

SÉQUENCE DU TOUR DES RÈGLES ÉTENDU

Retirez tous les jetons de la réserve crépusculaire
Effectuez des actions de type « au début de votre tour »

1. Phase de compagnie

Effectuez des actions de **compagnie**
Déplacez-vous jusqu'au site suivant

2. Phase(s) de l'Ombre – une pour chaque joueur de l'Ombre

Effectuez des actions de l'**Ombre**

3. Phase de manœuvre

Effectuez des actions de **manœuvre**

4. Phase d'archerie

Effectuez des actions d'**archerie**
Menez les tirs d'archers

5. Phase d'affectation

Effectuez des actions d'**affectation**
Affectez des défenseurs

6. Phase(s) de combat – une pour chaque joueur de l'Ombre

Effectuez des actions de **combat**
Résolvez ce combat

7. Phase de ralliement

Effectuez des actions de **ralliement**
Reconstituez les mains des joueurs de l'Ombre
Soit le joueur des Peuples Libres avance jusqu'au site suivant (*retournez à la phase de l'Ombre*) — soit le joueur des Peuples Libres reconstitue sa main et les joueurs de l'Ombre défaussent tous leurs séides en jeu.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

JEU DE CARTES À COLLECTIONNER

LES DEUX TOURS™
LIVRET DE RÈGLES ÉTENDU

INDICE DEI CONTENUTI DEL REGOLAMENTO DELUXE

Préface	1
Livret de règles étendu	2
Livret de règles de base	2
Introduction	3
Générique	3
Concepts importants	3
Types de cartes	3
Culture	6
Vitalité	6
Préparer la partie	7
Construire votre paquet	7
Qui joue en premier?	8
Jouer le jeu	11
Séquence du tour	11
Autres règles importantes	17
Actions	17
Alliés	20
Unicité	21
Cartes actives	21
L'Anneau Unique	21
Errata	24
Nouvelles règles pour <i>Les Deux Tours</i>	26
Paquet d'aventure	26
Chemin de l'aventure	26
Mots-clefs	27
Contrôle de sites	28
Jetons de culture	29
Où est Gollum?	30
Information collectionneurs	30
Liste des cartes de <i>Les Deux Tours</i>	31
Pour contacter Decipher	36
Index	37

LE JEU DE CARTES À COLLECTIONNER *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*TM

*LES DEUX TOURS*TM LIVRET DE RÈGLES ÉTENDU

Si vous avez joué à ce jeu auparavant...

Ce livret de règles étendu contient toutes les nouvelles règles que vous recherchez pour la série de base de *Les Deux Tours* (voir p.27). Procurez-vous un livret de règles de base et vous aurez toutes les règles.

Le livret de règles de base décrit un jeu simplifié pour les nouveaux joueurs. Ce sont des règles que vous connaissez déjà si vous êtes un joueur expérimenté. Le livret de règles excellente d'introduire un ami au jeu.

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de cartes à collectionner...

La meilleure façon d'apprendre est à travers un ami qui connaît déjà les règles du jeu. Si vos amis ne sont pas encore des joueurs, nous avons conçu le livret de règles de base et le paquet de 60 cartes fixes qui l'accompagne pour les nouveaux joueurs comme vous. Il contient davantage d'exemples et des explications des règles de base pour aider les joueurs novices en JCC à apprendre les règles du jeu.

Si vous avez joué à un autre jeu de cartes à collectionner...

Jouez une partie ou deux avec le livret de règles de base et les cartes de votre paquet fixe de 60 cartes, comme si vous ne connaissiez pas les JCC. Lisez ensuite ce livret de règles étendu et ajoutez quelques paquets-recharges pour découvrir toute la profondeur et toute la stratégie du jeu complet.

LE DEUX TOURS Livret de Règles Étendu

LIVRET DE RÈGLE ÉTENDU

Si vous avez joué au Jeu de cartes à collectionner *Le Seigneur des Anneaux* auparavant, vous serez familier avec la plupart des règles supplémentaires contenues dans ce livret.

Celles-ci comprennent les *alliés*, les *artefacts*, les *règles de construction de paquet*, les *enchères pour jouer le premier*, la *règle de 4*, la *règle de 9*, les *actions de manœuvre*, les *actions d'archerie*, les *actions d'affectation*, les *actions de ralliement* et les *transferts*.

Cependant, certaines nouvelles règles présentées dans *Les Deux Tours* ne se retrouvent que dans ce livret de règles.

Ces règles comprennent des changements quant au *paquet d'aventure*, le *chemin de l'aventure*, les *mots-clefs*, ainsi que de nouvelles règles pour le *contrôle de sites*.

LIVRET DE RÈGLES DE BASE

Les 60 cartes de la portion fixe de votre paquet de base sont conçues pour fonctionner avec le livret de règles de base, mais ce n'est pas le cas des trois cartes rares de votre paquet de base (ni des cartes des paquets-recharges). Ces cartes peuvent contenir des descriptifs qui ne sont pas expliqués dans le livret de règles de base.

S'il s'agit de votre première expérience avec un jeu de cartes à collectionner, vous feriez mieux d'écarter vos cartes rares pour le moment. Les cartes rares ont un « **R** » dans leur information pour collectionneurs, dans le coin inférieur droit.

Le livret de règles de base décrit la façon de jouer le jeu avec deux ou plusieurs joueurs qui ont chacun un paquet de base de *Les Deux Tours*. (Les autres paquets de base du JCC *Le Seigneur des Anneaux* peuvent contenir des descriptifs qui ne sont pas expliqués dans ce livret de règles.)

INTRODUCTION

Ce livret de règles étendu suit en général le même format que le livret de règles de base. Nous tenons pour acquis que vous êtes déjà familier avec les règles du livret de règles de base.

Les règles expliquées dans le livret de règles de base et le livret de règles étendu remplacent et supplantent tous les livrets de règles précédents. Ces deux livrets-ci sont tout ce dont vous avez besoin pour obtenir les règles du JCC *Le Seigneur des Anneaux*.

Les joueurs d'expérience qui sont intéressés par les nouvelles règles de *Les Deux Tours* sont invités à sauter directement à la page 27.

GÉNÉRIQUE

Conception : Joe Alread, Chuck Kallenbach, Tom Lischke, Mike Reynolds. **Directeur du projet :** Tim Ellington. **Direction artistique :** Dan Burns. **Design graphique :** Joe Boulden, Jeff Hellerman, Leslie Burns, Rob Burns, Ed Gartin. **Développement :** Brian Kallenbach, Geoff Snider. **Production :** Ross Campbell, Mike Carosi, Sandy Wible. **French Edition :** Francis Lalumiere, Fabrice Sarelli, Jean-Luc Simard. **Pour New Line Cinema :** John Mayo, Mark Ordesky, Glen Sharah. **Pour Tolkien Enterprises :** Laurie Battle. **Remerciements spéciaux :** Brad Defruiter, Evan Lorentz, nos nombreux testeurs – et, comme toujours, Warren Holland.

CONCEPTS IMPORTANTS

TYPES DE CARTES

Deux types de cartes mentionnés dans le livret de règles de base sont décrits dans les deux prochaines pages : *Allié* et *Artefact*.

ALLIÉ



Tous les personnages utilisent le même schéma de carte de base. Un **allié** est un personnage qui aide vos compagnons à distance mais ne se déplace pas avec eux (chaque allié a une demeure où cet allié peut combattre aux côtés de votre compagnie).

Certaines cartes permettent à un allié de venir à la rescousse de votre compagnie à un site qui n'est pas la demeure de cet allié.

Les alliés de séries de cartes précédents n'ont pas de site de demeure dans le chemin de l'aventure de *Les Deux Tours*. Les sites du chemin de l'aventure de *Les Deux Tours* sont identifiés avec un symbole de tour (comme 3 ou 4).

ARTEFACT



Un **artefact** est une arme unique, une armure, ou tout autre type d'objet spécial utilisé par un personnage.

Les bâtons de magiciens, les Palantiri, les armes du Balrog, la cote de mithril de Bilbon, les fragments de Narsil, et les anneaux elfiques (mais pas l'Anneau Unique) sont représentés par des cartes d'artefact.

Les artefacts sont joués et utilisés comme des possessions, mais ils sont d'un type de carte différent. Les artefacts ne sont pas touchés par les cartes qui visent les possessions.

CULTURE

Ces cultures font leur première apparition dans la série de base de *Les Deux Tours* : **Rohan** (les hommes et femmes du Rohirrim), **Pays de Dun** (les hommes sauvages appelés Ceux du Pays de Dun), et les **Pillards** (hommes mauvais appelés Suderons et Orientaux).

Les noms des cultures et leur symbole

<i>Cartes des Peuples Libres</i>	<i>Cartes de l'Ombre</i>
 Naine	 Pays de Dun
 Elfique	 L'Isengard
 Gandalf	 La Moria
 Le Gondor	 Pillard
 Rohan	 Spectre de l'Anneau
 La Comté	 Sauron

VITALITÉ

Guérison

Les alliés ne peuvent pas être guéris quand vous commencez votre tour à un sanctuaire; les blessures guéries à un sanctuaire ne sont que celles des compagnons.

Tué

Quand une carte qui donne un bonus de vitalité à son détenteur est défaussée, ce détenteur est tué immédiatement si le nombre de ses blessures est alors égal à ou plus grand que sa vitalité.

Affaiblir

Si le coût d'une action demande à ce qu'un personnage s'affaiblisse X fois, alors il doit rester à ce personnage au moins X+1 de vitalité, ou bien cette action ne peut pas être effectuée.

PRÉPARER LA PARTIE CONSTRUIRE VOTRE PAQUET

Chaque joueur apporte à la table de jeu au moins 71 cartes, comme suit :

- Frodon détenant l'Anneau Unique (2 cartes)
- une pioche contenant au moins 60 cartes
- un paquet d'aventure de 9 cartes

Le Porteur de l'Anneau

Vous devez commencer la partie avec une copie de Frodon (n'importe quelle version) détenant une copie de l'Anneau Unique (encore une fois, n'importe quelle version). Ces deux cartes ne font pas partie de votre pioche (ils ne comptent pas dans votre total de cartes des Peuples Libres).

Pioche

Votre pioche doit contenir au moins 60 cartes et doit avoir un nombre égal de cartes de l'Ombre et de cartes des Peuples Libres, mélangées ensemble. Vous ne pouvez pas avoir d'exemplaires de l'Anneau Unique ou de sites dans votre pioche. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre exemplaires de chaque titre de carte (les sous-titres sont ignorés) dans votre pioche.

Vous pouvez avoir dans votre pioche quatre exemplaires d'Aragorn, Roi en Exil, ou vous pouvez avoir deux exemplaires de cette carte et deux exemplaires d'Aragorn, Rôdeur du Nord. Vous ne pouvez pas avoir quatre exemplaires de chacune de ces cartes, puisqu'elles ont le même titre (bien qu'elles aient des sous-titres différents).

Exception : Comme un exemplaire de Frodon fait toujours partie de votre compagnie de départ, vous ne pouvez avoir que trois exemplaires de Frodon dans votre pioche.

Quand vous piochez la dernière carte de votre pioche, vous ne perdez pas la partie. Continuez avec les cartes que vous avez en main et en jeu. **Ne mélangez pas votre pile de défausse pour faire une nouvelle pioche.** (Vous ne remélangez votre pioche que lorsque vous jouez avec un paquet de base et les règles de base.)

Paquet d'aventure

Votre paquet d'aventure contient neuf cartes de sites différentes, une pour chacun des neuf numéros de site.

Vous ne pouvez pas mélanger des sites de différents *blocs* dans un même paquet d'aventure. Les sites dans votre paquet d'aventure doivent être soit du bloc *La Communauté* (séries 1, 2 et 3), soit du bloc *Tours* (séries 4, 5 et 6).

Comme des cartes de tous les paquets d'aventure sont combinés pour former la chemin de l'aventure, tous les joueurs doivent avoir des sites du même bloc.

QUI JOUE EN PREMIER?

Dans le livret de règles de base, les joueurs choisissent au hasard qui jouera en premier. Dans le livret de règle étendu, les joueurs le font plutôt en misant des points-fardeau.

Les joueurs font des mises secrètes pour obtenir le droit de décider qui jouera le premier. Les mises sont placées avec des jetons noirs, qui deviendront des **points-fardeau** sur votre Porteur de l'Anneau.

Ne misez pas trop haut, sinon votre Porteur commencera la partie avec un trop grand nombre de points-fardeau et sera près d'être corrompu. (Si Frodon accumule 10 points-fardeau, vous perdez la partie.)

Si vous misez un nombre de points-fardeau égal à la résistance de votre Porteur de l'Anneau, votre Porteur devient corrompu avant que la partie ne commence (avant que le premier joueur ne joue le site 1) et vous perdez la partie.

Chaque joueur place secrètement un nombre de jetons dans sa main (vous pouvez miser zéro). Quand tous les joueurs sont prêts, révélez toutes les mises en même temps. La mise la plus grande donne à son joueur le droit de choisir sa position dans l'ordre de jeu. Toutes les positions sont disponibles.

Ensuite, la deuxième plus grande mise donne à son joueur le droit de choisir sa position (parmi celles qui restent) dans l'ordre de jeu, et ainsi de suite. Gardez trace de la mise de chaque joueur; ces jetons deviendront des points-fardeau sur les Porteurs.

Dans le cas d'une égalité, les joueurs à égalité déterminent au hasard qui choisit le premier.

Tom, Chuck, Tim et Mike jouent, et les mises initiales sont Tom 3, Chuck 4, Tim 3, et Mike 1. Chuck gagne le droit de choisir, et il choisit de commencer en premier (en plaçant 4 points-fardeau sur son Frodon). Tom et Tim sont à égalité, alors ils lancent une pièce, et Tom gagne. Il choisit la deuxième place (en plaçant 3 points-fardeau sur son Frodon). Tim choisit de jouer en quatrième (3 points-fardeau) et laisse la troisième place pour Mike (1 point-fardeau).

Le premier joueur s'assoit, et les autres s'assoient autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre, selon leur choix.

Placez votre paquet d'aventure (face cachée) et Frodon (face vers le haut) sur la table. Placez l'Anneau Unique sous Frodon (pour que son titre soit visible) et placez les points-fardeau que vous avez misé sur Frodon.

Le premier joueur place sa copie du site 1 (de son paquet d'aventure) sur la table pour commencer le chemin de l'aventure. Chaque joueur place son pion sur ce site.

Compagnie de départ

Dans le livret de règles de base, les joueurs choisissent leur compagnie de départ en fonction du produit de base à leur disposition. Dans le livret de règles étendu, par contre, les joueurs modifient leur compagnie de départ.

Votre compagnie commence avec Frodon qui détient l'Anneau Unique. Vous pouvez jouer d'autres compagnons (pas des alliés, des possessions ou des situations) de votre pioche (dans n'importe quel ordre), tant que le coût crépusculaire de votre compagnie de départ ne dépasse pas 4. Vous n'ajoutez pas de jetons crépusculaires pour le jeu de votre compagnie de départ. Le texte de site n'est pas actif lorsque les compagnies de départ sont jouées.

Vous pouvez utiliser les descriptifs de type « Quand vous jouez » sur un compagnon de départ. Vous pouvez désigner un compagnon dans votre compagnie de départ comme condition préalable au jeu d'un autre compagnon de départ.

Si Legolas est dans votre compagnie de départ, vous pouvez le désigner pour jouer un autre compagnon Elfe qui porte le descriptif « Pour jouer, désignez un Elfe ». L'un de vos compagnons dans votre compagnie de départ doit être jouable sans avoir à désigner d'autres compagnons.

Choisissez et révélez les compagnies de départ selon l'ordre de jeu. (En tournoi, vous pouvez changer votre compagnie de départ d'une partie à l'autre.)

JOUER LE JEU

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, joue son tour en suivant la **séquence de tour** suivante.

1. Phase de compagnie
2. Phase de l'Ombre
3. Phase de manœuvre
4. Phase d'archerie
5. Phase d'affectation
6. Phase(s) de combat
7. Phase de ralliement

Quand un joueur finit son tour, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (à sa gauche) joue son tour et ainsi de suite.

Même si l'ordre de tour tourne à gauche, notez que de nombreuses autres procédures de jeu tournent en fait à droite (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

I. PHASE DE COMPAGNIE

Quoique les règles ne permettent de piocher de cartes que durant la phase de ralliement, plusieurs cartes permettent également de piocher durant la phase de compagnie. La règle qui suit impose une limite à ce type de pioche.

La règle de 4 : Vous ne pouvez pas piocher (ou prendre en main) plus de 4 cartes durant votre phase de compagnie.

Ceci s'applique aux cartes présentes en main de quelque façon que ce soit. Ceci ne s'applique pas aux cartes piochées « au début de chacun de vos tours ». Un effet qui vous demanderait de dépasser cette limite est effectué autant que possible, puis le reste de l'effet est ignoré.

Jouer des compagnons

La règle de 9 : Au total, vous ne pouvez pas avoir plus de neuf compagnons – en jeu ou dans votre cimetière – et ce, à tout moment.

(Chaque copies d'un compagnon non unique en jeu ou dans votre cimetière compte comme un compagnon séparé.)

Si vous avez •Merry (un compagnon unique) et deux copies de Garde Nain (un compagnon non unique) dans votre cimetière, vous ne pouvez pas avoir plus de 6 compagnons dans votre compagnie.

Jouer des alliés

Les alliés sont des personnages qui ne comptent pas comme membres de votre compagnie. Posez-les en les alignant en-dessous de votre compagnie, dans ce qui est appelé votre **aire de soutien**. Un allié peut être joué pendant n'importe laquelle de vos phases de compagnie (vous n'avez pas à attendre que votre compagnie arrive à la demeure de l'allié). Il n'y a pas de limite au nombre d'alliés que vous pouvez avoir en jeu.

Jouer des artefacts

Jouez des artefacts des Peuples Libres comme vous jouez des possessions des Peuples Libres.

2. PHASE(S) DE L'OMBRE

Jouer des cartes de l'Ombre

Jouez des artefacts de l'Ombre comme vous jouez des possessions de l'Ombre.

Vous pouvez utiliser (et affaiblir) un personnage de l'Ombre d'un autre joueur pour payer le coût de votre carte ou capacité spéciale de l'Ombre.

Les joueurs de l'Ombre peuvent parler entre eux et planifier ensemble. Ils peuvent nommer des cartes dans leur main, mais ils ne peuvent pas se les montrer. Ils peuvent conclure des ententes, mais ces ententes ne les engagent à rien.

12 *Le Jeu de Cartes à Collectionner LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*

3. PHASE DE MANŒUVRE

Dans le livret de règles de base, il n'y avait pas d'actions de manœuvre. Dans le livret de règles étendu, par contre, la phase de manœuvre est ajoutée avant la phase d'archerie, et donne l'occasion aux joueurs d'effectuer des actions de manœuvre.

Pendant la phase de manœuvre, vous et vos adversaires effectuerez des actions de manœuvre (des capacités spéciales sur des cartes en jeu avec « **Manœuvre :** » et des événements qui portent ce mot-clef).

Effectuer des actions de manœuvre

Les joueurs peuvent effectuer des actions de manœuvre en utilisant la procédure d'action.

Procédure d'Action

En tant que joueur des Peuples Libres, vous avez la première occasion d'effectuer une action. Le joueur à votre droite a ensuite son occasion, et ainsi de suite autour de la table, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si un joueur ne désire pas effectuer une action, il peut simplement passer. Le fait de passer n'empêche pas un joueur d'effectuer une action plus tard dans la même phase.

Quand tous les joueurs passent l'un après l'autre, passez à la phase suivante.

4. PHASE D'ARCHERIE

Dans le livret de règles de base, il n'y avait pas d'actions d'archerie. Dans le livret de règles étendu, par contre, la phase d'archerie comprend des occasions pour les joueurs d'effectuer des actions d'archerie.

LE DEUX TOURS Livret de Règles Étendu

13

Pendant la phase d'archerie, vous et vos adversaires effectuerez des actions d'archerie (des capacités spéciales sur des cartes en jeu avec « **Archerie :** » et des événements qui portent ce mot-clef), puis mènerez le tir des archers.

Effectuer des actions d'archerie

Les joueurs peuvent effectuer des actions d'archerie en utilisant la procédure d'action décrite dans la phase de manœuvre. Quand tous les joueurs passent l'un après l'autre, poursuivez avec le tir des archers.

Tir d'archerie

Vous pouvez compter les alliés archers dans le total d'archerie de la compagnie si la compagnie se trouve à la demeure de ces alliés, ou si une carte leur permet de participer au tir d'archerie.

5. PHASE D'AFFECTATION

Dans le livret de règles de base, il n'y avait pas d'actions d'affectation.. Dans le livret de règles étendu, par contre, la phase d'archerie comprend des occasions pour les joueurs d'effectuer des actions d'affectation.

Pendant la phase d'affectation, vous et vos adversaires effectuerez des actions d'affectation (des capacités spéciales sur des cartes en jeu avec « **Affectation :** » et des événements qui portent ce mot-clef).

Vous pouvez ensuite affecter des compagnons au combat pour se défendre contre les séides qui attaquent. Toutes les actions d'affectation doivent être complétées avant d'affecter des défenseurs.

Quand la phase d'affectation est complétée, chaque compagnon attaqué mènera sa propre phase de combat.

Effectuer des actions d'affectation

Les joueurs peuvent effectuer des actions d'affectation en utilisant la procédure d'action décrite dans la phase de manœuvre.

Plusieurs de ces actions affectent un séide à un compagnon. Toutes ces affectations sont à un contre un — vous ne pouvez pas affecter un personnage à un autre à moins que les deux ne soient libres.

Quand tous les joueurs passent l'un après l'autre, poursuivez avec l'affectation des défenseurs.

Affecter des défenseurs

Quand la compagnie se trouve à la demeure d'un allié (ou si une carte permet à un allié de participer au combat), cet allié peut être affecté au combat de la même façon que les compagnons.

6. PHASE(S) DE COMBAT

Résolvez ce combat

Quand il y a deux séides ou plus dans un camp participant à un combat, la force de ces séides est additionnée.

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

Si tous les personnages d'un camp participant à un combat sont retirés *avant* que le combat ne commence, ce combat n'a pas lieu du tout.

Si tous les personnages d'un camp sont retirés *durant* un combat mais avant que les forces n'aient été additionnées, le combat est résolu et l'autre camp gagne.

En résolvant un combat, un camp avec un total de force de plus de zéro submerge un camp avec un total de force de zéro. Si la force des deux camps est de zéro, le camp de l'Ombre gagne le combat (mais ne submerge pas).

ACHARNÉ

Phase d'affectation (combat acharné)

Dans le livret de règles étendu, la phase d'affectation acharnée donne aussi une occasion aux joueurs d'effectuer des actions d'affectation.

Durant la phase d'affectation de combat acharnée, ignorez un effet qui résulterait en l'affectation d'un séide qui n'est pas acharné.

Un séide doit être acharné au début de la phase d'affectation acharnée pour participer à un combat acharné.

Un allié qui a pu être affecté à un combat normal (parce que la compagnie se trouve à la demeure de l'allié, ou grâce à l'effet d'une carte) peut également être affecté à un combat acharné.

Phase(s) de combat (combat acharné)

Une fois qu'un séide est affecté durant la phase d'affectation acharnée, le combat acharné de ce séide doit être résolu, même si le séide perd son statut d'acharné.

7. PHASE DE RALLIEMENT

Dans le livret de règles de base, il n'y avait pas d'actions de ralliement. Dans le livret de règles étendu, par contre, la phase de ralliement comprend des occasions pour les joueurs d'effectuer des actions de ralliement.

Pendant la phase de ralliement, les joueurs peuvent effectuer des actions de ralliement (des capacités spéciales sur des cartes en jeu avec « **Ralliement :** » et des événements qui portent ce mot-clef), puis chaque joueur de l'Ombre reconstitue sa main.

Effectuer des actions de ralliement

Les joueurs peuvent effectuer des actions de ralliement en utilisant la procédure d'action décrite dans la phase de manœuvre. Quand tous les joueurs ont passé l'un après l'autre, poursuivez avec la reconstitution des mains des joueurs de l'Ombre.

Limite de déplacement

Si la limite de déplacement est modifiée pour un tour, cette modification reste en vigueur pour l'ensemble du tour, même si les conditions qui rendent cette modification possible changent.

AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

Actions

Presque tout ce qui se produit durant la partie est une action d'un type ou d'un autre. Les joueurs effectuent des actions pour jouer des cartes, utiliser des capacités spéciales, déplacer leur compagnie, reconstituer leur main, etc.

Obligatoire ou optionnelle

Chaque action est soit optionnelle, soit obligatoire. Une action optionnelle est définie comme : un événement, une capacité spéciale, ou une action qui utilise le mot « peut/pouvez ». Toutes les autres actions sont obligatoires.

Si deux actions obligatoires ou plus se produisent au même moment (par exemple, plus d'une action de type « au début de votre tour »), le joueur des Peuples Libres décide de l'ordre dans lequel les actions se produisent.

Actions de réponse

Une fois que toutes les actions obligatoires reliées à un déclencheur particulier ont été résolues, les joueurs peuvent effectuer des actions de réponse qui répondent à ce même déclencheur, et ce, en utilisant la procédure d'action.

Réponse est un mot d'enchaînement qui signifie que vous pouvez jouer un événement (ou utiliser une capacité spéciale) quand le cas décrit dans le descriptif se produit.

Vous pouvez répondre plus d'une fois au même cas.

Parfois, une réponse interrompt une autre action avant qu'elle ne soit résolue. Lorsque cela se produit, l'autre action n'a pas d'effet, mais ses coûts et ses conditions restent payés.

Conditions

Vérifiez toutes les conditions pour effectuer une action (comme jouer une carte) avant d'en payer les coûts. Certaines cartes vous demandent de voir combien de jetons se trouve dans la réserve crépusculaire, par exemple.

Actions de phase

Les actions de phases comprennent l'utilisation de capacités spéciales et le jeu de cartes événement. (*Exception* : les capacités spéciales de réponse et les événements de réponse ne sont pas des actions de phase).

Si une action de phase peut être jouée dans plusieurs phases (par exemple, « **Manœuvre ou Combat** : »), le type de l'action est identique à la phase durant laquelle l'action est effectuée.

Coûts et effets

Un coût ou un effet peut être d'ajouter ou de retirer des jetons de la réserve crépusculaire, affaiblir un personnage, défausser une carte, ou plusieurs autres possibilités. Les coûts d'une actions ont généralement indiqués devant le mot « pour » (donc l'action prend la forme suivante : « payez X pour faire Y », où X est le coût et Y l'effet).

Coûts

Si une carte ou une capacité spéciale a un coût, vous devez payer ce coût – autrement, vous ne pouvez pas utiliser cette carte ou cette capacité spéciale.

Chaque fois que vous payez un coût, vous ne pouvez utiliser ce coût que pour remplir les conditions d'une seule carte.

Si une action est empêchée, ses effets sont ignorés, mais ses coûts et ses conditions demeurent payés.

Effets

Si l'effet d'une carte ou d'une capacité spéciale vous demande d'effectuer une action qui ne vous est pas accessible, vous devez effectuer cette action le plus possible et ignorer le reste.

Si l'effet d'un événement vous demande de défausser 2 cartes de votre main et que vous n'en avez qu'une, défaussez cette carte et ignorez le reste.

Si l'effet d'une carte ou d'une capacité spéciale vous demande de choisir entre deux actions, vous devez choisir une action que vous pouvez effectuer en entier (si possible).

Si vous remplissez toutes les conditions et que vous payez tous les coûts pour le jeu d'une carte, vous pouvez jouer cette carte même si elle n'aura aucun effet.

Exception : Si vous effectuez une action dont l'effet comprend le jeu d'une carte de votre main ou de votre pile de défausse, vous devez jouer cette carte.

Cette exception s'applique à tous les types d'actions (jeu d'événements, utilisation de capacités spéciales, descriptif « quand vous jouez », et ainsi de suite), et à toutes les façons différentes de jouer une carte (sauf le jeu d'une carte directement de votre pioche).

La source d'un effet est la carte sur laquelle cet effet est imprimé. Même si une carte comme un événement peut exiger qu'un séide soit affaibli pour payer ses coûts, la source de l'effet est la carte d'événement et non le séide.

Certaines cartes ont des effets multiples, répondant tous au même déclencheur. Elles comptent quelque chose en jeu, et quand il s'y trouve davantage de la chose en question, d'autres effets se produisent.

Le descriptif d'Ouglouk ressemble à ceci :

Tant que vous pouvez désigner 2 traqueurs 🏹, Ouglouk a +3 en force.

*Tant que vous pouvez désigner 3 traqueurs 🏹, Ouglouk inflige des **dégâts +1**.*

Vous n'avez pas à désigner 5 traqueurs pour bénéficier des deux effets. Trois traqueurs sont suffisants pour remplir la première condition (si vous en avez 3, vous pouvez en désigner 2) et la deuxième condition (désigner 3).

ALLIÉS

Les alliés ne sont pas des compagnons et ne voyagent pas le long du chemin de l'aventure avec votre compagnie. Les cartes d'alliés ont un numéro de site de demeure indiqué après le type de carte, sur la même ligne (comme **ALLIÉ • DEMEURE 31 • HOMME**). Chaque allié dans votre aire de soutien est considéré comme étant à sa demeure.

Normalement, les alliés ne participent pas au tir des archers ni aux combats. Des capacités spéciales sur des alliés (telles que des actions d'archerie ou des actions de combat) peuvent être utilisées normalement.

Par contre, quand votre compagnie se trouve à la demeure d'un allié, cet allié participe au tir des archers et aux combats.

Ceci ne signifie pas qu'un allié doit recevoir une blessure d'archerie ou être affecté à un combat par le joueur des Peuples Libres; mais ce personnage peut le faire si le joueur des Peuples Libres en décide ainsi.

Le joueur de l'Ombre peut affecter un séide libre à un allié quand la compagnie se trouve à la demeure de cet allié.

Les effets de certaines cartes permettent également aux alliés de se battre ainsi, même quand la compagnie ne trouve pas à leur demeure. Quand un allié participe au tir des archers et aux combats, il est considéré comme se trouvant au même site que la compagnie.

20 *Le Jeu de Cartes à Collectionner LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*

UNICITÉ

Cartes Uniques

Deux cartes représentent la même chose si elles ont le même titre (même si leur sous-titre ou l'information collectionneurs est différente), ou si elle ont la même information collectionneurs (même si leur titre et sous-titre sont différents). Deux cartes peuvent avoir le même titre même si les cartes sont dans deux langues différentes.

CARTES ACTIVES

Parfois, dans une partie à plusieurs joueurs, deux copies de la même situation de l'Ombre unique peuvent se trouver en jeu en même temps.

Seule la première copie d'une situation de l'Ombre unique (où les 4 premières copies d'une situation de l'Ombre non unique) la plus près de la droite du joueur des Peuples Libres ont un effet. Les autres cartes sont aussi actives, mais leur descriptif est ignoré.

L'ANNEAU UNIQUE

L'Anneau Unique est la carte spéciale qui n'est ni une carte des Peuples Libres, ni une carte de l'Ombre. Elle n'a aucun coût crépusculaire, et son type est « L'Anneau Unique ».

Il existe trois versions de l'Anneau Unique : L'Anneau Souverain, Le Fléau d'Isildur, et La Réponse à Toutes les Questions. Le livret de règles de base explique le fonctionnement de L'Anneau Souverain, puisque cette version est incluse dans tous les paquets de base. Les différences avec les autres versions sont expliquées plus loin.

Quand peut-il passer l'Anneau au doigt?

Le Fléau d'Isildur a également une réponse qui est utilisée pour passer l'Anneau au doigt, mais le Porteur de l'Anneau peut le faire à n'importe quel moment où il va prendre une

LE DEUX TOURS Livret de Règles Étendu

21

blessure, et non seulement en combat. La Réponse à Toutes les Questions a une capacité spéciale de combat (pas une réponse) qui est utilisée pour passer l'Anneau au doigt.

Que se passe-t-il lorsqu'il a l'Anneau au doigt?

Quand votre Porteur a Le Fléau d'Isildur au doigt, chaque fois qu'il est sur le point de prendre une blessure (durant n'importe quelle phase), deux points-fardeau sont plutôt ajoutés.

Quand votre Porteur a La Réponse à Toutes les Questions au doigt, il reçoit un bonus de +2 à sa force et ajoute un point-fardeau au lieu d'une blessure (seulement durant une phase de combat).

Comment enlève-t-il l'Anneau?

Si votre Porteur passe l'Anneau (n'importe quelle version) au doigt durant la phase de ralliement, il l'enlève à la fin de la phase de ralliement.

DIVERS

Défausser

Les piles de défausse sont toujours face vers le haut, et les cartes sont défaussées une à la fois pour permettre à tous les joueurs de voir quelles cartes sont défaussées.

Vous pouvez consulter votre propre pile de défausse à tout moment, mais vous ne pouvez pas consulter la pile de défausse d'un adversaire.

Quand une carte quitte le jeu pour toute raison que ce soit, toutes les cartes qui se trouvent sur cette carte (ou détenues par ou empilées sur cette carte) sont défaussées.

Jouer des cartes de la pioche ou de la pile de défausse

L'ordre de votre pile de défausse n'a pas d'importance, et vous pouvez laisser n'importe quelle carte sur le dessus après avoir joué une carte de votre pile de défausse.

Il n'y a aucune pénalité si vous ne trouvez pas (ou choisissez de ne pas jouer) une carte que vous recherchez dans votre pioche.

Regarder/révéler

Quand un effet dit à un joueur de *regarder* une carte, cette carte n'est montrée qu'à ce joueur.

Quand un effet dit de *révéler* une carte, cette carte est montrée à tous les joueurs.

Modificateurs

Quand tous les modificateurs sont appliqués à un nombre (comme la force, la vitalité, un coût crépusculaire, ou un total d'archerie), si sa valeur finale est moins de zéro, le nombre est zéro.

Déplacer des cartes entre des paquets et des piles

Quand vous déplacer une carte d'une pile vers une autre (comme quand vous mélangez une carte de votre pile de défausse dans votre pioche), vous devez révéler cette carte à tous les joueurs afin qu'ils puissent vérifier que vous avez bien déplacé la bonne carte.

Empiler

Empiler une carte n'est pas jouer une carte. Les cartes empilées sont placées face vers le haut et peuvent être consultées par n'importe quel joueur à n'importe quel moment. Les cartes empilées ne sont pas en jeu. Elles ne peuvent pas être désignées. Elles ne sont pas comptabilisées pour l'unicité. Une carte unique empilée peut être en jeu ailleurs. Plusieurs copies de la même carte unique peuvent être empilées ensemble.

Transférer des artefacts et des possessions

Pendant votre phase de compagnie, vous pouvez transférer un artefact ou une possession entre deux personnages des Peuples Libres en payant à nouveau le coût crépusculaire de cet artefact ou de cette possession.

(Les séides ne peuvent pas transférer d'artefacts ou de possessions.)

Les deux personnages impliqués dans le transfert doivent se trouver au même site. (Rappelez-vous qu'un allié se trouve toujours à son site de demeure pendant votre phase de compagnie.)

Un artefact (ou une possession) ne peut être transféré qu'à un personnage qui a le droit de le détenir (indiqué par la phrase « le détenteur doit être » dans le descriptif). Vous ne pouvez pas défausser volontairement un artefact (ou une possession) détenu par votre personnage.

Transférer une carte n'est pas jouer cette carte, même si vous devez en payer le coût crépusculaire. Le descriptif « quand vous jouez... » ne s'applique pas au moment de transférer une carte.

ERRATA

Le fonctionnement des cartes suivantes a changé depuis qu'elles ont été imprimées. Quand Decipher réimprimera ces cartes dans des séries futures, leur fonctionnement sera corrigé. D'ici-là, ces cartes doivent être jouées de la façon suivante :

LE LIVRE DE MAZARBUL **0 P 7**

Récit. Le détenteur doit être un Nain.

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

GIMLI, NAIN D'ÉREBOR **1 U 12**

Dégâts +1.

Compagnie : Si la réserve crépusculaire contient moins de 2 jetons-crépuscule, ajoutez ● pour placer une carte de votre main sous votre pioche.

FAR-SEEING EYES **1 C 43**

Cette situation elfique est unique (•FAR-SEEING EYES).

GIFT OF BOATS **1 U 46**

Pour jouer, désignez un allié Elfe. Jouable dans votre aire de soutien.

Quand la compagnie quitte une rivière pendant la phase de compagnie, la limite de déplacement pour ce tour est de +1.

LE MIROIR DE GALADRIEL **1 R 55**

Jouable dans votre aire de soutien. Chaque allié dont la demeure est un site 6 a +1 en force.

Manceuvre : Si un adversaire a au moins 7 cartes en main, affaiblissez Galadriel pour regarder 2 de ces cartes au hasard. Défaussez-en une et rendez l'autre.

POLYVALENCE DE RÔDEUR **1 U 113**

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

CARTE DE THRÔR **1 R 318**

Jouable dans votre aire de soutien.

Compagnie ou Ralliement : Affaiblissez 2 Hobbits et défaussez Carte de Thrôr pour jouer le prochain site suivant de la compagnie (en remplaçant le site de l'adversaire si nécessaire).

LE LIVRE DE MAZARBUL **3 R 1**

Voir l'article **Le Livre de Mazarbul, 0 P 7**.

IL FAUT AVANCER AVEC CIRCONSPÉCTION **3 C 48**

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

NOUVELLES RÈGLES POUR LES DEUX TOURS

Formats

Chaque partie est maintenant de l'un des formats suivants :

- Bloc Tours (seulement les cartes des séries 4, 5 et 6)
- Bloc Communauté (seulement les cartes des séries 1, 2 et 3)
- Ouvert (toutes les cartes permises, sauf pour les blocs de sites Communauté)

PAQUET D'AVENTURE

Les sites fournis dans la série de base de *Les Deux Tours* portent un numéro de site identifié par un symbole de tour (♣). Le paquet d'aventure de *Les Deux Tours* est numéroté de 1♣ à 9♣, comme les sites de *La Communauté de l'Anneau* sont numérotés de 1 à 9.

Il s'agit d'une alternative aux sites des trois premières séries de cartes, et non pas une extension. Le jeu aura toujours seulement 9 sites dans un paquet d'aventure.

Vous ne pouvez pas mélanger des sites de blocs différents dans un même paquet d'aventure.

CHEMIN DE L'AVENTURE

Les sites de *Les Deux Tours* ont un identificateur de site : le symbole de la tour (♣). Les sites de la Communauté n'ont pas de symbole de ce type, et ont donc un identificateur « vierge ».

La Grande Salle a le numéro de site 6 et l'identificateur de site ♣ (bloc Tours). Vallée des Rigoles Sombres a aussi le numéro de site 6 mais aucun identificateur (ce qui signifie qu'il provient du bloc Communauté).

Séides

Pour jouer des séides, n'utilisez que le numéro de site, et non l'identificateur.

Un Orque de la Moria est errant au site 3 (bloc Communauté) et au site 3♣ (bloc Tours).

26 *Le Jeu de Cartes à Collectionner LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*

Alliés

Pour les sites de demeure des alliés, utilisez l'identificateur de site. Un allié du bloc Communauté n'a pas de site de demeure dans le bloc Tours.

Le site de demeure d'Elrond est 3, et non 3♣.

Descriptif

Quand le numéro d'un site est mentionné précisément dans un descriptif, ce numéro utilise l'identificateur.

Ruse Hobbit (Combat: Aux sites 1 à 5, annulez un combat impliquant un Hobbit. À n'importe quel autre site, donnez à un Hobbit +2 en force.) ne peut pas annuler un combat dans le bloc Tours. Par contre, cette carte peut ajouter un bonus de force à n'importe quel site de Les Deux Tours.

MOTS-CLEF

Mots-clefs non chargés

Les nouveaux mots-clefs non chargés sont champ de bataille, Oriental, Ent, machine, Suderon, vaillant et villageois.

Mots-clefs chargés

Les nouveaux mots-clefs chargés sont embuscade, associé à l'Anneau, dissocié et peu hâtif.

Embuscade. Quand le joueur des Peuples Libres affecte l'un de ses personnages au combat d'un séide qui porte le mot-clef **embuscade** ●, le joueur de l'Ombre propriétaire de ce séide peut ajouter ●.


*Si votre Suderon avec **embuscade** ● est affecté par le joueur des Peuples Libres, vous pouvez ajouter 2 jetons à la réserve crépusculaire.*

Associé à l'Anneau et dissocié. Seuls les compagnons peuvent être dissociés ou associés à l'Anneau (pas les alliés ni les séides). Tout compagnon sans le mot-clef Associé à l'Anneau est un compagnon dissocié.

Exception : Toutes les versions de Frodon et de Sam sont associés à l'Anneau.

LE DEUX TOURS Livret de Règles Étendu

27

Peu hâtif est un mot-clef chargé retrouvé sur les Ents et qui signifie : « Cet allié peut participer au tir d'archerie et aux combats seulement à son site de demeure ou lorsqu'une carte  le lui permet. »

CONTRÔLE DE SITE




Les joueurs de l'Ombre peuvent maintenant prendre le contrôle de site sur le chemin de l'aventure, et le joueur des Peuples Libres peut libérer des sites contrôlés. Plusieurs effets de cartes font aussi référence à ces sites contrôlés.

Contrôler

Les joueurs de l'Ombre peuvent maintenant utiliser des effets de cartes pour prendre le contrôle de sites. Un joueur de l'Ombre peut seulement prendre le contrôle d'un site du chemin de l'aventure qui a été dépassé par tous les joueurs. Un site a été dépassé quand les pions de tous les joueurs se trouvent à des sites de numéro supérieur.

Quand les pions de tous les joueurs se trouvent au site 2  ou plus loin, vous pouvez prendre le contrôle du site 1 .

Quand un joueur de l'Ombre prend le contrôle d'un site, le site du chemin de l'aventure avec le numéro de site le plus bas doit être choisi.

Un adversaire contrôle le site 1  et les pions de tous les joueurs se trouvent au site 4  ou plus loin; vous devez donc prendre le contrôle du site 2 .



Quand vous prenez le contrôle d'un site, placez ce site dans votre aire de soutien, dans le sens de la longueur. Les effets de plusieurs cartes dans *Les Deux Tours* dépendent du nombre de sites que vous contrôlez.

Un site que vous contrôlez est toujours actif, et son descriptif fonctionne comme il le fait sur le chemin de l'aventure. Un site dont vous prenez le contrôle durant le tour d'un autre joueur est toujours actif durant votre tour.

Libérer

Un joueur des Peuples Libres peut avoir un effet de carte qui lui permette de libérer un site. Seul un site contrôlé par un autre joueur (dans l'aire de soutien d'un autre joueur) peut être libéré. Vous ne pouvez pas libérer un site sur le chemin de l'aventure, un site dans le paquet d'aventure, ou un site que vous contrôlez. Quand vous libérez un site, remplacez-le sur le chemin de l'aventure. Toutes les cartes sur ce site sont défaussées. Parmi les sites contrôlés par vos adversaires, vous devez d'abord libérer celui qui porte le numéro de site le plus élevé, peu importe quel adversaire le contrôle. (Si vous contrôlez le site au numéro le plus élevé, vous devez libérer le site au numéro juste en dessous du vôtre).

JETONS DE CULTURE

Certaines situations dans *Les Deux Tours* vous disent de « placer un jeton  sur cette carte » (ou « un jeton  », et ainsi de suite).

Vous pouvez utiliser n'importe quel marqueurs pour ces jetons. Ils ne doivent pas être d'une couleur particulière. Vous pouvez utiliser les mêmes jetons que vous utilisez pour les points-fardeau ou les blessures, puisque ces jetons ne sont pas placés sur des cartes de personnages.

SOUS-TITRE

Certains artefacts, possessions et situations ont un sous-titre. Ceux-ci fonctionnent exactement comme les sous-titres de personnages.

Les cartes Le Bâton de Gandalf, Bâton de Marche et Le Bâton de Gandalf (sans sous-titre) représentent la même chose.

DÉTENANT UNE MONTURE

Certaines cartes utilisent la formulation « détenant une monture » dans leur descriptif. Cela signifie, « qui détient une possession de classe monture ».

OÙ EST GOLLUM?

Puisque la série de base de *Les Deux Tours* est publiée avant la première du film duquel elle est inspirée, nous ne pouvons pas ruiner certains éléments de l'histoire.

Vous trouverez Gollum, ainsi que de nombreux autres personnages et scènes du film dans les deux premières séries de cartes de 2003 : *La Bataille du Gouffre de Helm* au mois de mars, et *Les Ents de Fangorn* au mois de juillet.

INFORMATION COLLECTIONNEURS

La série de base *Les Deux Tours* pour le JCC *Le Seigneur des Anneaux* est disponible en *paquets de base* de 63 cartes (il y a deux paquets de base différents) et en *paquets de base de luxe* de 74 cartes, et en *paquets-recharges* de 11 cartes.

Chaque paquet-recharge de 11 cartes contient 1 carte rare et un mélange de 10 cartes non communes et communes.

60 des cartes de votre paquet de base (ou paquet de base de luxe) sont *fixes*, c'est-à-dire que vous obtenez les mêmes cartes dans chacun des types de paquets de base. Trois des cartes d'un paquet de base sont des cartes rares choisies au hasard. Les 74 cartes d'un paquet de base de luxe comprennent également un paquet-recharge de 11 cartes.

Une collection complète de *Les Deux Tours* comprend 365 cartes : 121 rares, 121 non communes, et 121 communes, plus 2 cartes bonus qu'on ne retrouve que dans les paquets de base.

Dans le coin inférieur droit de chaque carte se trouve un code comme « 4 R 12 ». Le premier chiffre est celui de la série, et 4 indique la série *Les Deux Tours*.

La lettre est le code de rareté : **R** pour *rare*, **U** pour *non-commune*, **C** pour *commune*, et **P** pour *bonus*. Ensuite vient le numéro de la carte dans cette série.

LES DEUX TOURS™

L'Anneau Unique

- 1 R L'Anneau Unique, La Réponse à Toutes les Énigmes
- 2 C L'Anneau Unique, L'Anneau Souverain

Pays de Dun



- 3 C Colère
- 4 C Bande d'Hommes Sauvages
- 5 C Brûlez Chaque Village
- 6 R Une Menace Constante
- 7 C Fureur Noire
- 8 U Mort aux Têtes de Paille
- 9 U Pyromane Dun
- 10 C Brigand Dun
- 11 U Dépouilleur Dun
- 12 C Fou Dun
- 13 U Pilleur Dun
- 14 C Cambrioleur Dun
- 15 C Ravageur Dun
- 16 C Voleur Dun
- 17 C Sauvage Dun
- 18 C Guerrier Dun
- 19 R Peaux
- 20 R Chef des Collines
- 21 C Bande des Collines
- 22 R Horde des Collines
- 23 R Meute des Collines
- 24 U Foule des Collines
- 25 C Tribu des Collines
- 26 C Hache de Fer
- 27 U Vivre de Pierres
- 28 U Sans Défense
- 29 R Aucun Refuge
- 30 R Aucune Retraite

LISTE DES CARTES

- 31 U Au-Delà de l'Isen
- 32 R Ravagez les Vaincus
- 33 R Saroumane, Agitateur
- 34 U Peuple Secret
- 35 R Vague de Destruction
- 36 U Massue de Guerre
- 37 C Cri de Guerre du Pays de Dun
- 38 U Homme Sauvage de Dun
- 39 R Raid d'Hommes Sauvages
- 40 R Wulf, Chef de Clan Dun

Naine



- 41 R Hache d'Erebor
- 42 C La Meilleure Compagnie
- 43 U Venez Ici Jeune Homme
- 44 C La Courtoisie de mon Château
- 45 R Prévoyance Naine
- 46 R Mon Coeur Se Relève Toujours
- 47 U De l'Armurerie
- 48 R Gimli, Porteur de Boucle
- 49 C Gimli, Hôte Non Invité
- 50 C Ceci est du Bon Roc
- 51 C Khazâd Ai-Ménou
- 52 R Ma Hache Est Ébréchée
- 53 U Aussi Vite Que Possible
- 54 R Repos Durant la Nuit Aveugle
- 55 R Hache Fébrile
- 56 C Inspection de Tous Côtés
- 57 U Vaillant et Fort

Elfique



- 58 R Alliance Reforgée
- 59 U Lame et Flèche
- 60 U Épées Tirées
- 61 R Compagnie d'Archers
- 62 U Arc Elfique

- 63 U Broche Elfique
- 64 C Épée Elfique
- 65 R Erethón, Lieutenant Naith
- 66 U Empenné
- 67 C Fereveldir, Fils de Thandronen
- 68 C Ferevellon, Fils de Thandronen
- 69 R Décompte Final
- 70 C Acier Virevoltant
- 71 C Haldir, Émissaire des Galadhrim
- 72 R Champ Meutrier
- 73 R Legolas, Chasseur Intrépide
- 74 C Legolas, Camarade Elfe
- 75 R Lembas
- 76 C Gardien de la Lórien
- 77 U La Lórien est la Bienvenue
- 78 C Épéiste de la Lórien
- 79 R Une Nuit Interminable
- 80 U Ordulus, Jeune Guerrier
- 81 U Pengedhel, Guerrier Naith
- 82 U La Force Par les Armes
- 83 C Tir de Soutien
- 84 R Mur d'Épées
- 85 C Thandronen, Protecteur Vétéran
- 86 U Thónnas, Capitaine Naith
- 87 C Bravoure

Gandalf



- 88 U Voilà le Cavalier Blanc
- 89 R Gandalf, Maisonrise
- 90 C Gandalf, Le Magicien Blanc
- 91 R Le Bâton de Gandalf, Bâton de Marche
- 92 R Une Stature Soudain Accrue
- 93 C Prenez Patience
- 94 R Écoutez-Moi!
- 95 R Dans de Noirs Tunnels
- 96 U Garde ta Langue Fourchue
- 97 C Je Suis Tombé Longtemps
- 98 C Mithrandir, Mithrandir!

- 99 U Roulement de Tonnerre
- 100 R Gripoil
- 101 U Souches et Ronces
- 102 C La Tâche ne Fut Pas Accomplie
- 103 R Sylvebarbe, Né de la Terre
- 104 C Sylvebarbe, La Plus Vieille Chose Vivante
- 105 C En Dessous de la Terre Vivante
- 106 R Heureuse Rencontre, en Effet
- 107 R Des Fenêtres Dans un Mur de Pierre
- 108 U C'Est Assurément de la Magie

Gondor



- 109 C Aragorn, Héritier d'Elendil
- 110 U Volée de Flèches Drue
- 111 R Boromir, Mon Frère
- 112 C Les Gantelets de Boromir
- 113 C Maudits Soient-Ils
- 114 U Damrod, Rôdeur de L'Ithilien
- 115 C Défendons-le, et Espérons
- 116 R Faramir, Capitaine du Gondor
- 117 C Faramir, Fils de Denethor
- 118 R L'Arc de Faramir
- 119 R La Cape de Faramir
- 120 R Lac Interdit
- 121 R Les Forêts de L'Ithilien
- 122 C Rôdeur du Gondor, Dúnedain du Sud
- 123 U Choix Difficile
- 124 R De l'Aide dans le Doute et leâ Besoin
- 125 R Henneth Annûn
- 126 U Piège de L'Ithilien
- 127 U Mablung, Soldat du Gondor
- 128 C Une Nouvelle Mission
- 129 C Éclaireur
- 130 C Rôdeur de L'Ithilien
- 131 C Arc de Rôdeur

- 132 U Épée de Rôdeur, La Lame d'Aragorn
- 133 R Les Ruines de l'Osgiliath
- 134 C Lame du Gondor
- 135 C La Guerre et la Valeur

Isengard



- 136 U Patrouille Avancée Ourouk
- 137 C Attaque au Gouffre de Helm
- 138 U Troupe d'Archers Ourouks
- 139 R Banni
- 140 R Au-Delà de Tout Espoir
- 141 C Par-Delà les Montagnes Noires
- 142 C Épée à Large Lame
- 143 U Les Ramener Vivants
- 144 R L'Incendie de l'Ouestfolde
- 145 C Une Nuée de Flèches
- 146 R Descendez!
- 147 U Tir de Couverture
- 148 U Jusqu'au Dernier Enfant
- 149 R Repoussés
- 150 R Arbalétriers d'Élite
- 151 C Férocité
- 152 U Partez
- 153 C Grima, Fils de Galmod
- 154 R Grima, Langue de Serpent
- 155 U Hante Ses Pas
- 156 C Tuons-Les Tout de Suite
- 157 R Science Médicale
- 158 R Lieutenant d'Orthanc
- 159 U Bien des Énigmes
- 160 R Mauhour, Chef de Patrouille
- 161 U Les Hommes Tomberont
- 162 R Un Nouveau Pouvoir Croît
- 163 R L'Aube ne Viendra Pas Pour les Hommes
- 164 R Champion d'Orthanc
- 165 C Guerrier d'Orthanc
- 166 R Le Palantír d'Orthanc,

- Septième Pierre de Vision
- 167 R Le Saccage de Rohan
- 168 R Une Course à Travers la Marche
- 169 R Commandant à Distance
- 170 U Des Rangs Sans Nombre
- 171 R Repose-Toi Pendant Que Tu le Peux
- 172 R Rohan M'Appartient
- 173 R Saroumane, Traître Noir
- 174 R Le Bâton de Saroumane, Dispositif de Magicien
- 175 C Mais Ils ne Faisaient Pas Relâche
- 176 R Ouglouk, Serviteur de Saroumane
- 177 R L'Épée d'Ouglouk
- 178 C Unferth, Garde du Corps de Grima
- 179 R Troupe d'Assaut Ourouk
- 180 C Assiégeant Ourouk
- 181 C Poursuiveur Ourouk
- 182 U Troupe d'Arbalétriers
- 183 C Arbalétrier Ourouk
- 184 C Défenseur Ourouk
- 185 C Fanatique Ourouk
- 186 R Suivant Ourouk
- 187 C Soldat d'Infanterie Ourouk
- 188 U Chasseur Ourouk
- 189 C Coureur des Plaines Ourouk
- 190 C Pourchasseur Ourouk
- 191 C Arrière-Garde Ourouk
- 192 C Régulier Ourouk
- 193 C Coureur Ourouk
- 194 U Fouilleur Ourouk
- 195 C Chercheur Ourouk
- 196 C Lance Ourouk-Haï
- 197 C Pisteur Ourouk
- 198 C Assaillant Ourouk
- 199 R Fantassin Ourouk
- 200 R Avant-Garde Ourouk
- 201 U Vétéran Ourouk

- 202 U Bande Ourouk-Haï
- 203 R Horde d'Ourouk-Haï
- 204 C Maraudeur Ourouk-Haï
- 205 U Meute d'Ourouk-Haï
- 206 C Patrouille Ourouk-Haï
- 207 C Pillards Ourouk-Haï
- 208 U Vengeance
- 209 R Tir Serré
- 210 C Nous Sommes les Combattants Ourouk-Haï
- 211 R Les Armes de l'Isengard
- 212 C Lassitude
- 213 R Qu'Avez-Vous Découvert?
- 214 R Où Grima l'a-t-il Rangée?
- 215 R Blessé

Pillard



- 216 U Flèche Méridionale
- 217 U Lanciers du Désert
- 218 R Légion du Désert
- 219 R Seigneur du Désert
- 220 U Soldat du Désert
- 221 C Javelinier du Désert
- 222 C Guerrier du Désert
- 223 R Découvert
- 224 C Abatteur Oriental
- 225 R Capitaine Oriental
- 226 C Garde Oriental
- 227 C Infanterie Orientale
- 228 C Lieutenant Oriental
- 229 R Batailleur Oriental
- 230 U Fantassin Oriental
- 231 R Emyn Muil Oriental
- 232 U Archer d'Élite
- 233 U Sans Peur
- 234 U Attaque Latérale
- 235 C Se Rassemblaient à l'Appel
- 236 U Hurllement de Harad
- 237 R La Nature de L'Ithilien

- 238 R Les Hommes de Harad
- 239 C Les Hommes de Rhûn
- 240 R Nouvelle Peur
- 241 C En Marche
- 242 U Pillards de l'Est
- 243 R Tir en Rafale
- 244 R Régiment de Haradrim
- 245 R Archer Suderon
- 246 R Assassin Suderon
- 247 R Arc Suderon
- 248 C Tireur Suderon
- 249 U Commandant Suderon
- 250 U Explorateur Suderon
- 251 R Combattant Suderon
- 252 C Éclaireur Suderon
- 253 U Sentinelle Suderone
- 254 C Soldat Suderon
- 255 C Lance Suderone
- 256 R Troupes Suderones
- 257 R Vétérans Suderons
- 258 C Vagabond Suderon
- 259 R Vision Lointaine
- 260 C Coup Tourbillonnant
- 261 R L'Ire d'Harad

Rohan



- 262 R Aldor, Soldat d'Edoras
- 263 U Brego
- 264 U Ceorl, Écuyer Épuisé
- 265 C Cavalier d'Élite
- 266 C Éomer, Fils-Sœur de Théoden
- 267 R Éomer, Troisième Maréchal de la
- 268 U La Lance d'Éomer
- 269 R Éothain, Éclaireur de la Marche
- 270 C Éowyn, Dame de Rohan
- 271 R Éowyn, Fille-Sœur de Théoden
- 272 R L'Épée d'Éowyn
- 273 C Défendez les Villageois
- 274 R Piedardent

- 275 U En Avant Eorlingas!
- 276 U Une Forteresse Jamais Prise
- 277 C Guma, Fermier des Plaines
- 278 C Cotte de Mailles Forte
- 279 R Helm! Helm!
- 280 U Herugrim
- 281 C Hlafwine, Aide de Fermeà Villageois
- 282 U Une Honorable Tâche
- 283 C Cheval de Rohan
- 284 R La Cotte du Roi
- 285 U Leod, Berger de l'Ouestfolde
- 286 C Cavalier de Rohan
- 287 C Monture de Cavalier
- 288 C Lance de Cavalier
- 289 R Simbelmynë
- 290 R Provisions de la Marche
- 291 C Épée de Rohan
- 292 C Théoden, Fils de Thengal
- 293 R Les Vallées de la Marche
- 294 R Magasin d'Armes
- 295 U Weland, Forgeron de la Marche
- 296 U Bien Approvisionnés
- 297 C Du Travail pour l'Épée

Comté



- 298 C Une Couple de Lapins
- 299 R Les Falaises d'Emyn Muil
- 300 R Évasion
- 301 R Frodon, Semi-Homme Courtois
- 302 C Frodon, Voyageur Fatigué
- 303 R La Cape de Frodon
- 304 R Continuer et Sortir d'Ici
- 305 U Bon Travail
- 306 C Épée Hobbit
- 307 R Impatience et Colère
- 308 C Un Coup sur la Tête
- 309 U Une Lueur Brille Faiblement
- 310 C Merry, Guide Érudite

- 311 R Merry, Hobbit Presque Assouvi
- 312 U Mêlez-Vous de Vos Propres Affaires
- 313 R Pippin, Rien Qu'UnEncombrement
- 314 C Pippin, Coquin Lâcheur aux Pieds
- 315 R Sam, Jardinier de Frodon
- 316 C Sam, Samsagace le Brave
- 317 R Le Paquet de Sam
- 318 U Nous En Avions Sept
- 319 C Il a Défait ses Liens
- 320 U Magasin
- 321 C Avec Rapidité et Douceur
- 322 C Un Peu Déroutés

Sites

- 323 U Le Mur Est de Rohan
- 324 U Les Dunes de l'Estemnet
- 325 U Ravins de l'Estemnet
- 326 U Le Pays des Chevaux
- 327 U Les Plaines de Rohan
- 328 U La Marche
- 329 U Emyn Muil Occidental
- 330 U Derunant
- 331 U Estfolde
- 332 U La Forêt de Fangorn
- 333 U Campement des Plaines de Rohan
- 334 U Village des Rohirrim
- 335 U Campement Ourouk
- 336 U Plateau de Rohan
- 337 U Le Château d'Or
- 338 U Les Tombeaux d'Edoras
- 339 U Écuries
- 340 U Les Rues d'Edoras
- 341 U La Salle du Trône
- 342 U Les Plaines de l'Ouestemnet
- 343 U Ered Nimraïs
- 344 U Les Collines de l'Ouestemnet
- 345 U Les Montagnes Blanches
- 346 U Les Rochers Blancs

- ❑ 347 U Les Profondeurs de Helm
- ❑ 348 U Mur du Gouffre
- ❑ 349 U La Porte de Helm
- ❑ 350 U La Cour de Fort le Cor
- ❑ 351 U Le Parapet de Fort le Cor
- ❑ 352 U Les Cavernes d'Aglarond
- ❑ 353 U La Grande Salle
- ❑ 354 U Entrée de Caverne
- ❑ 355 U L'Armurerie de Fort le Cor
- ❑ 356 U La Chaussée de Fort le Cor

- ❑ 357 U La Salle du Roi
- ❑ 358 U Le Cercle d'Isengard
- ❑ 359 U La Vallée du Magicien
- ❑ 360 U La Forteresse d'Orthanc
- ❑ 361 U Le Balcon d'Orthanc
- ❑ 362 U La Bibliothèque d'Orthanc
- ❑ 363 U La Chambre du Palantír

Premium / Bonus

- ❑ 364 P Aragorn, Pieds-Ailés
- ❑ 365 P Théoden, Seigneur de la Marche

POUR CONTACTER DECIPHER ET UNIVERSAL

- sites Web : decipher.com & hexagonal.net/lotr
- courriel pour questions sur les règles : elrond@decipher.com
- courriel pour service à la clientèle : ccgcustomerservice@decipher.com
- courriel pour fan club : help@lotrfanclub.com
- téléphone : +1.757.623.3600 et 33.1.48.96.19.91
- adresse : Decipher, P.O. Box 56, Norfolk, VA, USA 23501
Hexagonal, 94-96 rue Faidherbe, 93700 Drancy



Visit: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

© 2002 New Line Productions, Inc. Tous droits

réservés. TM/MC The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Utilisation sous licence par New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. Decipher Inc. Utilisation sous licence. TM/MC, ®, & © 2002 Decipher Inc., P.O. Box 56, Norfolk, Virginia U.S.A. 23501. Tous droits réservés. Fabriqué en Belgique. Traduction par Distribution Hexagonal et Francis K. Lumière, avec la collaboration d'Emmanuel "Sam" Cognat, Stéphanie

INDEX

acharné	16	L'Anneau Unique	21
action.	17	libérer	29
actions de phase	18	limite de déplacement	17
actions de réponse	17	limites de cartes	7
affaiblir	6	liste des cartes	31
aire de soutien	12	Livret de règles de base	2
alliés.	4, 12, 20	Livret de règles étendu	2
artefacts	5, 12	miser	8
cartes actives	21	modificateurs	23
cartes de l'Ombre.	12	mots-clefs.	27
chemin de l'aventure	26	paquet d'aventure	8, 26
compagnie de départ	10	peu hâtif	28
compagnons.	12	phase d'affectation	14
construire votre pioche.	7	phase d'archerie	13
contrôle de site.	28	phase de combat	15
coûts	18	phase de compagnie	11
culture	6	phase de manœuvre	13
défausser	22	phase de ralliement	16
déplacer des cartes	23	pioche	7
détenant une monture	29	Porteur de l'Anneau	7
effets	19	préparer la partie	7
embuscade	27	procédure d'action	13
empiler.	23	qui joue en premier?.	8
errata	24	regarder/révéler	23
formats	26	Règle de 4	11
générique	3	Règle de 9	12
Gollum	30	séquence de tour	11
guérir	6	sous-titres.	29
informations collectionneurs.	30	tué	6
jetons de culture	29	types de cartes	3
jouer le jeu	11	unicité	21