

Règlement officiel du Conseil de Fangorn pour le jeu de cartes



et ses extensions.

Valables à partir de décembre 1998

Notes : Ce règlement du Conseil de Fangorn englobe les cartes en Français (Les Sorciers, Dragons, Sombres Séides) et en Anglais (The Lidless Eye, Against the Shadow, The White Hand). Les explications, errata, clarifications et autres règles sont en Français. Seuls les noms, termes de jeu spécifiques et changements de texte des cartes non traduites en Français sont notés en Anglais.

Les abréviations utilisées :

SAS : Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers

MELE : Middle Earth : Lidless Eye

I. Table des matières

- Tour de jeu
- Règlement par terme de jeu
- Règles de tournoi
- Errata et éclaircissements des cartes

II. Tour de jeu

A. Commencer le jeu

- Si un personnage est remis dans le paquet de jeu pour duplicata dans les compagnies de départ, il ne compte pas dans pour la limite des 10 personnages dans le paquet de jeu.
- Soit vous regardez le chiffre sur les cartes pendant toute la partie, soit vous utilisez des dés pendant toute la

partie.

- Les joueurs Fallen Wizard commencent le jeu avec 20 en influence générale. Celle-ci est ajustée quand le Fallen Wizard arrive en jeu (regarder la valeur indiquée dans la main blanche sur la carte Fallen Wizard).
- Un Fallen Wizard peut commencer avec 5 personnages au maximum et doit commencer avec des Stage Resources Cards totalisant au minimum 3 Stage Points.
- Votre main de départ est de 8 cartes, quels que soient les personnages que vous avez à un site particulier.

B. Phase de désengagement

- Les jets de corruption qui doivent être faits à la fin de cette phase se font quand tous les personnages sont désengagés. Les personnages qui s'engagent pour aider au jet ne se désengagent pas avant leur prochaine phase de désengagement.
- Vous pouvez faire d'autres choses que le désengagement des personnages pendant cette phase.

C. Phase d'organisation

Choisir un nouveau site

- Erratum des règles : Quand une compagnie se divise, les compagnies résultant de cette division peuvent se déplacer avec les régions. Le mouvement avec régions n'est pas limité à une compagnie suite à la division.
- Les cartes de région ne sont pas uniques. Pourtant, un itinéraire ne peut pas contenir plus d'une fois la même région.
- N'importe quelle compagnie peut désigner un site déjà en jeu comme nouveau site. Ce site restera en jeu au moins jusqu'à la fin de la phase de déplacements et périls de la compagnie.
- Deux compagnies ne peuvent pas avoir le même site d'origine et nouveau site (deux compagnies ne peuvent emprunter séparément le même chemin).
- Les effets joués pendant la phase d'organisation, et qui dépendent du site ou de l'itinéraire d'une compagnie qui se déplace, créent un effet qui n'est pas déclaré avant que le site de destination ne soit révélé. Si le site ou l'itinéraire n'est pas du type approprié quand l'effet est résolu, cet effet ne s'applique pas. Si la compagnie a plusieurs phases de déplacements et périls lors d'un même tour, la carte s'applique séparément à chaque phase de déplacements et périls, et n'a d'effet que si les conditions requises sont rencontrées.

Suivants

- Un personnage ne peut pas utiliser un modificateur à l'influence directe contre les Nains des Montagnes Bleues pour contrôler des personnages ayant comme site natal la Citadelle naine des Montagnes Bleues.
- Les modificateurs à l'influence directe contre les personnages ne s'appliquent qu'une fois, pas pour chaque personnage.

Organiser les compagnies

- Si une compagnie se divise, son joueur choisit quels personnages composent la compagnie d'origine et quels personnages composent la nouvelle compagnie (sauf contre indication d'une carte). Toutes les ressources événements permanents joués sur la compagnie d'origine restent avec la nouvelle compagnie d'origine.
- Les changements dans la composition d'une compagnie (y compris mettre un personnage en jeu) doivent tous se faire au même moment lors de la phase d'organisation. Aucune autre action ne peut être faite

pendant ce temps.

- Si une compagnie se divise en plusieurs compagnies, toutes ces compagnies sauf une doivent essayer d'aller vers un nouveau site ce tour-ci. La compagnie ne peut se recomposer pendant la phase d'organisation pendant laquelle elle s'était décomposée.
- Vous pouvez transférer un personnage d'une compagnie se trouvant à un site vers une autre compagnie, ce sans créer une troisième compagnie.

Jouer des personnages

- Erratum des règles : Vous pouvez mettre un personnage en jeu si vous n'avez pas assez d'influence générale pour les contrôler tous. Pourtant, le personnage qui vient d'être mis en jeu retourne dans votre main à la fin de la phase d'organisation si vous n'avez pas assez d'influence pour contrôler tous vos personnages.
- Vous pouvez jouer un personnage sous influence générale à son site natal si il n'y a pas de compagnie à ce site. La seule exception est si vous jouez avec les règles standard et que votre Sorcier a été révélé. Dans ce cas, votre Sorcier doit être présent pour mettre le personnage en jeu sous influence générale.
- Les Hobbits ne peuvent être mis en jeu qu'à Cul-de-Sac, pas aux Havres.
- Si vous jouez un Ringwraith à un site non Darkhaven où il y a une compagnie non Ringwraith, une des compagnies doit se déplacer lors du même tour. Si les deux compagnies sont toujours présentes au site à la fin de la phase de déplacements et périls, la compagnie non Ringwraith est défaussée.

Mettre des objets en réserve

- Les Séides (Minions) qui obtiennent aux dés un résultat égal ou inférieur de un à leur total de points de corruption quand ils mettent un objet en réserve deviennent seulement engagés.
- Un séide qui s'engage après un jet de corruption en mettant un objet en réserve/transférant un objet réussit quand même à mettre cet objet en réserve/transférer cet objet.

D. Phase de déplacements et périls

Généralités

- Une compagnie est considérée comme étant tout le temps au site indiqué par sa carte de site sauf du moment où sa carte de nouveau site est révélée (phase de déplacements et périls) jusqu'à ce que sa carte de site d'origine soit enlevée du jeu (même phase de déplacements et périls). Entre ces deux moments, la compagnie est considérée comme étant en route entre les deux sites, et ne n'est donc à aucun site.
- Si, au début de la phase de déplacements et périls, il y a plusieurs effets en jeu et que ces effets dépendent de l'ordre dans lequel ils sont appliqués, le joueur dont ce n'est pas le tour décide l'ordre dans lequel ils sont appliqués. Quand cet ordre est établi, toutes les actions suivantes sont appliquées dans l'ordre dans lequel elles sont résolues, ce pour le reste du tour.
- Si les effets d'une carte environnement ont été appliqués sur une cible pendant la phase de déplacements et périls, ces effets ne sont plus appliqués à cette cible pour le reste du tour.
- Une compagnie n'est pas considérée comme étant à son nouveau site avant la fin de la phase de déplacements et périls, quand le site d'origine est enlevé du jeu. Une compagnie est considérée comme se déplaçant pendant sa phase de déplacements et périls, et seulement si un nouveau site a été joué.
- Les compagnies se trouvant au même site non-havre / non-darkhaven se réunissent à la fin de la phase de déplacements et périls, avant le début de la phase de site. Les compagnies au même havre / darkhaven peuvent se réunir à ce moment.

- Si des compagnies se réunissent à la fin de la phase de déplacements et périls, et qu'il en résulte une violation des règles de composition d'une compagnie, une des compagnies, choisie par le joueur des périls, retourne à son site d'origine.
- Si deux compagnies se réunissent à un site, les cartes affectant une des compagnies affectent maintenant les deux réunies.
- Quand vous piochez des cartes lors d'un déplacement, vous pouvez continuer à en piocher jusqu'à ce que vous vouliez arrêter ou jusqu'à ce que le nombre de cartes permises par le déplacement aient été piochées.
- Retirer le site d'origine du jeu et réhabiliter sa main sont des actions simultanées et sont les dernières de la phase de déplacements et périls. Cela signifie qu'une compagnie n'est pas au site de destination avant la phase de site.

Combat

- Les coups sont assignés de la manière suivante :
 - 1) Le joueur défenseur assigne les coups à ses personnages désengagés.
 - 2) Le joueur attaquant assigne les coups restants.
 - 3) Le joueur attaquant peut assigner les coups excédants comme modificateurs de -1 à la prouesse des personnages. Un coup doit avoir été assigné à tous les personnages avant d'assigner les coups excédants. Les coups excédants ne sont pas assignés à un personnage avant la résolution du coup sur ce personnage.
- Annuler une attaque ne la bat pas.
- Si une attaque ne peut être annulée, les coups de cette attaque peuvent toujours l'être.
- Une attaque de créature associée à un nom de région ne peut pas être annulée si la carte annulant l'attaque marche par rapport à un type de région (donc, une attaque associée au Rhovanion Méridional, qui est une terre sauvage, ne peut pas être annulée par un Manteau Elfique).
- Les effets découlant de la perte d'un personnages sont appliqués immédiatement après la perte de ce personnage et avant la résolution d'un autre coup.
- Si une créature a un score d'endurance, chaque coup est battu si l'endurance du coup est battue.
- Si une attaque indique que chaque personnage de la compagnie fait face à un coup, les effets permettant un personnage de faire face à plusieurs coups ne s'appliquent pas face à cette attaque. Les effets altérant le nombre de coups de l'attaque ne peuvent pas s'appliquer non plus. La seule exception est l'effet réduisant le nombre de coups à un nombre spécifique.
- Une attaque est considérée comme affrontée par une compagnie si elle réussit à résoudre sa chaîne d'effets.

La séquence de coups

- La séquence de coups est la période de temps commençant quand un joueur annonce qu'un personnage va résoudre un coup. Elle se termine avec le jet de dé de résolution du coup ou avec l'annulation du coup, et avec les tests d'endurance résultant du coup.
- Quand un personnage blessé ne l'est plus, il est toujours considéré comme ayant été blessé, et doit faire face aux actions spéciales imposées par le coup qui l'avait blessé.
- Si plus d'une action spéciale suit le coup, le joueur défenseur choisit l'ordre dans lequel ces actions spéciales vont être résolues.
- Un coup réussi contre un personnage signifie que le personnage est blessé. Par extension, retourner la carte d'un personnage blessé n'est pas une action indépendante d'un coup réussi.
- Annuler un coup ne le bat pas.
- Un coup est battu si l'endurance du coup est battue.
- Les personnages blessés subissent un modificateur de -2. En général, les personnages blessés ne sont pas considérés comme étant engagés.
- Les modificateurs des objets sont appliqués en premier lieu. Les autres modificateurs sont ensuite appliqués,

ce dans l'ordre décidé par le contrôleur du personnage. Même les modificateurs indiqués sur la carte du personnage sont appliqués après ceux des objets.

Déplacement

- Le déplacement avec régions peut se faire d'un site non havre / non darkhaven vers un autre site non havre / non darkhaven.
- Une compagnie n'est pas obligée de se déplacer chaque tour. Même si la compagnie ne se déplace pas, la phase de déplacements et périls existe néanmoins. Aucune carte n'est piochée, et seules les créatures associées au site où se trouve la compagnie peuvent être jouées, ainsi que des événements.
- Lebennin et Ithilien ne sont pas adjacents, même si certaines cartes peuvent le laisser supposer.
- Si une compagnie se déplace deux fois dans le même tour, les ressources jouées pendant la phase d'organisation (comme Passage Secret, par exemple) sont appliquées à la compagnie au début de chacune de ses phases de déplacement et périls, si les conditions requises par la carte sont rencontrées.
- La même région ne peut pas se trouver plus d'une fois dans un itinéraire de site donné.

Jouer les périls

- La limite de périls ne change pas même si un personnage quitte le jeu pendant la phase de déplacements et périls.
- Les périls événements permanents comptent dans la limite de périls. Certains périls événements permanents permettent de les engager ou de les défausser pour créer un certain effet, et cela compte aussi dans la limite de périls sauf spécification contraire indiquée sur la carte.
- Les périls ne peuvent être joués que sur la compagnie (ou sur son site de destination) dont c'est la phase de déplacements et périls. Certains événements longs ou permanents peuvent affecter plusieurs compagnies, même si ils ont été joués sur une compagnie spécifique.
- Si une carte doit être associée à deux (ou plus) types de région, ces types de région ne doivent pas nécessairement se suivre dans l'itinéraire.
- Si un péril créature est en cours de résolution et que l'association obligée (avec un site ou une région) n'existe plus, la créature est immédiatement défaussée et ses effets ne sont pas appliqués. Si le changement de type de site ou de région lors de la résolution de l'attaque fait en sorte que d'autres paramètres permettent à la créature d'être jouée, ses effets sont appliqués.
- Si vous déclarez ne plus jouer de périls et que votre adversaire joue des ressources avant la fin de sa phase de déplacements et périls, vous pouvez alors recommencer à jouer des périls si vous n'avez pas encore atteint la limite de périls.
- Une créature qui peut être jouée dans une région spécifique peut être jouée sur une compagnie utilisant les règles de base si son site d'origine ou de destination se trouve dans cette région.
- Si une compagnie se déplace d'un site en surface vers un site under-deep, les périls ne peuvent pas être associés à la région dans laquelle se trouve le site en surface.
- Angmar Arises, In Darkness Bind Them, et Reaching Shadows ne peuvent pas être utilisées pour jouer des créatures associées à deux Terres de l'ombre.

Retourner au site d'origine

- Si une compagnie retourne à son site d'origine, son itinéraire disparaît immédiatement et sa phase de déplacements et périls se termine immédiatement.
- Un effet qui oblige une compagnie à retourner à son site d'origine ne peut pas être déclaré pendant une attaque.

E. Phase de site

Généralités

- Pour pouvoir jouer une carte ou entreprendre une action pendant la phase de site, la compagnie doit entrer dans le site. Cela signifie faire face aux attaques automatiques, même si la compagnie est déjà entrée dans le site lors d'un tour précédent.
- Une carte ressource ne doit pas obligatoirement être jouée pendant la phase de site, sauf si la carte le spécifie, ou si la carte est un objet, une faction ou un allié.
- Un joueur peut jouer plusieurs cartes ressources lors de sa phase de site. Les seules obligations pour pouvoir jouer des cartes ressources lors de la phase de site sont que le site doit être désengagé et que la compagnie ait fait face aux attaques automatiques au début de la phase de site. Si vous trouvez un moyen de désengager le site ou de jouer une carte ressource sur un site engagé, vous pouvez jouer plus d'une carte ressource par phase de site.
- Vous ne pouvez jouer d'objet mineur supplémentaire qu'après avoir joué un objet, une faction ou un allié engageant le site.
- Jouer un allié, objet, faction ou encore ressource qui engage le site ne peut se faire qu'après que la compagnie ait résolu toutes les attaques automatiques, les effets d'agents, et les cartes en sentinelle.
- Un joueur Balrog ne reçoit pas de points de rassemblement pour les objets héros joués à ses Darkhavens.

Combat entre compagnies

- Le défenseur peut entreprendre des actions qui affectent l'attaque ou n'importe quel coup. L'attaquant ne peut entreprendre des actions qui n'affectent que des coups individuels.
- Fána véritable et Sacrifice d'aspect ne peuvent pas être utilisés dans un combat entre deux compagnies.
- Les périls n'ont aucun effet sur un combat entre compagnies.
- Les personnages défenseurs engagés choisissent leurs coups après que les personnages attaquant non engagés aient aloué leurs coups.
- Les compagnies héros et séides peuvent s'attaquer les unes les autres. Les compagnies héros ne peuvent pas s'attaquer entre elles. Une compagnie Fallen Wizard covert est considérée comme étant une compagnie héros.

Explorer un site / attaques automatiques

- Pour explorer un site :
 - 1) Annoncer votre intention de l'explorer.
 - 2) Faites face aux attaques automatiques du site et aux périls créatures et agents placés en sentinelle et révélés.
 - 3) Vous pouvez engager un personnage désengagé pour jouer un objet, une information, un allié ou une faction. Le site indiquera dans la plupart des cas si l'information ou l'objet peut y être joué. Les objets, factions et alliés spéciaux peuvent être joués sur le site indiqué sur la carte ressource concernée.
- Une carte pouvant annuler une attaque peut aussi annuler une attaque automatique, et cela équivaut à faire face à cette attaque automatique.
- Une attaque automatique n'est ni un péril, ni une créature.
- Les attaques automatiques ajoutées à un site sont affrontées après les attaques automatiques normales du site. Les attaques automatiques multiples sont résolues dans l'ordre indiqué sur la carte.
- La composition d'une compagnie et le statut overt / covert sont vérifiés avant chaque attaque automatique.

- Les attaques automatiques permettant au joueur adverse de jouer une créature (exemple : Framsburg) ne sont pas stoppées par Furtivité ou Entrée Secrète.
- Une compagnie ayant tous ses personnages engagés peut entrer dans un site. Les personnages ne subissent qu'un -1 face aux attaques automatiques. Le joueur peut alors jouer un effet désengageant un personnage pour pouvoir jouer un objet, une faction, etc.
- N'importe quel personnage peut s'engager pour annuler une attaque automatique à son site natal.
- Les seules ressources que vous pouvez jouer face à des attaques automatiques sont celles qui annulent l'attaque, annulent un coup, ou qui peuvent être jouées lors d'une séquence de coups.

Tentatives d'influence

- Il n'est pas possible d'influencer un objet porté par un Sorcier ou par un Ringwraith.
- Vous devez entrer dans le site pour entreprendre une influence.
- Vous pouvez influencer un Hobbit si vous ne vous trouvez pas à Cul-de-Sac.
- Une influence réussie sur une ressource de l'adversaire n'engage pas le site.
- Vous ne pouvez tenter qu'une influence dans un même tour.
- Pour un joueur Fallen Wizard, les ressources révélées doivent correspondre à l'alignement du site sur lequel se produit la tentative.

Cartes en sentinelle

- Erratum des règles : Une carte placée en sentinelle ne peut être révélée que si elle avait pu être 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 révélée prend effet de façon rétroactive, comme si elle avait été déclarée et résolue immédiatement avant la chaîne d'effets pendant laquelle elle a été révélée.
- Les deux cas où une carte en sentinelle peut être révélée sont :
 - 1) Quand la compagnie annonce qu'elle va affronter une attaque automatique d'un site, mais avant que celle-ci ne soit effectivement résolue. Le site doit avoir une attaque automatique pour que la carte en sentinelle soit révélée à ce stade. La carte en sentinelle doit soit modifier l'attaque automatique du site, soit être une créature associée au site.
 - 2) Quand la compagnie joue une ressource qui engage le site. La carte en sentinelle doit affecter la compagnie ou un personnage de la compagnie.
- Une créature ne peut être révélée en sentinelle que s'il existe une attaque automatique au site.
- Une créature révélée en sentinelle est considérée comme étant une attaque de péril créature, pas une attaque automatique.
- Un test d'anneau réussi ne permet pas de révéler une carte placée en sentinelle.
- Vous pouvez révéler une carte en réaction à une tentative d'influence contre une faction, même si la carte en sentinelle n'a d'effet que sur une tentative d'influence réussie. Vous pouvez aussi révéler une carte en réaction à une tentative affectant une tentative d'influence.
- Seules les cartes déclarées ou en cours de résolution peuvent être prises en compte pour déterminer la validité d'une révélation d'une carte en sentinelle. Les cartes dans votre main, dans la main de votre adversaire, dans les piles de défausse, etc. ne peuvent être prise en compte, ainsi que des effets qui n'ont pas été déclenchés.
- Une carte de corruption peut être révélée en sentinelle tant qu'elle est légale, puisqu'elle affecte un personnage de la compagnie.
- Une carte affectant le type de site ne peut être révélée sauf si elle a un effet évident sur la compagnie lors de cette phase de site.
- Ne peuvent être révélées en sentinelle :

Les cartes obligeant la compagnie à retourner à son site d'origine.

Les cartes qui engagent le site où se trouve la compagnie.

Les cartes qui peuvent faire quitter le jeu un personnage de la compagnie.

Les cartes obligeant la compagnie à ne rien faire pendant la phase de site.

Les cartes qui engagent un personnage de la compagnie.

- Une carte qui peut faire quitter le jeu un allié peut être révélée, tant qu'elle est légale.
- Certains événements longs et permanents peuvent être révélés en sentinelle et affecter plusieurs compagnies.
- Vous pouvez jouer deux cartes en sentinelle sur le même site si deux compagnies ont ce site comme nouveau site.
- Une carte en sentinelle n'est pas considérée comme étant dans la main d'un joueur.
- Quand une carte en sentinelle est révélée, elle cesse immédiatement d'être considérée comme étant en sentinelle.
- Si deux compagnies sont à un Havre, les cartes en sentinelle jouées sur une compagnie ne peuvent être révélées que contre cette compagnie, et ne peuvent affecter que cette compagnie (sauf si le péril spécifie qu'il affecte toutes les versions du site).

F. Phase de fin de tour

- Les effets de fin de tour se déclenchent à la fin de la phase de fin de tour. Dès que les joueurs ont terminé toutes leurs actions lors de la phase de fin de tour, les effets de fin de tour sont déclarés et résolus dans l'ordre choisit par le joueur dont c'est le tour.
- Des cartes peuvent être jouées pendant la phase de fin de tour après réhabilitation de la main.
- Remplacer un site par un autre site à la fin du tour est considéré comme un déplacement, sans phase de déplacements et périls.

G. Le Conseil Libre

Note: Ces règles s'appliquent à n'importe quelle fin de jeu (Conseil Libre, Audience avec Sauron, Jour des Comptes).

- Pour comptabiliser les points de rassemblement lors d'une fin de jeu, procédez comme suit:
 - 1) Totalisez les points de rassemblement dans chaque catégorie. Les modificateurs de My Precious, des factions jouées sur un leader et des personnages éliminés sont appliqués.
 - 2) Si votre adversaire n'a pas de points dans une catégorie, doublez vos points dans celle-ci (sauf en points de mort et points divers).
 - 3) Si les points d'une de vos catégories sont supérieurs à la moitié de votre total de points de rassemblement, réduisez ces points dans cette catégorie pour qu'ils soient égaux au total des autres catégories combinées.
 - 4) Soustrayez les points qui doivent encore l'être de votre total (objets uniques que votre adversaire avait en main, etc...).
- Si vous avez 0 points de rassemblement dans les personnages, objets, factions, ou alliés, les points de rassemblement de votre adversaire pour ce type de carte sont doublés. Ceci inclus le cas où vous descendez à 0 points de rassemblement à cause de points de rassemblement négatifs.
- Les points de rassemblement des objets spéciaux et mineurs comptent comme des points d'objet.
- Les -5 points de rassemblement dûs à la perte du Sorcier sont soustraits du total, pas des points de rassemblement en personnages.
- Un joueur ne peut jamais avoir un total de points de rassemblement négatif. Si cela devait être le cas, son total est monté à 0.
- Les personnages peuvent s'engager pour aider au test de corruption d'autres personnages de la même compagnie. Note : Le joueur invoquant le Conseil Libre n'a pas de phase désengagement avant la réunion du Conseil.
- Les effets des événements longs et permanents encore en jeu quand le Conseil Libre se réunit ont toujours

cours.

- Seules les ressources affectant les jets de corruption peuvent être jouées lors du Conseil Libre. Ceci comprend les cartes changeant le total de points de corruption ou qui empêchent un personnage d'être défaussé.
- Les points de rassemblement qu'ont des séides à un site Under-deeps ne comptent pas pour demander Audience avec Sauron, mais ils comptent lors du calcul des points lors de l'Audience.
- Vous pouvez seulement appeler le Conseil Libre si vous avez rencontré les conditions de cycle du paquet de jeu et les desiderata de points de rassemblement; et pas seulement si votre adversaire y est arrivé.

III. Règles par terme de jeu

Actions

- Engager une carte ressource se trouvant en jeu ne peut se faire pendant le tour que quand vous pourriez jouer une carte ressource de votre main.

Agent

- Erratum des règles : Un agent engagé peut faire une action pour se désengager.
- Erratum des règles : Un agent peut s'engager pour jouer une créature sur un site si la compagnie se déplace vers ce site.
- Les agents ne peuvent ni s'attaquer ni s'influencer entre eux.
- Un agent engagé peut se déplacer. Engager un agent n'est pas une condition de son déplacement, mais une résultante de ce déplacement.
- Jouer une carte permettant à l'agent d'attaquer équivaut à la déclaration de l'attaque. Donc, si un agent est face cachée quand Cunning Foes est joué sur lui, il obtient les modificateurs normaux quand il est face cachée.
- Les agents ne sont pas des créatures.
- Les agents ne font pas face à des attaques quand ils se déplacent.
- Les jets de dés des agents pendant un combat se font en même temps que les jets de dés des personnages.
- Les agents ne peuvent pas être attaqués par une compagnie.
- Seuls les agents ayant leur face visible sont pris en compte pour déterminer si ils sont uniques.
- Les agents qui avaient été joués comme périls ne peuvent pas devenir des personnages séides (Minion Characters), et les agents joués comme personnages séides (Minion Characters) ne peuvent pas devenir périls.
- Un agent dans un jeu Ringwraith ne peut être joué comme personnage qu'à son site natal.
- Un agent ne peut pas être un personnage de départ d'un jeu Ringwraith.
- Pour l'élaboration d'un jeu Ringwraith, les agents sont considérés comme étant des personnages. Vous pouvez avoir un maximum de 36 points d'esprit pour vos agents (paquet de jeu et réserve combinés).
- Pour blesser un agent, il vous suffit de battre la prouesse d'un de ses coups. Pour éliminer un agent, vous devez battre la prouesse et l'endurance de tous ses coups.
- Les agents révélés peuvent retourner à leur site natal.
- Les cartes jouées sur un agent restent face visible quand l'agent devient face cachée.
- Les Agents ne peuvent pas se déplacer vers une version Hero d'un havre, sauf si ils ont une habilité spéciale pour le faire.
- Les Fallen Wizards utilisent les règles séides (minion) pour les agents, sauf spécification contraire du feuillet de règles de The White Hand.
- Les attaques d'agent ne sont pas associées à quoi que ce soit.

- Quand un agent est révélé, seul le site où il se trouve sera affecté par les cartes d'environnement.
- Les agents ne reçoivent pas la pénalité de -5 quand ils tentent une influence sur une carte d'un autre alignement.
- Les attaques d'agent contre des séides sont toujours de detainment.

Alignement

- L'alignement d'une carte dépend de la série de base dont elle dépend (Les Sorciers ou The Lidless Eye). Un site ou une faction n'a donc pas le même alignement selon que la carte utilisée appartient à telle ou telle série.

Allié

- Les alliés sont considérés comme des personnages lors des combats, y compris pour des actions que des personnages feraient en combat (recevoir des coups assignés, s'engager pour octroyer +1 à la prouesse) et y compris pour jouer des cartes qui affectent directement l'attaque.
- Un allié peut jouer une ressource non-objet nécessitant un talent spécifique.
- Les alliés ne peuvent pas porter d'objets.
- Les alliés ne peuvent pas s'engager pour aider à un test de corruption.
- Les alliés peuvent s'engager pour annuler une attaque de Meurtrier ou d'Assassin.
- Les alliés ne font jamais de test de corruption.
- Les alliés Ents peuvent être attaqués par des attaques de sauvetage.
- Les alliés ne peuvent être désignés comme cible pour emprisonnement, et ne peuvent jamais être faits prisonniers.
- Les alliés qui ne peuvent être attaqués par certaines attaques peuvent néanmoins s'engager pour donner un +1 à la prouesse d'un personnage faisant face à l'attaque. Aucun joueur ne peut allouer de coups de cette attaque à l'allié.
- Les alliés peuvent être contrôlés par des suivants.
- Vous n'avez pas à dépenser d'influence pour contrôler un allié.
- Les alliés ne peuvent pas passer de joueur à joueur.
- Jouer un allié n'est pas une tentative d'influence.
- Si le contrôleur d'un allié quitte le jeu, l'allié est défaussé.
- Les alliés peuvent être soignés comme si ils étaient des personnages. Sinon, ils ne sont considérés comme des personnages qu'en combat et pour jouer des cartes de talent.

Anneau d'or

- Quand un anneau d'or est testé, l'anneau est défaussé et ses points de rassemblement sont perdus, que vous puissiez jouer un anneau pour le remplacer ou non.
- Les tests d'anneaux peuvent donner un résultat inférieur à 2 pourvu qu'il y ait assez de modificateurs négatifs.
- Les anneaux objets spéciaux joués comme résultat d'une mise en réserve d'un anneau arrivent en jeu directement mis en réserve.

Associé

- Seules les attaques de créatures sont considérées comme étant associées (à une région ou à un site).

Attaque

- Une attaque est résolue quand le coup final, toutes les actions spéciales résultant du coup final, et le test d'endurance sont résolus.
- Une attaque ne peut plus être annulée quand ses coups ont été alloués. Un coup ne peut plus être annulé quand le jet de dé pour le coup a été fait.
- Une attaque annulée n'a pas d'effet sur la compagnie ciblée. La compagnie a néanmoins fait face à l'attaque.
- Une attaque doit être la première action déclarée dans la chaîne d'effets (une carte de créature ne peut pas être jouée en réponse à une autre carte dans la même chaîne d'effets). Révéler une carte en sentinelle est une exception.
- Pour annuler ou affecter directement une attaque, le personnage entreprenant cette action doit être dans la compagnie faisant face à l'attaque. Les types de sites ou de régions auxquels la créature est associée peuvent être affectés par d'autres personnages.
- Les cartes modifient une attaque si elles le spécifient. Donc, Soleil ne modifie pas Assassin.
- Quand une compagnie de séides (minion company) bat une attaque sans * à côté des points de rassemblement, la créature est placée dans la pile hors-jeu du joueur à qui elle appartient.
- Les coups excessifs appliqués en modificateurs de -1 ne doivent pas obligatoirement avoir leur endurance battue.
- Les effets modifiant le nombre de coups d'une attaque ne peuvent pas être joués après que ces coups aient été assignés. Ceci comprend les cartes ayant des effets additionnels et celles affectant indirectement le nombre de coups.

Cambriolage

- Après un cambriolage réussi, un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur.
- Le cambriolage ne peut pas être utilisé pour jouer des cartes information ou allié.
- Le personnage ratant son cambriolage doit seul faire face aux attaques automatiques, comme si il était une compagnie à lui tout seul. Il ne peut recevoir aucune aide des autres personnages de la compagnie.
- Les créatures en sentinelle sont affrontées après le cambriolage, qu'il ait réussi ou pas.

Cartes mises en réserve

- Les cartes mises en réserve ne sont pas considérées comme étant en jeu, sauf en ce qui concerne leur caractère unique.
- Les cartes mises en réserve n'ont pas de bonus par rapport à qui les portaient.

Cibles

- Une cible est une entité sur qui une action est jouée. Ces entités ne sont des cibles d'une action que si cette action spécifie ces entités par nombre et type.
- Une action jouée sur une ou plusieurs cartes spécifiques, tel qu'il l'est spécifié sur la carte jouée, cible cette ou ces cartes. Une carte ciblée est nommée la cible de l'action. Une carte affectant un type de cartes (personnages, compagnie, événements, etc.) ne les cible pas.
- Une carte n'est pas en jeu tant qu'elle n'est pas résolue dans sa chaîne d'effets. Quand le jeu d'une carte est déclaré, aucun élément de la carte ne peut être la cible d'actions déclarées dans la même chaîne d'effets (la seule exception étant un jet de dés, comme un test de corruption par exemple, qui peut être ciblé dans la

même chaîne d'effets dans laquelle elle a été déclarée).

- Les événements longs et certaines autres cartes n'ont pas de cibles car ils ne sont pas joués sur des cartes spécifiques. Ils affectent généralement tout un groupe de cartes.
- Une action ne peut cibler une carte ayant sa face cachée, ni aucun élément de celle-ci. Les cartes à face cachée incluent les nouveaux sites non révélés et les cartes en sentinelle.
- Vous ne pouvez pas cibler avec une de vos ressources un personnage ou une ressource adverse.
- Les événements ciblant un site ne peuvent cibler que les sites en jeu montrant l'emplacement ou le déplacement d'une compagnie.

Compagnie

- Définition: une compagnie de héros est une compagnie de joueur Sorcier, ou de joueur Fallen Wizard sans Orque ni Troll. Une compagnie de séides est une compagnie de joueur Ringwraith ou de joueur Balrog. Une compagnie overt est une compagnie qui contient des Orques et/ou des Trolls. Les semis-Orques (Half-Orcs) ne rendent pas une compagnie overt.
- Si tous les personnages d'une compagnie sont retirés de cette compagnie, toutes les ressources événements permanents jouées sur cette compagnie sont défaussés.
- Si tous les personnages d'une compagnie quittent le jeu, le site est placé dans le paquet de sites ou dans la défausse (dépendant si il est engagé ou non). Si cela arrive pendant la phase de déplacement et périls, le site reste en jeu jusqu'à la fin de toutes les phases de déplacement et périls. Dans ce cas, des cartes peuvent encore être jouées en sentinelle sur le site.
- Les alliés suivants rendent une compagnie overt : The Balrog, Creature of an Older World, Great Bats, Great Lord of Goblin Gate, Last Child of Ungoliant, Regiment of Black Crows, Two-Headed Troll.

Conditions actives

- Une condition active est une condition qui doit être remplie, par rapport à une carte, un lieu, etc. pour que l'effet de la carte jouée puisse être appliqué.
- Si une action nécessite l'engagement d'une carte comme condition pour que l'effet principal se déclenche, cette carte doit être désengagée quand l'action est déclarée (sinon elle ne peut pas l'être). Engagez la carte à ce moment, ce qui est assimilé à la déclaration de l'action (l'engagement de la carte et la déclaration de l'action ne sont pas deux actions séparées). Quand le moment est venu de résoudre l'effet dans la chaîne d'effets, la carte doit encore être en jeu et engagée, sinon l'action est annulée.
- Si une action nécessite la défausse d'une carte comme condition pour que l'effet principal se déclenche, cette carte doit être défaussée quand l'action est déclarée, ce qui est assimilé à la déclaration de l'action (défausser la carte et la déclaration de l'action ne sont pas deux actions séparées).
- Si une condition de l'action déclarée n'existe plus quand l'action est résolue, celle-ci n'a aucun effet. Elle est défaussée si elle avait été jouée de votre main.
- Une action nécessitant une cible doit avoir cette cible en jeu quand elle est déclarée et quand elle est résolue. Une action ne peut être déclarée si sa cible n'est pas en jeu. Les jets de dés peuvent être la cible d'autres actions déclarées plus tard dans la même chaîne d'effets.
- Quand une carte mentionne " ou bien " (deux choix possibles s'offrent au joueur), les conditions données au début du texte dans le cadre explicatif ne doivent être rencontrées que si elles sont aussi mentionnées dans la deuxième utilisation possible de la carte.
- Des ressources de votre adversaire peuvent être des conditions pour vos propres ressources sans pour autant être les cibles de vos ressources.

Conditions passives

- Une condition passive est le déclenchement d'un effet tel qu'il est indiqué sur une carte déjà en jeu (Traître, par exemple).
- Si une carte indique qu'une action doit se produire comme résultat d'une condition passive spécifique, cette action devient automatiquement la première déclarée dans la chaîne d'effets qui suit la chaîne d'effets qui a produit la condition passive. La condition passive doit exister quand cette action résultante est résolue dans sa propre chaîne d'effets, sinon l'action résultante est annulée.
- Si plus d'une action sont nécessaires pour être la première action dans la chaîne d'effets, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel elles sont déclarées. Aucune autre action ne peut être déclarée dans cette chaîne d'effets résultante jusqu'à ce que toutes les actions nécessaires aient été déclarées.
- Une carte causant une action résultant d'une condition passive doit être en jeu quand l'action est résolue, sinon elle est annulée.
- Quand une action passive oblige à défausser une carte, cette défausse est considérée comme étant simultanée à la résolution de la condition passive.

Corruption

- Quand un personnage rate un test de corruption, les effets standards (le personnage est défaussé ou éliminé et ses objets sont défaussés) sont immédiatement appliqués et font partie intégrante du test de corruption raté. Une carte causant le test de corruption peut modifier les effets standards d'un test raté (Le Trésor, par exemple), mais le timing n'est pas changé. Certaines cartes (comme Traître), qui ne causent pas de test de corruption mais qui spécifient une action résultant d'un test de corruption raté, prennent effet à la première action déclarée dans la chaîne d'effets suivant la chaîne d'effets qui contient le test de corruption.
- Les personnages qui ont 0 points de corruption doivent quand même effectuer leurs tests de corruption.
- Un personnage peut essayer d'enlever une carte de corruption sans s'engager. Le jet se fait avec un modificateur de -3. Si le personnage ne s'engage pas, il ne peut essayer d'enlever la carte de corruption qu'une seule fois par tour.
- Vous ne pouvez pas essayer d'enlever une carte de corruption sans engager le personnage si vous avez déjà essayé d'enlever la carte de corruption ce tour-ci.
- Résoudre le fait d'engager un personnage pour donner un +1 à un test de corruption se fait quand le test de corruption est lui-même résolu.
- Si un effet en jeu empêche un personnage d'être défaussé, le personnage n'est pas considéré comme ayant raté son test de corruption si le résultat aurait dû le défausser. Un Sorcier n'est pas éliminé et son joueur ne perd pas la partie.
- Un personnage essayant d'enlever une carte de corruption sur un autre personnage peut ne pas s'engager et recevoir un modificateur de -3 à son jet.
- Les cartes de corruption doivent toujours entamer une chaîne d'effets.

Darkhaven

- Quand un effet ciblant un héros fait référence à Darkhaven, interprétez cette référence comme étant un havre.
- Les attaques à un Darkhaven sont annulées seulement si la compagnie est au Darkhaven.
- Erratum des règles: Les attaques associées aux Darkhavens sont detainment.

Défausser

- Les cartes défaussées de la main d'un joueur doivent l'être une à une en tant qu'actions séparées.

- Quand une carte quitte le jeu (ceci comprend qu'elle soit remise en main), elle cesse immédiatement d'avoir un effet sur le jeu.
- Un personnage non Sorcier / non Ringwraith défaussé peut être remis en jeu par n'importe quel joueur.
- Quand un personnage est défaussé, toutes les cartes non suivants avec lui le sont aussi.

Detainment attacks

- Les attaques automatiques ne sont pas des detainment attacks sauf spécification contraire sur la carte.
- Quand un coup d'une detainment attack réussit, le personnage contre qui le coup a réussi s'engage.
- Les detainment attacks ne savent pas être battues.
- Les detainment attacks qui devraient obliger un objet à être défaussé si c'était une attaque normale n'oblige pas à défausser cet objet tant qu'elles restent detainment attacks.
- Seules les cartes indiquant qu'elles sont des detainment attacks vs. Des compagnies de héros sont vraiment des detainment attacks vs. Des compagnies de héros.
- Les attaques ayant un effet spécial quand elles blessent un personnage perdent cet effet quand elles sont detainment, puisque une detainment attack ne peut pas blesser un personnage.

Dragons

- Les attaques automatiques de dragons sont considérées comme étant des manifestations d'un dragon unique.
- Si une manifestation d'un dragon unique est battue, l'attaque automatique de son site n'est plus applicable, et ce site ne contient plus d'objet de trésor.

Dúnadan

- Un Dúnadan ne compte pas comme Humain.

Éliminé

- Un personnage éliminé ne peut plus être joué par aucun joueur, ce jusqu'à la fin de la partie.
- Quand une carte est éliminée, tous les événements permanents qui étaient dessus sont défaussés.

Engager

- Engager un personnage n'engage pas ses objets.
- Un sortilège n'engage le Sorcier que si la carte le spécifie.

Épuisé

- Les événements permanents défaussés quand le paquet de jeu est épuisé sont mélangés avec la défausse pour former le nouveau paquet de jeu.
- Le paquet de jeu est épuisé quand la dernière carte est piochée.

Événement court

- Les événements courts sont défaussés quand ils sont résolus dans une chaîne d'effets, pas quand ils sont déclarés. Ils peuvent donc être la cible de certains effets spéciaux dans cette chaîne d'effets.

Factions

- Le site ne s'engage pas sauf si la faction est jouée de façon réussie (si elle arrive en jeu).

Fallen Wizard

- Les Fallen Wizard peuvent avoir un personnage à plus de 5 en esprit, mais ils ne peuvent pas commencer avec un tel personnage, ni en jouer un. C'est à dire que si vous jouez Sorcier puis que celui est corrompu et que vous continuez en Fallen Wizard, vous gardez vos personnages à plus de 5 en esprit.
- Pour les compagnies de départ, les objets mineurs viennent en jeu après les personnages. Ils ne peuvent donc affecter l'esprit d'un personnage dans le but de le jouer.
- Quand un site est remplacé par un site d'alignement opposé, le nouveau site vient en jeu avec la même orientation que l'ancien (il arrive en jeu engagé si l'ancien était lui-même engagé).
- Vous pouvez utiliser des ressources de séides ou de héros pour affecter l'attaque automatique d'un site, quel que soit l'alignement de celui-ci.
- Si une quelconque version d'un site est en jeu ou dans votre pile de défausse, vous ne pouvez pas en jouer une autre version.
- Les Fallen Wizard peuvent recevoir un point de rassemblement supplémentaire pour des factions jouées sur un leader.
- Les Fallen Wizards ne peuvent pas jouer Bade to Rule.
- Si vous révélez votre Fallen Wizard et que vous n'avez pas assez d'influence pour contrôler tous vos personnages, défaussez des personnages autres que votre Fallen Wizard jusqu'à ce que vous puissiez influencer tous vos personnages.

Havre

- Un havre peut s'engager, mais est toujours replacé dans le paquet de lieux (il n'est jamais placé dans la pile de défausse).
- Quand un effet ciblant un séide (minion) fait référence à un havre, interprétez cette référence comme étant pour un Darkhaven.

Hobbits

- Les personnages Hobbits ne peuvent être mis en jeu qu'en début de partie et si ils sont compris dans vos personnages de départ. Si un Hobbit est un personnage de départ et qu'il quitte le jeu, il ne peut revenir en jeu qu'à Cul-de-Sac.

Influence

- L'influence restreinte (restricted) est limitée dans son usage (généralement aux personnages et/ou factions d'une race spécifique). L'influence non restreinte (unrestricted) n'a aucune contrainte.
- Quand un personnage est soumis à un malus, celui-ci affecte en premier lieu l'influence non restreinte.
- Si une carte réduit l'influence directe, rendant illégal le contrôle d'un suivant, celui-ci sera contrôlé jusqu'à

la prochaine phase d'organisation.

- Un personnage retiré d'un contrôle par influence directe lors d'une phase autre que celle d'organisation ne doit pas être mis sous influence générale avant la prochaine phase d'organisation.
- Les changements à l'influence générale s'appliquent immédiatement. Le minimum possible à l'influence libre est 0.

Itinéraire

- L'itinéraire dépend du type de déplacement effectué :
 - 1) Si vous utilisez le déplacement des règles de base entre havres, l'itinéraire est indiqué sur la carte du havre.
 - 2) Si vous utilisez le déplacement des règles de base de ou vers un site non havre, l'itinéraire est indiqué sur le côté gauche de cette carte site non havre.
 - 3) Si vous utilisez le déplacement avec les régions, l'itinéraire est déterminé par les régions jouées sur la compagnie.
- Dans tous les cas ci-dessus, l'itinéraire comprend le site vers lequel vous vous déplacez. Si vous jouez un Ringwraith, remplacez havre par darkhaven dans les explications ci-dessus.
- Certaines cartes font référence à l'itinéraire du site. Il est toujours l'itinéraire indiqué sur la carte du site, quelle que soit l'itinéraire effectivement emprunté par la compagnie.
- Des événements peuvent altérer l'itinéraire du site et l'itinéraire de la compagnie.

Jeu multi-joueurs

- Seul le joueur à la gauche du joueur dont la compagnie se déplace peut tirer parti de la pioche des cartes, ce y compris des cartes piochées en raison d'événements comme Les Nazgûls sont sortis ou From the Pits of Angbad.
- Seuls le joueur de périls et le joueur dont la compagnie se déplace peut jouer Pénombre, sauf si une carte environnement d'un autre joueur est défaussée par une carte environnement. Dans ce cas, ce joueur peut jouer Pénombre pour annuler cet environnement.
- Tous les joueurs réhabilitent leur main à la fin de n'importe quelle phase de déplacements et périls et de n'importe quel tour de jeu.
- Les périls suivants comptent comme 1/2 créature :
 - Les périls qui peuvent être joués comme événement ou comme créature.
 - Les manifestations de Dragons en chasse.
 - Les manifestations de Dragons au gîte.
 - Les agents dans un jeu de Sorcier.
- Vous pouvez jouer un jeu Lidless Eye si aucun de vos adversaires n'est un Ringwraith (un seul joueur peut jouer un jeu Ringwraith).
- Pour Spying out the Land et Here is a Snake, chaque joueur de périls doit immédiatement montrer les périls avant de piocher des cartes et/ou de jouer des périls. Il ne peut ensuite jouer que les périls qu'il a montrés. Les joueurs qui ne jouent pas de périls ne sont pas obligés de montrer les périls.
- Règle optionnelle : Pour les sites visité récemment, les attaques automatiques ont un modificateur de +1 pour chaque joueur qui a ce site dans sa pile de défausse.

Limitations des effets des cartes

- Vous ne pouvez pas jouer les cartes suivantes si votre adversaire est un Ringwraith ou Sauron (un joueur Ringwraith peut jouer ces cartes face à un joueur Sorcier et n'est pas affecté par leurs effets globaux): Tous

les périls événements qui nécessitent un agent (Near to Hear a Whisper de Against the Shadow et Great Need or Purpose peuvent être jouées car elles ne ciblent pas un agent spécifique), Malédiction de la Pierre d'Ithil, The Black Enemy's Wrath, Vapeurs délétères, In the Heart of his Realm, Mordor in Arms, Mûmak (Oliphant), Epuisés et affamés.

- Le livret des règles de Lidless Eye indique que les cartes suivantes sont aussi sans effet contre un joueur Ringwraith / Sauron. Cette interprétation a été modifiée comme suit :
- Chance of Being Lost et Vents de la colère : Vous pouvez utiliser ces cartes contre tout adversaire utilisant le même type de sites que vous (sites héros ou sites séides).
- Great Secrets Buried There : Cette carte peut être jouée contre un joueur Ringwraith ou Sauron à partir d'un mois après la sortie de Middle Earth : Against the Shadow.
- Les Nazgûl sont sortis : Cette carte peut être jouée contre un joueur Ringwraith ou Sauron. La seule restriction est que les deux premiers paragraphes de la carte sont ignorés quand vous jouez une créature Nazgûl contre un adversaire Ringwraith ou Sauron. Les joueurs peuvent recycler les périls Nazgûl tel qu'il l'est indiqué sur ces cartes.
- Near to Hear a Whisper et Sudden Fury (Against the Shadow), et Great Need or Purpose (Dark Minions) peuvent être jouées car elles ne ciblent pas un agent spécifique.
- Vous ne pouvez pas jouer une carte qui n'a pas d'effet sur le jeu. Causer un jet de dés est considéré comme ayant un effet sur le jeu.

Manifestations " en chasse "

- Si une manifestation " en chasse " est en jeu et que vous traversez quatre des régions listées sur la manifestation, vous affrontez une fois son attaque.
- Si quatre manifestation " en chasse " sont en jeu et que vous traversez une région indiquée sur toutes les quatre, vous affrontez une fois chacune des attaques.
- Les manifestations " en chasse " des dragons uniques ne sont pas considérées comme des créatures en ce qui concerne les cartes qui affectent le jeu de périls créatures. Une attaque causée par une manifestation " en chasse " est considérée comme venant d'un péril créature en ce qui concerne les cartes qui affectent les périls créatures déjà en jeu.

MELE vs. SAS

- Les objets héros ne peuvent être considérés comme conditions actives pour les ressources séides (minion), et les objets séides (minion) ne peuvent être considérés comme conditions passives pour les ressources héros.
- Si vous jouez face à un jeu contenant trois Sorciers, vous pouvez jouer avec trois Ringwraith (deux les mêmes et un différent ; ou trois les mêmes). Vous ne pouvez pas jouer avec trois Ringwraith différents.
- Les personnages héros peuvent annuler les attaques automatiques de leur site natal, quel que soit leur adversaire.
- Vous ne pouvez pas avoir la version héros et la version séide (minion) d'un objet unique dans votre jeu.

Mode

- Quand un effet d'un mode est appliqué à un Ringwraith, toutes les autres cartes appliquant un mode à ce Ringwraith sont défaussées.
- Quand un Ringwraith est dans un mode, appliquez seulement les effets indiqués sur la carte de mode, sur le Ringwraith lui-même et celles des règles de jeu.
- Si un allié donnant un mode est retiré du jeu pendant la phase de déplacements et périls, le Ringwraith sort immédiatement de ce mode, mais il continue à se déplacer vers son nouveau site.

Nazgûl

- Si un Nazgûl est engagé pour devenir un événement court, tel qu'il est indiqué sur sa carte, il se transforme en événement court dès déclaration du joueur et est comme si il venait d'être joué de la main du joueur.
- L'endurance dont fait référence le texte de certains personnages (Éowyn par exemple) ayant un modificateur au combat contre les Nazgûl est l'endurance du Nazgûl.

Ne peut être doublé

- Les événements courts qui ne peuvent être doublés ne peuvent être joués si une carte du même nom affecte actuellement le jeu.
- Certaines cartes ne peuvent être doublées dans des cas limité, c'est-à-dire généralement sur une cible spécifique. Plusieurs exemplaires de ces cartes peuvent être en jeu en même temps, du moment qu'elles affectent chacune une cible différente. Une carte qui ne peut être doublée peut être jouée alors qu'un exemplaire de cette carte est déjà en jeu si celle-ci est la cible d'un effet l'obligeant à être défaussée.

Ne peut se désengager

- Rien ne peut désengager un personnage sujet à un effet stipulant qu'il ne peut se désengager.

Normal

- Normal signifie tel qu'il est écrit sur la carte, sans considérer des effets d'autres cartes.

Objets

- Vous pouvez jouer plusieurs armes, boucliers, ou armures sur le même personnage mais seulement un de chaque type (au choix du joueur du personnage) verra ses effets appliqués au personnage.
- Vous pouvez jouer un objet mineur après avoir joué de façon réussie une ressource qui engage le site, même si un objet mineur n'est normalement pas jouable sur ce site. Cet objet mineur " gratuit " ne peut être joué qu'immédiatement après la ressource engageant le site.
- Un joueur Balrog ne reçoit pas de points de rassemblement pour les objets héros joués à ses Darkhavens.

Personnage

- Vous pouvez continuer à jouer après avoir perdu tous vos personnages.
- Un personnage en jeu doit toujours se trouver dans l'un de ces trois statuts : désengagé ou engagé ou blessé.
- Votre paquet de jeu peut comprendre jusqu'à trois mêmes personnages non-uniqes.
- Les modificateurs dûs au status engagé ou blessé ne s'appliquent que pendant la séquence de coups.

Personnages séides (Minion characters)

- Les personnages séides (Minion characters) ne sont pas affectés par les cartes ciblant un agent.

Pile des points de rassemblement

- Sous les règles standard, pas plus de la moitié de vos points de rassemblement ne peuvent venir d'un type de points de rassemblement (ne pas arrondir au supérieur).
- Vous ne pouvez pas cibler des périls se trouvant dans la pile des points de rassemblement de votre adversaire.
- Vous ne pouvez pas avoir de points de rassemblement des périls que vous avez vous-même joués.

Règles optionnelles

- Si un personnage fait face à deux coups et que le premier coup tue le personnage, le second coup est considéré comme réussi.
- Un personnage qui s'engage pour faire face à deux coups a un modificateur de -3 face aux deux coups. Le personnage s'engage quand le deuxième coup est résolu.
- En jeu multi-joueurs, l'attaque automatique d'un site gagne +1 en prouesse pour chaque joueur ayant ce site dans sa pile de défausse.

Réserve

- La réserve est augmentée à 30 cartes pour les jeux à un ou deux decks, à 35 cartes pour les jeux à trois decks, et à 40 cartes pour les jeux à quatre decks.
- Vous avez accès aux périls de votre réserve quand le Sorcier de votre adversaire est en jeu. Vous devez le déclarer à la fin de la phase de désengagement de votre adversaire et pouvez alors aller chercher des périls dans votre réserve comme si vous aviez engagé un Nazgûl événement permanent. La limite de périls contre toutes les compagnies de votre adversaire est divisée par deux (arrondi au supérieur) ce tour-ci.
- Engager un Nazgûl pour aller chercher des cartes dans votre réserve ne transforme pas le Nazgûl en événement court. Le Nazgûl événement permanent est défaussé quand vous déclarez aller chercher des cartes dans votre réserve.
- Vous pouvez accéder à votre réserve si votre adversaire a joué The Lidless Eye comme si son Ringwraith était révélé.
- Vous pouvez avoir des Sorciers dans votre réserve, mais vous ne pouvez pas avoir plus de trois Sorciers (paquet de jeu et réserve combinés).

Révéler

- Toute carte révélée est montrée à tous les joueurs.

Ringwraiths

- Vous pouvez avoir autant de Ringwraith que vous voulez dans votre réserve, du moment qu'il n'y en a pas plus d'un en double (jeu et réserve combinés).
- Les Ringwraiths ne peuvent pas utiliser le mouvement avec régions. Ils peuvent se déplacer vers un site non Darkhaven si ils sont dans un mode Fell Rider, Black Rider ou Heralded Lord.
- En général, les effets qui affectent les Nazgûls n'affectent pas les Ringwraiths. Seuls les personnages qui ont des modificateurs contre les Nazgûl les ont aussi contre les Ringwraiths.
- Les Ringwraiths ne peuvent pas se déplacer d'un site non Darkhaven vers un autre site non Darkhaven, sauf en utilisant Dwar Unleashed. Cela signifie qu'un Ringwraith ne peut pas se déplacer vers un site Under-

deeps n'ayant pas de Darkhaven comme site adjacent.

Sage seulement

- N'importe quelle carte nécessitant d'être jouée par un sage est une carte sage seulement.

Site

- Le personnage qui désengage un site doit se trouver à ce site.
- Si vous jouez un péril qui oblige un Fallen Wizard à changer l'alignement des sites et qu'il n'a pas l'autre version du site où il va, vous devez la lui fournir. Après cela, c'est à lui de fournir les sites.
- Les événements héros ne peuvent pas viser ni affecter les sites séides, et vice versa. News of the Shire est une exception.

Sorcier

- Vous pouvez mettre deux Sorciers identiques et un différent dans votre paquet de jeu, ou alors trois Sorciers différents.

Stage resources

- Si votre adversaire joue le même Fallen Wizard que vous et qu'il le révèle avant vous, vous devez défausser toutes vos cartes spécifique au Fallen Wizard que vous avez en jeu.
- Les cartes spécifiques au Fallen Wizard peuvent être jouées avec la compagnie de départ.
- Les Stage Ressources mises en réserve octroient des points de rassemblement, et peuvent être défaussée normalement.
- Si vous commencez la partie avec Hidden Haven, vous devez révélez votre site de départ en même temps que le Hidden Haven.

Suivants des Ringwraiths

- Les suivants des Ringwraiths peuvent toujours utiliser la magie indiquée sur leur carte.
- Quand un Ringwraith quitte le jeu sans être éliminé, vous avez jusqu'à la fin de votre prochaine phase d'organisation pour remettre un Ringwraith en jeu et reprendre le contrôle de ses suivants. Sinon, tous ses suivants sont défaussés.

Taille de la main

- Les effets qui augmentent la taille de votre main ou qui vous autorisent à avoir une carte supplémentaire en main signifient que vous piochez ou défaussez des cartes à concurrence de votre nouvelle main. Ces effets supplantent les exigences normales de pioche et de défausse par rapport à huit cartes.
- Les effets augmentant la taille de la main sont cumulatifs.

Talent

- Hors combat, deux cartes nécessitant un talent pour être jouées peuvent l'être en même temps sur un même personnage.
- Deux cartes de talent ne peuvent être déclarées par un même personnage contre un coup donné.

Test d'endurance

- Quand un personnage rate son test d'endurance, ses objets peuvent immédiatement être réalloués à des personnages non blessés de la même compagnie. Aucune action ne peut être faite entre le test d'endurance et l'allocation de des objets. Les objets non réalloués sont défaussés.
- Les effets qui modifient l'endurance d'un personnage modifient aussi le nombre auquel un Orque ou un Troll devrait être défaussé. Un maximum s'appliquant à l'endurance s'applique aussi à ce nombre.
- Si un Orque ou un Troll quitte le jeu pour avoir raté un test d'endurance, toutes les cartes jouées avec lui sont défaussées.
- Si un Orque ou un Troll est défaussé ou éliminé suite à un résultat quelconque, défaussez-le au lieu de l'éliminer.
- "Affecting the body check" / "affectant le test d'endurance" comprend les modifications au jet de dés ou à l'endurance du personnage effectuant le test d'endurance.

Timing

- La validité d'un effet, limite de périls comprise, est vérifiée à sa déclaration et à sa résolution.
- Si une carte spécifie que plus d'une action se produisent quand la carte est résolue dans une chaîne d'effets, toutes ces actions doivent être résolues dans la chaîne d'effets de la carte et dans l'ordre indiqué sur la carte. Aucune action se produisant entre les actions de la carte ne peut être déclarée. Les actions indiquées sur la carte sont considérées comme ayant été déclarées dans le sens inverse de celui indiqué.
- Exception : Si un des effets de la carte est une attaque, des cartes annulant cette attaque ou modifiant les coups de l'attaque, et toute autre carte pouvant normalement être jouée pendant une séquence de coups, peuvent être jouées.
- Si une carte comporte des effets optionnels, le joueur de la carte choisit quel effet sera appliqué. Il doit le définir quand il joue la carte, et non quand la carte est résolue dans sa chaîne d'effets. A la résolution de la carte, celle-ci n'a pas d'effet et est défaussée si une des conditions actives n'existe plus (le joueur ne peut pas choisir l'autre effet optionnel).

Trophées

- Les créatures ayant un * à côté de leurs points de rassemblement donnent des points de rassemblement quand elles sont utilisées comme trophées.
- Les manifestations de dragons battues peuvent être utilisées comme trophées, factions de Dragons comprises.
- Un trophée peut être défaussé pour satisfaire un créature dérobant un objet.
- Les personnages ne peuvent pas être pris comme trophée.
- Les trophées dans les compagnies Fallen Wizard donnent des bonus en prouesse et influence par rapport aux points de rassemblement indiqués sur la carte.

Under-deeps

- Les points de rassemblement d'une compagnie se trouvant ou se déplaçant d'un site Under-deeps ne

comptent pas dans le total pour appeler le Conseil Libre. Par contre, ils comptent lors du total pour la victoire au Conseil Libre.

- Quand le site d'origine d'une compagnie est un Under-deeps et que la compagnie révèle un nouveau site au début de sa phase de déplacements et périls, la compagnie déclare qu'elle va faire un jet de dés pour déterminer si le déplacement est réussi. Aucune carte sauf Reach of Ulmo ne peut être jouée entre le moment où le site est révélé et le moment du jet de dés.
- Si vous vous déplacez d'un site en surface engagé vers un site Under-deeps, le site de surface est défaussé à la fin de la phase de déplacements et périls.
- A un site Under-deeps, après un sauvetage réussi, un personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur.
- Les attaques automatiques permettant de révéler une créature ne sont pas arrêtées par Stealth ou Entrée secrète.
- Les créatures révélées comme attaque automatique ne sont pas considérées comme étant des créatures.

Victoire

- Eliminer un Sorcier ou un Ringwraith ne met plus un terme au jeu: Un Sorcier ou un Ringwraith éliminé est placé dans la pile hors-jeu et donne -5 points de rassemblement au total final. Ce joueur ne peut plus révéler un autre Sorcier ou Ringwraith. Ceci comprend les Sorciers ratant leur test de corruption.

Wizardhaven

- Le terme "protected Wizardhaven" est seulement un mot clef qui n'a pas d'effet par lui-même.
- Si vous influencez l'adversaire et qu'il se trouve sur un Wizardhaven où vous ne pouvez pas jouer des cartes qui donnent des points de rassemblement, vous pouvez révéler la carte que vous influencez pour réduire à 0 le nombre contre lequel vous faites le jet, mais vous ne pouvez pas jouer cette carte ensuite.

Errata et éclaircissements des cartes

Notes :

- Seuls les noms et textes spéciaux des cartes non traduites en Français sont notés en Anglais. Les errata des cartes The Lidless Eye, Against the Shadows et The White Hand devraient normalement être inclus dans les cartes traduites en Français quand celles-ci seront disponibles.
- Si une carte française a été traduite en tenant compte d'un erratum, elle est indiquée en Anglais, l'erratum n'étant valable que pour cette version.

Absent du gîte (éclaircissement) : Ne peut pas annuler une attaque automatique ou de créature autre qu'une de Dragon, Drake ou Troll.

Adresse dans l'agilité (éclaircissement) : Le coup supplémentaire est donné dans une séquence de coups séparée.

Aiglos (éclaircissement) : N'a pas le bonus des Portes de la Nuit en combat entre compagnies.

Akhôrahil (erratum) : Changez " ...gives -1 penalty to one... " en " ...modifies any one character's body by -1 for the rest of the turn ".

Alatar:

(éclaircissements) :

- Alatar peut utiliser sa capacité de "téléportation" s'il est blessé, engagé ou désengagé. Il affronte toujours un coup quand il se téléporte, quel que soit son état de blessure ou d'engagement. Alatar doit se téléporter (et déclarer qu'il affronte un coup) avant qu'aucun coup ne soit attribué.
- Alatar reste avec la compagnie qu'il aide si il utilise son habilité spéciale pour aider cette compagnie.
- Alatar peut forcer l'adversaire à piocher 0 cartes quand il se déplace.
- Quand Alatar se téléporte, il doit faire face à un coup. Ceci peut interférer avec l'allocation des coups faite par l'adversaire.
- Les alliés contrôlés par Alatar sont défaussés quand il se téléporte.
- Alatar doit se téléporter et déclarer faire face à un coup avant que d'autres coups ne soient assignés.

(erratum) : Remplacez "... il doit s'engager et faire un test de corruption immédiatement après l'attaque" par "...il doit faire un test de corruption immédiatement après l'attaque et, s'il est désengagé, il doit s'engager."

L'ami de personne (éclaircissement): Les conditions du " Jouable sur... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Anciennes merveilles (éclaircissements) :

- Ne peut être jouée sur une carte qui n'a pas encore été résolue.
- Un sage d'une compagnie peut s'engager pour jouer Anciennes Merveilles pour annuler un événement permanent ou prolongé affectant une autre compagnie.
- Peut être joué pendant la phase de site par un personnage d'une autre compagnie, comme si celui-ci se trouvait dans la compagnie qui résoud sa phase de site.

Angmar se dresse (éclaircissement): Ne peut pas être utilisée pour jouer des créatures associées à deux Terres de l'Ombre.

Animer les résidents (éclaircissements) :

- Si elle copie une attaque mise sur le site par une autre carte, elle ne copiera pas les autres effets de cette carte.
- Si elle copie une attaque mise sur le site par une autre carte, Animer les résidents disparaîtra si l'autre carte est défaussée.

Anneau de Sorcier (éclaircissement):

Ce n'est pas un objet anneau.

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

Anneaux nains (tous) (éclaircissement) : Ils donnent +2 (+7) à l'influence directe.

Anneau nain de la Tribu de Barin (éclaircissement) : Le site doit être désengagé pour pouvoir utiliser l'anneau.

L'Anneau Unique (éclaircissements) :

- Les mots "prouesse de base" se réfèrent à la prouesse imprimée sur la carte du personnage.

- Peut être utilisé plusieurs fois dans le même tour, du moment que le personnage réussit ses tests de corruption.
- Si le porteur est un Ringwraith, l'Anneau Unique ne donne pas de points de corruption aux autres personnages de la compagnie.
- Il ne peut pas être joué après un test d'anneau dû à une mise en réserve d'un anneau d'or.

Antique escalier (éclaircissement) : Remplacer la carte de site est considéré comme un mouvement, sans phase de mouvement et périls.

Appétit de dragon

(erratum) : Remplacez "Sinon, l'attaque est annulée." par "Sinon, l'attaque est annulée et l'adversaire doit révéler sa main."

(éclaircissement) : Cette carte peut être jouée quel que soit le nombre de périls joués par rapport à la limite de périls. Elle peut aussi être jouée face à une attaque automatique. L'adversaire doit défausser un péril créature de sa main si il en a un.

Araignée du Môrlat (éclaircissement) : Les attaques d'une Araignée du Môrlat jouées comme événement permanent sont detainment contre les compagnies de séides (minion).

L'Arbre Blanc

(erratum VO) : Ajoutez " Discard the Sappling of the White Tree ".

(éclaircissements) :

- Vous pouvez seulement défausser un Plan de l'Arbre Blanc que vous avez vous-même joué.
- Si vous quittez Minas Tirith alors qu'elle est engagée, elle sera quand même défaussée.
- " Pour ce qui est des périls " fait seulement référence au fait de prendre des périls de sa main et de les mettre en jeu.

Army of the Dead (erratum) : Ajoutez " May not be influenced by an opponent ".

A Strident Spawn:

(erratum): Ajoutez "Unique".

(éclaircissement) : Vous permet de jouer des Semi-Orques sans avoir Bad Company en jeu.

Assassin:

(éclaircissements) :

- Si une attaque de l'Assassin acquiert plus de un coup, chaque coup supplémentaire devient un coup en excès (-1 à la prouesse) contre le personnage attaqué. Un Assassin ne peut attribuer des coups à plus d'un personnage.
- Tous les coups sont portés sur le même personnage.
- Vous pouvez décider d'annuler une attaque après avoir affronté une autre de ses attaques.

(erratum): Vaut maintenant 2 points de rassemblement, pas 1.

Attrait de l'opportunité (éclaircissements) :

- Cette carte se déclenche lorsqu'un anneau d'or est vérifié et lorsqu'un objet spécial est joué ; de même lorsqu'un objet est transféré.
- Un anneau joué en réponse à une vérification occasionne également un test de corruption.
- Peut être joué en sentinelle et déclenchera un test de corruption quand elle est révélée quand un objet est joué.

Attrait de la nature

(erratum VO) : Remplacez " at the end of each movement / hazard phase " par " after all other hazards have been

played ".

(éclaircissements):

- Les tests de corruption engendrés par l'Attrait de la nature ne se déclenchent pas si la compagnie retourne à son site d'origine.
- Les tests de corruption engendrés par l'Attrait de la nature se produisent à la fin de la phase de déplacements et périls du personnage affecté. Le joueur du personnage peut bien sûr jouer des cartes modifiant les tests de corruption. Le joueur de l'Attrait de la nature peut alors riposter avec des périls si il n'a pas encore épuisé sa limite de périls. Les périls joués de cette manière doivent affecter directement les tests de corruption causés par l'Attrait de la nature. Il ne peut jouer aucun autre péril (créature, carte de corruption, etc.)

Attrait du pouvoir (éclaircissements) :

- Cette carte n'est en aucun cas affectée par une tentative d'influence d'un agent.
- Deux Attrait du pouvoir obligent à un test à -4, et les deux sont défaussés.

Averti de leurs actes (éclaircissement) : Considérez les sites comme étant uniques quand vous jouez cette carte.

Bade to Rule (éclaircissement) : Peut seulement être joué si vous jouez un jeu Ringwraith, et non pas si vous jouez un jeu Fallen Wizard ou Balrog.

Baduila (éclaircissement) : Lisez " If Baduila is discarded " comme " If you choose to discard Baduila ". C'est un effet que vous choisissez d'appliquer.

Baie d'Or (éclaircissements) :

- Aucun joueur ne peut attribuer des coups à Baie d'Or.
- Cette alliée peut s'engager pour annuler un effet déclaré plus tôt dans la même chaîne d'effets et qui obligerait sa compagnie à revenir à son site d'origine.
- Baie d'Or ne peut empêcher une compagnie de revenir à son site d'origine si celle-ci a raté son jet pour se déplacer vers un Under-deeps adjacent.

Balrog de la Moria (éclaircissements) :

- La section " de plus " n'est pas utilisée si Galadriel n'est pas en jeu (même si elle est éliminée).
- Vous ne pouvez pas gagner les points de rassemblement d'un Balrog de la Moria que vous avez vous même joué.

Barrow Blade (erratum) : Est un événement permanent donnant un point de rassemblement et un point de corruption. Remplacez le rectangle dans le coin supérieur gauche par un losange de ressource événement.

Beater and Biter (éclaircissement): Augmente le bonus donné par l'arme, le maximum de cette arme étant toujours d'application.

Bill le Poney

(erratum) :

- Son endurance est 10, pas 6.
- Pour un Fallen Wizard, le Havre le plus proche est le site indiqué comme Havre le plus proche sur la version héros du site où la compagnie se trouve.

(éclaircissements) :

- Son habilité ne peut pas être utilisée à un site Under-deeps.
- Remplacer la carte de site est considéré comme un mouvement, sans phase de mouvement et périls.

Blackbole (éclaircissement): Peut s'engager pour donner +1 en prouesse à un autre personnage faisant face à une attaque automatique ou à un péril associé à son site.

Black Rain (éclaircissement) : Un Fallen Wizard peut l'utiliser pour jouer un objet d'anneau héros, mais un joueur Ringwraith ne le peut pas.

Black Rider (éclaircissement) : Cette carte n'autorise pas un Ringwraith à se déplacer avec les régions.

Le bon sens se révolte (éclaircissement): Les conditions du " jouable sur... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Book of Mazarbul (erratum) : Remplacez " tap the bearer during the organization phase " par " tap Book of Mazarbul during your organization phase ".

Bouclefeuilles (éclaircissements) :

- Permet l'annulation d'une créature ou l'annulation et la défausse d'un événement qui cible la compagnie ou une carte comprise dans cette compagnie.
- Peut s'engager pour donner +1 en prouesse à un autre personnage faisant face à une attaque automatique ou à un péril associé à son site.

Bouffée de vent froid (éclaircissement): Ne reçoit pas les bénéfices de soi-même, mais peut les recevoir d'autres Bouffées de vent froid jouées précédemment dans le tour sur la même compagnie.

Bourse de Troll (éclaircissement) : Peut être révélée en sentinelle.

Broche-feuille (éclaircissements) :

- L'objet à la place duquel Broche-feuille est défaussée doit être en jeu pour satisfaire aux restrictions de ciblage. Quand le temps est venu de défausser cet objet, défaussez Broche-feuille à la place.
- Si utilisé pour remplacer un objet anneau d'or après un test réussi, le porteur de l'anneau d'or reçoit l'objet anneau spécial, pas le porteur de Broche-feuille.

Cambriolage (éclaircissement) : Si vous ratez le jet de cambriolage, vous ne pouvez pas jouer d'objet.

Carte de Thrór (éclaircissement) : Ne peut pas cibler un cible dont l'attaque automatique de dragon a été enlevée.

Chant elfique (éclaircissements) :

- Si Chant Elfique empêche un personnage de quitter le jeu, il empêche aussi ses objets de quitter le jeu.
- Empêche les tentatives d'influence sur les personnages.

La Chasse (éclaircissements) :

- Ne peut pas être utilisée contre des Nazgûls événements permanents déjà en jeu.
- La défausse et la révélation de la carte peuvent intervenir dans n'importe quel ordre.

Cheval de Morgul (éclaircissements) :

- Pour ramener un événement permanent Nazgûl dans votre main, le Cheval de Morgul doit être déclaré après avoir engagé l'événement permanent Nazgûl, mais avant que celui-ci ne soit résolu.

- L'effet alternatif du Cheval de Morgul peut être joué et résolu avant qu'un Nazgûl ne soit joué avec lui. Un Nazgûl doit être joué comme première action déclarée dans la chaîne d'effets suivant la résolution de l'effet alternatif du Cheval de Morgul. Si aucun Nazgûl n'est joué après la résolution du Cheval de Morgul, celui-ci est remis dans la main de son joueur. Le Cheval de Morgul ne peut être joué juste pour s'en défaire.

Chill them with Fear (éclaircissement): Affecte les attaques d'agents.

Choix de Luthien (erratum): Remplacez "Défaussez cette carte si Arwen va sur un site en..." par "Défaussez cette carte si Arwen ne va pas sur un site en..."

Cirdan (éclaircissement): Annule les créatures liées à un type de région, pas au nom.

Collier de perles et d'argent (erratum) : Est un objet mineur ne donnant aucun point de rassemblement. Remplacez le losange dans le coin supérieur gauche par un rectangle d'objet.

Colline de l'Ermite (éclaircissement) : La Colline de l'Ermite doit être désengagé pour y jouer un objet majeur.

Communauté (éclaircissement) : Peut être doublée sur une compagnie.

Connaissance de l'ennemi (éclaircissement): Retire les cartes du jeu, pas seulement de la table.

Contact Glacial (éclaircissement): Si deux exemplaires de cette carte sont en jeu, il se déclenche en même temps, et le second exemplaire est défaussé sans avoir d'effet.

Contrôler un Palantír

(erratum) : Le texte se termine par : "Ne peut être doublé sur un même Palantír."

(éclaircissement) : Contrôler un Palantír peut être mis en réserve.

Corsairs of Umbar (erratum) : Ajoutez " May also be played at any sites in Elven Shores, Eriadoran Coast, Andrast Coast, Bay of Balfalas, or Mouth of the Anduin ".

Coupe-jarret (éclaircissement) : L'attaquant choisit chacun des personnages défenseurs.

Couronne de fleurs (éclaircissement) : Couronne de fleurs est défaussée par les Portes de la Nuit.

Courte pause (éclaircissement) : Cette carte ne permet un tirage supplémentaire que pour les compagnies en déplacement qui ont un itinéraire. Si une compagnie se déplace avec Transport par les aigles, par exemple, elle n'a pas d'itinéraire de site et ne déclenche pas la Courte pause.

Creature of an older World (éclaircissement): Ne met pas un Ringwraith en mode Fell Beast si il a des alliés avec lui dans sa compagnie.

Crevasses du Destin

(errata) :

- Ajoutez " Ne peut être jouée que pendant la phase de site ".

- Enlevez " Otherwise, discard the One Ring ".

(éclaircissement) : Le personnage effectuant le test de corruption doit être le porteur de l'Anneau Unique, sinon les Crevasses du Destin n'ont pas d'effet.

Cruel Caradhras

(éclaircissement) : Cette carte peut être jouée sur une compagnie se déplaçant avec les régions pour quitter un site dans une région affectée.

(erratum) : Remplacez "Minas Morgul" par "Imlad Morgul".

Cupidité (éclaircissement): est déclenchée quand un anneau spécial est joué. Ne se déclenche pas si un objet est transféré.

Dans les ténèbres les lier (éclaircissement): Ne peut pas être utilisée pour jouer des créatures associées à deux Terres de l'Ombre.

De grands secrets enterrés (éclaircissement) : L'objet doit normalement pouvoir être joué à une abîme.

Deep Mines (erratum) : Ajoutez "Cannot be duplicated on a given Wizardhaven".

Deeper Shadow

(erratum): C'est un événement court, pas un événement long.

(éclaircissements):

- Peut annuler des périls en réduisant la limite de périls jusqu'à ce que le péril en cours de résolution ne puisse plus être joué. Si cela est fait contre une carte en sentinelle, celle-ci retourne dans la main de son propriétaire.
- Le personnage doit se déplacer vers le site pour que le type de celui-ci change. Cela marche même si le site ne fait pas techniquement partie de l'itinéraire du site. Le personnage doit aussi se déplacer pour pouvoir diminuer la limite de périls.

Défaillance de la volonté (erratum) : C'est un événement prolongé, pas un événement court.

De grands secrets enterrés (éclaircissements) :

- L'objet placé sous cette carte est considéré en jeu pour déterminer les objets uniques.
- Si vous jouez cette carte en tant que péril sur l'adversaire, vous devez pouvoir lui fournir un exemplaire de n'importe quel site des Abîmes peu commun s'il n'en a pas dans son paquet de lieux.
- Si vous donnez un site des Abîmes à votre adversaire, il retournera dans votre paquet de lieux quand ce dernier en aura terminé avec (à moins que vous n'ayez utilisé le site, auquel cas il retourne dans votre défausse).

Désespoir du coeur (éclaircissement): Le test de corruption se fait avant le test d'endurance.

Désolation du dragon (éclaircissement) : Jouer Désolation du dragon pour rendre jouable un dragon sur un site Ruines et autres ne vous oblige pas à jouer un dragon plus tard dans le tour.

Le destin de Gollum (éclaircissement) : Cette carte cible aussi bien l'Anneau Unique que Gollum.

Destin de la Pierre d'Ithil (éclaircissement): Doit être engagée avant d'entrer à Barad-dûr pour pouvoir la faire pivoter à 180°.

Dispersion des troupes (éclaircissement) : Cette carte ne peut être révélée en sentinelle.

Dodge (erratum) : Remplacez " his body check is modified by -1 " par " his body is modified by -1 for the resulting body check ".

Double Dealing (éclaircissement) : Vous ne pouvez jouer des objets que selon la carte en face de vous, mais ils peuvent être de l'autre alignement.

Drowning Seas (erratum) : Enlevez " Cannot be duplicated ".

Dwar Unleashed (éclaircissement) : Dwar doit être en mode Fell Rider, Black Rider ou Heralded Lord pour pouvoir utiliser cette carte.

Dwarven Ring of Thelor's Tribe (erratum) : Les valeurs entre parenthèses et crochets s'appliquent à un porteur nain. Les modificateurs à la prouesse et à l'endurance sont " +2(4)/+1 ".

Dwarven Ring of Thrar's Tribe (erratum) : Les valeurs entre parenthèses et crochets s'appliquent à un porteur nain. Les modificateurs à la prouesse et à l'endurance sont " +2(4)/+1 ".

Emeraude du marin (éclaircissement) : Cette carte est une source de corruption donnant 0 points de corruption.

En rangs innombrables (erratum): Remplacez "-1 à la prouesse et +1 coup" par "+1 à la prouesse et +1 coup"

Ent-draughts (erratum) : Remplacez " as a minor item " par " in addition to an ally or faction which has been successfully been played at Wellinghall ".

Entrée secrète (éclaircissements) :

- Peut être jouée sur une compagnie qui ne se déplace pas.
- Si le site est révélé et que c'est un Fief noir, le sage reste engagé.

L'Épée Blême (éclaircissements) :

- Ne peut pas être jouée sur un personnage ayant déjà reçu une carte de corruption ce tour-ci.
- La corruption est reçue immédiatement après l'attaque.
- Vous devez contrôler aussi bien l'Épée Blême que le Nazgûl sur lequel elle est jouée.

L'équilibre des choses (éclaircissement) : L'équilibre des choses peut être révélé en sentinelle si au moins un des personnages de la compagnie a au moins une source de corruption lors de la phase de site où l'équilibre des choses est révélé.

Etoile de l'Espoir (éclaircissement): N'affecte pas les attaques.

L'Etoile du Soir (éclaircissement) : Peut être jouée même si il n'y a pas de contrée sauvage en jeu.

Fána véritable (éclaircissements) :

- Les modificateurs de combat (qui ne modifient la prouesse que contre un seul coup) ne comptent pas pour déterminer la prouesse du Sorcier. Par exemple, Coup risqué, le statut d'engagement, etc. ne comptent pas. Les

armes comptent.

- Quand ce sortilège est utilisé contre un agent, celui-ci ne reçoit pas les deux dés supplémentaires.

Faveur des Valar (éclaircissement) : Vous devez piocher 8 cartes, et non revenir à votre main.

Fébrilité dans l'impatience (éclaircissement) : Le dragon joué n'est pas considéré comme associé à quoi que ce soit.

Fell Rider (éclaircissement) : Cette carte n'autorise pas un Ringwraith à se déplacer avec les régions.

Féroce ailé (éclaircissement) : Cette carte peut être jouée et résolue avant qu'un Nazgûl ne soit joué avec elle. Un Nazgûl doit être joué comme première action déclarée dans la chaîne d'effets qui suit la résolution du Féroce ailé. Si un Nazgûl n'est pas joué immédiatement après la résolution de cette carte, celle-ci retourne dans la main de son joueur. Elle ne peut pas être jouée dans le seul but de la défausser. Elle peut être jouée sur une attaque de Nazgûl existante, mais la jouabilité supplémentaire qu'elle procure ne s'applique alors pas.

Feux d'artifice (erratum): Remplacez "Peuvent être joués sur un sage désengagé sur un fief frontalier ou un fief libre désengagé" par "Peuvent être joués sur un sage désengagé frontalier sur un fief ou un fief libre engagé".

Flatter l'ennemi (éclaircissement):

Contre des attaques de deux types indiqués, utilisez le nombre le plus difficile.

Force de Semi-Homme (éclaircissement) : Si elle est utilisée pour guérir un Hobbit lorsque les effets de soins affectent tous les personnages de la compagnie, cette carte guérira tous les autres personnages blessés de la compagnie.

Fortress of Isen (erratum): Enlever "A company moving to or from Isengard is not considered to be moving through Gap of Isen (including one less Border-land in their site path)".

Fortress of the Towers (erratum): Enlever "A company moving to or from The Wither Towers is not considered to be moving through Arthedain (including one less Wilderness in their site path)."

Freeze the Flesh (éclaircissements):

- Empêche votre adversaire d'avoir les points de rassemblement pour avoir tué votre personnage.

- Utilisée sur votre Ringwraith ou sur votre Fallen Wizard, elle enlève la pénalité de -5 dûe à leur élimination.

Fuite (éclaircissement) : Ne peut être jouée sur un personnage blessé.

Fury of the Iron Crown (éclaircissements):

- Les personnages orcs et trolls peuvent utiliser comme trophée une créature augmentée par Fury of the Iron Crown.

- Un joueur ne reçoit les points de rassemblement de la créature affectée par Fury of the Iron Crown que si il les avait reçus en temps normal.

Gage de conduite (éclaircissement): Si Gage de conduite est joué sur le porteur de l'Anneau Unique pour transférer celui-ci afin de jouer les Crevasses du destin, la cible des Crevasses du destin n'est plus valide et celle-ci est défaussée sans effet.

Les Galeries des Abîmes (éclaircissement) : Vous ne pouvez pas y jouer Morannon. Néanmoins, vous pouvez jouer Antique escalier de Morannon, vous déplacer aux Galeries des Abîmes pour retourner à Morannon à la fin du tour.

Gandalf (éclaircissement) : Gandalf doit être dans la compagnie contenant l'anneau à tester.

Giant (erratum) : Ajoutez " Giant ".

Gollum (éclaircissement) : Le texte de la carte présente une capacité que vous pouvez choisir d'utiliser, pas un effet qui se produit systématiquement.

Golodhros (éclaircissement) : Il ne peut utiliser son habilité d'influence spéciale que pendant la phase de déplacements et périls de l'adversaire, pas pendant la phase de site. Son engagement pour utiliser son habilité ne compte pas dans la limite de périls.

Gothmog (éclaircissement) : Gothmog n'est lié à rien. L'orc ou le troll joué après lui doit être lié à une Terre de l'Ombre ou à un Domaine Noir.

Le Grand Gobelin

(erratum VO) : Ajoutez " Unique. Orc. One Strike. "

(éclaircissement) : Peut être joué contre une compagnie se déplaçant avec les régions.

Grand vaisseau (errata) :

- Ajoutez " Engagez un personnage pendant la phase d'organisation pour jouer cette carte sur sa compagnie ".
 - Remplacez "contient une région de mer côtière" par "ne peut être joué qu'au terme de la phase d'organisation et pour une compagnie dont l'itinéraire comprend au moins une mer côtière et aucunesuccession de régions autres."
- (éclaircissement) : Permet l'annulation d'une créature ou l'annulation et la défausse d'un événement ciblant la compagnie ou une carte comprise dans la compagnie.

Great Bats (éclaircissement): Peut s'engager pour donner +1 à une personnage en combat.

Great Lord of Goblin Gate (erratum): Ajoutez " Unique ".

Great-road (erratum) : Remplacez " opponent draws twice " par " opponent draws up to twice ".

Gripoil

(erratum VO) : Lisez " an additional site card may be played and an additional movement/hazard phase ".

(éclaircissement) : Il ne peut pas utiliser sa faculté spéciale si un autre allié se trouve dans la compagnie.

Guarded Haven (errata) :

- Vous ne pouvez pas utiliser cette carte comme Stage Resource de départ.
- Enlever "A company moving to or from this site is not considered to be moving through the region containing the site (including one less of its region type in their site path)."

Gwaihir (erratum) : Lire " you may discard Gwaihir during the organization phase to allow his company... "

Harpe magique (éclaircissement) : Peut être utilisée au Conseil Libre.

Le heaume de son secret (éclaircissement) : On peut jouer plusieurs Heaumes de son secret dans une chaîne d'effets. Le joueur doit veiller à ne pas sortir Éowyn de sa main avant que le premier exemplaire joué ne soit résolu.

Heedless Revelry:

(erratum) : Remplacez "after the succesful play" par "in response to the play".

(éclaircissement): Les conditions du " Playable on... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Helm of Fear (éclaircissement): N'a pas d'effet sur un non Ringwraith.

Heralded Lord (éclaircissement) : Cette carte n'autorise pas un Ringwraith à se déplacer avec les régions.

Herbes médicinales (éclaircissement) : Elles n'empêchent pas un test d'endurance.

Hoarmûrath de Dír

(erratum) : Remplacez " devient un événement court et donne +1 à une attaque quelconque" par "devient un événement court et donne +1 coup à une attaque quelconque".

(éclaircissement) : Peut affecter une attaque automatique.

Hold Rebuilt and Repaired (erratum) : Ajoutez " Playable during the site phase ".

Horses (erratum) : Ajoutez " Playable only at the end of the organization phase ".

Huorn (erratum) : Ajoutez " Awakened Plant ".

Ice Orcs (erratum) : Changez le symbole Fief de l'ombre en symbole Ruines et antres.

Ici, là ou là-bas (éclaircissement) : Vous n'êtes pas obligé de choisir ou de jouer l'allié avant le jet de dés.

Indûr Aubemort (éclaircissements) :

- L'attaquant choisit l'objet défaussé si la cible en porte plusieurs.

- Seul un personnage blessé doit défausser un objet, ce personnage étant choisi par le joueur du péril.

In the Name of Mordor (éclaircissement): Les conditions du " Playable on... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Ioreth

(éclaircissement) : Cette carte ne reproduit pas la portion de désengagement d'un effet de soins sur des personnages engagés mais non blessés.

(erratum) : Remplacez "cartes de soins" par "effets de soins".

Iron Road (éclaircissement): Remplacer la carte de site est considéré comme un mouvement, sans phase de mouvement et périls.

Iron Shield of Old (erratum) : Ajoutez " Shield ".

Khamûl l'Oriental (éclaircissements) :

- Les cartes sont défaussées de la main de votre adversaire.
- Le nombre de cartes à défausser est défini à la déclaration de l'action.

Lassitude du cœur (éclaircissement) : Seul le premier paragraphe de cette carte ne peut être doublé. L'effet alternatif qui force un personnage à faire un test de corruption n'a pas cette restriction.

The Lidless Eye (éclaircissements) :

- Jouer cette carte défausse tout Bade to Rule déjà en jeu joué par le même joueur, et interdit ce joueur de jouer plus tard Bade to Rule.
- Vous pouvez jouer cette carte si aucun de vos adversaires ne joue Ringwraith.

Long hiver (éclaircissement) : Affecte tout les sites en jeu qui ont deux Contrées sauvages dans leur itinéraire.

Louanges à Elbereth (éclaircissements) :

- Les événements Nazgûl défaussés à cause des Louanges à Elbereth n'ont aucun effet.
- Les personnages qui s'engagent pour défausser les événements doivent être désignés quand les Louanges à Elbereth sont déclarées.
- Les événements permanents Nazgûl ne peuvent pas s'engager en réponse aux Louanges à Elbereth.

Madame Lobelia (éclaircissement) : Ne peut pas récupérer des objets mineurs sauf si ceux-ci sont listés sur la site comme pouvant y être joués.

Magie inéluctable (erratum) : Ajoutez " Ne peut être jouée que sur une faction unique ".

Maints chagrins:

(erratum) : Force la défausse d'un événement prolongé, pas d'un événement permanent.

(éclaircissement) : Ne peut pas être jouée en sentinelle.

Maints ennemis (éclaircissements) :

- La pénalité pour le premier coup est de -0/-0, -1/-1 pour le second, -2/-2 pour le troisième, etc.
- Les pénalités de la carte sont cumulatives avec les pénalités normales en combat.

Maints tours et détours (éclaircissement): Si les Portes de la Nuit sont en jeu, Maints tours et détours peuvent annuler les périls en diminuant la limite de périls jusqu'à ce que le péril en cours de résolution ne soit plus jouable. Si cela est fait à une carte en sentinelle, la carte retourne dans la main de son joueur.

Maître de la forêt, le l'eau et de la colline (éclaircissement) : Le sage ne doit pas obligatoirement être dans la compagnie qui se déplace et dont l'itinéraire est affecté.

Malédiction de la Pierre d'Ithil (éclaircissements) :

- Malédiction de la Pierre d'Ithil n'annule les effets en dehors du cycle normal de jeu tel qu'il l'est expliqué dans les règles. Elle ne vous empêchera pas de piocher des cartes quand vous vous déplacez ou quand vous défaussez d'une carte à la fin d'un tour. Elle ne vous empêche pas non plus d'aller chercher des cartes dans votre réserve. Par contre,

elle vous empêche de regarder dans les piles de défausse et dans les paquets de jeu.

- Si une carte a des effets multiples, la Malédiction de la Pierre d'Ithil n'annule que ceux qui concernent le droit de regarder dans la pile de défausse et le paquet de jeu.

Mallorn (erratum) : la première phrase est " Playable at Bag End only if Earth of Galadriel's Orchard is stored there ".

Manteau elfique (éclaircissement) : Cette carte peut annuler un coup associé à des contrées sauvages multiples.

Messenger of Mordor (éclaircissement): Les cartes mises en réserve avec Messenger of Mordor doivent pouvoir être mises en réserve dans un Darkhaven générique et non pas dans un Darkhaven spécifique.

Meurtrier

(erratum VO) : Donne 2 points de rassemblement, pas 0.

(éclaircissements): -La cible du Meurtrier peut s'engager pour annuler une attaque.

- Seule une attaque peut être annulée par personnage qui s'engage.

- Tous les coups vont sur le même personnage.

- Si une attaque du Meurtrier a plus d'un coup, chaque coup additionnel devient excédant (modification de -1 à la prouesse) contre le personnage attaqué. Un Meurtrier ne peut jamais assigner ses coups à plus d'un personnage.

Mind Ring (éclaircissement) : Ne peut pas être utilisé par un Fallen Wizard pour jouer un personnage ayant 6 en esprit.

Miroir de Galadriel (éclaircissement) : Ne peut être joué que si vous avez une compagnie à la Lórien.

Mon trésor (éclaircissements) :

- Ne compte pas comme étant Gollum pour jouer le Destin de Gollum ou toute autre carte spécifiant Gollum.

- Ne peut pas être joué comme personnage.

- Ne donne pas -1 point de rassemblement aux séides (Minions).

- Doit être face visible pour avoir deux actions.

Montagne du Destin (éclaircissements) :

- Les périls de créature qu'on peut associer avec la Montagne du Destin peuvent être jouées même s'il y a des ressources en jeu qui l'interdisent. Les créatures dont la description précise qu'elles peuvent être jouées à la Montagne du Destin peuvent toujours y être jouées quelles que soient les ressources en jeu (comme Furtivité, Camouflage, etc.).

- Si le type de site de la Montagne du Destin change, des créatures peuvent être associées au nouveau type de site, mais pas à l'ancien.

Monts de l'Ombre (éclaircissement) : Il n'est pas obligatoire de faire face à l'attaque si vous utiliser la section après " Sinon ".

Morannon (erratum) : Lisez " This card is used as a Dark-hold site card in the region of Udûn that is moved to... ".

Mouth of Sauron (erratum) : Ajoutez " Man ".

Les Nazgûl sont sortis (éclaircissement) : Peut ramener un Nazgûl joué comme créature.

Nenseldë la Wingild (éclaircissement): Peut s'engager pour donner +1 en prouesse à un autre personnage faisant face à une attaque.

News must get Through (éclaircissement): Les cartes mises en réserve avec News must get Through doivent pouvoir être mises en réserve dans un Darkhaven générique et non pas dans un Darkhaven spécifique.

News of the Shire (éclaircissement) : Affecte toutes les versions de Cul-de-Sac.

Nicbriqueux (erratum) : Ajoutez "N'affecte pas les Sorciers."

Noble Chien

(éclaircissements) :

- Si, pour quelle que raison que ce soit, vous ne savez pas assigner un coup au Noble Chien, vous ne pouvez alors pas non plus assigner un coup à son maître.
- Si une attaque stipule que chaque membre de la compagnie reçoit un coup, alors le Noble Chien et son maître reçoivent tous les deux un coup.
- Noble Chien ne protège pas du coup causé par la Trouvaille.

Noble Hound (erratum) : Ajoutez " If Noble Hound is tapped or wounded, treat it as though it were untapped for the purposes of assigning strikes ".

Nuit (éclaircissement): Les modificateurs pour les Humains et les Dunadan ne s'appliquent pas aux attaques.

Nuit de Morgul (éclaircissement) : N'est pas défaussée si les Portes de la nuit quittent le jeu.

Un œil à moitié ouvert (éclaircissement): Les conditions du " Jouable sur... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Œil de Sauron (éclaircissement) : Si les Portes de la nuit sont en jeu, l'Oeil de Sauron n'octroie q'un total de +3 aux attaques automatiques.

Old Man Willow (erratum) : Ajoutez " Awakened Plant ".

L'Ombre s'étend (éclaircissement): Ne peut pas être utilisée pour jouer des créatures associées à deux Terres de l'Ombre.

Open to the Summons (erratum): changez "Playable on a minion company" en "Playable on a company."

Orc Mail (éclaircissement): Ne peut pas être jouée sur une compagnie contenant des alliés, car il n'existe aucun allié Nain ou Hobbit.

Padding Feet (erratum) : Remplacez la première phrase par "Playable during the site phase on a lone scout minion (no other characters or allies in his company) at the same site as an opponent hero company containing a Hobbit."

Palantír d'Amon Sûl (éclaircissement) : Défaussez-le immédiatement si la compagnie qui se déplace et qui le porte est composée de moins de deux personnages.

Palantír d'Elostirion (erratum): Cet objet ne donne pas de points de rassemblement aux Fallen Wizards, quelle que soient les autres cartes en jeu.

Palantír d'Orthanc

(erratum): Cet objet ne donne pas de points de rassemblement aux Fallen Wizards, quelle que soient les autres cartes en jeu.

(éclaircissement) : Ne peut être utilisé sur des cartes de site.

Palantír d'Osgiliath (éclaircissements) :

- Défaussez-le immédiatement si la compagnie qui se déplace et qui le porte est composée de moins de quatre personnages.

- Il copie seulement les effets résultant de l'engagement d'un autre Palantir, et non pas les effets continus.

Pallando (éclaircissements) :

- Pallando n'est pas à chier.

- Il permet de voir la carte du dessus de la pile de défausse de l'adversaire.

Panoply of Wings (éclaircissement) : Le bonus de Radagast s'applique si vous avez une manifestation de Radagast en jeu, ou si vous avez déclaré que vous jouez Radagast comme Fallen Wizard.

Paroles Stupides (erratum) : Ajoutez "Ne peut être doublé".

Passage secret (éclaircissement) : Ne marche pas si le type de site change.

Pénombre

(éclaircissements) :

- Peut cibler une carte qui n'a pas encore été résolue.

- Peut être jouée comme ressource pendant le tour de votre adversaire. Jouée de cette façon, elle ne compte pas dans la limite de périls.

- Quand elle est dans votre main ou votre pile de défausse, elle ne peut pas être affectée par des cartes affectant les ressources.

(erratum VO) : Ajoutez " This card may be played at any time during any player's turn ".

Perfidie (éclaircissements):

- Le type de site pour le site natal de l'agent est celui que vous utiliseriez si vous alliez visiter le site.

- Les conditions du " Playable on... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Plague (erratum) : Remplacez "at the end of the target's movement/hazard phase" par "at the end of your opponent's turn".

Plus alerte que d'autres (éclaircissement) : Le minimum d'un coup est encore d'application tant que les Portes du matin sont en jeu.

Plus de sens que vous (éclaircissement) : S'il n'y a qu'un seul personnage dans la compagnie, l'attaque est

défaussée sans que son effet ne soit appliqué (elle n'est pas considérée comme étant annulée).

Poignard caché (éclaircissement) : Poignard caché est une attaque. Les objets devant, d'après la règle sur les attaques, être déclarées en premier lieu dans la chaîne d'effets, poignard caché tombe sous cette règle. Donc, si votre adversaire révèle un agent pendant votre phase de site et vous attaque avec, vous devez attendre la fin de cette attaque pour jouer Poignard caché.

Poignard de Morgul (éclaircissements) :

- Ne peut pas être jouée sur un personnage qui a déjà reçu une carte de corruption ce tour-ci.
- La corruption est appliquée au personnage immédiatement après l'attaque.

Pont (éclaircissement) :

Remettez votre main à niveau avant de vous déplacer vers le second site.

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

Portes du Matin (éclaircissements) :

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

Prophet of Doom (éclaircissement): "Number of regions between" inclut la région du site de Pallando et la région où la faction est jouée.

Propos énigmatiques (éclaircissement) : Peut être utilisé sur une attaque non péril et/ou non créature.

Pûkel-men (erratum) : Ajoutez " Pûkel-creature ".

Que la lune soit morte (éclaircissement) : La seconde attaque automatique est annulée si Que la lune soit morte est défaussée avant que l'attaque ne soit affrontée.

Quiet Lands (erratum) : Remplacez " is reduced to half its original prowess (rounded up) " par " is reduced by half (rounded up) ".

Radagast's Black Bird (erratum) : C'est un allié avec 2 en esprit.

Ramené au Mordor (éclaircissements) :

- Aucun agent n'est nécessaire pour l'effet alternatif.
- Pour défausser avec Ramené au Mordor une carte en sentinelle, vous devez le faire avant que la carte ne soit révélée.
- Les conditions du " Jouable sur... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Rassemblement

(éclaircissement) : Cette carte peut être jouée pour influencer une faction de l'adversaire.

(erratum) : Remplacez tout le texte par " Guerrier seulement. Un test d'influence sur une faction est modifié en y ajoutant la prouesse du guerrier, pour un maximum de +5 ".

Rats (éclaircissement) :

Seul un personnage non blessé peut être blessé par cette carte.

Ravisser (éclaircissements):

- Un personnage blessé par le Ravisser est défaussé, pas éliminé.
- N'affecte pas les Ringwraith.

Ready to his Will (éclaircissement) : Les cartes comme En rangs innombrables sont appliquées comme condition passive quand une attaque du bon type est en jeu. Dès lors, vous pouvez jouer et résoudre de façon réussie Ready to his Will en réponse à la déclaration de l'effet de En rangs innombrables.

Rebel Talk (éclaircissement) : La cible de cette carte quitte immédiatement le contrôle par influence directe.

Rebuild the Town (erratum) : Remplacez " Playable on " par " Playable during the site phase on ".

Recherche minutieuse (erratum) : Remplacez "... de jouer un objet qui peut normalement être joué sur son site actuel" par "... de jouer un objet mineur ou majeur, ou un anneau d'or qui peut normalement être joué sur son site actuel."

Reforgeage (éclaircissements) :

- Vous pouvez l'utiliser sur des objets de trésor.
- Vous ne pouvez amener en jeu que des armes mineures et majeures, des armures mineures et majeures, ou des boucliers mineurs et majeurs.

Regiment of Black Crows (éclaircissement): Peut s'engager pour donner +1 en prouesse à un personnage en combat.

Reluctant Final Parting (erratum): Ajoutez "Determine nearest Haven using site cards of the same alignment (minion/hero) as the ally."

Ren l'Impur (éclaircissements) :

- Si vous engagez Ren, vous ne pouvez alors jouer de ressources pour assister les jets de corruption de vos personnages. Vos personnages peuvent s'engager en soutien.
- La compagnie qui se déplace fait d'abord ses jets de corruption. Chaque joueur choisit l'ordre des jets de corruption pour ses personnages.

Retour du danger (éclaircissement): N'empêche pas les Portes du Matin de défausser les périls d'environnement quand elles sont résolues.

Returned Beyond all Hope (éclaircissements):

- Désélimine une créature, permettant de jouer n'importe quelle manifestation du personnage.
- Peut cibler un trophée de créature en jeu.

Rêves de légende (éclaircissement) : Ne doit pas obligatoirement être mis en réserve pour recevoir les points de rassemblement.

Rhosgobel (erratum) : Remplacez "cartes de soins" par "effets de soins".

Ride Against the Enemy (éclaircissements):

- Les périls n'ont pas d'effet sur l'attaque, et toutes les ressources bénéfiques à l'attaque sont annulées. L'attaque peut encore être annulée par la suite.
- Vous ne pouvez pas utiliser un Sorcier sur lequel votre adversaire a joué Sacrifice d'aspect.
- Le personnage gagne les bonus appropriés listés sur sa carte.

Ringlore (erratum) : Ajoutez " Playable only during the site phase. Tap the sage and the site. "

Risque de s'égarer (éclaircissement) : Risque de s'égarer change votre itinéraire.

Rivière

(erratum VO) : Lisez " Playable on a site. If a company that has moved to this site this turn does not tap a ranger, it must do nothing during its site phase ".

(éclaircissements) :

- Vous avez jusqu'au début de la phase de site pour engager un ranger, et vous pouvez engager le ranger au début de la phase de site si vous n'entrez pas dedans.
- Si deux rivières sont jouées sur une compagnie, le joueur de cette compagnie doit engager (immédiatement ou en fin de phase de déplacements/périls, au choix) deux rôdeurs pour annuler les effets des rivières.

Roïc le Corbeau

(erratum VO) : Remplacez " no modifications to the influence check are required " par " treat this influence check as it was made by a diplomat ".

(éclaircissements): - Son habilité spéciale ne peut être utilisée que pendant la phase de site.

- Il peut faire la tentative lui-même.
- Utiliser cet allié pour faire une tentative d'influence n'engage pas le site, et elle peut être faite si la compagnie se trouve à un site engagé.

Roi-Sorcier d'Angmar (éclaircissement) : Bien qu'il devienne un événement long quand il est engagé, il est défaussé quand l'effet est résolu, comme pour tous les Nazgûl. L'effet de l'événement long perdure jusqu'au moment approprié.

Rhosgobel (version Fallen Wizard) : Enlever "Any of your companies moving to or from Rhosgobel is not considered to be moving through Southern Mirkwood (including one less Dark-domain in their site path)."

Rumeur de richesse (éclaircissements) :

- Peut être jouée en sentinelle.
- Vous permet de jouer un dragon. Aucun autre péril n'est permis.

Ruse (éclaircissement) : Si ruse est jouée par un éclaireur qui est le seul personnage de la compagnie, l'attaque n'a pas d'effet. Si c'est une créature, elle est défaussée. Elle est considérée comme ayant été affrontée, mais pas annulée.

Sable Shield (éclaircissements) :

- Le porteur qui ne s'est pas engagé pour faire face au coup ne s'engagera pas si ce coup porte.
- Un coup detainement ne défausse pas le Sable Shield.

Sack over the Head (éclaircissement): Affecte n'importe quel Hobbit ou Nain blessé par l'attaque, pas seulement ceux blessés par le Troll.

Sacrifice d'aspect

(erratum) : Remplacez " -3 à tous les tests d'endurance " par " +3 à tous les tests d'endurance ".

(éclaircissements): -Après que le Sacrifice d'aspect ait été joué, vous ne pouvez pas jouer un Sorcier différent et votre adversaire ne peut pas jouer le Sorcier que vous avez sacrifié.

- Les suivants du Sorcier ne sont pas défaussés.
- Le Sorcier fait face aux effets d'un coup raté qui lui avait été assigné (comme le test d'endurance du Sang de dragon, par exemple).
- Cette carte est jouée après que les coups aient été assignés.

Sang de dragon (éclaircissements) :

- Si le test d'endurance forcé par le Sang de Dragon est raté, le personnage n'est pas blessé.
- Aucun test d'endurance n'est à faire si le coup affecté par le Sang de dragon n'a pas porté.

Sang Touque (éclaircissement) : Ne peut pas être joué après un test de corruption raté.

Saroumane (éclaircissements) :

- Peut utiliser un Palantír non contrôlé.
- Il doit porter le Palantír pour l'utiliser.

Sauver les prisonniers (erratum) : Cette carte donne 2 points de rassemblement, pas 3. Ajoutez : "Vous ne recevez les points de rassemblement de cette carte que lorsqu'elle est mise en réserve."

Le Seigneur des Vents me trouva (éclaircissements) :

- Peut être utilisé pour récupérer un Sorcier défaussé à cause d'un Sacrifice d'aspect.
- Vous pouvez jouer votre Sorcier à un havre quand vous mettez cette carte en réserve même si Clairvoyant et perspicace est en jeu.

Sentinels of Númenor (éclaircissement) : Ne donne pas un point de rassemblement supplémentaire à l'Armée des Morts.

Séparation finale

(éclaircissement): N'a pas d'effet sur The Balrog.

(erratum): Ajoutez "Déterminez le Havre le plus proche en utilisant les cartes de site du même alignement (séides/héros) que celui de l'allié".

Serpent-garou (éclaircissement): Blessé un allié défausse un objet.

Siège

(erratum VO) : Changez le symbole Terre frontalière de la première ligne en symbole Fief frontalier.

(éclaircissements) :

- Est défaussé quand le site sur lequel il avait été joué est défaussé.
- Peut être évité avec Gripoil.

Silent Watcher (erratum) : Donne 1 point de rassemblement, pas 0. Ajoutez " Pûkel-creature ".

Sly Southerner (erratum) : C'est un personnage avec 2 en esprit.

Snaga-hai (éclaircissement): Ils peuvent être influencés à n'importe quel site où ils peuvent être joués.

Sneakin' (éclaircissement): Affectera encore la compagnie si la taille de celle-ci passe au dessus de 2 après sa résolution.

So you've come back (éclaircissements):

- Si deux compagnies se rejoignent et que chacune d'elles a un So you've come back joué sur elle, le joueur des périls choisit lequel est défaussé.
- Un personnage n'ayant que des alliés dans sa compagnie est considéré comme étant tout seul pour la résolution de cette carte.

Soleil (éclaircissements) :

- Les modificateurs sont cumulatifs.
- N'affecte pas les attaques.

Something has Slipped (éclaircissements):

- Le -2 s'applique à chaque personnage blessé.
- Est déclenchée si un allié est blessé.
- Vous ne pouvez pas " devenir blessé " si vous l'étiez déjà avant l'attaque.

Sombre influence (éclaircissements) :

- La créature ne compte pas dans la limite de périls.
- C'est suffisant si la créature ne peut être associée qu'au nom d'une région.
- Une créature doit être jouée si une est disponible.

Souvenirs Dérobés (éclaircissement): Cette carte est jouée après que les coups aient été assignés, et les capacités sont perdues tant que cette carte reste en jeu.

Squint-eyed Brute (erratum) : C'est un personnage avec 2 en esprit.

Stay her Appetite

(éclaircissement): Si Stay her Appetite est jouée sur un allié n'ayant pas de prouesse, il n'y a aucune attaque mais tous les autres effets de la carte sont appliqués.

(erratum) : Changez " plus two " en " plus five ".

Stealth (éclaircissement): Empêche de révéler une créature en sentinelle.

Sudden Call (éclaircissement) : Vous ne pouvez pas remélanger Sudden Call avec votre pioche pendant que vous piochez les cartes. Piocher est une action indivisible.

Summons from long Sleep

(erratum) : Ajoutez " Discard this card after the reserved card attacks " .

(éclaircissement): Révéler la créature ne compte pas dans la limite de périls.

Swarm of Bats (éclaircissement): N'aide pas une compagnie attaquante lors d'un combat entre compagnies.

Taladhan (éclaircissement) : Il attaque toujours comme un voleur, donc il ne blessera jamais personne.

The Arkenstone (erratum, version séides) : Changez "and all cards he controls" par "and all non-follower cards he controls".

The Windlord Found Me

(erratum) : Ajouter "If you do not place this card with a character after the attack, discard it."

(éclaircissement) : Cette ressource nécessite que vous engagiez un personnage pour la jouer. Vous ne pouvez pas la jouer directement vers votre pile de points de rassemblement.

The Worthy Hills (éclaircissement) :

Comme ce site ne s'engage jamais, aucun objet mineur supplémentaire ne peut y être joué.

They Ride Together (éclaircissement): La taille de la compagnie reste limitée à 7.

Thing Stolen (éclaircissement): Jouer l'objet engage le site si celui-ci ne l'est pas déjà.

Thong of Fire (éclaircissement): La prouesse requise s'applique seulement quand Thong of Fire est joué ou transféré, et comprend les modifications à la prouesse du personnage.

Thorin II

(erratum) : Remplacez " +4 à l'influence directe sur la faction des Nains des Montagnes Bleues " par " +2 à l'influence directe sur la faction des Nains des Montagnes Bleues " .

(éclaircissement) : Il a un total de +4 à l'influence sur les Nains des Montagnes Bleues.

Threats (éclaircissement): Pour cette carte, votre prouesse est calculée quand elle est résolue.

Tidings of Bold Spies (éclaircissement): Copie seulement les attaques, pas les effets permettant à certaines créatures de devenir des attaques automatiques.

Tolfalas (erratum) : Jouable : Objet (mineur, majeur, supérieur*) *Parchemin d'Isildur seulement.

Tom Bombadil

(erratum): Changez "that targets a company" par that targets a company, or an entity associated with a company".

(éclaircissements) :

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

- Il ne peut pas annuler un effet non ciblé (comme Long hiver, par exemple).

La trahison de l'Anneau (éclaircissement) : Cible un personnage et l'anneau qu'il porte. Si le personnage porte plusieurs anneaux, l'anneau doit être désigné quand la trahison de l'Anneau est jouée.

Traître

(erratum) : Remplacez le dernier paragraphe par " Cette carte est défaussée quand un personnage rate son test de corruption ".

(éclaircissements) : - Deux traîtres n'ont pas d'effet supplémentaires et sont tous deux défaussés.

- Traître ne peut pas être révélée en sentinelle.

- L'attaque résultante du Traître est de la même race que le personnage attaquant, et d'une prouesse normale de 10 plus la prouesse de ce personnage attaquant.

Treebeard (erratum) : Remplacez " Redhorn Gap " par " Redhorn Gate ".

Le Trésor (éclaircissement) : Le joueur du Trésor choisit le personnage qui fait le test de corruption.

Trouvaille

(erratum) : Ajoutez avant la dernière phrase : "Écartez l'objet si l'éclaireur est blessé par cette attaque."

(erratum VO) : Remplacez " Discard all revealed cards except the item " par " Reshuffle all revealed cards except the item back into the play deck ".

(éclaircissements) :

- Peut être jouée sur un site engagé.

- Vous ne pouvez pas jouer un objet mineur après l'objet de la Trouvaille.

- Quand l'éclaireur affronte l'attaque, il est engagé et porte l'objet.

- Les objets uniques déjà en jeu sont ignorés quand on regarde les cartes du paquet de jeu.

- Trouvaille n'épuise pas le paquet de jeu, puisque les cartes sont remélangées dedans.

- Il est possible de trouver un objet de trésor avec une Trouvaille.

- Un Noble Chien n'affronte pas l'attaque à la place du personnage qui a joué la Trouvaille car le coup n'est pas assigné.

Use Palantír (erratum) : Changez le texte en " Sage only. Tap sage to enable him to use one Palantír he bears for the rest of the turn ".

Use your Legs (éclaircissements):

- Tous les coups de la compagnie entière comptent pour capturer les Hobbits.

- Les personnages placés sur le côté ne sont pas considérés comme prisonniers en ce qui concerne les points de rassemblement.

Uvathâ the Ringwraith (éclaircissements) :

- Son habilité spéciale n'empêche pas d'amener normalement un personnage en jeu.

- Son habilité spéciale peut être combinée avec celle de Khamûl the Ringwraith et celle du Witch-King.

Vapeurs délétères (éclaircissements) :

- Engagent tous les sites en jeu rencontrant les conditions indiquées.

- Les Vapeurs délétères engagent en site quand celui-ci est révélé en jeu, ou quand les Vapeurs délétères arrivent en jeu. Elles n'engagent pas continuellement les sites.

Veils Flung Away (erratum) : Chaque test d'endurance est modifié de -1, pas +1.

Vieille Forêt (erratum) : Remplacez "cartes de soins" par "effets de soins".

La vieille grive

(erratum) : Le texte devrait se terminer par : "Ne peut être doublée sur une attaque donnée."

(éclaircissement) : Peut seulement être utilisé sur des agents ayant une prouesse de 13 indiquée sur la carte, et non pas une prouesse de la carte et du jet de dés valant 13. En fait, il n'existe aucun agent ayant une prouesse de 13 !

Vieille route (éclaircissement) : Peut être utilisée pour influencer une faction de l'adversaire seulement si vous essayer d'amener en jeu votre exemplaire de cette faction.

Vigilance redoublée (éclaircissement): Peut être révélée en sentinelle.

Vilya (erratum) : Le nouveau texte est le suivant : " Peut-être joué sur Elrond seulement. +4 en prouesse, +2 en endurance, +6 en influence directe jusqu'à la fin du tour. Si Elrond est à Fondcombe et que votre paquet de jeu contient au moins 5 cartes, vous pouvez prendre 3 cartes ressources au choix de votre pile de défausse et les mélanger avec votre paquet de jeu. Elrond fait un test de corruption modifié de -3. Ne peut être doublé dans un tour donné ".

Voices of Malice (éclaircissement): Peut être joué pendant la phase de site par un personnage d'une autre compagnie, comme si celui-ci se trouvait dans la compagnie qui résoud sa phase de site.

La volonté de Sauron (éclaircissement): Les événements prolongés ne sont défaussés que si Will of Sauron cesse d'être en jeu, pas si une carte en particulier quitte le jeu.

Vous avez là un serpent (éclaircissements) :

- N'empêche pas l'utilisation de périls déjà en jeu.

- Les conditions du " Jouable sur... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

We have come to kill (éclaircissement): Peut être utilisé pour amener des agents mais pas des Ringwraiths.

Where There's a Whip (éclaircissement) : Seuls les personnages ayant un esprit et une prouesse inférieurs à ceux du porteur du fouet se désengageront.

Wizard's Laughter (erratum) : Changez " Wizard only " en " Wizard only during opponent's site phase ".

Wizard's Ring (erratum) : Remplacez " Ignore any effect that would discard this item " par " Cannot be stored, stolen, or transfered ".

Wolf-riders (éclaircissement): Les conditions du " Playable on... " du premier paragraphe ne s'appliquent pas au second paragraphe.

Woses of Eryn Vorn (erratum version séides) : Changez " Man Faction " en " Wose Faction ".

Errata de règles spécifiques

Règles de Dragons, Personnages faisant face à des coups multiples:

- Remplacez "sont alors considérés comme annulés" par "sont alors considérés comme étant réussis".

Règles de Dragons, Hoard:

- Remplacez "Chaque site avec une attaque automatique de dragon contient un butin" par "Chaque site qui avait une attaque automatique de dragon au début du tour contient un butin".

Règles de White Hand, jouer et utiliser les ressources, cibler les sites et les cartes ressources:

- Remplacez tous les "resource card may not target/affect" par "resource event card may not target/affect".

Errata et éclaircissements des Challenge Decks

Phase de déplacements et périls, Généralités:

- Erratum page 12 : Les règles devraient indiquer que les compagnies sur des sites non Havres doivent se rejoindre. Les compagnies qui se situent sur des Havres à la fin de la phase de déplacement et périls peuvent se rejoindre ou non, comme elles le désirent.

Phase de fin de tour, Généralités:

- Erratum : La phase de fin de tour a été oubliée dans le livret des règles. Pendant la phase de fin de tour, vous pouvez défausser une carte, puis vous tirez des cartes pour que votre main ait la bonne taille.

Cartes

- Old Forest (erratum): il faut lire "healing effects", et non pas "healing cards".
- The Arkenstone (erratum) : Dans le paquet de Dwar (H) et le paquet d'Indûr (J), The Arkenstone devrait avoir le pictogramme d'une carte de play deck, pas une carte de sideboard.



[Retour](#)