



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™ Le DESTIN de la
COMMUNAUTÉ™

UN JEU DE MATT LEACOCK



MIDDLE-EARTH
ENTERPRISES

VUE D'ENSEMBLE

Vous incarnez les membres de la Communauté : aidés par les alliés qui vous rejoignent en chemin, vous entreprenez un voyage périlleux qui scellera le sort de la Terre du Milieu. Contrôlant chacun 2 personnages, vous devez œuvrer ensemble et exploiter vos capacités uniques pour permettre à Frodon d'échapper à l'Œil de Sauron et aux terrifiants Nazgûl lancés à ses trousses, mais aussi vaincre les armées ennemies qui déferlent sur les lieux clés de la carte. Enfin, Frodon devra jeter l'Anneau Unique dans les feux de la Montagne du Destin pour sauver les Peuples Libres du désespoir et de la destruction.



Scannez ce QR Code pour suivre notre tutoriel !

SOMMAIRE

Éléments du plateau de jeu	3	3. Piocher des cartes Ombre	16
Mise en place	4	Avancée.....	16
Concepts clés	9	Renforts.....	18
Déroulement de la partie	10	Cartes Ombre spéciales.....	19
1. Effectuer des actions	10	Conditions de victoire	19
Voyage.....	10	Accomplir des objectifs.....	19
Communauté.....	12	Perdre de l'Espoir.....	19
Préparatifs.....	12	Gagner de l'Espoir.....	19
Ralliement.....	13	Précisions	20
Attaque.....	13	Niveaux de difficulté	21
Capture.....	14	Suggestions de scénarios	21
2. Piocher 2 cartes Joueur	15	Parties en solo	22
Cartes <i>Le ciel s'assombrit</i>	15	Crédits	23

74 CARTES JOUEUR



48 cartes Région



14 cartes Événement



12 cartes *Le ciel s'assombrit*



24 cartes Objectif



10 aides de jeu (2 par joueur)



13 cartes Personnage



13 silhouettes Personnage



9 figurines Nazgûl



50 cartes Ombre



1 plateau de jeu



3 dés de combat



7 dés de traque



48 armées de l'Ombre



35 armées alliées (8 de Nains, 9 d'Elves, 8 de Rohirrim, 10 du Gondor)



6 pions Refuge et 6 pions Forteresse de l'Ombre



1 Œil de Sauron



1 marqueur Niveau de menace



1 pion Solo



1 marqueur Espoir



36 pions Symbole



La Tour à des Barad-dûr

LE PLATEAU DE JEU

Réserve des armées alliées : Gondor, Rohirrim, Elfes et Nains



Lieux Refuges

Piste de Niveau de menace

Région

Lieux normaux

Routes spéciales (Lignes munies d'un symbole)

Itinéraires d'invasion (flèches de couleur)


Routes normales (lignes blanches)



Piste d'Espoir

Paquet Ombre : pioche, résolution, et défausse

Lieux de Ralliement (indiqués par )

Lieux Forteresses de l'Ombre 

Lieux de l'Ombre

Paquet Joueur : pioche et défausse

MISE EN PLACE

1. Installez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Placez les marqueurs sur les pistes : Placez le marqueur Niveau de menace et le marqueur Espoir sur leur piste respective, sur la case indiquée par un point.

3. Constituez le paquet Ombre : Placez les 2 cartes Ombre spéciales (celle avec l'illustration de Sauron et celle représentant Saroumane) sur la défausse Ombre.

Mélangez ensuite les cartes Ombre restantes et placez-les face cachée sur la pioche Ombre.

❗ **Remarque** : Les cartes Ombre ont 2 dos différents. Mélangez-les sans distinction.

4. Placez les armées de départ, l'Œil de Sauron et les Nazgûl :

❗ **Remarque** : Les petits symboles en forme d'armée en bas à gauche des lieux, sur le plateau, indiquent les positions de départ des armées, et les icônes rouges sous les noms des régions indiquent celles de l'Œil de Sauron et des Nazgûl.

Placez 3 armées de Nains (grises) sur les lieux :

- 1 sur l'Ered Luin,
- 2 sur Erebor,
- 3 sur les Monts du Fer.

Placez 4 armées d'Elves (vertes) sur les lieux :

- 4 sur les Havres Gris,
- 5 sur Fondcombe,
- 6 sur la Lórien,
- 7 sur le Royaume Sylvestre.

Placez 3 armées de Rohirrim (marron) sur les lieux :

- 8 sur le Gouffre de Helm,
- 9 sur Edoras,
- 10 sur l'Estemnet.

Placez 5 armées du Gondor (bleues) sur les lieux :

- 11 sur Minas Tirith,
- 12 sur Dol Amroth,
- 13 sur Pelargir.



5. **Déterminez les objectifs :** Mettez face visible près du plateau la carte Objectif *Détruire l'Anneau Unique* (marquée d'une étoile rouge) et trois autres au hasard (vous pouvez aussi jouer un des scénarios proposés en page 21).

Suggestion : Pour votre première partie, utilisez les objectifs suivants (marqués d'une étoile noire) : Obtenir la bénédiction des Elfes ; « Votre bâton est brisé, Saroumane » ; Défier Sauron ; Détruire l'Anneau Unique.

Rangez les cartes Objectif non utilisées dans la boîte.

Suivez les instructions de mise en place indiquées sur les cartes Objectif. Certaines requièrent d'utiliser des personnages spécifiques : prenez ces cartes Personnage pour l'étape suivante.

6. **Distribuez les cartes Personnage et les aides de jeu :** Ajoutez des cartes Personnage prises au hasard à celles éventuellement rassemblées à l'étape précédente, jusqu'à ce qu'il y en ait 2 par joueur.

Mélangez ces cartes Personnage et distribuez-en 2 au hasard à chaque joueur.

Suggestion : Pour votre première partie, distribuez les personnages suivants, en fonction du nombre de joueurs :

Joueur 1 – Frodon & Sam, Legolas ;

Joueur 2 – Merry & Pippin, Eowyn ;

Joueur 3 – Arwen, Aragorn ;

Joueur 4 – Gandalf, Boromir ;

Joueur 5 – Gimli, Eomer.



Pour une partie en solo, les cartes Personnage sont déterminées différemment (voir « Parties en solo », p. 22).



Remarque : Frodon & Sam comptent pour 1 seul personnage pour tous les besoins du jeu, tout comme Merry & Pippin. Quand les règles se réfèrent à l'un de ces personnages, partez du principe que son compagnon est présent également.

Chaque joueur prend 2 cartes Aide de jeu différentes : le recto présente le résumé des actions, et le verso les tests de traque et de bataille.



7. Placez les silhouettes de vos personnages : Chaque joueur place ses 2 silhouettes sur les lieux de départ indiqués sur leur carte Personnage. Rangez dans la boîte toutes les cartes Personnage et silhouettes non utilisées, ainsi que les cartes Aide de jeu restantes.



Lieu de départ des personnages :

Aragorn	Collines Venteuses	3
Arwen	Fondcombe	4
Boromir	Minas Tirith	11
Eomer	Estemnet	9
Eowyn	Edoras	10
Faramir	Minas Tirith	11
Frodon & Sam	La Comté	1
Galadriel	Lórien	8
Gandalf	Tharbad	2
Gimli	Erebor	6
Gollum	Moria	7
Legolas	Royaume Sylvestre	5
Merry & Pippin	La Comté	1



8. Constituez vos mains de départ : Mettez de côté les 12 cartes *Le ciel s'assombrit*. Mélangez les 14 cartes Événement, puis, sans les consulter, piochez-en autant qu'indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs :

- 5 joueurs – 9 Événements,
- 4 joueurs – 7 Événements,
- 3 joueurs – 6 Événements,
- 2 joueurs – 6 Événements,
- 1 joueur – 5 Événements.

Mélangez-les aux 48 cartes Région, puis distribuez à chaque joueur le nombre de cartes indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs (c'est leur main de départ) :

- 5 joueurs – 2 cartes chacun,
- 4 joueurs – 2 cartes chacun,
- 3 joueurs – 3 cartes chacun,
- 2 joueurs – 4 cartes chacun,
- 1 joueur – 4 cartes.

Les joueurs gardent les cartes de leur main face visible de sorte que chacun puisse les voir.

9. Constituez la pioche Joueur : Choisissez le niveau de difficulté de la partie. Il est préférable de commencer par jouer au niveau Initiation.

(Si vous préférez relever un plus grand défi, optez pour le niveau Standard ; et si vous êtes vraiment téméraire, jetez un œil aux autres niveaux de difficulté en p. 21 !)

Séparez les cartes Joueur restantes en un nombre de piles face cachée déterminé par le niveau de difficulté choisi :

- **Initiation** – 4 piles,
- **Standard** – 5 piles.

Ajoutez à chaque pile 1 carte *Le ciel s'assombrit* au hasard, face cachée.

Mélangez chaque pile séparément, puis superposez-les afin de former la pioche Joueur (le cas échéant, posez les piles les plus grosses au-dessus des autres).

Enfin, placez ce paquet sur la case Pioche, dans la zone du paquet Joueur, en bas à droite du plateau. Rangez dans la boîte les cartes Événement et *Le ciel s'assombrit* non utilisées, sans les consulter.

10. Premier tour : Le joueur avec la carte Région indiquant le plus petit nombre joue en premier.

Suggestion : Pour votre première partie, c'est le joueur ayant Frodon qui commence la partie.



8



9



10



8

CONCEPTS CLÉS

COOPÉRATION

Tous les joueurs font partie de la même équipe : ils gagnent ou perdent ensemble. Ils peuvent discuter de la stratégie à mener et échanger librement conseils, avis et idées, mais seul le joueur dont c'est le tour (dit « joueur actif ») prend les décisions finales.

OBJECTIFS

Vous êtes victorieux si vous accomplissez les objectifs déterminés pour la partie. L'objectif *Détruire l'Anneau Unique* doit toujours être accompli en dernier.

Vous devez y parvenir avant que Frodon n'ait perdu tout espoir.



LES PEUPLES LIBRES



Personnages : Chaque joueur joue 2 personnages ; chaque personnage dispose d'une carte indiquant ses capacités propres et d'une silhouette qui le représente sur le plateau.



Armées alliées : Il s'agit des Peuples Libres de la Terre du Milieu : le Gondor (bleu), les Elfes (vert), les Rohirrim (marron) et les Nains (gris).



Refuges : Les armées de l'Ombre marchent vers ces havres des Peuples Libres dans le but de s'en emparer.

LES FORCES DE L'OMBRE



L'Œil de Sauron : L'Œil indique sur quelle région Sauron concentre son attention.



Les Nazgûl : Ce sont les 9 lieutenants de Sauron. Un Nazgûl occupe une région entière du plateau ; sa présence est ressentie dans tous les lieux de celle-ci.



Armées de l'Ombre : Il s'agit des fantasmes ennemis : Orques, Trolls, Dunlendings, Orientaux, Sudérons et tant d'autres, tous représentés par des armées rouges.



Forteresses de l'Ombre : Les Peuples Libres peuvent capturer ces forteresses ennemies pour endiguer l'incessante marée des armées de l'Ombre.

ESPOIR



Le marqueur Espoir représente le moral de Frodon. Certains effets lui en font gagner, d'autres lui en font perdre. Si ce marqueur atteint le bas de la piste, Frodon a perdu tout espoir d'accomplir sa mission... et la partie est perdue !

DÉPENSER DES SYMBOLES

Les cartes Région et les pions Symbole portent les symboles suivants :



Amitié



Vaillance



Furtivité



Résistance

Les joueurs peuvent dépenser ces symboles pour effectuer des actions et activer des capacités. Pour dépenser un symbole, vous devez soit défausser une carte Joueur de votre main portant ce symbole, soit remettre dans la réserve un de vos pions portant ce symbole.

Quand vous gagnez un pion Symbole, prenez-en un dans la réserve ; s'il n'y en a plus, vous ne recevez pas de pion.

DÉPLACEMENTS

Armées et personnages voyagent par des routes pour se rendre sur divers lieux du plateau : ces routes peuvent être normales ou spéciales, ou constituer des itinéraires d'invasion.



Pour en savoir plus sur l'utilisation des routes et des itinéraires d'invasion, voir « Voyage » (p. 10) et « Avancée » (p. 16).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'un après l'autre et dans le sens horaire, chaque joueur effectue son tour en suivant ces 3 étapes :

1. Effectuer des actions,
2. Piocher 2 cartes Joueur,
3. Piocher des cartes Ombre.

Une fois que le joueur a effectué la troisième étape, son tour est terminé ; le joueur à sa gauche commence alors le sien.

Les joueurs peuvent se donner librement des conseils – assurez-vous que chacun puisse exprimer ses opinions et idées. Toutefois, seul le joueur actif décide des actions qu'il fera.

Votre main peut comprendre des cartes Région et Événement. Les symboles (♥, ✂, 🌲, 🍷) figurant sur les cartes Région peuvent être dépensés pour effectuer des actions et activer des capacités ; la plupart des cartes Événement peuvent être jouées à tout moment, y compris durant le tour d'un autre joueur.

1. EFFECTUER DES ACTIONS

À votre tour, un de vos personnages peut effectuer jusqu'à 4 actions ; l'autre en effectue jusqu'à 1. Vous pouvez commencer par le personnage de votre choix, mais le premier doit avoir effectué toutes ses actions avant que le second puisse entreprendre quelque action que ce soit.

Exemple : Si vous contrôlez Gimli et Legolas, vous pouvez faire effectuer 4 actions à Gimli puis 1 action à Legolas, ou 1 à Legolas puis 4 à Gimli.

Dans de rares situations, il vous manquera un personnage. Dans ce cas, celui qui vous reste effectue 4 actions.

Certaines actions nécessitent de dépenser des cartes ou des pions portant des symboles (voir « Dépenser des symboles », p. 9). Vos pions et les cartes Joueur de votre main sont utilisables par les deux personnages que vous contrôlez.

Choisissez une combinaison des 6 actions énumérées ci-dessous. Vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois, chaque fois comptant comme 1 action. Les capacités spéciales de vos personnages peuvent influencer le déroulement d'une action.

VOYAGE

Déplacez votre personnage actif sur un lieu relié à celui qu'il occupe par une route normale, une route spéciale ou un itinéraire d'invasion. Si d'autres personnages ou des armées alliées sont sur son lieu d'origine, ils peuvent l'accompagner (demandez l'autorisation aux autres joueurs avant de déplacer leur personnage).



Se déplacer avec des armées alliées :

Quand vous **Voyagez**, vous pouvez déplacer avec vous des armées alliées de votre lieu d'origine. Celles-ci ne peuvent pas se déplacer par elles-mêmes.



Routes spéciales :

Certaines routes indiquent un coût en symboles. Pour emprunter ces routes spéciales, le personnage qui effectue l'action **Voyage** doit dépenser ces symboles supplémentaires.



Itinéraires d'invasion :

Vous pouvez emprunter les itinéraires d'invasion dans n'importe quel sens (ignorez le sens des flèches : elles ne servent qu'au déplacement des armées de l'Ombre).

1^{er} exemple de route spéciale : C'est au tour d'Aragorn d'agir. Celui-ci **Voyage** avec Arwen et Eowyn de Fondcombe au Carrock ; le coût est de 1 🌲. Le joueur d'Aragorn dépense donc 1 🌲 et déplace les 3 personnages sur le Carrock.



2^e exemple de route spéciale : Gimli Voyage de Houssaye à la Moria avec 3 armées de Nains ; le coût est de 1 🧡. Le joueur de Gimli dépense donc 1 🧡 et déplace son personnage et les 3 armées sur la Moria.



Frodon et l'action Voyage : Quand Frodon effectue l'action **Voyage** – ou si un autre personnage effectue l'action **Voyage** en emmenant Frodon avec lui –, le personnage qui effectue l'action doit soit dépenser 1 🌲, soit faire un test de traque sur le lieu de destination (voir l'encadré ci-dessous). Ce coût s'ajoute à celui des routes spéciales.

TESTS DE TRAQUE

Chaque fois que vous devez faire un test de traque :

lancez 1 🎲 pour chaque Nazgûl dans la région de Frodon et pour chaque armée de l'Ombre sur le même lieu que Frodon. (S'il se déplace, c'est sa destination qui compte.) Ce test est limité à 7 dés. S'il n'y a ni Nazgûl ni armées de l'Ombre, ne faites pas de test.

Destin : Tout personnage présent peut relancer 1 dé de traque pour chaque 🟡 qu'il dépense.

RÉSULTATS

- **Inaperçu :** Sans effet.
- 🌳 **Épuisé :** Perdez 1 Espoir.
- 🌳 **Exposé :** Perdez 1 Espoir. Ignorez ce résultat si Frodon est sur un refuge.
- 👁 **Rappel :** Si un ou plusieurs Nazgûl sont présents, déplacez-en 1 en Mordor. Si Frodon est en Mordor, ce résultat est sans effet.



Exemple de traque : Frodon se déplace de Tharbad au Pays de Dun. Il choisit de ne pas dépenser de 🌲. Le Pays de Dun contient 3 armées de l'Ombre, et l'Enedwaith 1 Nazgûl.

Frodon doit donc lancer 4 dés de traque : 3 dés pour les armées de l'Ombre sur le Pays de Dun, plus 1 pour le Nazgûl en Enedwaith.

Il obtient 🌳, 🌳, ■, et 👁. Il dépense 1 🟡 pour relancer 1 🌳 et obtient ■. Résultat : il perd 1 Espoir, et 1 Nazgûl est Rappelé en Mordor.



COMMUNAUTÉ

Si votre personnage actif et celui d'un autre joueur sont sur un même lieu, choisissez, d'un accord mutuel, entre :

- donner à cet autre joueur une carte indiquant la région où vous êtes, et
- prendre à cet autre joueur une carte indiquant la région où vous êtes.

Si, après cette action, le joueur qui reçoit la carte en a maintenant plus de 7 en main, il doit immédiatement en défausser une ou jouer une carte Événement (voir « Cartes Événement », p. 15).

Exemple de Communauté : Gandalf et Frodon sont sur la Comté. En tant qu'action, Gandalf donne à Frodon une carte Eriador. Il peut agir ainsi, car la Comté est située en Eriador, Frodon et lui sont sur le même lieu et la carte correspond à la région où ils sont.



Astuce

L'action *Communauté* est un bon moyen pour que Frodon récupère les symboles dont il aura besoin pour détruire l'Anneau Unique (voir l'encadré ci-dessous).

DÉTRUIRE L'ANNEAU UNIQUE

Frodon peut effectuer cette action spéciale en dépensant 5 pour tenter de détruire l'Anneau Unique. Il doit être sur la Montagne du Destin et il faut que les autres objectifs aient été accomplis.

Frodon doit faire un ultime test de traque : lancez 1 pour chaque Nazgûl et chaque

armée de l'Ombre présents (comme d'habitude), **mais ajoutez également 1 pour chaque case vide au-dessus du marqueur Espoir** (par exemple, s'il n'a plus que 3 points d'Espoir, ajoutez 5 au test). Ce test est limité à 7 dés.

Après le test de traque, s'il reste au moins 1 point d'Espoir, vous remportez la partie !



PRÉPARATIFS

Sur un refuge, défaussez une carte Région pour prendre un pion Symbole correspondant à celui sur la carte (, , , ou). S'il n'y a pas assez de pions Symbole de ce type dans la réserve, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Exemple de Préparatifs : Alors qu'il est sur Fondcombe, Frodon défausse une carte Région avec un symbole pour prendre un pion de la réserve.

Astuce

Les *Préparatifs* vous permettent de réduire le nombre de cartes dans votre main. Gardez en tête que **vous ne pouvez pas utiliser** l'action *Communauté* pour donner des pions Symbole à un autre joueur.



+ RALLIEMENT

Sur le lieu , , , ou de votre personnage actif, dépensez 1 pour y ajouter 1 armée de la couleur du lieu (vous ne pouvez pas effectuer un **Ralliement** sur les lieux blancs ou rouges). Vous ne pouvez pas effectuer un **Ralliement** s'il n'y a plus d'armées de cette couleur dans la réserve.

Exemple de Ralliement : Eowyn est sur la Lórien ; elle dépense 1 pour ajouter 1 armée d'Elves sur ce lieu.



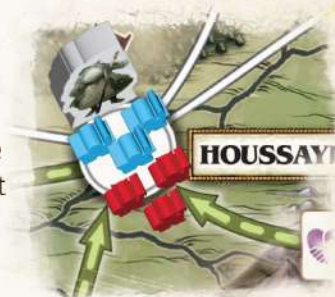
ATTAQUE

Vous pouvez effectuer l'action **Attaque** si des armées alliées et des armées de l'Ombre sont sur le même lieu que votre personnage actif.



Tout d'abord, déplacez l'Œil de Sauron dans la région où se déroule l'**Attaque** (les **Attaques** déclenchées par les personnages distraient Sauron, ce qui permet de détourner son attention de Frodon).

Ensuite, faites un **test de bataille** (voir l'encadré ci-dessous).



TESTS DE BATAILLE

Quand un de vos personnages effectue l'action **Attaque**, lancez jusqu'à 1 dé pour chaque armée alliée sur le lieu qu'il occupe (au minimum 1, au maximum 3).

Quand une carte Ombre ou une carte **Le ciel s'assombrit** déclenche un test de bataille (voir pp. 15-18), lancez 1 dé pour chaque armée de l'Ombre sur le lieu de la bataille (au maximum 3). Ne déplacez pas l'Œil de Sauron.

RESULTATS

- Déroute :** Retirez du plateau 1 armée de l'Ombre.
- Pertes mutuelles :** Retirez 1 armée de l'Ombre et 1 armée alliée.
- Invasion :** Retirez 1 armée alliée. Ignorez ce résultat si la bataille se déroule sur un refuge.
- Un Nazgûl ! :** Si au moins un Nazgûl est présent, retirez 2 armées alliées. Sinon, ce résultat est sans effet.

Destin : Une fois les dés lancés, tout personnage présent peut relancer 1 par qu'il dépense.

Faire preuve de Vaillance : Une fois les dés lancés, tout personnage présent peut retirer 1 armée de l'Ombre par qu'il dépense.

Perdre un refuge : Si au moins une armée de l'Ombre occupe un refuge et qu'aucune armée alliée n'est présente, le refuge devient une forteresse de l'Ombre : recouvrez son icône avec un pion Forteresse de l'Ombre (ou retirez le pion Refuge) et perdez 3 Espoir.

Fin : Une fois que tous les points ci-dessus ont été résolus, la bataille est terminée.




Remarque : Il peut rester à la fois des armées alliées et de l'Ombre sur le lieu d'une bataille après sa résolution.



ATTAQUE (suite)

Exemple d'Attaque : Le Gouffre de Helm contient 2 armées de Rohirrim, 1 armée d'Elfes et 3 armées de l'Ombre ; de plus, 2 Nazgûl sont présents en Rohan.

Arwen effectue l'action **Attaque**. Elle commence par déplacer l'Œil en Rohan, puis décide de lancer 2 dés de bataille ; comme 3 armées alliées sont présentes, elle pourrait en lancer 3, mais préfère en lancer moins pour limiter ses pertes potentielles.


Elle obtient  et . Grâce au premier dé, elle retire 1 armée de l'Ombre, mais comme des Nazgûl sont présents dans la région, le second dé lui fait perdre 2 armées alliées ; elle en retire 1 de Rohirrim et 1 d'Elfes. Legolas, également présent, décide d'intervenir : il dépense 1  pour retirer 1 armée de l'Ombre.



À la fin de l'action **Attaque**, l'Œil est maintenant en Rohan, et il reste 1 armée alliée et 1 armée de l'Ombre sur le Gouffre de Helm. Arwen peut utiliser une autre action pour y lancer une nouvelle **Attaque**, ou entreprendre une action différente.



CAPTURE

Si un de vos personnages est sur une forteresse de l'Ombre avec au moins 1 armée alliée et qu'aucune armée de l'Ombre ne s'y trouve, il peut dépenser 3  pour la **Capter**.



Si vous **Capturez** une forteresse de l'Ombre imprimée sur le plateau, recouvrez-la avec un pion Refuge.



Si la forteresse de l'Ombre que vous **Capturez** est un refuge précédemment conquis par l'ennemi, retirez le pion Forteresse de l'Ombre qui le recouvre. C'est de nouveau un refuge !

Ensuite, déplacez l'Œil dans la région concernée et gagnez 2 Espoir (montez le marqueur Espoir de 2 cases sur sa piste).

Si vous **Capturez** la **Moria**, **Isengard**, **Dol Guldur** ou **Umbar**, la forteresse Capturée ne générera plus d'armées de l'Ombre : n'y ajoutez plus d'armée lorsqu'une carte Ombre vous demande de le faire.



Exemple de Capture : La Moria est une forteresse de l'Ombre ; Gimli s'y trouve avec 1 armée alliée et aucune armée de l'Ombre n'y stationne. Gimli peut donc effectuer l'action **Capture** : il dépense 3 ✖, gagne 2 Espoir, déplace l'Œil dans les Monts Brumeux et recouvre la Moria d'un pion Refuge. La Moria n'est plus une forteresse de l'Ombre : c'est maintenant un refuge.



2. PIOCHER 2 CARTES JOUEUR

Une fois que vos personnages ont effectué toutes leurs actions, piochez en même temps les 2 premières cartes du paquet Joueur.

Si la pioche est vide, perdez 1 Espoir pour chaque carte Joueur que vous ne pouvez pas piocher.

CARTES LE CIEL S'ASSOMBRIT

Si vous piochez une carte *Le ciel s'assombrit*, résolvez-la comme suit.

1. **L'Ombre s'étend :** Avancez le marqueur Niveau de menace de 1 case sur sa piste.
2. **Je te vois ! :** Si l'Œil est dans la région de Frodon, perdez 2 Espoir. Sinon, déplacez l'Œil dans la région de Frodon.
3. **Sous le couvert de la nuit :** Ajoutez 3 armées de l'Ombre sur le lieu indiqué.

S'il n'y a pas assez d'armées de l'Ombre dans la réserve, perdez 1 Espoir pour chaque armée que vous ne pouvez pas ajouter.

S'il y a des armées alliées sur le lieu où les armées de l'Ombre sont ajoutées, faites un **test de bataille** (voir « Tests de bataille », p. 13).

4. **Le danger s'accroît :** Mélangez les cartes de la défausse Ombre et placez-les face cachée sur la pioche Ombre.

Il est rare de piocher 2 cartes *Le ciel s'assombrit* à la suite, mais c'est possible. Dans ce cas, suivez les 4 étapes ci-dessus pour la première carte, puis recommencez pour la seconde.

Après avoir résolu une carte *Le ciel s'assombrit*, retirez-la du jeu. Ne piochez pas de carte pour la remplacer.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

Dès que vous avez plus de 7 cartes en main (après avoir résolu les cartes *Le ciel s'assombrit* si vous en avez pioché), défaussez des cartes Joueur et/ou jouez des cartes Événement jusqu'à ce que vous n'en ayez plus que 7 en main.

CARTES ÉVÉNEMENT

Lors d'un tour, tous les joueurs peuvent jouer une carte Événement : jouer une telle carte n'est pas une action. Le joueur qui la joue décide de son utilisation. Après avoir joué une carte Événement, défaussez-la.

LE CIEL S'ASSOMBRIT

1. **L'Ombre s'étend**
Augmentez le niveau de Menace de 1.
2. **Je te vois !**
Si l'Œil est dans la région de Frodon, perdez 2 Espoir. Sinon, déplacez-y l'Œil.
3. **Sous le couvert de la nuit**
Ajoutez 3 🐉 sur le Dorwinion.
4. **Le danger s'accroît**
Mélangez la défausse Ombre. Placez-la sur la pioche Ombre.



3. PIOCHER DES CARTES OMBRE

Retournez la première carte de la pioche Ombre et placez-la face visible sur la zone Résolution. Cette carte présente 2 sections, supérieure et inférieure. Le dos de la carte du dessus de la pioche montre quant à elle une bannière rouge **A** ou noire **B**.

Ne résolvez qu'une section de la carte retournée. Si la carte du dessus de la pioche montre une **bannière rouge**, résolvez la **section Avancée** (la partie supérieure) ; si elle montre une **bannière noire**, résolvez la **section Renforts** (la partie inférieure).

La piste de Niveau de menace vous indique combien de fois vous devez répéter cette étape. Conservez sur l'emplacement Résolution **C** les cartes Ombre que vous avez piochées, pour en tenir le compte facilement. Une fois que vous avez résolu toutes les cartes Ombre pour ce tour, placez-les sur la défausse **D**.



Résolvez la section supérieure : **AVANCÉE**

Résolvez la section inférieure : **RENFORTS**



➔ AVANCÉE

Déplacez de 1 lieu chaque armée de l'Ombre située sur l'itinéraire d'invasion indiqué, dans le sens des flèches. Un itinéraire d'invasion est une ligne composée de flèches d'une même couleur, partant d'un lieu de l'Ombre (rouge) et se terminant sur un refuge.

Commencez par avancer les armées de l'Ombre qui sont sur le lieu le plus proche de la fin de l'itinéraire, puis celles sur le lieu précédent, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez avancé d'un lieu chaque armée de l'Ombre sur l'itinéraire.

Avancez les armées de l'Ombre même s'il y a des armées alliées sur le lieu où elles sont.

Si l'itinéraire d'invasion indiqué ne contient aucune armée de l'Ombre, rien ne se passe.

Les armées de l'Ombre déjà au bout de l'itinéraire d'invasion n'avancent pas (mais elles déclencheront un **test de bataille** si des armées alliées sont présentes).



Résolution des batailles :

Après avoir avancé toutes les armées de l'Ombre, faites un **test de bataille** pour chaque lieu de l'itinéraire d'invasion contenant à la fois des armées de l'Ombre et des armées alliées, en commençant par la fin de l'itinéraire, puis en le remontant (voir « Tests de bataille », p. 13).

Perdre un refuge :

Si un refuge sans armée alliée est à présent occupé par des armées de l'Ombre, il devient une forteresse de l'Ombre : recouvrez-le d'un pion Forteresse de l'Ombre (ou retirez le pion Refuge qui le recouvre) et perdez 3 Espoir.



Exemple : Cet itinéraire d'invasion part de la Moria, suit une série de flèches vertes et se termine à Fondcombe. (L'exemple continue en page suivante.)



Exemple d'Avancée : Tout d'abord, chaque armée de l'Ombre située sur l'itinéraire d'invasion vert → allant de la Moria à Fondcombe avance sur le lieu suivant :



- 1 les 2 armées de l'Ombre sur les Collines Venteuses avancent d'un lieu pour rejoindre Fondcombe, où se trouve déjà l'une des leurs ;
- 2 ensuite, l'armée de l'Ombre sur Houssaye avance jusqu'à Tharbad ;
- 3 enfin, les 4 armées de l'Ombre sur la Moria rejoignent Houssaye ;
- 4 l'armée de l'Ombre qui se trouve déjà sur Fondcombe ne peut pas avancer, puisqu'elle est déjà à la fin de l'itinéraire d'invasion vert. Celles sur le Pays de Dun n'avancent pas, car elles ne sont pas situées sur l'itinéraire d'invasion vert allant de la Moria à Fondcombe.

- 5 À présent, il faut résoudre les batailles et tenir compte des refuges perdus.
- 5 Un des joueurs fait un test de bataille pour Fondcombe : il lance 3 dés de bataille (1 pour chaque armée de l'Ombre présente).
- 6 Il obtient , , et .
- 7 Il retire 2 armées de l'Ombre et la dernière armée d'Elfes. Il reste une armée de l'Ombre mais aucune armée alliée : le refuge est conquis ! Le joueur place un pion Forteresse de l'Ombre sur Fondcombe et descend le marqueur Espoir de 3 cases.



+ RENFORTS

Ajoutez 1 armée de l'Ombre sur le lieu indiqué. Il n'y a pas de limite au nombre d'armées de l'Ombre qu'un lieu peut contenir.

S'il n'y a pas assez d'armées de l'Ombre dans la réserve, perdez 1 Espoir pour chaque armée que vous ne pouvez pas ajouter.

Si le lieu indiqué a été **Capturé** par les Peuples Libres (c'est à présent un refuge), n'ajoutez pas l'armée de l'Ombre.

Résolution des batailles :

S'il y a des armées alliées sur le lieu indiqué, faites un **test de bataille** (voir « Tests de bataille », p. 13).

Ordres spéciaux :

Ensuite, suivez les instructions de la section inférieure de la carte. 3 effets sont possibles.



Déplacez l'Œil dans la région de Frodon (16 cartes). Si l'Œil s'y trouve déjà, faites un **test de traque**.



Rapprochez 2 Nazgûl de Frodon (16 cartes).

Déplacez de 1 région les 2 Nazgûl les plus proches de Frodon (ceux dans sa région exclus), 1 à la fois, pour les rapprocher de lui.



Déployez 3 Nazgûl du Mordor

auprès de l'Œil (16 cartes). Déplacez directement 3 Nazgûl dans la région avec l'Œil. Prenez-les du Mordor, 1 à la fois. Si le Mordor est vide, prenez-les 1 à la fois de la région avec le plus de Nazgûl (la région de l'Œil exclue). Si l'Œil est en Mordor, **Rappelez** 3 Nazgûl en Mordor, 1 à la fois, depuis la région qui contient le plus de Nazgûl (Mordor exclu).

Plusieurs possibilités : Si un ordre spécial peut s'appliquer de différentes manières, le joueur actif choisit l'une d'elles. Par exemple, si des Nazgûl peuvent emprunter différents chemins pour rejoindre leur destination, le joueur choisit lequel ils prennent.

1^{er} exemple de Renforts : Ici, un des joueurs ajoute 1 armée de l'Ombre sur Rhûn. Comme des armées alliées s'y trouvent, il fait un test de bataille : il lance 1 dé de bataille (1 pour chaque armée de l'Ombre présente). Enfin, il résout l'ordre spécial « Déployez 3 Nazgûl du Mordor auprès de l'Œil », comme suit.

- 1 Tout d'abord, le seul Nazgûl présent en Mordor est directement déployé en Gondor, la région où est l'Œil. Comme le Mordor n'en contient plus, les 2 autres Nazgûl à déployer proviendront d'autres régions : le Rohan en contient 4, Dale 3 et le Rhudaur 1 seul.
- 2 Actuellement, c'est le Rohan qui en contient le plus, donc le deuxième Nazgûl est déplacé du Rohan au Gondor, après quoi le Rohan et Dale contiennent maintenant 3 Nazgûl chacun.
- 3 Le troisième Nazgûl peut être indifféremment déployé depuis le Rohan ou Dale (le joueur actif décide).



2^e exemple de Renforts : Les joueurs ont précédemment **Capturé** Isengard, qui est maintenant un refuge, donc aucune armée de l'Ombre n'y est ajoutée. Pour résoudre l'ordre spécial « Rapprochez 2 Nazgûl de Frodon », ils procèdent comme suit :

- 1 Frodon est en Eriador, le Nazgûl le plus proche de lui est dans les Monts Brumeux. Le joueur actif doit déplacer ce Nazgûl de 1 région vers celle de Frodon – à lui de décider s'il le met en Enedwaith ou en Rhudaur ;
- 2 À présent, les Nazgûl les plus proches de Frodon sont en Rhovanion et en Haradwaith, donc le second Nazgûl à rapprocher de lui proviendra d'une de ces régions – au joueur actif de décider laquelle.



CARTES OMBRE SPÉCIALES

Tambours de guerre et Les Machinations de Saroumane fonctionnent différemment des autres cartes Ombre. Si vous piochez l'une d'elles, suivez ses instructions au lieu d'effectuer les actions **Avancée** ou **Renforts**.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous gagnez tous la partie quand Frodon parvient à accomplir l'objectif **Détruire l'Anneau Unique**. S'il perd tout espoir (si le marqueur Espoir atteint la case 0 de sa piste), vous perdez tous la partie !

ACCOMPLIR DES OBJECTIFS

Les conditions requises pour accomplir un objectif sont indiquées sur sa carte. Lorsqu'elles sont remplies, suivez toutes les instructions de la section « Objectif accompli » de la carte Objectif, puis retournez-la face cachée pour indiquer qu'il est achevé.

Vous ne pouvez accomplir l'objectif **Détruire l'Anneau Unique** qu'après avoir accompli ceux de toutes les autres cartes Objectif.

PERDRE DE L'ESPOIR

Voici les situations principales dans lesquelles vous perdez de l'Espoir :

- lors d'un test de traque, vous obtenez des résultats (perdez 1 Espoir pour chacun) ;
- vous piochez une carte *Le ciel s'assombrit* alors que l'Œil est dans la région de Frodon (perdez 2 Espoir) ;
- des armées de l'Ombre s'emparent d'un refuge (perdez 3 Espoir) ;
- vous devez ajouter une armée de l'Ombre, mais il n'y en a plus dans la réserve (perdez 1 Espoir par armée manquante) ;
- vous devez piocher une carte Joueur, mais la pioche Joueur est vide (perdez 1 Espoir par carte manquante).

GAGNER DE L'ESPOIR

Si vous **Capturez** une forteresse de l'Ombre, gagnez 2 Espoir. De nombreux objectifs ainsi que certaines capacités vous permettent également de gagner de l'Espoir. Si le marqueur Espoir est sur la case la plus haute de la piste, vous ne pouvez pas en gagner davantage.

PRÉCISIONS




UTILISATION ET RÉOLUTION DES CARTES

- Vous pouvez utiliser la plupart des événements ainsi que certaines capacités de vos personnages à tout moment durant le tour de n'importe quel joueur, hormis lors d'une traque ou d'une bataille, ou lors de la résolution d'une autre carte ou d'une autre capacité de personnage (à moins que son effet ne l'autorise explicitement). Par exemple, vous ne pourrez jouer un événement qu'après avoir résolu toutes les étapes d'une carte Ombre piochée (mais vous pourrez jouer des événements avant de piocher la suivante).
- Les cartes *Le ciel s'assombrit* et les cartes Ombre sont résolues immédiatement, dès que vous les piochez.
- Si un refuge contient des armées de l'Ombre et qu'aucune armée alliée n'est présente après qu'une bataille, une action ou tout autre effet a été résolu, perdez 3 Espoir et remplacez-le par une forteresse de l'Ombre.
- Si 2 effets se produisent simultanément, les joueurs choisissent librement dans quel ordre ils adviennent.



CARTES

- Vos deux personnages se partagent les cartes de votre main (et vos pions). Vous pouvez gagner une carte avec l'un d'eux et l'utiliser avec l'autre.
- Vous pouvez dépenser le symbole d'une carte sur tous les lieux du plateau, quelle que soit la région notée sur la carte. Certaines actions et capacités de vos personnages sont liées aux régions indiquées sur les cartes.
- Gardez les cartes de votre main face visible, de sorte que chacun puisse les voir.
- Seules les cartes Joueur comptent pour la limite de 7 cartes en main.
- Vous pouvez consulter les défausses Joueur et Ombre à tout moment. Par contre, vous ne pouvez pas examiner le dos des cartes de la pioche Ombre sous celle du dessus, déjà visible.

TESTS DE BATAILLE

- Déplacez l'Œil quand un joueur effectue l'action **Attaque**, mais pas quand le test de bataille est déclenché par une carte *Le ciel s'assombrit* ou une carte Ombre, ni quand d'autres capacités ou effets de cartes retirent des armées de l'Ombre.
- Tout personnage présent sur le lieu où se déroule une bataille peut dépenser des  et des  pour affecter son issue une fois que les dés ont été lancés. Après avoir dépensé des  pour relancer des dés, vous pouvez en dépenser de nouveau pour continuer de relancer des dés.
- Si des armées alliées doivent être retirées quand différentes armées alliées sont présentes (qu'il s'agisse d'armées du Gondor, de Rohirrim, d'Elfes ou de Nains), le joueur actif choisit lesquelles sont retirées.
- Si vous devez retirer d'un lieu plus d'armées (alliées ou de l'Ombre) qu'il y en a, retirez celles présentes et ignorez l'excédent.
- Vous ne pouvez pas effectuer l'action **Attaque** sur un lieu où aucune armée de l'Ombre n'est présente.
- Quand vous effectuez l'action **Attaque**, vous devez lancer au moins 1 dé de bataille.

TESTS DE TRAQUE

- Lorsque « Frodon met l'Anneau », perdez 1 Espoir, déplacez l'Œil dans sa région, puis faites un test de traque en ignorant toutes les armées de l'Ombre présentes sur son lieu, mais pas les Nazgûl.
- Tout personnage sur le même lieu que Frodon peut dépenser des  pour affecter l'issue d'un test de traque une fois que les dés ont été lancés. Après avoir dépensé des  pour relancer des dés, vous pouvez en dépenser de nouveau pour continuer de relancer des dés.

VOS PARTIES SUIVANTES

À chaque nouvelle partie, utilisez un assortiment de cartes Personnage, Objectif et *Le ciel s'assombrit* avec lesquelles vous n'avez pas encore joué.

Si vous perdez la partie, ne désespérez pas, réessayez ! Si vous gagnez trop régulièrement en jouant en mode Initiation et Standard, tentez les niveaux Héroïque, Épique, voire Légendaire. Chaque niveau de difficulté utilise un nombre différent de cartes *Le ciel s'assombrit* et Objectif lors de la mise en place.

Niveau	Le ciel s'assombrit	Objectifs
Initiation	4	4
Standard	5	4
Héroïque	5	5
Épique	6	5
Légendaire	6	6

ⓘ **Remarque :** Pour des parties en solo ou à 2 joueurs, si les cartes Objectif que vous avez prises au hasard requièrent plus de personnages que ce qui est permis (4 pour 2 joueurs ou 5 en solo), mélangez-les aux autres cartes Objectif et piochez-en de nouvelles.

SUGGESTIONS DE SCÉNARIOS

Voici quelques suggestions de combinaisons d'objectifs, classées par niveau de difficulté.

Initiation/Standard (4 objectifs) :

- **Votre première partie :** *Obtenir la bénédiction des Elfes, « Votre bâton est brisé, Saroumane », Défier Sauron, Détruire l'Anneau Unique ;*
- **Tenir les ténèbres en échec :** *Affronter le Balrog, Les parjures accomplissent leur serment, Conquérir Umbar, Détruire l'Anneau Unique.*

Héroïque/Épique (5 objectifs) :

- **Les cavaliers du Rohan :** *Chevaucher avec les éored, Libérer l'esprit de Théoden, Vaincre les fils de Fréca, « Je ne serai plus une vierge guerrière », Détruire l'Anneau Unique ;*
- **La destinée des Elfes :** *« Et de six ! », Arwen déploie l'étendard, Détruire les cachots de Dol Guldur, Ramener la lumière dans la Forêt Noire, Détruire l'Anneau Unique ;*
- **Les fils de l'intendant :** *Boromir recouvre son honneur, Sécuriser les berges de l'Anduin, Évincer Denethor, S'infiltrer dans Minas Morgul, Détruire l'Anneau Unique.*

Légendaire (6 objectifs) :

- **Nul héros n'est trop petit :** *Venger Balin !, Chasser l'Ombre des terres des Nains, Les Rôdeurs libèrent l'Eriador, Les Hobbits prêtent serment, L'ancre d'Arachne, Détruire l'Anneau Unique.*




PARTIES EN SOLO

Si vous devez décider seul du destin de la Communauté, il vous faudra coordonner les efforts de Frodon & Sam avec ceux de 4 autres personnages.

MISE EN PLACE

Mettez la partie en place selon les règles habituelles, avec les changements suivants :

1. Mettez la carte Personnage de Frodon & Sam près du plateau de jeu ;
2. Prenez au hasard 4 autres cartes Personnage et placez-les en ligne devant vous, face visible ;
Suggestion : Pour votre première partie, utilisez Merry & Pippin, Eowyn, Legolas et Gandalf.
3. Placez le pion Solo  sur la carte Personnage la plus à gauche ;
4. Placez les silhouettes de tous vos personnages sur leur lieu de départ (voir p. 7).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, le personnage muni du pion Solo peut effectuer jusqu'à 4 actions. **Au premier tour, ce sera donc le personnage le plus à gauche devant vous.** Frodon peut effectuer 1 action bonus soit avant que le personnage ayant le pion Solo commence ses actions, soit après qu'il les a toutes effectuées.

Une fois toutes les actions effectuées, terminez le tour comme d'ordinaire (piochez 2 cartes Joueur, puis résolvez un nombre de cartes Ombre égal au Niveau de menace).

Ensuite, déplacez le pion Solo à droite, sur le personnage suivant de la ligne. Une fois que les 4 personnages devant vous ont joué leur tour, remettez le pion Solo sur celui le plus à gauche.

Comme vous ne placez jamais le pion Solo sur la carte de Frodon, ce personnage ne dispose jamais d'un tour de 4 actions.

Vos 5 personnages se partagent les cartes Joueur de votre main et vos pions Symbole.

ACTIONS MODIFIÉES

Lorsque vous jouez en solo, les 2 actions ci-dessous sont modifiées :



PRÉPARATIFS

Pour effectuer l'action **Préparatifs**, en plus d'être sur un refuge, votre personnage doit se trouver dans la région correspondant à la carte défaussée.

- ❗ **Remarque :** Comme certaines régions ne contiennent aucun refuge, vous ne pourrez pas utiliser leurs cartes Région pour effectuer des **Préparatifs**.



COMMUNAUTÉ

Lorsque vous jouez en solo, tous vos personnages se partagent déjà les cartes de votre main : vous ne pouvez donc pas effectuer l'action **Communauté**.

Astuce

Bien que Frodon n'effectue normalement qu'une action par tour, d'autres personnages qui **Voyagent** peuvent l'emmener avec eux, afin qu'il se rapproche de la Montagne du Destin.

Exemple de Préparatifs : Legolas est sur le Royaume Sylvestre, un refuge de la Forêt Noire ; il défausse la carte Région de la Forêt Noire avec  pour gagner un pion .

CRÉDITS

Conception : Matt Leacock

Z-MAN GAMES

Direction du studio : Mike Hummel

Développement du jeu : Kevin Ellenburg

Direction de la conception : Bree Woodward

Direction artistique : Jay Hernishin

Développement graphique : Jay Hernishin, Randy Delven, Sam Shimota, Tony Mastrangeli, Katherine Boils, David Ardila, Preston Wing

Sculpture : Luigi Terzi

Illustration de couverture et des pages intérieures : Cory Godbey

Illustration du plateau : Jared Blando

Production : Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Relecture : Dan Varrette

Marketing : Krystal Rose, Preston Wing

Fabrication : David Killing

Modélisation 3D : Jon "Jags" Nee

Z-MAN TEAM

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward, Jorge Zhang

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Pete Fenlon, Emily Frenchik, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Remerciements spéciaux de l'auteur :

Tom Lehmann, Paolo Mori, Rich Fulcher, Randy Hoyt, Brent Lloyd, Corey Thompson

Pour l'organisation des tests :

Joe Babbitt, Miguel Gonzalez, David Gourevitch, David Ha, Emile de Maat, Jonathan Westfall

ASMODEE NORTH AMERICA

Gestion des licences : Ariel Didier, Kaitlin Souza, Emerald Thompson, Kira Hartke

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE

Traduction : Stéphane Lapeyre

Relecture : Thomas Demongin

Responsable de localisation : Shan Deraze

Mise en page : Martin Tourné, Luis E. Sánchez

TESTEURS

Mario Acanda, Scott Alden, Anissa Alexander, Gabriel Anderson, Jeff Anderson, Stephen P. Anderson, Nicole Arnold, Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Maxwell Barber, Jocelyn Becker, Carolina Blanken, Martin Bouchard, Noah Bowlin, Brad Boyer, Cheryl Boyer, Stephen Buonocore, Andrew Camner, Nick Catalan, Leslie Chan, Sean Cheng, Lauren Christman, Gregory Cole, Heather Cunnane, Laurence Cunnane, Lincoln Damerst, Cabel Dawson, Tim DeJonge, Alain Duboust, Olin Edwards, Christine Ellenburg, Caprice Esmas, Kelsey Fahland, Chris Farrell, Kim Farrell, Marieke Franssen, Emily Franzini, Rich Fulcher, Owen Gage, Elliott Gold, Alma Gonzalez, Eliseo Gonzalez, Ashley Goolsby, Justin Goolsby, Joe Gracyk, Sophie Gravel, Lillian Gray, Carter Greene, Benjamin Griebner, Christina Ha, Frey Hackbarth, Colin Haine, Kira Haine, Phillip Haine, Karl Halvorson, Beth Heile, Emily Herold, Anita Hilberdink, Jonathan Hinds, Lionel Honda, Garrett Hoyt, Randy Hoyt, Dan "Shoe" Hsu, Trisha Huang, Wei-Hwa Huang, Kris Hunt, Simon Hunt, Ken Jenkins, Aimee Johanan, Erik Jordheim, Dylan Keitz-Playford, Ian Klein, John Knoerzer, Karolina Krajewska, Alex Lake, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Marcel LeClair, Andy Lee, Hana Lee, Tom Lehmann, Albert Leo, Jason Levine, Scott Lewis, Cindy Liu, Brent Lloyd, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Kody Lyons, Jonathan Madison, Sarah Madison, Shalin Mehta, Matteo Menapace, Jane Miller, Matt Monasch, Zachary Moore, Chris Nappier, Tawnya Nappier, Siew Siang Neo, Kayla Nimis, Sam Nixon, André Nordstrand, Kevin O'Hare, Debbie Ohi, Devin Pariseau, Luke Peichel, Bill Phillips, Nikki Pontius, Femke Prins, Analese Steverson Pugh, Jeff Ridpath, Xavier Rodriguez, Joseph Roso, Marcus Round, Anthony Rubbo, Akash Salgamay, Chrissy Saul, Breyana Scales, Vera van Schaijk, Tim Scheller, Greg Sherman, Marissa Smith, Ken Starzer, Steven Stenzel, Brenden Sussman, Chris Talbot, Daniel Thirman, Shruti Thombare, Corey Thompson, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Ken Tidwell, Lisa Towell, Tom Twedell, Brian Villanueva, Simon Weinberg, Amanda "Panda8ngel" Wong, Jonathan Yu, Michelle Zentis

Z-Man Games s'engage à proposer des représentations diverses et à rendre ses jeux accessibles à tous. Si vous avez des suggestions, n'hésitez pas à nous contacter sur notre site Internet.

Importé par Asmodee Group et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.

Asmodee-experts.com. Distribué au Canada par / Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.

Images non contractuelles. Fabriqué en Chine.




SYMBOLES

Amitié

- Dépensez-en 1 lors d'un **Ralliement** pour ajouter 1  sur un lieu , ,  ou 



Vaillance

- Dépensez-en 1 lors d'une bataille pour retirer 1 
- Dépensez-en 3 lorsque vous **Capturez** une forteresse

Furtivité

- Dépensez-en 1 lorsque vous faites **Voyager** Frodon pour annuler un test de traque

Résistance

- Dépensez-en 1 pour relancer 1 
- Dépensez-en 1 pour relancer 1 

AUTRES ICONES

	Refuge		Espoir		Dé de traque
	Forteresse de l'ombre		Désespoir		Inaperçu
	Œil de Sauron		Niveau de menace		Épuisé
	Nazgûl		Marqueur Espoir		Exposé
	Armée de l'ombre		Pion Solo		Rappel
	Armée alliée		Lieu de l'ombre		Dé de combat
	Armée de Nains		Lieu des Nains		Déroute
	Armée d'Elfes		Lieu des Elfes		Pertes mutuelles
	Armée de Rohirrim		Lieu des Rohirrim		Invasion
	Armée du Gondor		Lieu du Gondor		Un Nazgûl !

MISE EN PLACE

CARTES JOUEURS

Partie à	Événements	Main de départ
5 joueurs	9	2
4 joueurs	7	2
3 joueurs	6	3
2 joueurs	6	4
1 joueur	5	4

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau	Le ciel s'assombrit	Objectifs
Initiation	4	4
Standard	5	4
Héroïque	5	5
Épique	6	5
Légendaire	6	6