l'un de ses Lieutenants. Cependant, tous les agents ne sont pas des séides. Il existe deux agents qui utilisent le fond normal des périls et qui ne sont pas des séides : *Mon Trésor* et *Lobélia Sacquet de Besace*.

Le concept des séides en tant que non-agents sera introduit dans *L'Œil de Sauron™* (un nouveau jeu à part entière). Dans *L'Œil de Sauron*, les séides seront utilisés comme des personnages, mais chaque séide sera sous l'influence de l'un des Lieutenants Ténébreux de Sauron.

Événements permanents (Éclaircissement)

Si l'une de vos compagnies se sépare en deux ou plus, vous pouvez placer les événements de ressources permanents (tous ensemble) sur l'une des compagnies qui en résulte. Certains événements de ce type doivent être écartés lorsqu'une compagnie se sépare (c'est le cas de la *Communauté*).

Vous ne pouvez pas faire de tentative d'influence sur un objet visé par un événement permanent.

Placer des cartes "sur le côté" (Éclaircissement)

Certaines cartes et effets requièrent que d'autres cartes soient placées "sur le côté" (par exemple, *Sacrifice d'aspect* dans *Les Sorciers™*). Les cartes placées sur le côté sont mises sur la surface de jeu sur le côté de la zone de jeu normale. Ces cartes sont conservées avec l'événement permanent qui produit cet effet. Toute carte placée sur le côté ne peut absolument pas être visée ou autrement affectée par le jeu, sauf par des cartes qui affectent spécifiquement les cartes placées "sur le côté".

Les cartes placées sur le côté sont considérées en jeu au regard de leur unicité. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, quand l'événement permanent hôte est retiré de la surface de jeu, les cartes placées sous lui sur le côté sont écartées.

Sombres Séides est un supplément pour le *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, jeu de cartes à collectionner produit par IRON CROWN ENTERPRISES, INC. (ICE), Charlottesville, Virginie USA, détenteur exclusif de la licence mondiale pour les jeux d'aventures basés sur les ouvrages de J.R.R. Tolkien, *Bilbo le Hobbit* et le *Seigneur des Anneaux*.

Copyright © 1996, 1998 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de THE SAUL ZAENTZ COMPANY, Berkeley, CA. Le *Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux*, *Les Sorciers*, *Les Dragons*, *Sombres Séides*, *Bilbo le Hobbit*, le *Seigneur des Anneaux* et le *Retour du Roi*, ainsi que tous les personnages et les lieux qu'ils contiennent, et l'Œil Enflammé sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

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

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

Les Deux Tours — Copyright © 1954, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien.

© Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

Le Retour du roi — Copyright © 1955, 1965 par J.R.R. Tolkien. Copyright © renouvelé en 1982 par Christopher R. Tolkien, Michael H.R. Tolkien, John F.R. Tolkien et Priscilla M.A.R. Tolkien.

© Christian Bourgois éditeur, 1972, pour la traduction française.

Contes et Légendes inachevés — Copyright © 1980 par George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.

© Christian Bourgois éditeur, 1982, pour la traduction française.

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

Les symboles de personnages (♣ ♠ ♡ ♢), les symboles de régions (☉ ☽ ☼ ☾ ☿ ♀ ☿ ♀) et les symboles de sites (♣ ♠ ♡ ♢) sont des marques déposées appartenant à IRON CROWN ENTERPRISES.

Tous droits réservés.

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

Généralement, la carte hôte indique un mécanisme qui affecte les cartes placées sur le côté avec elle. À moins que la carte hôte n'indique autre chose, une carte placée sur le côté donnera ses points de rassemblement à son propriétaire. Toutefois, *Sombres Séides* permet d'avoir des cartes "faites prisonnières", et les personnages prisonniers donnent des points de rassemblement négatifs.

LES ABÎMES

Remarque : Créés par des rivières de roche en fusion et agrandis par des éruptions géothermiques de gaz surchauffés, les Abîmes sont le résultat de la combinaison de forces naturelles et surnaturelles. La main de Morgoth a relié ce qui était jadis une série indénombrable de complexes souterrains fragmentés. Ses plus grands serviteurs utilisent ce labyrinthe de tunnels et de salles pour voyager discrètement à travers Endor.

Endor a changé dans les Jours Anciens, et pourtant, le cœur des Abîmes survit. Toutefois, le voyage entre les sites souterrains est désormais difficile — si ce n'est impossible sauf pour les meilleurs et les plus chanceux des explorateurs. Bloqués ou détournés de leur trajet d'origine, les Abîmes sont fragmentés. Carrefours et forteresses paraissent isolés. Nombreux sont ceux qui ressemblent à de simples cavernes ou passages latéraux, sans plus exprimer leur grandeur passée. D'autres se trouvent cachés sous des linéols de roche. Presque tous sont encore là cependant, et attendent — tout comme leur créateur — qu'on les découvre.

Toute carte de site des Abîmes indique "Abîmes" dans la section qui donne normalement la région du site. De plus, son nom comporte le mot "abîme". Un site des Abîmes est comme tout autre site sauf pour ce qui est des points suivants :

- Au contraire des autres sites, chaque site des Abîmes **n'est pas** considéré comme situé dans une région. En revanche, il est situé sous un autre site que l'on nomme son *site de surface*.
- Au lieu du Havre le plus proche, chaque site des Abîmes énumère tous les "sites adjacents". Chaque site des Abîmes est adjacent à son propre site de surface et à certains autres sites des Abîmes. Le premier site adjacent énuméré est toujours le site de surface.
- *Transport par les aigles* et *Gwaihir* ne peuvent pas être utilisés pour aller ou repartir d'un site des Abîmes.
- Une compagnie qui se déplace vers ou depuis un site des Abîmes n'a pas d'itinéraire de site. Ainsi, les périls ne peuvent être joués qu'en association avec le nouveau site de la compagnie.
- Une carte d'environnement qui change le type de site (*Ombres étouffantes*, *Territoire calme*, etc.) ne peut être utilisée pour changer le type d'un site des Abîmes.
- Vous ne pouvez pas prendre en compte les points de rassemblement associés à une compagnie sur un site des Abîmes dans le but d'appeler le Conseil Ljbre.
- Normalement, quand vous réussissez à jouer un objet, une faction, un allié ou une information sur un site, la carte du site est engagée et un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur. Sur un site des Abîmes, vous pouvez jouer n'importe quel objet jouable sur ce site au lieu de l'objet mineur.

Exemple : Legolas s'engage et joue *Glamdring* (un objet majeur) dans les Grottes des Abîmes et le site s'engage. À ce stade, sur un site normal, Gimli ne pourrait s'engager que pour jouer un objet mineur. Mais les Grottes des Abîmes sont un site des Abîmes, Gimli peut donc s'engager pour jouer tout ce qui est jouable aux Grottes des Abîmes : un objet mineur, un objet majeur ou un anneau d'or. Il s'engage et joue un *Précieux anneau d'or*.

Déplacement sur les sites des Abîmes

Une compagnie qui commence son tour sur le site de surface d'un site des Abîmes peut se déplacer normalement ou

aller sur le site des Abîmes. Une compagnie qui commence son tour sur un site des Abîmes ne peut aller que sur un des sites adjacents énumérés sur la carte du site des Abîmes.

Chaque site adjacent est suivi par un nombre entre parenthèses. Celui-ci indique la difficulté du déplacement entre le site des Abîmes et le site adjacent. Quand un site adjacent est révélé par une de vos compagnies dont le site d'origine est un site des Abîmes, vous devez faire un jet (2d6). Si le résultat est supérieur ou égal au nombre entre parenthèses, la phase de déplacements et périls se poursuit normalement. Sinon, la compagnie retourne à son site d'origine et la phase de déplacements et périls se poursuit comme si la compagnie n'avait pas bougé.

Remarque : Une compagnie qui va d'un site de surface vers son site des Abîmes n'a pas besoin de faire de jet.

Exemple : Une compagnie qui commence à Carn Dûm peut se déplacer normalement ou aller aux Abîmes de Fer. Les Abîmes de Fer indiquent Carn Dûm comme étant un site adjacent. De même, une compagnie qui commence aux Abîmes de Fer peut tenter de se déplacer vers n'importe lequel des sites adjacents indiqués : Carn Dûm (0), les Prairies des Abîmes (6) ou les Voûtes des Abîmes (7). Cependant, après le déplacement, le joueur doit tirer un 6 ou mieux pour atteindre les Prairies des Abîmes ou un 7 ou mieux pour atteindre les Voûtes des Abîmes.

LES MANIFESTATIONS

Certaines entités (le Balrog, Gollum, Lobélia, etc.) ont plusieurs *manifestations*, chacune représentée par une carte différente.

- Si une des manifestations d'une entité donnée est déjà en jeu, on ne peut pas jouer une autre manifestation de la même entité.
- Si l'attaque d'une manifestation est battue, elle est retirée du jeu et on ne peut pas jouer d'autre manifestation de la même entité.

Exception : Il peut y avoir différentes manifestations du même dragon unique en jeu au même moment.

Remarque : Si une carte dit qu'elle est la manifestation d'une autre carte, ces restrictions s'appliquent aux deux cartes.

Exemple : *Gollum* (la manifestation de Gollum en allié) est en jeu avec un de vos personnages. Donc, ni vous ni votre adversaire ne peut jouer *Mon Trésor* (la manifestation de Gollum en agent) jusqu'à ce que *Gollum* soit écarté. Si votre *Gollum* est éliminé, *Mon Trésor* ou le *Gollum* de votre adversaire (s'il en a un) peuvent être joués.

FAIRE DES PRISONNIERS

Certains périls d'événement permanent font prisonnier un personnage — on les appelle des *périls prisons*. Un personnage fait prisonnier quitte immédiatement sa compagnie. Il est placé sous son péril prison "sur le côté". En outre, le joueur qui joue le péril prison doit prendre une carte de site de son paquet de lieux et la placer avec le péril prison — c'est le site de sauvetage. Le choix d'un site de sauvetage est soumis aux règles suivantes.

- Toute restriction indiquée sur le péril prison doit être observée (par exemple, le site de sauvetage doit être un site de ruines et autres, il doit comporter une attaque automatique d'Orques, etc.).
- Si le péril prison est joué sur un personnage en déplacement régional, le site de sauvetage doit se trouver dans une région où se déplace le personnage ou dans une région adjacente.
- Si le péril prison est joué sur un personnage en déplacement de base, le site de sauvetage doit se trouver dans la région qui contient le site d'origine ou le nouveau site.
- Si le péril prison est joué sur un personnage qui ne se déplace pas, le site de sauvetage doit se trouver dans la même région que le site du personnage.

3

- Si le péril prison est joué sur un personnage qui va vers un nouveau site adjacent à un site des Abîmes, le site de sauvetage peut être ce site des Abîmes.
- Si un site de sauvetage n'est pas disponible selon ces règles, le péril prison ne peut être joué !
- Quand on les retire de la surface de jeu, les sites de sauvetage sont toujours remis dans le paquet de lieux.

Quand il est fait prisonnier, un personnage ne peut entreprendre aucune action (y compris la guérison ou le désengagement) et ne peut être affecté par des cartes, sauf par celles qui visent spécifiquement les personnages faits prisonniers. Un personnage fait prisonnier n'est pas contrôlé (c'est-à-dire qu'il n'utilise aucune influence) ; tous ses suivants passent sous l'influence générale (qu'il faut reconsidérer selon les règles lors de la prochaine phase d'organisation du joueur). Tout objet, allié ou événement contrôlé par le personnage est défaussé lorsqu'il est fait prisonnier, à moins que le péril prison ne dise le contraire. Exception à cette règle : un anneau porté par le personnage prisonnier reste avec lui.

Pendant qu'il est prisonnier, le personnage donne des points de rassemblement négatifs égaux aux points de rassemblement qu'il donnerait normalement. S'il est éliminé pendant qu'il est prisonnier, le personnage donne ces points de personnage négatifs de manière définitive (placez la carte de personnage dans votre pile de points de rassemblement).

Sauvetage et attaque de sauvetage

Lorsqu'un personnage est fait prisonnier suite à l'application d'un péril prison, il peut être libéré par une compagnie contrôlée par son joueur et remis en jeu. En outre, si le péril prison est écarté par un mécanisme sans rapport avec le sauvetage (par exemple les *Anciennes merveilles*), le personnage forme sa propre compagnie sur le site de sauvetage. Le péril prison est écarté s'il n'y a pas de personnage

emprisonné sous lui, sauf lors de son attaque initiale ou lors des conditions sous lesquelles il a été joué. Quand un péril prison est écarté, le site de sauvetage retourne au paquet de lieux.

Pour sauver un personnage, la compagnie doit se trouver sur le site de sauvetage durant la phase de site et doit y affronter son attaque automatique éventuelle comme d'ordinaire. Le site peut être engagé ou non. La compagnie doit affronter ensuite les éventuelles attaques de sauvetage du site. Les attaques de sauvetage ne sont pas considérées comme des attaques automatiques. Après les attaques de sauvetage, un personnage non engagé de la compagnie peut s'engager ; alors, tous les personnages prisonniers du péril prison rejoignent immédiatement la compagnie sous l'influence générale (laquelle doit être reconsidérée selon les règles lors de la prochaine phase d'organisation du joueur) — la tentative de sauvetage a réussi. Le site de la compagnie est alors engagé (si ce n'est pas déjà le cas) et un objet mineur peut être joué par un membre non engagé de celle-ci.

Remarque : S'il est disponible, le joueur doit utiliser un site de son propre paquet de lieux pour sauver des prisonniers. S'il n'a pas ce site ou s'il se trouve dans la pile de défausse, l'exemplaire qui se trouve avec le péril prison peut être employé pour montrer le déplacement de la compagnie (si la tentative de sauvetage est réussie, le site reste en jeu jusqu'à ce que la compagnie s'en aille). Dans ce cas, le joueur de la compagnie de sauvetage ne peut pas utiliser le site pour autre chose que le sauvetage (et pour jouer un objet mineur) jusqu'à ce que la compagnie quitte le site et que sa pioche soit épuisée.

LES AGENTS

Un agent possède les mêmes caractéristiques qu'un personnage : race, talents, influence directe, prouesse, endurance, esprit, points de rassemblement et facultés spéciales. Pendant la par-

4

tie, chaque agent doit se trouver dans l'une des conditions suivantes : face cachée et désengagé, face cachée et engagé, face révélée et désengagé, face révélée et engagé ou face révélée et blessé.

On peut considérer un agent comme un péril de créature avec les effets particuliers suivants :

- Il reste en jeu normalement jusqu'à ce qu'il soit éliminé.
- Si on utilise la condition du minimum de créatures pour un paquet de base (en application des règles de tournoi du Conseil de Fangorn), chaque agent compte comme une demi-créature.
- Le total des esprits de tous les agents de votre pioche et de votre talon ne doit pas excéder 36.

Un agent se trouve toujours sur un site. Une fois qu'un agent est révélé *ou* s'est déplacé vers un site qui n'est pas l'un de ses sites natals, l'une de vos cartes de site doit servir pour l'agent. La carte de site d'un agent révélé doit toujours être face visible. Les agents se déplacent et agissent seuls (ils ne se déplacent ni n'opèrent en compagnies).

Chaque agent est unique — toutes les règles normales s'appliquent ici. Si un agent spécifique est en jeu révélé et qu'un second agent identique est révélé, le second agent est immédiatement écarté.

Désengager un agent

Tous les agents se désengagent pendant la phase de désengagement.

Jouer un agent

Pour jouer un agent, placez-le face cachée (et désengagé). On suppose que l'agent est sur l'un de ses sites natals (aucune carte de site n'est nécessaire).

Les actions d'un agent

Chacun des agents qui se trouvait déjà en jeu au début du tour de votre adversaire peut entreprendre une (et seulement une) des actions suivantes chaque tour.

- Un agent engagé ou désengagé peut *se déplacer* vers un site (pas un Havre ni un Abîme) dans la même région ou une région adjacente (voir plus loin). L'agent s'engage si ce n'est déjà fait.
- Un agent peut *revenir à son site natal* (enlevez donc toutes les cartes de site sur l'agent).
- Un agent peut s'engager pour *rendre certaines créatures jouables* sur son site actuel (voir plus loin).
- Un agent blessé peut *se soigner* (passer de blessé à engagé).
- Un agent révélé désengagé peut *être retourné* avec sa carte de site.
- Un agent engagé peut *se désengager* (passer du statut engagé au statut désengagé).

Le fait d'accomplir une de ces actions avec un agent compte pour un dans la limite de périls. Ces actions ne peuvent être entreprises que durant la phase de déplacements et périls de l'adversaire.

Remarque : Certaines cartes permettent à un agent d'accomplir plus d'une action dans un tour donné.

Déplacer un agent (action d'agent)

Quand l'un de vos agents se déplace, engagez-le et placez sa carte de nouveau site sur lui et toute autre carte de site déjà placée là (face visible si l'agent est révélé, face cachée si l'agent est caché). Si l'agent est révélé, remettez dans votre paquet de lieux toutes les cartes de site à l'exception de la carte du nouveau site. Ainsi, la carte du dessus sur un agent indique son site actuel.

En outre, vous pouvez enlever la carte du dessus sur un agent caché (c'est-à-dire qu'il retourne à son site précédent).

Remarque : Si vous utilisez les règles de base ou si vous n'utilisez pas le déplacement régional, les agents ne peuvent se déplacer.

Éclaircissement : Un agent engagé peut se déplacer. L'engagement n'est pas une condition du déplacement de l'agent, mais un effet du déplacement de l'agent.

Révéler un agent

Vous pouvez retourner n'importe lequel de vos agents cachés (et donc les révéler) n'importe quand pendant la phase de déplacements et périls de l'adversaire. Cela ne compte pas comme une action d'agent ; de plus, cela ne compte pas dans la limite de périls. En outre, vous devez révéler un agent quand il attaque, quand il fait une tentative d'influence ou quand certaines cartes sont jouées.

Remarque : Certains périls disent qu'un agent doit s'engager pour que la carte fasse effet. Un agent caché qui s'engage ainsi doit être révélé.

Si l'un de vos agents est révélé avant de s'être déplacé, vous devez immédiatement choisir le site natal sur lequel il se trouve : placez la carte du site avec l'agent. Si vous n'avez pas une telle carte de site dans votre paquet de lieux, défaussez l'agent à la fin du tour en cours.

Si l'un de vos agents est révélé après s'être déplacé, le premier site qui a été joué doit être l'un de ses sites natals *ou* il doit être dans la même région que l'un de ses sites natals *ou* il doit être dans une région adjacente à une région qui contient l'un de ses sites natals. Toute carte de site autre que la première jouée doit être dans la même région que le site précédent de l'agent *ou* elle doit être dans une région adjacente à la région qui contient le site précédent.

Si l'un des sites de votre agent indique que le déplacement n'est pas légal, l'agent n'a pas d'effet. De plus, il est immédiatement écarté et ses sites sont remis dans le paquet de lieux.

Quand l'un de vos agents est révélé avec ses cartes de site, toutes celles-ci, à l'exception du site actuel, sont remises dans votre paquet de lieux (après vérification de la légalité de l'itinéraire).

Jouer des créatures sur le site d'un agent (action d'agent)

Si l'un de vos agents est sur le même site de ruines et antres (♣), fief de l'ombre (♠) ou fief noir (♣) que l'une des compagnies de votre adversaire, vous pouvez l'engager. Vous pouvez ensuite attaquer la compagnie avec n'importe quel péril de créature non unique du même type que l'attaque automatique du site (quelle que soit l'association de la créature).

Si l'un de vos agents se trouve sur un de ses sites natals et que l'une des compagnies de votre adversaire s'y trouve aussi ou se dirige vers ce site, vous pouvez engager l'agent. Vous pouvez ensuite attaquer la compagnie avec certains périls de créatures (quel que soit le terrain d'association de la créature) en fonction du type du site :

- Vous pouvez jouer des Humains, des Nains, des Elfes, des Dúnedain et des Hobbits sur les fiefs libres (♣).
- Vous pouvez jouer des Orques, des Nazgûl, des Humains, des Nains, des Elfes, des Dúnedain et des Hobbits sur les fiefs frontaliers (♣).
- Vous pouvez jouer des Orques, des Nazgûl et des Trolls sur les ruines et antres (♣).
- Vous pouvez jouer des Orques, des Nazgûl, des non-morts et des Trolls sur les fiefs de l'ombre (♠).
- Vous pouvez jouer des Orques, des Nazgûl et des Trolls sur les fiefs noirs (♣).

Dans tous les cas, si une créature est jouée de cette façon, l'agent est révélé (si ce n'était pas déjà le cas).

Attaquer avec un agent

Pendant la phase de site de votre adversaire, chacun de vos agents peut attaquer une compagnie si les conditions suivantes sont remplies :

- L'agent est sur le même site que la compagnie.
- La compagnie décide de pénétrer sur le site.

Cette attaque est déclarée et résolue au début de la phase de site, juste après les attaques automatiques. S'il est face cachée, l'agent est retourné.

Remarque : Certaines cartes (par exemple, *Ennemis sournois*, *Pour vous emporter*, etc.) permettent à un agent placé sur le nouveau site d'une compagnie de l'attaquer pendant la phase de déplacements et périls.

Résoudre le combat avec un agent

Quand l'un de vos agents attaque on le considère comme l'*attaquant* et il a un coup (sauf si une modification intervient). Le combat avec un agent est géré comme n'importe quel autre combat, avec les exceptions suivantes :

- La prouesse de chaque coup de l'agent est modifiée par un jet (2d6) — on fait un jet différent pour chaque coup.
- La prouesse d'un agent *blessé* est modifiée de -2.
- Si l'agent est *face cachée* quand l'attaque est déclarée, l'un des cas suivant s'applique :
 - S'il se trouve sur son site natal, sa prouesse est modifiée de +5 pour cette attaque et son endurance est modifiée de +1 et l'attaquant choisit les personnages défenseurs.
 - S'il n'est pas sur son site natal, sa prouesse est modifiée de +2 pour cette attaque.
- Si un agent caché attaque en conséquence de la mise en jeu d'une carte, il est considéré comme caché lorsque l'attaque est déclarée.
- Si l'agent est *face visible sur son site natal* quand l'attaque est déclarée, sa prouesse est modifiée de +2 pour cette attaque et son endurance est modifiée de +1.
- Après le combat, l'agent reste en jeu et il doit être face visible et engagé ou face visible et blessé.

Remarque : Les agents **ne sont pas** des personnages — on ne peut pas jouer des cartes de ressources pour modifier la prouesse d'un agent (par exemple, un *Coup risqué* n'affectera pas sa prouesse). Les cartes de périls affectent normalement les attaques d'un agent.

Exemple : Pendant la phase de déplacements et périls (phase DP) de l'adversaire, vous jouez Gisulf (1 dans la limite de périls). Il est placé face cachée et on considère qu'il part de n'importe lequel de ses sites natals : Forestville, Ville du Lac ou le Val (à votre gré au moment où il sera révélé). Gisulf ne peut agir ce tour-ci — il vient d'être joué. Mais si l'une des compagnies de votre adversaire venait sur l'un de ses sites natals ce tour, Gisulf pourrait l'attaquer pendant la phase de site.

Pendant la prochaine phase DP de l'adversaire, sa compagnie principale va en Lórien. Vous décidez d'amener Gisulf sur un site de la Vallée de l'Anduin afin qu'il soit plus proche des sites près de la Lórien. Il peut le faire puisque Forestville est en Forêt Noire occidentale qui est adjacente à la Vallée de l'Anduin. L'une de vos propres compagnies est à l'Aire des Aigles, et Framsbourg est dans votre pile de défausse, Gisulf ne peut donc utiliser ces sites. Il ne peut donc aller qu'aux Champs aux Iris ou à la Maison de Beorn. Vous le déplacez vers les Champs aux Iris (un pour la limite de périls), vous l'engagez et placez la carte de site (son site actuel) face cachée sur Gisulf. Peut-être que votre adversaire essaiera d'avoir un anneau au prochain tour.

Gisulf se désengage pendant votre phase de désengagement. Pendant la prochaine phase DP de votre adversaire, sa compagnie principale se déplace vers la Porte des Gobelins. Comme celle-ci est dans le Haut Col et le Haut Col adjacente à la Vallée de l'Anduin, vous déplacez Gisulf à la Porte des Gobelins. Vous l'engagez et placez votre carte de la Porte des Gobelins (son site actuel) face cachée sur lui. 7

À ce stade, Gisulf est sur le nouveau site de la compagnie et vous pouvez jouer certaines cartes de périls : par exemple, *Recherche sans succès* (qui ramène la compagnie à son site d'origine). Malheureusement, vous n'avez pas ce genre de cartes en main.

Pendant la phase de site, la compagnie pénètre dans la Porte des Gobelins et affronte l'attaque automatique. Vous décidez alors d'attaquer avec Gisulf. Il est révélé et ses cartes de site sont vérifiées. Il a voyagé depuis Forestville (son site natal de départ) en Forêt Noire occidentale vers les Champs aux Iris dans la Vallée de l'Anduin jusqu'à la Porte des Gobelins dans le Haut Col. Chacune des régions est adjacente à la précédente, Gisulf s'est donc déplacé légalement. La carte des Champs aux Iris est remise dans votre paquet de lieux et la Porte des Gobelins est laissée face visible avec Gisulf.

La prouesse de celui-ci pour cette attaque est de 7 (5 points normaux, +2 car il était caché quand l'attaque a été déclarée). Elladan, dans la compagnie visée, n'est pas engagé, votre adversaire le choisit donc pour affronter Gisulf. Sa prouesse est de 5 (sa prouesse normale puisqu'il s'est engagé). Vous jetez un 8 pour un total de 15 alors que l'adversaire obtient un 6 pour un total de 11 — Elladan est blessé.

Les points de rassemblement des agents

Seul votre adversaire peut recevoir des points de rassemblement en battant un agent que vous avez joué. Si vous battez un agent que vous avez joué, il est retiré du jeu et personne ne reçoit ses points de rassemblement.

Les points de rassemblement d'un agent comptent comme des points de mort, **pas** comme des points de personnage.

Influencer avec un agent

Pendant la phase de déplacements et périls de votre adversaire, certaines cartes et facultés spéciales permettent à vos agents d'essayer d'influencer alliés, factions, suivants et personnages. Après une tentative d'influence, l'agent reste révélé et en jeu.

Pour influencer un allié, suivant ou personnage, l'agent doit être au nouveau site de la cible ou au site actuel de la cible si la compagnie ne s'est pas déplacée. Pour influencer une faction, l'agent doit être sur le site où la faction est jouable.

Pour tenter une influence de ce type, votre agent doit faire un test d'influence comme indiqué à la section 9 des règles de base. Toutefois, les exceptions suivantes s'appliquent :

- L'influence directe inemployée de votre agent est utilisée comme toute autre modification (c'est-à-dire que c'est l'agent qui tente d'influencer, pas un personnage).
- Si votre agent est *sur son site natal*, son influence directe est modifiée de +2.
- Vous ne pouvez pas utiliser de cartes de ressources pour assister la tentative (vous ne pouvez donc pas révéler une carte de ressource identique, vous ne pouvez utiliser de *Rassemblement*, etc.).
- Si le *personnage* (ou *suivant*) visé a le même site natal que l'agent, considérez l'esprit du personnage (ou du suivant) comme étant de zéro ; en plus, le jet de votre agent est modifié de +2.
- Si l'*allié* visé est jouable sur le site natal de l'agent, considérez l'esprit de l'allié comme étant de zéro ; en plus, le jet de votre agent est modifié de +2.
- Si la *faction* visée est jouable sur le site natal de l'agent, considérez le nombre nécessaire pour mettre la faction en jeu comme étant de zéro ; en plus, le jet de votre agent est modifié de +2.

LES CRÉATURES EN TANT QU'ATTAQUES AUTOMATIQUES

Tout péril de créature joué en tant qu'attaque automatique est écarté s'il est battu — il n'est pas mis dans la pile de points de rassemblement de l'adversaire. 8