

UN JEU DE R. DI MEGLIO, M. MAGGI & F. NEPITELLO

LA
GUERRE DE L'ANNEAU™
d'après "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien
Extension

LES GUERRIERS DE LA
TERRE DU MILIEU™



CHAPITRE I : INTRODUCTION

Les *Guerriers de la Terre du Milieu* est la deuxième extension pour le jeu *La Guerre de l'Anneau Deuxième Édition*. Elle introduit un nouvel élément de jeu : les Factions. Les Factions incluent plusieurs groupes et créatures qui, pendant la Guerre de l'Anneau, soutinrent soit les Peuples Libres – l'Armée des Morts de Dunharrow, les Ents de Fangorn et les Grands Aigles des Monts Brumeux, soit l'Ombre – les Corsaires d'Umbar, les Hommes du Pays de Dun et les Grandes Araignées.

MATÉRIEL

L'extension *Les Guerriers de la Terre du Milieu* comprend le matériel suivant :

- ce livret de règles
- 1 dé d'Actions Spécial des Peuples Libres (vert)
- 1 dé d'Actions Spécial de l'Ombre (orange)
- 48 nouvelles figurines plastiques (8 par faction)
 - 8 figurines représentant les Morts de Dunharrow
 - 8 figurines représentant les Aigles des Monts Brumeux
 - 8 figurines représentant les Ents de Fangorn
 - 8 figurines représentant les Corsaires d'Umbar
 - 8 figurines représentant les Hommes des Collines du Pays de Dun
 - 8 figurines représentant les Rejetons d'Arachne (Araignées)
- 6 cartes de référence de Faction
- 2 fiches de référence des dés d'Actions de Faction
- 62 cartes de jeu
 - 20 cartes Événement de Faction des Peuples Libres
 - 20 cartes Événement de Faction de l'Ombre
 - 6 cartes Appel à la Bataille des Peuples Libres
 - 6 cartes Appel à la Bataille de l'Ombre
 - 6 cartes Événement des Peuples Libres
 - 3 cartes Événement de l'Ombre
 - 1 carte Personnage des Peuples Libres (Sylvebarbe)

METTRE EN PLACE LA PARTIE

Pour commencer la partie, procédez à la mise en place normale de *La Guerre de l'Anneau*, avec les changements suivants :

- Retirez les cartes Événement des Peuples Libres suivantes du paquet Personnages : « Gwaihir, Seigneur des Vents » (#15), « Les Aigles Arrivent! » (#18), « Le Réveil des Ents : Sylvebarbe » (#19), « Le Réveil des Ents : les Huorns » (#20), « Le Réveil des Ents : La Chambre des Ents » (#21), « L'Armée des Morts de Dunharrow » (#22). Ces cartes sont remplacées par les nouvelles cartes Événement des Peuples Libres fournies dans cette extension.
- Retirez les cartes Événement de l'Ombre suivantes : du paquet Stratégie de l'Ombre, « Les Corsaires d'Umbar » (#10), « La Colère de Ceux du Pays de Dun » (#11); du paquet Événement Personnage de l'Ombre, « L'Antre d'Arachne » (#1). Ces cartes sont remplacées par les nouvelles cartes Événement de l'Ombre fournies dans cette extension.
- Ajoutez les nouvelles cartes Événement dans les paquets Événements appropriés.
- En plus des deux paquets Événements habituels, chaque joueur a un troisième paquet à sa disposition dès le début de la partie : le paquet Événements de Faction. Chaque joueur mélange son paquet Événements de Faction et le place à côté de ses autres paquets Événements.
- Mettez de côté les dés de Faction, les figurines de Faction et les cartes Appel à la Bataille pour un usage ultérieur.
- Chaque joueur prend les trois cartes de référence de Faction de ses factions et les place sur la table, image visible, de sorte que les conditions d'entrée de la Faction soient visibles.
- Chaque joueur prend une aide de jeu des dés d'Actions de Faction.

Remarque : vous pouvez jouer cette extension avec le jeu de base seul ou avec *Les Seigneurs de la Terre du Milieu*. Dans ce cas, toutes les instructions de mise en place des *Seigneurs de la Terre du Milieu* s'appliquent également.

Si vous utilisez la figurine promotionnelle de *Sylvebarbe* dans votre partie, remplacez sa carte Personnage avec celle fournie dans cette extension. La figurine de *Sylvebarbe* n'est pas incluse dans cette extension.

FIGURINES

Figurines de Faction des Peuples Libres (24)



Morts (8)



Aigles (8)



Ents (8)

Figurines de Faction de l'Ombre (24)



Corsaires (8)



Hommes
du Pays de Dun (8)



Araignées (8)

DÉS DE FACTION



Peuples Libres



Ombre

CARTES DE RÉFÉRENCE



Peuples Libres (3)



Ombre (3)

CARTES

Cartes Événement de Faction (40)



Peuples Libres (20)



Ombre (20)

Cartes Appel à la Bataille (12)



Peuples Libres (6)



Ombre (6)

Cartes Événement (9)



Peuples Libres (6)



Ombre (3)

Carte Personnage (1)



Sylvebarbe

CHAPITRE II : NOUVELLES RÈGLES

LES FACTIONS

Les armées des Peuples Libres des Hommes, des Elfes et des Nains qui combattirent pendant la Guerre de l'Anneau n'étaient pas seules. Elles furent soutenues par de nombreux alliés. De la même façon les armées de Sauron ne se composaient pas seulement d'Orques, de Sudérons, d'Orientaux et de Trolls. Ces alliés sont connus dans le jeu comme des **Factions**, qui sont introduites par cette extension.

La mécanique de jeu des Factions est pilotée par deux nouveaux composants de jeu : les **cartes Événement de Faction** et les **dés de Faction**.

LES CARTES ÉVÉNEMENT DE FACTION

Quand vous jouez avec *Les Guerriers de la Terre du Milieu*, chaque joueur ajoute un troisième paquet aux deux paquets Événements habituels (Personnage et Stratégie) : le **paquet Événements de Faction**, composé de vingt **cartes Événement de Faction**.

Une carte Événement de Faction est piochée dans le paquet Événements de Faction au début de chaque tour, y compris le premier.

D'une manière générale, une carte Événement de Faction est considérée comme étant une carte Événement et est sujette aux mêmes règles et effets que n'importe quelle autre carte Événement ; le paquet Événements de Faction est sujet aux mêmes règles et effets que n'importe quel autre paquet Événements.

Par exemple, la capacité de Gandalf le Gris en tant que Guide s'applique à *n'importe quel type* de carte Événement, elle s'applique donc aux cartes Événement de Faction ainsi qu'au paquet Événements de Faction.

Par contre, les capacités se référant à des cartes d'un paquet *en particulier* (par exemple, la capacité « Lance de Terreur » de la carte Le Roi-sorcier – Seigneur des Spectres de l'Anneau ou la condition de défausse de la carte Événement des Peuples Libres « Un trop grand pouvoir ») ne s'appliquent pas aux cartes de Faction.

Il y a certaines différences importantes cependant, précisées ci-dessous :

- Les cartes Événement de Faction ne comptent pas dans la limite de main de six.
- Il y a une limite de **quatre** cartes Événement de Faction dans la main d'un joueur. Toute carte en excès doit être immédiatement défaussée.
- Les paquets Événements de Faction *sont* immédiatement remélangés quand ils ne contiennent plus de cartes.

Important : un résultat « Événement » normal d'un dé d'Actions peut être utilisé pour piocher dans le paquet Événements de Faction ou pour jouer n'importe quelle carte Événement de Faction. Le résultat approprié d'un dé d'Actions indiqué sur chaque carte (Personnage, Armée, Mobilisation) peut également être utilisé pour jouer une carte Événement de Faction.

LES CARTES DE RECRUTEMENT DE FACTION

Certaines cartes Événement de Faction sont utilisées pour recruter des figurines supplémentaires d'une faction. Ces cartes fonctionnent différemment des cartes Événement normales permettant de recruter des unités d'Armée :

- Si un joueur joue une carte Événement de Faction pour une Faction qui n'est pas encore en jeu, la carte n'a pas d'effet, à moins qu'elle autorise un joueur à « ajouter des figurines à la mise en place de départ ». Dans ce cas, le joueur place les figurines recrutées sur la carte de Faction. Ces figurines entreront en jeu quand la Faction sera introduite dans la partie, avec les figurines indiquées dans la mise en place de cette Faction, dans n'importe quelle région de départ de cette Faction.
- Si un joueur joue une carte Événement de Faction sur une Faction qui a été éliminée du jeu, la carte n'a pas d'effet.
- Certaines cartes Événement de Faction autorisent son propriétaire à placer des figurines sur la carte, puis à recruter des figurines depuis cette carte. Les figurines sur cette carte ne sont pas considérées en jeu. Si la carte est défaussée quelle qu'en soit la raison, les figurines sont remises les renforts.

LES DÉS DE FACTION

En jouant avec *Les Guerriers de la Terre du Milieu*, chaque joueur reçoit un dé spécial de Faction. Lorsque la première Faction d'un joueur entre en jeu, ce joueur ajoute le dé de Faction à sa réserve de dés d'Actions au début du tour suivant.

Remarque : si, pendant la partie, un joueur n'a plus de Faction en jeu, il doit retirer le dé d'Actions de sa réserve de dés d'Actions au début du prochain tour. Le dé peut être récupéré si une nouvelle Faction de ce joueur entre en jeu.

Utiliser un dé d'Actions de Faction nécessite une action et celui-ci ne compte comme un dé d'Actions normal que pour ce qui est de « passer ». Ce N'EST PAS un dé d'Actions normal pour tout autre objectif (comme les Événements demandant l'utilisation de « n'importe quel dé d'Actions » ou l'influence des anneaux Elfiques), à moins que cela ne soit spécifié.

Les résultats d'un dé de Faction sont spécifiques aux Factions et ne peuvent être utilisés que sur des cartes de Faction ou des figurines de Faction. Le résultat ne peut pas être utilisé comme un résultat d'Action normal (avec l'exception du résultat « Œil », voir ci-après). Si plusieurs Factions sont en jeu, le joueur choisit la Faction affectée par l'action permise par le dé de Faction.

RÉSULTATS DE DÉ

Peuples Libres



Recruter
une Faction



Recruter
une Faction



Jouer/
Piocher un
Événement
de Faction



Jouer/
Piocher un
Événement
de Faction



Recruter/
Jouer un
Événement
de Faction



Recruter/
Piocher un
Événement
de Faction

Ombre



Recruter
une Faction



Jouer/
Piocher un
Événement
de Faction



Recruter/
Jouer un
Événement
de Faction



Recruter/
Piocher un
Événement
de Faction



Œil de
Sauron



Joker

L'effet spécifique de l'action sur chaque Faction est listé dans les règles de chaque Faction. L'usage général est :

- **Recruter une Faction** : ajoutez des figurines à une Faction en jeu, en suivant les règles de cette Faction ou faites entrer en jeu une nouvelle Faction.
- **Jouer un Événement de Faction** : jouez une carte Événement de Faction de votre main.
- **Piocher un Événement de Faction** : piochez une carte Événement de Faction.
- **Œil** : placez-le dans la Zone de Traque, exactement comme le résultat d'un dé d'Actions normal, et avec les mêmes effets.
- **Joker** : choisissez entre Recruter une Faction, Jouer un Événement Faction ou Piocher un Événement Faction.

Remarque : les résultats des dés d'Actions normaux ne peuvent pas s'appliquer à des figurines de Faction, comme pour les recruter ou les déplacer. Cependant, les résultats appropriés de dés d'Actions peuvent être utilisés pour piocher ou jouer des cartes Événement de Faction, comme indiqué précédemment.

JOUER AVEC LES FACTIONS

FAIRE ENTRER DES FACTIONS EN JEU

Aucune Faction n'est en jeu au début de la partie. Avant que chaque Faction n'entre en jeu, une **condition** spécifique doit être remplie.

Quand cette condition est remplie, un résultat **Mobilisation** d'un dé d'Actions normal (ou un résultat Recruter une Faction d'un dé de Faction) peut être utilisé pour faire entrer la Faction en jeu.

Les conditions sont :

- **Morts de Dunharrow** : Aragorn (ou Grand-Pas) est à Erech, ou à une région de distance (y compris les régions à travers les montagnes : Edoras, Gouffre de Helm, Ouestemnet).
- **Aigles des Monts Brumeux** : la dernière position connue de la Communauté n'est pas Fondcombe; ou Gandalf le Blanc est en jeu.
- **Ents de Fangorn** : Saroumane est en jeu et un Compagnon ou la Communauté est à Fangorn.
- **Corsaires d'Umbar** : les Sudérons et les Orientaux sont « En Guerre ».
- **Hommes des Collines du Pays de Dun** : Saroumane est en jeu.
- **Rejetons d'Arachne** : la dernière position connue de la Communauté n'est pas Fondcombe.

Aussitôt qu'une Faction entre en jeu, retournez la fiche de référence de cette Faction pour montrer son résumé de règles. Les figurines de départ sont placées pour chaque faction comme suit :

- **Morts de Dunharrow** : 2 à Erech
- **Aigles des Monts Brumeux** : 2 aux Aires des Aigles.
- **Ents de Fangorn** : 2 à Fangorn.
- **Corsaires d'Umbar** : 3 à Umbar.
- **Hommes des Collines du Pays de Dun** : 2 au Pays de Dun Méridional, 2 au pays de Dun Septentrional.
- **Rejets d'Arachne** : 1 à Dol Guldur, 1 à Minas Morgul.

Comme indiqué précédemment, des figurines supplémentaires peuvent être disponibles si un joueur joue certaines cartes Événement de Faction, ajoutant des figurines à la mise en place de départ.

FIGURINES DE FACTION

Les figurines de Faction *ne sont pas* des unités d'Armée et devraient être conservées séparées des autres unités occupant la même région.

Elles n'ont pas de Force de Combat, ne peuvent pas être attaquées par des unités ennemies, n'affectent pas le mouvement ennemi et ne comptent pas dans les limites d'Armée, à moins que cela ne soit indiqué par leurs règles et/ou des événements.

Les figurines de Faction (sauf si leurs règles spécifiques le contredisent) ne sont pas non plus affectées par la présence d'Armées amies dans la même région. Par exemple, elles ne battent pas en retraite si une Armée amie dans la même région bat en retraite et elles ne sont pas affectées si cette Armée est éliminée.

La présence de figurines de Faction dans une région ne donne pas le contrôle de la région au joueur et n'affecte pas l'Échelle Politique.

Le nombre maximum de figurines d'une Faction en jeu est limité par leur disponibilité dans le jeu (huit par Faction). Cependant, notez que :

- Les Factions des Peuples Libres sont limitées par la réserve de figurines : les figurines des Factions des Peuples Libres éliminées sont donc retirées de la partie.
- Les Factions de l'Ombre ne sont pas limitées de la même façon et toute figurine d'une Faction de l'Ombre éliminée est retournée dans les renforts.

LES FACTIONS EN BATAILLE

Un joueur peut **appeler à la bataille** des figurines d'une Faction en jeu en utilisant l'effet de ses cartes Appel à la Bataille.

Chaque joueur peut recevoir jusqu'à six cartes Appel à la Bataille avant une bataille : deux cartes (une carte Appel à la Bataille Personnage et une carte Appel à la Bataille Stratégie) pour chaque Faction en jeu qui satisfait les conditions pour être appelée à cette bataille.

Le joueur ajoute ces cartes à sa main au début de la bataille.

Remarque : même si elles ont un symbole de Personnage ou de Stratégie au dos pour dissimuler leur identité, les cartes Appel à la Bataille *n'appartiennent pas* aux paquets Personnages ou Stratégie. Pour cette raison, la capacité « Sorcier » du Roi-sorcier ne s'applique pas aux cartes Appel à la Bataille.

Au début de chaque round, chaque joueur peut choisir de jouer une de ces cartes au lieu de jouer une carte Événement de sa main pour son effet de Combat.

Les cartes Appel à la Bataille peuvent être réutilisées tant que les conditions nécessaires pour les jouer sont remplies, et sont reprises par les joueurs à la fin de chaque round.

Remarque : quand vous êtes empêché de jouer une carte Combat (comme par « Broyeur, Marteau du Monde d'En-Dessous » ou « La Folie de Denethor »), vous êtes également empêché de jouer des cartes Appel à la Bataille. De la même façon, des cartes qui annulent les effets d'une carte Combat (par exemple, « Nuée de Chauve-Souris ») annulent également les effets des cartes Appel à la Bataille.

Défaussez les cartes Appel à la Bataille dans votre main à la fin de la bataille et mettez-les de côté pour un usage ultérieur.

PARTIES EN MULTI-JOUEURS

Les règles suivantes s'appliquent à une partie multi-joueurs de *Guerriers de la Terre du Milieu* :

- Chaque joueur d'une équipe a une limite de 3 cartes Faction en main, au lieu de 4.
- Seul le joueur Meneur d'une équipe pioche une carte Faction au début d'un tour. Le joueur Meneur peut alors décider de donner une carte Faction à son coéquipier.
- N'importe quel joueur d'une équipe peut utiliser le dé Faction, de la même façon qu'il pourrait utiliser un dé d'Actions normal.
- N'importe quel joueur d'une équipe peut dépenser un dé d'Actions pour jouer une carte Événement de Faction de sa main.
- N'importe quel joueur d'une équipe peut appeler à la bataille une Faction dans une bataille impliquant une Armée qu'il contrôle.
- Un joueur peut utiliser une carte Événement de Faction pour n'importe quelle faction, quelles que soient les Nations qu'il contrôle. Cependant, un joueur ne peut jouer une carte Événement de Faction se référant à une « Armée de l'Ombre » que pour utiliser une Armée qu'il contrôle.

CHAPITRE III : LES FACTIONS

LES MORTS DE DUNHARROW (MORTS)

“ L’heure est enfin venue. Je me rends maintenant à Pelargir sur l’Anduin, et vous allez me suivre. Et quand tout ce pays sera débarrassé des serviteurs de Sauron, je considérerai le serment comme accompli, vous aurez la paix et partirez à jamais. Car je suis Elessar, héritier d’Isildur de Gondor. ”



Les Morts de Dunharrow sont les fantômes d’un peuple sauvage ayant brisé son serment envers les Seigneurs du Gondor. Pour se racheter et trouver la paix, ils doivent respecter leur ancien serment en servant l’héritier légitime d’Isildur.

CONDITION POUR ENTRER EN JEU

Les Morts peuvent entrer en jeu quand Grand-Pas (ou Aragorn) est à Erech ou à une région de distance, y compris les régions à travers les montagnes : Le Gouffre de Helm, Ouestemnet, Edoras.

Quand la faction des Morts entre en jeu, déplacez immédiatement Grand-Pas/Aragorn (et n’importe quel nombre de Compagnons dans la même région, même s’ils sont dans une Forteresse assiégée) à Erech, pour se joindre à l’Armée des Morts.

Remarque : les Compagnons ne peuvent se joindre à l’Armée de Mort que lorsqu’elle entre en jeu.

MISE EN PLACE ET DE DÉPART RECRUTEMENT

Le joueur des Peuples Libres place deux figurines des Morts à Erech quand ils entrent en jeu.

Quand une action de Recrutement de Faction est utilisée, le joueur des Peuples Libres place une figurine des Morts dans l'Armée des Morts.

LIMITE D'ARMÉE

Les Morts n'ont pas de limite d'Armée.

RESTRICTIONS

Les Morts de Dunharrow sont toujours ensemble dans une région (initialement, Erech), formant ainsi l'**Armée des Morts**. L'Armée des Morts n'est jamais considérée comme une Armée des Peuples Libres.

Remarque : Quand Grand Pas/Aragorn et tout Compagnon avec lui sont avec l'Armée des Morts, ils ne sont pas considérés comme étant avec une Armée des Peuples Libres dans la même région. Les Compagnons ne peuvent quitter l'Armée des Morts que lorsque Grand Pas/Aragorn la quitte.

UTILISER LES MORTS

L'utilisation des Morts est expliquée par les cartes Événement de Faction dédiées. L'Armée des Morts peut se déplacer et attaquer quand un joueur des Peuples Libres joue une carte Événement de Faction « Spectres de la Peur ». Quelques effets sont résumés sur les cartes et sont expliqués plus en détail ici.

Mouvement

L'Armée des Morts peut se déplacer plus d'une fois lors de la même action, à chaque fois dans une région adjacente, tant que le joueur des Peuples Libres élimine une figurine des Morts de l'Armée des Morts à chaque fois qu'elle se déplace. La région doit être libre d'unités ennemies (pour attaquer les Armées ennemies, voir *Attaque* ci-dessous). Le joueur des Peuples Libres peut répéter cette opération tant qu'il y a plus d'une figurine des Morts dans l'Armée des Morts.

Attaque

Après que l'Armée des Morts a terminé son mouvement, le joueur des Peuples Libres peut l'utiliser pour attaquer une Armée de l'Ombre dans une région adjacente.

Une attaque de l'Armée des Morts n'est pas une bataille normale : le joueur de l'Ombre ne peut pas répondre à l'attaque de quelque manière que ce soit, aucune carte Combat ou Appel à la Bataille n'est jouée par aucun joueur, et aucun élément de terrain n'affecte le jet.

Pour attaquer, le joueur des Peuples Libres élimine une figurine des Morts de l'Armée des Morts et lance alors trois dés, enregistrant des succès sur 4 ou plus.

Il peut répéter cette opération, en retirant une figurine supplémentaire pour attaquer de nouveau la même Armée de l'Ombre, tant qu'il y a des Morts dans l'Armée.

Si l'attaque élimine toutes les unités de l'Armée de l'Ombre, tout Nazgûl ou Serviteur avec cette Armée est également éliminé.

Quand l'attaque s'arrête, les unités survivantes dans l'Armée de l'Ombre attaquée doivent battre en retraite ensemble dans une région adjacente (différente de celle d'où provenait l'attaque) en suivant les règles normales de retraite. Si l'Armée de l'Ombre ne peut pas battre en retraite (parce qu'elle est assiégée ou parce qu'il n'y a pas de région disponible pour cela) alors elle ne le fait pas.

Tout Serviteur ou Nazgûl dans l'Armée en retraite peut rester avec elle ou être laissé derrière, au choix du joueur de l'Ombre.

Si l'Armée de l'Ombre attaquée est soit éliminée soit bat en retraite, l'Armée des Morts peut avancer dans la région vidée (sans avoir à retirer de figurine des Morts).

Remarque : puisque le joueur de l'Ombre peut déplacer ses Armées dans la région contenant l'Armée des Morts, cette dernière pourra parfois être dans la même région qu'une Armée de l'Ombre. Dans ce cas, le joueur des Peuples Libres peut attaquer une telle Armée normalement avec les Morts, comme si la région était simplement adjacente à l'Armée des Morts (en retirant donc une figurine des Morts de l'Armée des Morts et en lançant trois dés); ou il peut choisir d'ignorer l'Armée de l'Ombre et sortir l'Armée des Morts de la région.

APPEL À LA BATAILLE

Si l'Armée des Morts est dans une région adjacente ou dans la même région que l'Armée en défense, le joueur des Peuples Libres peut décider d'appeler les Morts à la bataille, plutôt que d'utiliser une carte Combat.

L'effet de l'appel à la bataille est pleinement expliqué par les cartes.

ÉLIMINATION

- Au début de n'importe quelle action effectuée par l'un ou l'autre des joueurs, le joueur des Peuples Libres peut déclarer que Grand Pas/Aragorn, et tout Compagnon avec lui, quitte l'Armée des Morts (par exemple, pour se joindre à une Armée des Peuples Libres dans la même région, ou pour aller ailleurs). L'Armée des Morts est immédiatement dissoute et la Faction est retirée de la partie.
- Si, à tout moment, il n'y a plus de Morts dans l'Armée des Morts, la faction des Hommes Morts est immédiatement retirée de la partie.

EXEMPLE

Les Morts de Dunharrow ont été recrutés plusieurs fois, il y a donc 5 figurines à Erech avec Grand Pas. Le joueur des Peuples Libres joue une carte « Serviteurs de la Peur » pour les activer.



1) Dans un premier temps, le joueur des Peuples Libres élimine une figurine pour déplacer l'Armée des Morts dans la région du Lamedon inoccupée.

2) Le joueur des Peuples Libres élimine ensuite une deuxième figurine pour la déplacer à Pelargir.

3) Il reste maintenant 3 figurines dans l'Armée des Morts. Une Armée de l'Ombre est en Harondor Occidental et une figurine des Morts est retirée pour l'attaquer.

Le joueur des Peuples Libres lance 3 dés et enregistre 2 succès. Il reste désormais deux figurines dans l'Armée des Morts.

4) Le joueur des Peuples Libres décide de terminer l'attaque et le joueur de l'Ombre fait battre son Armée en retraite, d'Harondor Occidental à Ithilien Méridional.

Le joueur des Peuples pourrait avancer l'Armée des Morts en Harondor Occidental, mais il décide de la laisser à Pelargir.

LES AIGLES DES MONTS BRUMEUX (AIGLES)

“ Vinrent Gwaihir le Seigneur des Vents et son frère Landroval, le plus grand des Aigles du Nord, le plus puissant des descendants du vieux Thorondor, qui construisait ses aires sur les pics inaccessibles des Montagnes Encerclantes quand la Terre du Milieu était jeune. Derrière eux, en longues files rapides, s’avançaient tous leurs vassaux des montagnes du Nord, portés à toute vitesse par un vent grandissant. Ils piquèrent droit sur les Nazgûl, plongeant soudain du haut des airs, et le mouvement rapide de leurs ailes était comme une rafale au passage. ”



Les Aigles des Monts Brumeux sont les plus grands oiseaux de la Terre du Milieu. Serviteurs des Valars et ennemis jurés de Sauron et de toutes les ignobles créatures sous ses ordres, les Aigles sont des créatures des airs, vaillantes et indépendantes, très fortement liées à Gandalf et Radagast.

CONDITION POUR ENTRER EN JEU

Les Aigles peuvent entrer en jeu quand la dernière position connue de la Communauté n'est pas Fondcombe ou que Gandalf le Blanc est en jeu.

MISE EN PLACE ET DE DÉPART RECRUTEMENT

Le joueur des Peuples Libres place deux figurines d'Aigles dans les Aires des Aigles quand ils entrent en jeu.

Quand une action de Recrutement de Faction est utilisée, le joueur des Peuples Libres place une figurine d'Aigle dans les Aires des Aigles.

LIMITE D'ARMÉE

Les Aigles n'ont pas de limite d'Armée.

UTILISER LES AIGLES

L'utilisation des Aigles est expliquée par les cartes Événement de Faction dédiées. Certains effets sont résumés sur les cartes et expliqués ici en détail.

Mouvement

Quand l'effet d'une carte indique « déplacer tous les Aigles » le joueur des Peuples Libres peut déplacer chaque figurine d'Aigle en jeu dans n'importe quelle région du plateau, sans restriction.

APPEL À LA BATAILLE

S'il y a au moins une figurine d'Aigle à une distance de quatre régions de l'Armée en défense, le joueur des Peuples Libres peut décider d'appeler les Aigles à la bataille, au lieu d'utiliser une carte Combat. Quand vous calculez la distance des Aigles, ignorez les limitations des frontières montagneuses. Déplacez n'importe quel nombre d'Aigles à cette portée dans la région de la bataille.

L'effet de l'appel à la bataille est pleinement expliqué par les cartes.

ÉLIMINATION

Si, à tout moment, il n'y a pas de figurine d'Aigle en jeu, la Faction des Aigles est immédiatement retirée de la partie.

LES ENTS DE FANGORN (ENTS)

“ *Nous sommes plus forts que les Trolls. Nous sommes faits des os de la terre. Nous pouvons fendre la pierre comme les racines des arbres, mais plus vite, beaucoup plus vite, quand notre esprit est réveillé ! Si nous ne sommes pas abattus ou détruits par le feu ou un coup de sorcellerie, nous pourrions réduire l'Isengard en éclats et faire sauter ses murs en moellons.* ”



Les « Gardiens des Arbres » de Fangorn sont les derniers membres d'une ancienne race. Enragés par les actions du sorcier Saroumane, ils décidèrent finalement d'entrer dans la mêlée. Les Ents sont puissants et implacables dans leur fureur, mais les Compagnons de l'Anneau doivent les réveiller à temps pour que l'intervention des Ents soit fructueuse.

CONDITION POUR ENTRER EN JEU

Les Ents peuvent entrer en jeu quand Saroumane est en jeu et qu'un Compagnon ou la Communauté est à Fangorn.

MISE EN PLACE ET DE DÉPART RECRUTEMENT

Le joueur des Peuples Libres place deux figurines d'Ents à Fangorn quand ils entrent en jeu, pour constituer la Forêt d'Ent.

Quand une action de Recrutement de Faction est utilisée, le joueur des Peuples Libres place une figurine d'Ent dans la Forêt d'Ent.

LIMITE D'ARMÉE

Les Ents n'ont pas de limite d'Armée.

RESTRICTIONS

Au moins un Ent doit toujours être présent à Fangorn, ensemble avec un Compagnon ou la Communauté, pour former la Forêt d'Ent.

UTILISER LES ENTS

L'utilisation des Ents est expliquée par les cartes Événement de Faction dédiées. Les Ents peuvent se déplacer et attaquer quand le joueur des Peuples Libres joue une carte Événement de Faction « Marche des Ents ». Les règles de la « Marche des Ents » sont résumées sur la carte et expliquées en détail ici.

La Marche des Ents

S'il y a des figurines d'Ents dans la Forêt d'Ent, le joueur des Peuples Libres peut utiliser ces figurines pour déplacer ou attaquer avec les Ents, une fois ou plus pendant la même action. Cela veut dire qu'une série de mouvements et d'attaques peut être faite pendant la même action, dans l'ordre désiré, tant qu'il y a des figurines d'Ent à prendre ou à éliminer de la Forêt d'Ent.

Mouvement

Pour déplacer les Ents, le joueur des Peuples Libres prend une figurine d'Ent de la Forêt d'Ent et la déplace dans une région adjacente à une région contenant déjà un Ent. La région doit être libre d'unités ennemies (pour attaquer des Armées ennemies, voir *Attaque*, ci-dessous). Le joueur des Peuples Libres peut répéter cette opération tant qu'il y a plus d'une figurine d'Ent dans la Forêt d'Ent. En suivant ces instructions, les Ents formeront une chaîne ininterrompue à partir de la Forêt d'Ent, incluse.

Attaque

Le joueur des Peuples Libres peut attaquer une Armée de l'Ombre dans une région adjacente à un Ent. Le joueur des Peuples Libres élimine une figurine d'Ent dans la Forêt d'Ent et lance trois dés, enregistrant des succès sur des résultats de 4 ou plus. Il peut répéter cette opération tant qu'il y a des Ents dans la Forêt d'Ent.

Une attaque d'Ent n'est pas une bataille normale : le joueur de l'Ombre ne peut pas répondre à l'attaque de quelque manière que ce soit, aucune carte Combat ou Appel à la Bataille n'est jouée par aucun joueur, et aucun élément de terrain n'affecte le jet. Si l'attaque élimine toutes les unités d'une Armée de l'Ombre, tout Nazgûl ou Serviteur présent dans cette Armée est également éliminé.

Remarque : puisque le joueur de l'Ombre peut déplacer ses Armées dans une région contenant des Ents, parfois une figurine d'Ent peut être dans la même région qu'une Armée de l'Ombre. Le joueur des Peuples Libres peut attaquer une Armée de ce type normalement avec les Ents, comme si la région était simplement adjacente à l'Ent (c'est-à-dire en retirant une figurine d'Ent de la Forêt d'Ent pour lancer trois dés).

Raser Orthanc et éliminer Saroumane

Si une attaque d'Ent élimine toutes les unités de l'Ombre à Orthanc, ou si Orthanc est libre d'unités ennemies et qu'un Ent y entre, éliminez Saroumane.

APPEL À LA BATAILLE

Si une figurine d'Ent est dans une région adjacente ou dans la région de l'Armée en défense, le joueur des Peuples Libres peut décider d'appeler les Ents à la bataille, au lieu d'utiliser une carte Combat.

L'effet de l'appel à la bataille est complètement expliqué par les cartes.

ÉLIMINATION

Si, à tout moment, il n'y a pas de figurine d'Ent à Fangorn (ou s'il n'y a pas de Compagnon ou la Communauté à Fangorn), la Faction des Ents est immédiatement retirée de la partie.

EXEMPLE

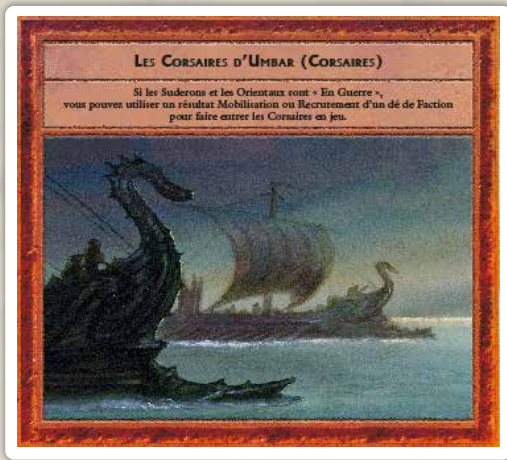
Il y a quatre Ents à Fangorn et une Armée de l'Ombre constituée de trois unités Régulières d'Isengard occupe les Gués de l'Isen. Le joueur des Peuples Libres joue une carte de Faction « Marche des Ents » et décide d'attaquer l'Armée de l'Ombre dans les Gués de l'Isen.



- 1) *Le joueur des Peuples Libres élimine un Ent de la Forêt d'Ent et lance trois dés; chaque dé enregistre un succès sur un 4+. Deux succès sont obtenus et deux unités de l'Ombre sont éliminées.*
- 2) *Puisque l'Armée n'est pas encore détruite, le joueur des Peuples Libres continue d'attaquer et élimine un autre Ent de la Forêt d'Ent. La nouvelle attaque enregistre seulement un succès, suffisant pour éliminer la dernière unité de l'Ombre. Il reste désormais deux Ents dans la Forêt d'Ent.*
- 3) *Puisqu'il n'y a pas d'Armée ennemie adjacente à Fangorn à ce moment, le joueur des Peuples Libres prend l'un des deux derniers Ents de la Forêt d'Ent et le place dans les Gués de l'Isen, pour se rapprocher d'Orthanc. L'Action des Ents est maintenant terminée.*

LES CORSAIRES D'UMBAR (CORSAIRES)

“ Une grande flotte approche des bouches de l'Anduin, montée par les corsaires d'Umbar dans le Sud. Il y a longtemps qu'ils ont cessé de craindre la puissance du Gondor, ils se sont alliés à l'Ennemi, et ils portent maintenant un lourd coup en faveur de sa cause. ”



La menace des Corsaires, naviguant sur leurs grands navires depuis la cité d'Umbar du Harad, a pesé sur le Gondor pendant de nombreuses années.

Pendant la Guerre de l'Anneau, la peur de leurs voiles noires rendit les Fiefs du Sud réticents à aider Minas Tirith, et ils auraient pu faire de grands dégâts si Aragorn ne les avait pas vaincus à Pelargir.

Les Corsaires sont un allié puissant pour Sauron, car ils peuvent effectuer des raids le long des côtes de la Terre du Milieu et sur la rivière Anduin, ainsi que transporter rapidement les armées de l'Ombre vers des rivages lointains.

CONDITION POUR ENTRER EN JEU

Les Corsaires peuvent entrer en jeu quand les Sudérons et les Orientaux sont « En Guerre ».

MISE EN PLACE ET DE DÉPART RECRUTEMENT

Le joueur de l'Ombre place trois figurines de Corsaires à Umbar quand ils entrent en jeu.

Quand une action de Recrutement de Faction est utilisée, le joueur de l'Ombre place une figurine de Corsaires à Umbar.

LIMITE D'ARMÉE

Cinq figurines de Corsaires au maximum peuvent être présentes dans une région. Ces figurines ne comptent pas dans la limite d'Armée normale de dix unités.

RESTRICTIONS

Les figurines de Corsaires ne sont pas des unités d'Armée de l'Ombre. Cependant, elles peuvent se déplacer avec une Armée de l'Ombre dans la même région quand cette Armée se déplace.

Quand elles se déplacent (seules, en utilisant une carte Événement de Faction ; ou avec une Armée de l'Ombre) elles ne peuvent le faire que dans les régions suivantes :

- Les régions côtières de la Mer l'Ouest ;
- N'importe quelle région du Gondor sauf Erech ;
- Osgiliath.

Si une Armée de l'Ombre incluant des Corsaires se déplace dans n'importe quelle autre région, les Corsaires doivent être laissés derrière.

Les Corsaires dans une région avec une Armée de l'Ombre avançant ou battant en retraite après combat peuvent se déplacer avec cette Armée, tant que la région est une de celles qui leur sont permises ; sinon, ils doivent être laissés derrière.

Remarque : si des Corsaires sont dans la même région qu'une Armée de l'Ombre assiégée, ils ne sont pas considérés comme étant dans la Forteresse assiégée.

UTILISER LES CORSAIRES

L'utilisation des Corsaires est expliquée par les cartes Événement de Faction dédiées. Les Corsaires peuvent **se déplacer** quand le joueur de l'Ombre joue une carte « Une Grande Flotte » et ils peuvent **transporter** des unités d'Armée de l'Ombre quand il joue une carte « Navires à fort tirant d'eau ». Certains effets sont résumés sur les cartes et expliqués ici en détail.

Déplacer les Corsaires

Quand des Corsaires **se déplacent**, le joueur de l'Ombre peut déplacer des figurines de Corsaires jusqu'à quatre régions (en suivant les restrictions précédentes), individuellement ou en groupe. Ils peuvent être déplacés dans ou à travers une région occupée par une Armée ennemie.

Transporter une Armée

Si des unités d'Armée de l'Ombre sont dans la même région que des Corsaires, elles peuvent être **transportées** par ces derniers. **Chaque figurine de Corsaires peut transporter jusqu'à deux unités de l'Ombre et n'importe quel nombre de Serviteurs ou de Nazgûls.** Les Corsaires et l'Armée peuvent se déplacer ensemble jusqu'à quatre

régions (toujours en accord avec les restrictions normales de déplacement des Armées et des Corsaires), en finissant leur mouvement dans une région libre ou une Possession inoccupée contrôlée par l'ennemi.

Transporter une Armée pour attaquer

Si des unités d'Armée de l'Ombre sont dans la même région que des Corsaires, elles peuvent être transportées par ces derniers pour attaquer. **Chaque figurine de Corsaires peut transporter jusqu'à deux unités de l'Ombre et n'importe quel nombre de Serviteurs ou de Nazgûl pour attaquer.** Les Corsaires et l'Armée peuvent être déplacés ensemble jusqu'à deux régions (toujours en accord avec les restrictions normales de déplacement des Armées et des Corsaires), puis attaquer dans une région adjacente (ou une Forteresse assiégée contrôlée par l'ennemi dans la même région).

Remarque : s'il y a une Armée de l'Ombre dans la région de destination, l'Armée transportée s'incorpore dans cette Armée (en vérifiant immédiatement les limites d'Armée) avant d'attaquer.

APPEL À LA BATAILLE

S'il y a au moins une figurine de Corsaires dans la même région que l'Armée de l'Ombre (et que l'Armée de l'Ombre n'est pas assiégée), le joueur de l'Ombre peut décider d'appeler les Corsaires à la bataille, au lieu d'utiliser une carte Combat. L'effet de l'appel à la bataille est pleinement expliqué par les cartes.

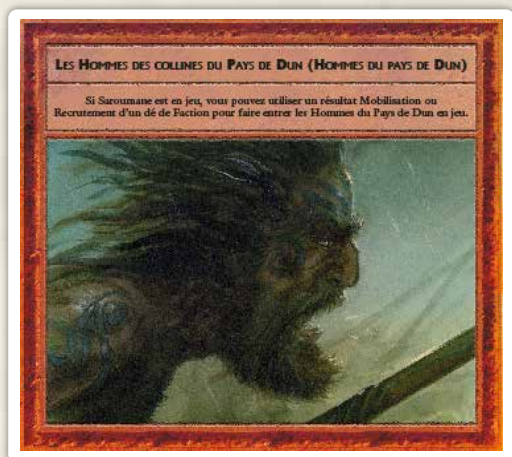
Remarque : si de nouvelles unités de l'Ombre sont déplacées dans la bataille par l'effet de la carte Appel à la Bataille « Portés par le Vent », ces unités sont ajoutées à l'Armée de l'Ombre après que les pertes ont été appliquées, mais avant la fin du tour. Pour cette raison, elles ne peuvent pas être utilisées pour absorber des pertes du round en cours. Cependant, si toutes les unités de l'Armée sont éliminées, la bataille peut continuer grâce à ces nouvelles unités, et les Serviteurs et les Nazgûl dans l'Armée ne sont pas éliminés.

ÉLIMINATION

Si le joueur des Peuples Libres contrôle Umbar, la Faction des Corsaires est immédiatement retirée de la partie.

LES HOMMES DES COLLINES DU PAYS DE DUN (HOMMES DU PAYS DE DUN)

“ Depuis un demi-millénaire, ils n'ont pas oublié leur grief [...]. Saroumane a enflammé cette ancienne haine. Ce sont des gens féroces, quand on les excite. Ils ne fléchiront pas maintenant, que ce soit le crépuscule ou l'aube, tant que Théoden ne sera pas pris ou eux-mêmes tués. ”



Les Hommes sauvages du Pays de Dun considéraient les Seigneurs des chevaux du Rohan comme des usurpateurs de leur patrie légitime, et il fut facile pour Saroumane d'exploiter cette inimitié à son avantage. Bien que résolu dans leur haine, les hommes du Pays de Dun craignent profondément leurs ennemis, et ne sont donc pas très fiables au combat.

CONDITION POUR ENTRER EN JEU

Les Hommes du Pays de Dun peuvent entrer en jeu quand Saroumane est en jeu.

MISE EN PLACE ET RECRUTEMENT DE DÉPART

Le joueur de l'Ombre place deux figurines d'hommes du Pays de Dun dans chaque Possession du Pays de Dun contrôlée par le joueur de l'Ombre quand ils entrent en jeu.

Quand une action de Recrutement de Faction est utilisée, le joueur de l'Ombre place :

- une figurine d'Hommes du Pays de Dun dans chaque Possession du Pays de Dun contrôlée par l'Ombre, *ou*
- une figurine d'Hommes du Pays de Dun à Isengard ou dans une région du Rohan contenant une Armée de l'Ombre, à moins que cette Armée ne soit à l'intérieur d'une Forteresse assiégée.

LIMITE D'ARMÉE

Trois figurines d'Hommes du Pays de Dun au maximum peuvent être dans une région. Ces figurines ne comptent pas dans la limite d'Armée normale de dix unités.

RESTRICTIONS

Les figurines d'Hommes du Pays de Dun ne sont pas des unités d'Armée de l'Ombre. Cependant, elles peuvent se déplacer avec une Armée de l'Ombre dans la même région quand cette Armée se déplace. Quand elles se déplacent avec une Armée de l'Ombre, elles suivent les règles normales.

Quand elles se déplacent sans Armée de l'Ombre (en utilisant une carte Événement de Faction), elles ne peuvent pas entrer dans une région avec une Armée des Peuples Libres ou une Forteresse des Peuples Libres non-conquise (à moins qu'elle soit assiégée par le joueur de l'Ombre).

UTILISER LES HOMMES DU PAYS DE DUN

L'utilisation des Hommes du Pays de Dun est expliquée par les cartes Événement de Faction dédiées. Certains effets sont résumés sur les cartes et expliqués ici en détail.

Hommes du Pays de Dun sans une Armée

Quand des Hommes du Pays de Dun se déplacent seuls – comme effet d'une carte Événement de Faction – ils se déplacent jusqu'à deux régions, selon les restrictions vues précédemment, individuellement ou ensemble.

Ils ne peuvent pas sortir ou entrer dans une Forteresse assiégée; cependant, ils peuvent se déplacer dans une région où une Armée de l'Ombre assiège une Forteresse des Peuples Libres.

Hommes du Pays de Dun avec une Armée

Les Hommes du Pays de Dun ne forment pas une Armée de l'Ombre par eux-mêmes, mais s'ils sont dans la même région qu'une Armée de l'Ombre, ils peuvent se déplacer et attaquer avec cette Armée. Comme les Personnages, les Hommes du Pays de Dun avec une Armée de l'Ombre peuvent avancer, ou doivent faire retraite, avec cette Armée, et si cette Armée est complètement éliminée, ils sont également éliminés.

APPEL À LA BATAILLE

S'il y a des Hommes du Pays de Dun dans la même région qu'une Armée de l'Ombre et que cette Armée de l'Ombre n'est pas assiégée, le joueur de l'Ombre peut décider d'appeler les Hommes du Pays de Dun à la bataille, au lieu d'utiliser une carte Combat. L'effet de l'appel à la bataille est pleinement expliqué par les cartes.

ÉLIMINATION

Si le joueur des Peuples Libres contrôle les deux Possessions des Pays de Dun, la Faction des Hommes du Pays de Dun est immédiatement retirée de la partie.

LES REJETONS D'ARACHNE (ARAIGNÉES)

“ De tous côtés, ses rejetons, bâtards de misérables compagnons, sa propre progéniture, qu'elle mettait à mort, s'étendaient de gorge en gorge, de l'Ephel Duath aux collines orientales, à Dol Guldur et aux repaires de la Forêt Noire. Mais aucun ne pouvait rivaliser avec elle, Arachne la Grande, dernier enfant d'Ungoliant, pour tourmenter le malheureux monde. ”



Arachne la Grande, dernier rejeton d'Ungoliant, faillit mettre un terme aux espoirs des Peuples Libres en capturant le porteur de l'anneau. Au même moment, la présence maléfique d'araignées géantes sévissait dans nombre des recoins les plus sombres de la Terre du Milieu, et leur rôle dans la Guerre de l'Anneau aurait pu être différent de ce que les histoires racontent...

CONDITION POUR ENTRER EN JEU

Les Araignées peuvent entrer en jeu quand la dernière position connue de la Communauté n'est pas Fondcombe.

MISE EN PLACE DE DÉPART ET RECRUTEMENT

Le joueur de l'Ombre place une figurine d'Araignée à Dol Guldur et une à Minas Morgul quand elles entrent en jeu.

Quand une action de Recrutement de Faction est utilisée, le joueur de l'Ombre place une figurine d'Araignée à Dol Guldur et une à Minas Morgul.

LIMITE D'ARMÉE

Les Araignées n'ont pas de limite d'Armée, à moins que la carte Événement de Faction « Énorme et Horrible » ne soit en jeu. Quand cette carte est en jeu, les Araignées dans une Armée de l'Ombre comptent dans la limite d'Armée normale de dix unités de cette Armée.

RESTRICTIONS

Les figurines d'Araignées ne sont pas des unités d'Armée de l'Ombre. Cependant, elles peuvent se déplacer avec une Armée de l'Ombre dans la même région quand cette Armée se déplace. Quand elles se déplacent avec une Armée de l'Ombre, elles suivent les règles normales.

Quand elles se déplacent sans Armée de l'Ombre (en utilisant une carte Événement de Faction), elles ne peuvent pas entrer dans une région avec une Armée des Peuples Libres ou une Possession des Peuples Libres non-conquise (à moins que ce ne soit une Forteresse assiégée par le joueur de l'Ombre).

UTILISER LES ARAIGNÉES

L'utilisation des Araignées est expliquée par les cartes Événement de Faction dédiées. Certains effets sont résumés sur les cartes et expliqués ici en détail.

Araignées sans une Armée

Quand des Araignées se déplacent seules – comme effet d'une carte Événement de Faction – elles se déplacent jusqu'à deux régions, selon les restrictions vues précédemment, individuellement ou ensemble.

Elles ne peuvent pas sortir ou entrer dans une Forteresse assiégée ; cependant, elles peuvent se déplacer dans une région où une Armée de l'Ombre assiège une Forteresse des Peuples Libres.

Araignées avec une Armée

Les Araignées ne forment pas une Armée de l'Ombre par elles-mêmes, mais si elles sont dans la même région qu'une Armée de l'Ombre, elles peuvent se déplacer et attaquer avec cette Armée. Comme les Personnages, les Araignées avec une Armée de l'Ombre peuvent avancer, ou doivent faire retraite, avec cette Armée, et si cette Armée est complètement éliminée, elles sont également éliminées.

APPEL À LA BATAILLE

S'il y a des Araignées dans la même région que l'Armée de l'Ombre, le joueur de l'Ombre peut décider d'appeler les Araignées à la bataille, au lieu d'utiliser une carte Combat.

L'effet de l'appel à la bataille est pleinement expliqué par les cartes.

ÉLIMINATION

Si, à tout moment, il n'y a pas de figurines d'Araignées en jeu, la Faction des Araignées est immédiatement retirée de la partie.

Un jeu de ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI et FRANCESCO NEPITELLO

LES GUERRIERS DE LA TERRE DU MILIEU™

Conception du jeu ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI et FRANCESCO NEPITELLO

Illustrations JOHN HOWE

Direction artistique & graphismes FABIO MAIORANA

Sculptures BOB NAISMITH

Conception des sculptures MATTEO MACCHI et BOB NAISMITH

Photos CHRISTOPH CIANCI

Production ROBERTO DI MEGLIO et FABRIZIO ROLLA

VERSION ANGLAISE

Édition JIM LONG

Édition supplémentaire KRISTOFER BENGTTSSON et KEVIN CHAPMAN

Mise en page HONDA EIJI

VERSION FRANÇAISE

Traduction ARNAUD MOYON

Mise en page JULIA BRÉTÉCHÉ

Relectures PATRICK DELATTRE, ANTOINE KANY,
JEAN-BAPTISTE LÉCAILLON et LAURENT CLOSIER

Playtesteurs : Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Daniel Eppacher, Ira Fay, Christopher Felleisen, Steva Fields, Steve Fratt, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, Nicolas Pages, Andrew Poulter, Mikko Raimi, Leonardo Rina, Craig Rose, Amina Sabanovic, Ralf Schemmann, Glenn Shanley, David Sneddon, Alija Vila, Roy Wiseman, Antti Yli-Tainio, Chris Young.

Remerciements spéciaux aux amis ayant fourni les retours et les suggestions pendant de nombreux mois à jouer des versions incessantes de cette extension, dont Rafael Brinner, Daniel Eppacher, Ira Fay, Steva Fields, Michael Hall, Grant Johnson, Heikki Laakkonen, Ralf Schemmann, Andrew Poulter, Roy Wiseman, Chris Young.

Une mention spéciale à Kristofer Bengtsson et Kevin Chapman pour leurs nombreuses idées ainsi que leur soutien à la communauté de joueurs de LGDA. Certaines cartes Événement et idées de cartes dans cette extension ont été proposées par des playtesteurs comme : « Take Someone You Can Trust » (Kristofer Bengtsson), « The Western Way » (Bruce Monson), « Great Winged Creatures » (Rafael Brinner).

Un jeu créé par ARES GAMES SRL



Via dei Metallmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy.
Tel. +39 0584 968696. www.aresgames.eu.

Version française par NUTS! PUBLISHING



Les Guerriers de la Terre du Milieu, La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, La Guerre de l'Anneau et les personnages, objets, événements et lieux sont des marques de la société Middle-earth Enterprises et sont utilisées sous licence par Sophisticated Games Ltd et les titulaires associées. Les Guerriers de la Terre du Milieu © 2012, 2022 Ares Games Srl. © 2012, 2022 Sophisticated Games Ltd. © 2025 Nuts! Publishing SAS.

