



Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

CERCLE DU CONFLIT™

LIVRET DE RÈGLES

MIDDLE-EARTH™
ENTERPRISES

Un jeu de
Geoff Engelstein & Stephen Buonocore

OFFICEDOG®

SURVOL DU JEU

Nous sommes au Troisième Âge de la Terre du Milieu. Une grande guerre entre de nombreuses nations se déroule. Dans *Le Seigneur des Anneaux™ : Cercle du Conflit™*, vous commandez *simultanément* aux armées de l'Ombre *et* à celles des Peuples Libres. Vos Peuples Libres affrontent l'Ombre de votre adversaire de gauche, et votre Ombre combat les Peuples Libres de votre adversaire de droite.

Vous déciderez de la façon d'appliquer les résultats des jets de dés successifs. Recruterez-vous des personnages emblématiques pour les Peuples Libres ou préférerez-vous lever les troupes du Mordor afin de combattre pour l'Ombre dans l'une des deux batailles clés ? Chasserez-vous la Communauté de votre adversaire avec vos Nazgûl ou déplacerez-vous en secret la vôtre pour échapper à l'Œil vigilant de Sauron ?

Pour que les Peuples Libres gagnent, amenez la Compagnie jusqu'à la Montagne du Destin ou vainquez l'Ombre au combat. Pour que l'Ombre gagne, corrompez totalement la Compagnie ou vainquez-la au combat.

Après le décompte des points de victoire, le joueur qui en détient le plus l'emporte !

MATÉRIEL



2 dés Terre du Milieu



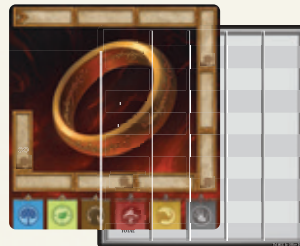
6 dés Nation : Gondor, Elfes, Rohan, Mordor, Suderons et Orientaux, et Isengard (1 de chaque)



4 aides de jeu



4 plateaux Joueur
(avec sur chaque un plateau Peuples Libres et un plateau Ombre, et une illustration différente au verso)



1 plateau Anneau Unique
(avec un tableau de score au verso)



4 plateaux Bataille



4 feutres effaçables



1 pion Joueur Principal



1 marqueur Gollum

Faces des dés

Terre du Milieu



Gondor



Mordor



Elfes



Suderons et Orientaux



Rohan



Isengard



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau Anneau Unique au centre de la table et le marqueur Gollum sur la première case (celle avec la flèche).
- 2 Placez chaque dé sur la case de sa couleur, sur le plateau Anneau Unique.
- 3 Donnez le pion Joueur Principal au joueur le plus expérimenté ou, à défaut, à un joueur au hasard.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur prend le matériel suivant :

- 1 plateau Joueur • 1 aide de jeu
- 1 plateau Bataille • 1 feutre effaçable

- 4 Chaque joueur place son plateau Joueur debout devant lui, puis son plateau Bataille entre le joueur à sa gauche et lui, avec la moitié Mordor/Isengard vers son adversaire.
- 5 À l'aide de son feutre effaçable, chaque joueur note un X dans la case à 8 pointes de « La Comté » sur la carte des Peuples Libres de son plateau Joueur.



Vous êtes prêts à commencer la partie !



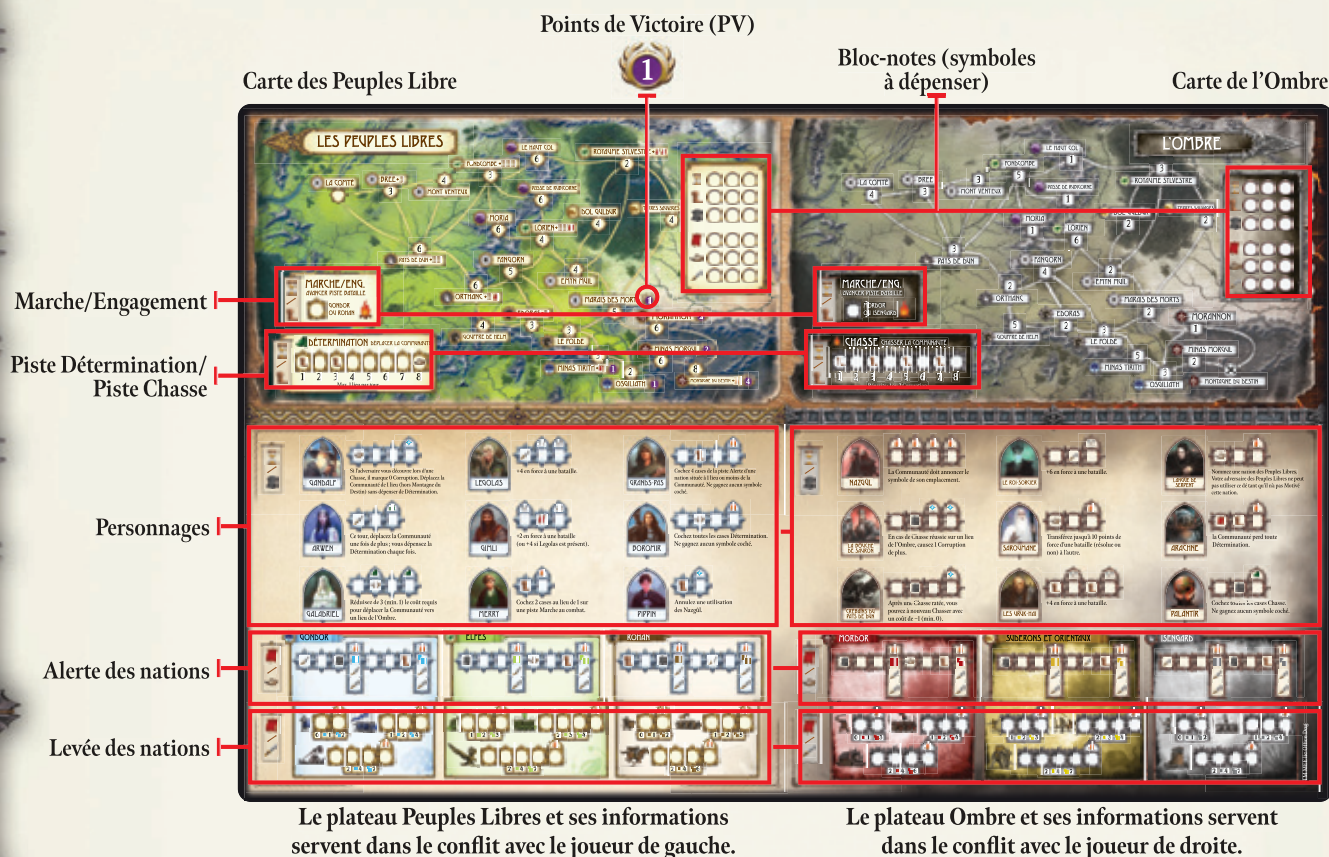
Information publique ou secrète

Vous ne devez pas dévoiler les informations de votre plateau Joueur à vos adversaires. En revanche, les informations du plateau Anneau Unique et des plateaux Bataille sont publiques.

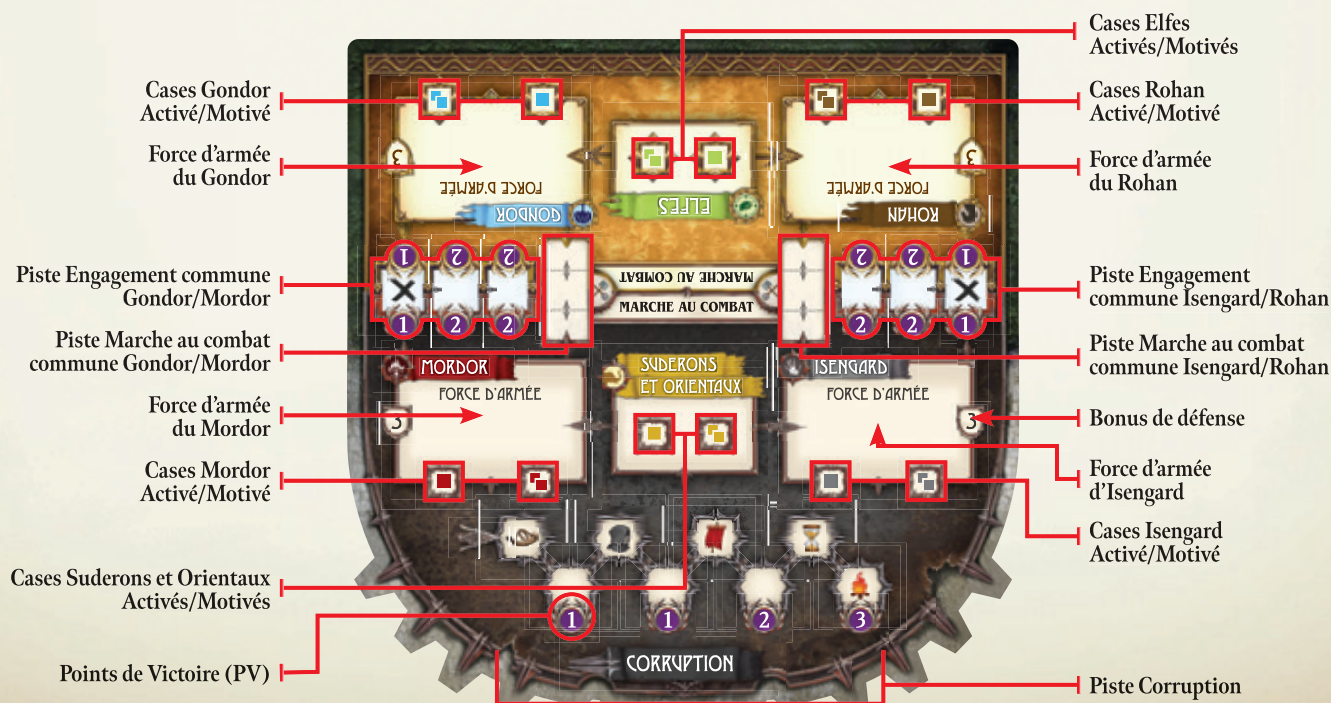
Nous vous recommandons de lire tous ensemble les règles jusqu'à la page 16 avant de commencer votre première partie.

DIAGRAMMES DES PLATEAUX

Chaque plateau Joueur présente un plateau Peuples Libres sur sa gauche et un plateau Ombre sur sa droite. Dans les parties à 2 joueurs, chaque joueur fait s'affronter son plateau Peuples Libres contre le plateau Ombre de son adversaire. Chaque moitié du plateau Joueur contient des informations pour 1 des conflits qui se déroulent.



Chaque plateau Bataille contient une section Peuples Libres (dorée) et une section Ombre (grise), qui représentent les deux batailles clés contre vos adversaires. La section dorée sert sur votre gauche, en conjonction avec votre plateau Peuples Libres, et, sur votre droite, vous utilisez la section grise, en conjonction avec votre plateau Ombre.



COCHER DES CASES

Durant la partie, les joueurs gagnent des symboles grâce aux dés ou aux cases de leurs plateaux Joueur. Chaque joueur dépense ses symboles en cochant des cases dans les diverses zones de son plateau Joueur.

Chaque zone du plateau Joueur indique quels symboles dépenser pour pouvoir cocher les cases d'une piste (exemple 1).

Quand un joueur coche une case, il doit se souvenir des règles suivantes :

- il doit toujours remplir les pistes de la gauche vers la droite, sauf si une flèche indique le contraire (exemple 2) ;
- lorsqu'il coche une case avec un symbole, il gagne immédiatement ce symbole. Il doit le dépenser sur le côté du plateau Joueur où il l'a gagné. Par exemple, s'il gagne un symbole sur le plateau Ombre, il doit le dépenser sur le plateau Ombre (exemple 3).

Les cases des plateaux Joueur présentent 2 formes différentes : ronde ou carrée.

- Les cases rondes (exemple 4) peuvent être effacées plus tard afin de payer le coût de diverses actions. Lorsque vous effectuez une action, effacez autant de cases que l'action le requiert. Quand vous effacez des coches de cases rondes, procédez de la droite vers la gauche. Plus tard, vous pourrez cocher à nouveau des coches effacées. Vous gagnez un symbole chaque fois que vous cochez la case associée.
- Les cases carrées (exemple 5) ne sont jamais effacées. Certaines présentent une voûte d'action au-dessus d'elles (A). Quand vous utilisez cette action spéciale, cochez la voûte. Les voûtes au-dessus des carrés ne sont jamais effacées.



Exemple 1 : La piste Détermination nécessite soit , soit .



Exemple 2 : Une flèche indique le sens de la piste Corruption; une flèche indique le sens de la piste Engagement de droite.



Exemple 3 : Lorsque vous cochez la première case de la piste Chasse, vous gagnez une  à dépenser sur votre plateau Ombre, par exemple pour cocher une autre case de la piste Chasse.

Exemple 4

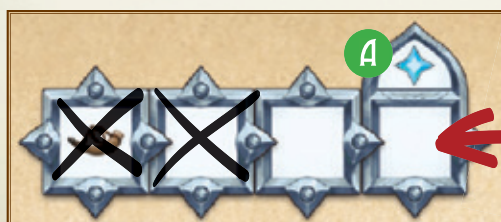


Cercles Peuples Libres



Cercles Ombres

Exemple 5



Carrés Peuples Libres



Carrés Ombre

ROUNDS

Les rounds sont constitués d'une succession de phases. Vous jouez tous simultanément lors de chacune de ces phases.

1. Jet de dés
2. Actions Gollum/Sméagol
3. Allocation des dés
4. Utilisation des symboles et actions secrètes
5. Actions publiques des Peuples Libres
6. Actions publiques de l'Ombre
7. Résolution des batailles
8. Vérification des conditions de fin de partie



Découvrez
notre tutoriel
vidéo !



1. Jet de Dés

Le joueur principal prend les 2 dés blancs Terre du Milieu ainsi que tout dé Nation *Activé* par un joueur au cours de la partie (voir page 14), et les lance là où tout le monde peut les voir.

2. Actions Gollum/Sméagol

Cette phase est jouée uniquement si un symbole  (l'Anneau Unique) apparaît dans le résultat du jet de dés ; sinon, sautez cette phase.

Sur le plateau Anneau Unique, déplacez en sens horaire le marqueur Gollum de 1 case par  obtenu. Si ce marqueur atteint ou dépasse un symbole  (Gollum), effectuez les actions Gollum/Sméagol (sinon, passez à la phase 3).

Chaque joueur, **en secret**, effectue une action Gollum ou une action Sméagol.

- **Action Gollum** : Le joueur coche toutes les cases *Chasse* de son plateau Ombre.
- **Action Sméagol** : Le joueur coche toutes les cases *Détermination* de son plateau Peuples Libres.

Les joueurs ne gagnent pas les symboles cochés sur leurs plateaux dans le cadre d'une action Gollum ou Sméagol.

Quand tous les joueurs ont effectué l'une ou l'autre de ces actions, chacun annonce, en commençant par le joueur principal et en procédant dans le sens horaire, l'action qu'il a effectuée.

Chaque joueur qui a effectué une action Gollum force maintenant son adversaire des Peuples Libres à lui révéler l'emplacement exact de la Compagnie sur son plateau Peuples Libres. Il peut noter cette information sur le plateau Ombre de sa carte.

Si le marqueur Gollum atteint la dernière case, effectuez désormais des actions Gollum/Sméagol pour chaque  obtenu.

Note : Si 2  sont obtenus en un tour après que le marqueur a déjà atteint la dernière case, n'accomplissez que 1 seule action Gollum/Sméagol.



3. Allocation des Dés

Chaque joueur choisit **en secret** le résultat de 1 dé Terre du Milieu, qu'il utilise sur son plateau Peuple Libre; il utilise le résultat de l'autre dé sur son plateau Ombre. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les deux dés Terre du Milieu sur le même plateau.

Note : Il n'y a qu'un seul jet de dés par round. Tous les joueurs utilisent les mêmes résultats.

Au fur et à mesure que vous *Activez* et *Motiverez* des nations, vous déverrouillerez plus de dés à allouer. Lisez la page 14 au sujet des règles pour débloquent les dés Nation.

4. Utilisation des symboles et actions secrètes

Chaque joueur utilise en secret tous les symboles offerts par les dés sur ses plateaux Peuples Libres et Ombre.

La  (cape) indique qu'une action s'effectue en secret.

- Si vous avez obtenu un ou plusieurs symboles sur un dé, vous devez utiliser ce ou ces symboles en totalité sur le plateau désigné, chacun dans une case valide.
- Vous pouvez dépenser les symboles dans l'ordre de votre choix.
- Quand vous cochez une case contenant un symbole, vous pouvez dépenser ce symbole dans n'importe quelle case valide sur le plateau où se trouve la case qui vous l'a offert.
- Vous pouvez effectuer des actions secrètes avant ou après l'utilisation de tout symbole.
- Quand vous avez fini de dépenser des symboles et d'effectuer des actions secrètes, refermez votre plateau Joueur et posez-le à plat pour indiquer que vous avez terminé cette phase. Tout symbole inexploité est perdu à la fin de la phase.



(Suite de la phase 4 en page suivante.)

Symboles

Les symboles suivants représentent diverses ressources et actions des joueurs.



Temps

Ce symbole peut servir comme  ou comme . Il représente le passage du temps à mesure que la Communauté voyage et que des personnages importants rejoignent la partie.



Botte

Ce symbole représente les déplacements de la Communauté en Terre du Milieu et de l'Ombre qui chasse l'Anneau Unique, mais aussi des nations qui marchent au combat.



Personnage

Ce symbole représente des personnages importants qui rejoignent la partie, qu'ils appartiennent aux Peuples Libres ou à l'Ombre, et quelle que soit leur espèce (Elfe, Humain, Orque, etc.).



Armées

Ce symbole peut servir comme  ou comme . Il représente les armées qu'on lève pour le combat et les nations qui se motivent pour rejoindre la guerre.



Épée

Ce symbole représente les différentes unités militaires qui rejoignent une bataille. Il permet tant aux Peuples Libres qu'à l'Ombre de recruter des unités petites, moyennes ou grandes.



Cor

Ce symbole représente les nations qui se motivent à rejoindre la guerre. Chaque nation commence la guerre dans une position de neutralité, mais, au fil des activations du symbole Cor, elles finissent par être *Activées* puis *Motivées*.



Anneau

Ce symbole représente l'influence de l'Anneau Unique sur la Terre du Milieu. Lisez la page 6 concernant les règles du plateau Anneau Unique et de Gollum.

4. Utilisation des symboles et actions secrètes (suite)



Action secrète Déplacer la Communauté

- A** Chaque case à 8 points de la carte représente un lieu de la Terre du Milieu. **B** Les lieux sont considérés comme adjacents si une ligne les relie.
- C** En dépensant (effaçant) de la *Détermination* sur votre plateau Peuples Libres, vous pouvez déplacer en secret la Communauté sur un lieu adjacent. La quantité de *Détermination* à effacer est égale au nombre indiqué sur la destination. Après avoir déplacé la Communauté, suivez les étapes ci-dessous.
 1. Sur la piste *Détermination*, effacez la quantité de *Détermination* requise. *Exemple : Vous déplacez la Communauté de La Comté à Bree ; effacez 3 cercles sur la piste Détermination.*
 2. Surlignez au feutre le chemin qui relie votre point de départ à votre destination.
 3. Cochez la case à 8 points de votre nouvel emplacement. Cette croix indique la position actuelle de la Communauté après son déplacement.
 4. Noircissez complètement la case à 8 points de votre point de départ.
 5. Gagnez et utilisez tout symbole offert par votre nouvel emplacement. Par exemple, quand vous arrivez à Bree, vous gagnez 1 .

Vous pouvez déplacer la Communauté à tout moment pendant vos actions secrètes. Par exemple, vous pouvez ajouter des symboles ou à la piste *Détermination*, déplacer la Communauté, et éventuellement cocher à nouveau des cases de la piste *Détermination* grâce à d'autres symboles. Les règles qui suivent s'appliquent également.

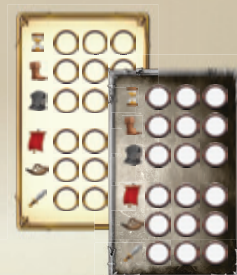
- Vous ne pouvez accomplir l'action Déplacer la Communauté qu'une seule fois par round, même s'il vous reste de la *Détermination* à dépenser.
- La Communauté se déplace toujours en secret. N'annoncez jamais l'action Déplacer la Communauté.
- Après qu'elle a quitté un lieu, la Communauté ne peut jamais y revenir.
- Si la Communauté atteint la Montagne du Destin, vous devez accomplir l'action Détruire l'Anneau (page 9) durant la phase Actions publiques des Peuples Libres de ce tour.

Quand tous les joueurs ont terminé la phase 4, passez à la phase 5.

Suivre les symboles

Nous recommandons vivement d'effectuer en entier la phase Utilisation des symboles et actions secrètes sur l'un de vos plateaux avant de faire de même sur le second. Vous pourrez ainsi plus facilement cocher les bonnes cases sur le premier plateau avant de passer au suivant.

Le bloc-notes de cases sur la droite de chaque carte vous aide à suivre les symboles disponibles. Cochez juste les symboles obtenus et effacez-les quand vous les dépensez. Tout symbole inexploité est perdu à la fin de la phase. Vous n'êtes pas obligés de les utiliser, mais ils peuvent s'avérer utiles plus tard au cours de la partie, quand vous obtenez des symboles de plusieurs dés Nation.



Bloc-notes

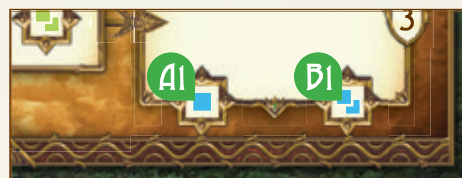
5. Actions publiques des Peuples Libres

Le joueur principal annonce et effectue toutes les actions publiques des Peuples Libres qu'il souhaite, dans l'ordre de son choix. Ensuite, chaque autre joueur fait de même, dans le sens horaire.

Note : Durant les premiers rounds, les joueurs peuvent n'avoir aucune action publique à annoncer.

- A. Activer une nation :** Annoncez la nation que vous avez *Activée*. Cochez la section appropriée de votre plateau Bataille **A1**. À partir du round suivant, vous obtenez aussi les symboles du dé Nation correspondant (voir page 14).
- B. Motiver une nation :** Annoncez la nation que vous avez *Motivée*. Cochez la section appropriée de votre plateau Bataille **B1**. À partir du round suivant, vous obtenez deux fois les symboles du dé Nation correspondant (voir page 14).
- C. Utiliser un personnage :** Annoncez un personnage ayant une action publique  disponible et résolvez son effet (voir Merry, Grands-Pas et Boromir dans « Explication détaillée des personnages », pages 17 et 18).
- D. Marcher ou Renforcer son Engagement :** Annoncez si vous *Marchez* ou *Renforcez votre Engagement* et, selon votre choix, cochez sur votre plateau Bataille :
 - la prochaine case *Marche au combat* (voir « Résolution des batailles », page 11) ;
 - OU
 - la prochaine case *Engagement* (voir « Engagement », page 11).
- E. Lever une armée :** Annoncez l'unité de l'une des pistes *Levée* d'une nation que vous avez complétée. Ajoutez la force d'armée de cette unité à celle de la nation correspondante sur le plateau Bataille, puis effacez les cases de cette unité sur la piste *Levée* (voir « Pistes Levée des nations », page 15).
- F. Détruire l'Anneau :** Annoncez si la Communauté a atteint la Montagne du Destin (voir « Vérification de fin de partie », page 12).

Piste *Alerte* de la nation du Gondor



Types d'actions



Les **actions secrètes** sont effectuées durant la phase Utilisation des symboles et actions secrètes, sans les révéler aux autres joueurs.



Les **actions publiques** sont annoncées et effectuées durant la phase Actions publiques des Peuples Libres et la phase Actions publiques de l'Ombre. En général, vous cochez les cases durant la phase Utilisation des symboles et actions secrètes, mais vous résolvez les effets durant les phases Actions publiques.



Les **réactions** sont effectuées en réponse à une action publique, si applicable.



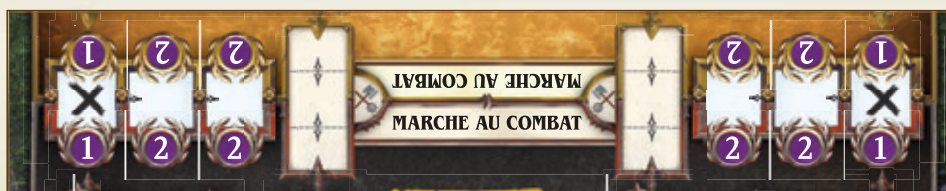
Les **actions de bataille** sont accomplies durant la phase Résolution des batailles.

Marche/Engagement

Si vous avez coché la case « Marche/Eng. » de votre plateau Peuples Libres ou de votre plateau Ombre, vous rapprocherez une bataille de sa résolution ou augmenterez la valeur de cette bataille pour le vainqueur.

Durant vos actions publiques, vous effacerez la coche dans la case « Marche/Eng. » pour cocher soit une case *Marche au combat*, soit une case *Engagement*. Les deux camps de la bataille partagent ces pistes.

Si vous avez coché la case « Marche/Eng. » sur votre plateau Peuples Libres, vous cochez une case sur le plateau Bataille à votre gauche. Si vous avez coché la case « Marche/Eng. » sur votre plateau Ombre, vous cochez une case sur le plateau Bataille à votre droite.



Cases *Marche au combat* et *Engagement* au début de la partie

6. Actions publiques de l'Ombre

En suivant la même procédure que dans la phase 5 (Actions publiques des Peuples Libres), accomplissez et annoncez les étapes 5A à 5E (dans l'ordre de votre choix) pour le camp de l'Ombre. Les personnages de l'Ombre dotés d'actions publiques sont les Nazgûl, Saroumane, Langue de Serpent et Arachne.

Note : L'Ombre dispose d'une action publique de plus : Chasser la Communauté.

Chasser la Communauté

Vous pouvez *Chasser* la Communauté en tout lieu doté d'une valeur inférieure ou égale au nombre de cases *Chasse* cochées sur votre plateau Ombre.

Note : Le X sur la Montagne du Destin signifie que vous ne pouvez pas *Chasser* là.

Effacez un nombre de cases *Chasse* égal à la valeur du lieu et annoncez le lieu visé à votre adversaire des Peuples Libres.

Celui-ci doit répondre par une des deux assertions suivantes.

- Sa Communauté ne se trouve pas sur le lieu visé, ce qui signifie que la *Chasse* se solde par un échec. Il doit ensuite annoncer le nombre de lieux qui séparent sa Communauté du lieu visé, par le plus court chemin ;
OU
- Sa Communauté se trouve sur le lieu visé, ce qui signifie que la *Chasse* se solde par une réussite !

En cas de *Chasse* réussie, vous causez alors de la *Corruption* en suivant les étapes ci-dessous.

1. Annoncez combien de cases *Chasse* supplémentaires vous dépensez (aucune, si vous le souhaitez).
2. Effacez ce nombre de cases *Chasse* supplémentaires.
3. Votre adversaire des Peuples Libres efface un nombre de cases *Détermination* égal à ce nombre de cases *Chasse* supplémentaires. S'il doit en effacer plus que ce qu'il en a, il efface tout ce qu'il lui reste.
4. Si la *Détermination* restante de votre adversaire des Peuples Libres est :
 - **supérieure à 0**, cochez 1 case de votre piste *Corruption* (sur le plateau Bataille à votre droite) ;
 - **égale à 0**, cochez 2 cases de votre piste *Corruption*.

Lorsque vous cochez une case de votre piste *Corruption* contenant un symbole, vous pouvez dépenser ce symbole pour cocher un espace valide sur le plateau Ombre au round suivant durant la phase 4 (Utilisation des symboles et actions secrètes). Cochez pour l'instant ce symbole sur votre bloc-notes.

Vous ne pouvez *Chasser* la Communauté qu'une seule fois par round, même s'il vous reste des cases *Chasse* à dépenser.

Note : Vous ne vous « déplacez » pas sur la carte de l'Ombre. Les chemins entre les lieux vous aident simplement à réfléchir aux déplacements de la Communauté. Vous pouvez écrire ou dessiner sur cette carte pour prendre des notes sur vos *Chasses* effectuées.



Exemple de Chasse : Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, Stéphane choisit de *Chasser* la Communauté dans la Moria et efface 1 case *Chasse*, ce qui correspond à la valeur indiquée pour ce lieu sur le plateau Ombre.

Malheureusement pour Pauline, son adversaire des Peuples Libres, la Communauté se trouve effectivement dans la Moria. Elle annonce que la *Chasse* est réussie !

Stéphane efface 3 cases *Chasse* supplémentaires pour tenter de causer plus de *Corruption*. Pauline doit maintenant effacer 3 cases *Détermination*, mais il ne lui en reste plus que 2 : sa *Détermination* tombe à 0. Elle annonce qu'elle n'a plus de *Détermination*, et Stéphane coche donc 2 cases de sa piste *Corruption*.

7. Résolution des batailles

Une bataille survient si les 3 cases d'une piste *Marche au combat* sont cochées sur un plateau Bataille. Sinon, passez cette phase.

Le joueur qui a coché la troisième case *Marche au combat* est considéré comme l'**attaquant**, et son adversaire est le **défenseur**.

Résolvez une bataille entre deux nations en procédant aux étapes suivantes, dans l'ordre.

1. Le défenseur gagne un bonus de Défense de 3 applicable à sa force, comme indiqué par le  sur son plateau Bataille.
2. En même temps et en secret, les deux joueurs :
 - cochent toute capacité de résolution de bataille () des personnages auxquels ils souhaitent recourir ;
 - calculent leur **force d'armée totale** en ajoutant toute capacité de personnage utilisée (les joueurs inscrivent temporairement cette valeur sur leur plateau Joueur).
3. Chaque joueur annonce sa force d'armée totale et écrit cette valeur dans sa case de la bataille. Les joueurs indiquent aussi tout personnage utilisé durant cette bataille.
4. Le joueur ayant la force d'armée totale la plus élevée remporte la bataille. Il entoure les points de victoire (PV) de la bataille en fonction du niveau d'*Engagement*. En cas d'égalité entre les forces d'armée, aucun joueur ne l'emporte et aucun PV n'est accordé.

Chaque bataille ne peut être livrée qu'une seule fois sur chaque plateau Bataille.

Les joueurs ne peuvent plus ajouter de force à une bataille après qu'ils l'ont livrée.

Voir « Exemple de résolution de bataille », page 12.



Engagement

- Au début de la partie, la première case de la piste *Engagement* de chaque bataille est cochée, ce qui octroie 1 PV au vainqueur.
- Si un joueur coche la deuxième case *Engagement*, le vainqueur remporte un total de 3 PV (1 PV pour la première case et 2 PV pour la deuxième).
- Si les 3 cases de la piste *Engagement* ont été cochées, la bataille vaut un total de 5 PV (1 PV pour la première case, 2 PV pour la deuxième et 2 PV pour la troisième).



Important : Les joueurs gagnent aussi 1 PV par tranche de 10 points de force d'armée (y compris ceux octroyés par les capacités des personnages) à la fin de la partie, qu'ils aient gagné ou perdu la bataille, et même s'ils ne l'ont pas livrée. Voir page 16 pour le calcul des scores.



Exemple de résolution de bataille

Stéphane (avec le feutre rouge) a coché la 3^e case *Marche au combat* pour le Mordor, et la bataille Mordor-Gondor sera donc résolue. Stéphane avait déjà coché 1 des cases *Engagement* pour cette bataille, qui vaut donc 2 PV supplémentaires.

Stéphane est l'**attaquant** et annonce que sa force d'armée actuelle s'élève à 19, puis l'inscrit dans la case Force d'armée du Mordor.

Pauline (avec le feutre bleu) dispose d'une force d'armée de 10 dans sa case Force d'armée du Gondor, mais, en sa qualité de **défenseur**, ajoute 3 à cette valeur : sa force d'armée actuelle égale donc 13.

Stéphane et Pauline choisissent en même temps et en secret quels personnages se joignent à la bataille. Stéphane annonce ensuite que sa force d'armée totale reste à 19, puisque aucun de ses personnages n'intervient.

Pauline, en revanche, amène Legolas (+4) et Gimli (+4) dans cette bataille. Elle coche leurs voûtes de bataille. Sa force d'armée totale passe à 21 (10 de force d'armée + 3 de bonus de Défense + 4 de Legolas + 4 de Gimli). Elle annonce ce nouveau total et l'inscrit dans sa case de la bataille.

Pauline remporte la bataille et marque 3 PV, puisque Stéphane avait augmenté le niveau d'*Engagement*.



8. Vérification des conditions de fin de partie

La partie prend fin dès qu'**AU MOINS UNE** de ces 3 conditions est remplie :

- la Communauté a atteint la Montagne du Destin sur un plateau Peuples Libres ;
- l'ultime case d'une piste *Corruption* a été cochée sur un plateau Bataille ;
- les deux batailles d'un plateau Bataille ont été livrées.

Si aucune condition de fin de partie n'est remplie, passez le pion Joueur Principal au joueur à votre gauche et commencez un autre round. Voir page 16 pour le calcul des scores.

PERSONNAGES

Les pistes de personnage présentent au moins 1 voûte. Chaque voûte vous permet d'utiliser le personnage si la case en dessous d'elle est cochée. Vous pouvez employer un personnage durant le tour où vous avez coché cette case, ou vous pouvez le conserver pour une utilisation ultérieure.

Après avoir utilisé une capacité de personnage, cochez la voûte correspondante, car vous ne pourrez plus y recourir.

Vous ne pouvez utiliser un personnage qu'une seule fois par round, même si vous disposez de plusieurs voûtes à cocher sur sa piste. Par exemple, vous ne pouvez pas déployer Legolas deux fois dans la même bataille ni l'envoyer livrer deux batailles différentes dans le même round.

Voir « Explication détaillée des personnages », pages 17 et 18, pour plus de détails.



NATIONS

Il existe 6 nations, chacune représentée par une couleur.

Nations des Peuples Libres :

- Gondor en bleu ■ ;
- Rohan en marron ■ ;
- Elfes en vert ■ .

Nations de l'Ombre :

- Mordor en rouge ■ ;
- Isengard en gris ■ ;
- Suderons et Orientaux en jaune ■ .

Les nations sont représentées de 3 façons sur les plateaux Joueur :

- régions des nations ;
- pistes *Alerte* des nations ;
- pistes *Levée* des nations.

Régions des nations
(Rohan, par exemple)

Alerte des nations

Levée des nations



Régions des nations sur les cartes

Les régions des nations regroupent des lieux sur les cartes des plateaux Peuples Libres et Ombre.

Régions des Peuples Libres

- Gondor
- Rohan
- Elfes

Régions de l'Ombre

- Mordor
- Isengard
- Suderons et Orientaux

Régions neutres

Ces lieux ne sont associés à aucune nation, mais peuvent s'avérer importants pour des capacités de personnage, comme celles des Nazgûl.

- Dégagé
- Montagnes



Piste Alerte des Peuples Libres



Piste Alerte de l'Ombre

Pistes Alerte des nations

Les pistes *Alerte* montrent la préparation de chaque nation, qui peut être *Neutre*, *Activée* (■) ou *Motivée* (■).

Lorsque vous cochez la première case contenant un symbole de dé, la nation passe de *Neutre* à *Activée* 1.

Quand vous cochez la dernière case de la piste, la nation passe d'*Activée* à *Motivée* 2.

Quand l'état d'une nation évolue, cochez la case correspondante de cette nation sur le plateau Bataille 1A 2A.

Une nation est toujours dans l'un des 3 états suivants.

- **Neutre** : Toutes les nations commencent la partie *Neutres*.
- **Activée** : Dès qu'un joueur *Active* une nation, il gagne immédiatement 2 pour cette nation. En outre, le dé de cette nation est débloqué pour les prochains tours. (Néanmoins, vous ne pouvez pas utiliser un dé d'une nation durant le round où vous l'avez débloqué.) Ce dé est à présent lancé à chaque tour ; les joueurs qui ont *Activé* ou *Motivé* cette nation peuvent l'utiliser. Enfin, la force des armées *Levées* augmente.
- **Motivée** : Dès qu'un joueur *Motive* une nation, il gagne immédiatement 2 pour cette nation. Le dé de cette nation est toujours lancé à chaque tour, mais les joueurs qui ont *Motivé* cette nation doublent le résultat (ils gagnent deux fois le symbole obtenu). Toutefois, vous ne pouvez pas doubler le résultat du dé d'une Nation durant le tour où vous l'avez *Motivée*. En outre, la force des armées *Levées* augmente encore.



Plateau Bataille



Dés Nation

Seuls les joueurs qui ont *Activé* une nation peuvent utiliser son dé. Si la nation est *Motivée*, ils gagnent deux fois les symboles qu'il offre. Ces symboles doivent être alloués au plateau de cette nation, mais vous pouvez les utiliser sur toute case valide de ce plateau, sans vous limiter à cette nation. Les faces vierges des dés Nation n'offrent aucun symbole pour ce tour.



Exemple : Vous pouvez utiliser un symbole offert par le dé bleu du Gondor sur toute case valide du plateau Peuples Libres, mais pas sur le plateau Ombre.



Pistes Levée des nations

Les pistes *Levée* représentent les unités militaires que vous pouvez *Lever* afin d'accroître la force d'armée d'une nation. Quand vous avez coché toutes les cases d'une unité, vous pouvez *Lever* cette unité durant la phase Actions publiques. Vous devez alors :

- ajouter la force de l'unité à la force d'armée totale de cette nation dans cette bataille ;
- effacer toutes les cases de cette unité, ce qui vous permettra de la *Lever* à nouveau.

La force ajoutée dépend de l'état de la nation (*Neutre*, *Activée* ou *Motivée*).

Les unités d'Elfes ajoutent leur force aux batailles du Rohan ou du Gondor.

Les unités de Sudérons et Orientaux ajoutent leur force aux batailles du Mordor ou d'Isengard.

Vous ne pouvez pas ajouter la force d'une unité à une bataille déjà livrée.



Exemple : La force des unités de soldats d'Isengard s'élève à 1 si la nation est *Neutre*, à 2 si elle est *Activée* et à 4 si elle est *Motivée*.

Si vous Levez une unité quand la nation est *Neutre*, ajoutez la valeur la plus basse à la force d'armée sur le plateau Bataille. Par la suite, si la nation est *Activée*, la force des unités déjà Levées n'augmente pas, mais les futures unités viendront s'ajouter à cette force accrue.

Exemple de Levée

Le Gondor est *Activé*, puisque la case avec le symbole de dé bleu est cochée. Vous avez coché toutes les cases de vos soldats, mais seulement 2 cases sur les 4 du trébuchet. Vous avez précédemment augmenté votre force d'armée du Gondor à 3.

En guise d'action publique, vous décidez d'annoncer que vous *Levez* des troupes. Vous effacez les 3 cases des soldats et ajoutez 2 à votre force d'armée du Gondor, puisque le Gondor est *Activé*, ce qui la porte à 5.



CALCUL DES SCORES

Si au moins une des conditions de fin de partie est remplie, continuez de jouer pour terminer le round en cours. Ensuite, chaque joueur additionne les PV qu'il a remportés. Retournez le plateau Anneau Unique pour noter les PV.

PV des Peuples Libres

o PV de bataille :

- A** 1, 3 ou 5 PV, selon le niveau d'*Engagement* pour chaque bataille remportée ;
- B** 1 PV par tranche de 10 points de force d'armée à chaque bataille (ces points sont marqués même si le joueur a perdu la bataille ou si celle-ci n'a pas été livrée).

o PV de l'Anneau :

- C** Les PV notés à côté de chaque lieu que la Communauté a visité.

PV de l'Ombre

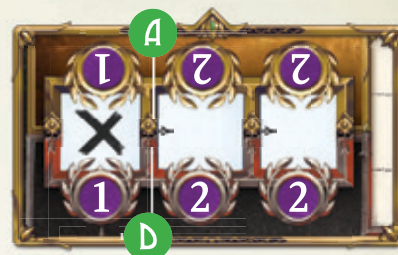
o PV de bataille :

- D** 1, 3 ou 5 PV, selon le niveau d'*Engagement* pour chaque bataille remportée ;
- E** 1 PV par tranche de 10 points de force d'armée à chaque bataille (ces points sont marqués même si le joueur a perdu la bataille ou si celle-ci n'a pas été livrée).

o PV de Corruption :

- F** Les PV notés sous chaque case cochée de la piste *Corruption*.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur dont la Communauté est la plus proche de la Montagne du Destin sur son plateau Peuples Libres gagne. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de PV issus de sa piste *Corruption* l'emporte. Des joueurs toujours à égalité partagent la victoire.

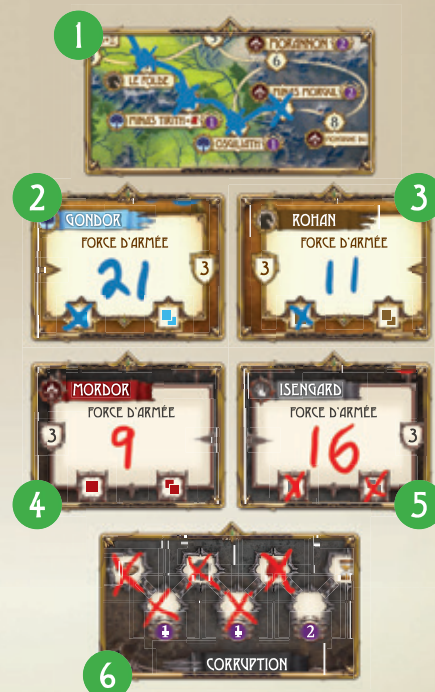


Exemple de calcul des scores

La partie se termine, il est temps pour Pauline de compter son total de PV.

- 1** Pauline marque un total de 4 PV sur sa carte des Peuples Libres : 1 PV de Minas Tirith, 1 PV d'Osgiliath et 2 PV de Minas Morgul.
- 2** Elle a remporté la bataille du Gondor et marque 3 PV, puisque le niveau d'*Engagement* avait augmenté. Sa force d'armée totale s'élève à 21, elle marque donc 2 PV supplémentaires (1 par tranche de 10 points de force d'armée).
- 3** Elle a perdu la bataille du Rohan, mais sa force d'armée totale égale 11, ce qui lui vaut 1 PV.
- 4** La bataille du Mordor n'ayant pas été livrée, personne ne marque les PV d'*Engagement*. Comme sa force d'armée totale est inférieure à 10, Pauline ne marque aucun PV pour cette bataille.
- 5** Elle a remporté la bataille d'Isengard et marque donc 1 PV, puisque la première case *Engagement* est toujours cochée. Sa force d'armée totale égale 16, ce qui lui vaut 1 PV supplémentaire.
- 6** Elle marque 2 PV grâce à sa piste *Corruption*.

Pauline termine la partie avec un score total de 14 PV et espère que ça suffira pour battre les autres joueurs.



EXPLICATION DÉTAILLÉE DES PERSONNAGES



Gandalf

Si votre adversaire de l'Ombre trouve la Communauté durant une *Chasse*, vous pouvez utiliser Gandalf pour considérer cette *Chasse* comme un échec et déplacer en secret la Communauté jusqu'à un lieu adjacent sans dépenser de *Détermination*. Vous gagnez tout

symbole de cette destination, comme si la Communauté l'avait rejointe de manière habituelle. Votre adversaire de l'Ombre ne marque aucune *Corruption*. Vous ne pouvez pas rejoindre ainsi la Montagne du Destin ou un lieu que vous avez déjà traversé. Si vous ne pouvez pas rejoindre un lieu adjacent, vous ne pouvez pas utiliser Gandalf pour annuler cette *Chasse*.

Vous devez utiliser Gandalf avant que votre adversaire de l'Ombre n'annonce la quantité de *Chasse* qu'il dépense en plus. Votre adversaire de l'Ombre peut recourir aux crébains du Pays de Dun pour *Chasser* à nouveau, s'il le peut.



Gimli

Durant la phase Résolution des batailles, vous pouvez utiliser Gimli pour ajouter 2 à votre force d'armée pour la bataille en cours. Vous pouvez déployer Gimli uniquement pour accroître la force d'armée du Rohan ou du Gondor. Si vous déployez aussi Legolas dans cette bataille, Gimli ajoute 2 de plus à votre force d'armée (pour un total de +4).



Merry

Durant la phase Actions publiques des Peuples Libres, après avoir coché une case sur la piste *Marche au combat* du Gondor ou du Rohan, vous pouvez utiliser Merry pour cocher 1 case supplémentaire sur la même piste.



Arwen

Durant la phase Utilisation des symboles et actions secrètes, vous pouvez utiliser Arwen pour déplacer la Communauté une seconde fois.



Grands-Pas

Durant la phase Actions publiques des Peuples Libres, si la Communauté sur votre plateau Peuples Libres est sur ou adjacente à un lieu du Gondor, du Rohan ou des Elfes, vous pouvez utiliser Grands-Pas pour cocher jusqu'à 4 cases sur la piste *Alerte* de la nation concernée. Vous ne gagnez aucun symbole des cases cochées, mais la nation devient *Activée* ou *Motivée* comme d'ordinaire.



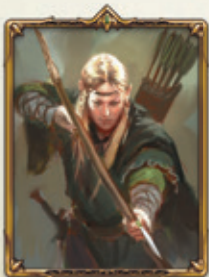
Galadriel

Quand vous déplacez la Communauté sur un lieu de l'Ombre (Mordor, Isengard, ou Sudérons et Orientaux), vous pouvez utiliser Galadriel pour réduire de 3 la quantité de *Détermination* requise (jusqu'à un minimum de 1). Si vous utilisez Galadriel et Arwen durant le même tour, Galadriel ne réduit le montant de *Détermination* requis que pour 1 lieu.



Boromir

Durant la phase Actions publiques des Peuples Libres, vous pouvez utiliser Boromir pour cocher toutes vos cases *Détermination*. Vous ne gagnez ni  ni  des cases ainsi cochées.



Legolas

Durant la phase Résolution des batailles, vous pouvez utiliser Legolas pour ajouter 4 à votre force d'armée pour la bataille en cours. Vous pouvez déployer Legolas uniquement pour accroître la force d'armée du Rohan ou du Gondor.



Pippin

Quand votre adversaire de l'Ombre utilise ses Nazgûl pour annoncer la région de l'emplacement de la Communauté, vous pouvez annuler cette capacité, qui est tout de même cochée comme utilisée.



Nazgûl

Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, vous pouvez utiliser les Nazgûl pour obliger votre adversaire des Peuples Libres à révéler la région où se trouve sa Communauté. Votre adversaire doit prendre garde à ne pas dévoiler le lieu exact : il doit annoncer uniquement la région.

Régions des Peuples Libres



Gondor



Rohan



Elfes

Régions neutres



Dégagé



Montagnes

Régions de l'Ombre



Mordor



Isengard



Sudrons et Orientaux



Saroumane

Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, vous pouvez utiliser Saroumane pour transférer de la force entre la bataille du Mordor et celle d'Isengard. Pour ce faire, réduisez de 10 points maximum la force d'armée d'une bataille et augmentez d'autant la force d'armée de l'autre. Vous ne pouvez pas réduire une force d'armée en dessous de 0.



Les Uruk-hai

Durant la phase Résolution des batailles, vous pouvez utiliser les Uruk-hai pour ajouter 4 à votre force d'armée pour la bataille en cours. Vous pouvez déployer les Uruk-hai uniquement pour accroître la force d'armée du Mordor ou d'Isengard.



La Bouche de Sauron

Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, si vous réussissez une *Chasse* dans un lieu de l'Ombre (Mordor, Isengard, ou Sudrons et Orientaux), vous pouvez utiliser la Bouche de Sauron pour cocher 1 case de plus sur votre piste *Corruption*.



Les crébains du Pays de Dun

Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, si vous échouez à *Chasser* la Communauté, vous pouvez utiliser les crébains du Pays de Dun pour immédiatement *Chasser* à nouveau. La quantité de *Chasse* requise est réduite de 1, avec un minimum de 0. Si vous n'avez pas assez de cases cochées pour *Chasser* une seconde fois, vous ne pouvez pas utiliser les crébains du Pays de Dun.



Langue de Serpent

Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, vous pouvez recourir à Langue de Serpent pour annoncer Gondor, Rohan ou les Elfes. Votre adversaire des Peuples Libres ne peut pas utiliser le dé Nation correspondant tant qu'il n'a pas *Motivé* cette nation. Vous pouvez annoncer une nation des Peuples Libres même si son dé n'a pas encore été débloqué.



Arachne

Durant la phase Actions publiques de l'Ombre, vous pouvez utiliser Arachne pour forcer votre adversaire des Peuples Libres à effacer toutes ses cases *Détermination*. Vous pouvez recourir à Arachne avant de *Chasser*, mais pas pendant une *Chasse*.



Le Roi-Sorcier

Durant la phase Résolution des batailles, vous pouvez utiliser le Roi-Sorcier pour ajouter 6 à votre force d'armée pour la bataille en cours. Vous pouvez déployer le Roi-Sorcier uniquement pour accroître la force d'armée du Mordor ou d'Isengard.



Palantír

Durant la phase Utilisation des symboles et actions secrètes, vous pouvez utiliser le Palantír pour cocher toutes vos cases *Chasse*. Vous ne gagnez aucune  des cases ainsi cochées.

CRÉDITS

Conception du jeu : Geoff Engelstein, Stephen Buonocore

Développement : Bryan Bornmueller, John Goodenough

Illustrations des plateaux Joueur : Karl Fitzgerald

Illustrations : Jared Blando, Paul Dainton, Thomas Elliott, Graey Erb

Gestion de la production : Randy Delven

Conception graphique : Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Direction créative : Bree Woodward

Direction artistique : Tony Mastrangeli

Production : Guadalupe Gonzalez, Ellie Gentry

Licences : Dana Cartwright, Ariel Didier, Kira Hartke, Kaitlin Souza, Emerald Thompson

Direction du studio : Mike Hummel

Équipe Office Dog : Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Krystal Rose, Peyton Schwiebert, Preston Wing, Bree Woodward

Remerciements spéciaux du studio : Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright

Notes des concepteurs : Geoff et Stephen voudraient remercier l'équipe d'Office Dog de leur avoir accordé la chance d'entreprendre ce voyage inattendu. Ce fut une expérience merveilleuse.

Testeurs : Aaron, Julie Ahern, Allan Anderson, Ula Anderson, Jenny St. Arnold, Steven Bass, Chip Beauvois, Brian Biewer, Rachael Blaske, Elliot Bosveld, Chris Bouthner, Erica Bouyouris, Ryan Brandhagen, Jarred Bultema, Megan Bultema, Chappy Chapman, Liz Chapman, Larry Chong, Christopher Clark, Jay Cormier, Seth Eisenbraun, Brian Engelstein, Sydney Engelstein, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Geof Gambil, Sophia Gambil, Trish Gavin, Christina Gonzales, James Green, Nina Green, Tony Green, Sam Healey, Karen Holah, Paul Incao, Dan King, June King, James Lenox, Mariana Lenox, Sen-Foong Lim, Whitney Red Loraine, Dan Luxenberg, Julie Luxenberg, Joel Lytle, Marian McBrine, Jason McCracken, Adam Michaud, Tiana Michaud, Pauline Milano, Joan Morley, Matt Morley, Colton Moroles, Cyril Multhauf, Jennifer Multhauf, Tiffany Prose, Travis Prose, Hector Reyes, Adrienne Ricker, Michael Russell, Steven Russell, Samantha, Alex Schmidt, Ian Schreiber, Andrew Scifers, Mihir Shah, Paul Shahbazian, Samantha Shahbazian, Michael Shea, Claire Shillabeer, Stephanie Slater, Ken Somerville, Mark Stang, Brody States, Chrissie Stern, Christopher Talbot, Richard Tatge, Thorin Tatge, Chris Theisen, Dan Thomas, Corey Thompson, Jakapan Thunpithayakul, Tim, Anthony Vizzone, Jeremy Wilson, Simon Winsall, Brian Winters, Edward Zock

Adaptation française

Traduction : Jérôme Vivas

Relecture : Thomas Demongin

Responsable de localisation : Shan Deraze

Mise en page : Luis E. Sánchez



© 2026 Middle-earth Enterprises, LLC. © 2026 Office Dog. Le Seigneur des Anneaux et les noms des personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont TM de Middle-earth Enterprises, LLC et utilisés sous licence par Office Dog, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, USA. www.officedoggames.com. Office Dog est ® de Office Dog. Gamegenic et le logo Gamegenic logo sont ® et © de Gamegenic GmbH, Allemagne. Tous droits réservés. Images non contractuelles. Distribué par Asmodee France, 18, rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. www.asmodee.fr. Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.

Chaque boîte *Le Seigneur des Anneaux™* : *Cercle du Conflit™* contient le matériel nécessaire pour quatre joueurs, mais vous pouvez combiner plusieurs boîtes pour jouer à cinq ou plus. Sortez les plateaux Joueur, les feutres effaçables et les plateaux Bataille des boîtes supplémentaires, mais laissez-y les dés et le plateau Anneau Unique. Faites asseoir tout le monde en cercle, veillez à ce que chacun puisse voir les dés et amusez-vous !



Actions utilisant des symboles

Utilisez ces symboles pour :	Coût :	Quoi cocher ?	Description
Augmenter la Détermination (plateau Peuples Libres uniquement)		Piste Détermination	Vous pourrez effacer vos cases <i>Détermination</i> cochées pour effectuer l'action secrète Déplacer la Communauté, ou pour vous défendre contre l'action <i>Chasser</i> la Communauté effectuée par votre adversaire de l'Ombre.
Augmenter la menace de Chasse (plateau Ombre uniquement)		Piste Chasse	Vous pourrez effacer vos cases <i>Chasse</i> cochées pour effectuer l'action <i>Chasser</i> la Communauté, afin de trouver son emplacement et causer de la <i>Corruption</i> .
Marcher ou Renforcer son Engagement		Zone Marche/ Eng.	Quand vous cochez des cases <i>Marche</i> ou <i>Engagement</i> , soit vous rapprochez de la bataille une nation de ce plateau, soit vous augmentez le nombre de PV à remporter dans une bataille de cette nation.
Préparer un personnage		Piste de personnage	En cochant la prochaine case vide d'une piste de personnage, vous préparez ce personnage à son utilisation.
Rallier une nation		Piste <i>Alerte</i> d'une nation	En cochant une case de la piste <i>Alerte</i> , vous tentez d' <i>Activer</i> (ou de <i>Motiver</i>) cette nation, ce qui vous offre un bonus de 2  et débloque le dé Nation correspondant (ou le double). La force d'armée des unités d'une nation augmente quand celle-ci devient <i>Activée</i> ou <i>Motivée</i> .
Recruter		Piste <i>Levée</i> d'une nation	En cochant une case d'une piste <i>Levée</i> d'une nation, vous recrutez des unités pour augmenter sa force d'armée et tenter de remporter sa bataille.

Actions secrètes

Action secrète	Coût :	D'où les dépenser ?	Description
Déplacer la Communauté (plateau Peuples Libres uniquement)	Effacez autant de cases que la valeur du lieu adjacent.	Piste Détermination	En dépensant (effaçant) de la <i>Détermination</i> , vous effectuez sur-le-champ et en secret l'action secrète Déplacer la Communauté pour placer la Communauté sur un lieu adjacent.
Diverses actions de personnage	N/A	N/A	Lorsque vous cochez une case d'une piste de personnage surmontée du symbole  , vous rendez disponible cette action de personnage. Après avoir utilisé cette action, vous devez cocher ce symbole  et ne pouvez plus utiliser cette action.

Actions publiques des Peuples Libres et de l'Ombre

Utilisez ces symboles pour :	Coût :	D'où les dépenser ?	Description
Chasser la Communauté (plateau Ombre uniquement)	Effacez autant de cases que la valeur du lieu.	Piste Chasse	En dépensant (effaçant) de la <i>Chasse</i> , vous effectuez l'action Chasser la Communauté pour tenter de localiser la Communauté et peut-être causer de la <i>Corruption</i> .
Activer une nation	N/A	N/A	Si, durant la phase Utilisation des symboles et actions secrètes, vous cochez la case Dé d'une piste <i>Alerte</i> , vous devez effectuer cette action. Vous annoncez que la nation est désormais <i>Activée</i> durant la phase Actions publiques. <i>Le dé de cette nation est dorénavant jeté au début de chaque round, et vous pouvez l'utiliser.</i>
Motiver une nation	N/A	N/A	Si, durant la phase Utilisation des symboles et actions secrètes, vous cochez la case Double Dé d'une piste <i>Alerte</i> , vous devez effectuer cette action. Vous annoncez que la nation est désormais <i>Motivée</i> durant la phase Actions publiques. <i>Vous gagnez dorénavant deux fois les symboles obtenus sur ce dé Nation.</i>
Utiliser un personnage (une action publique d'un personnage)	Cocher la voûte d'action publique d'un personnage	Piste de personnage	Lorsque vous cochez une case surmontée d'un symbole  sur une piste de personnage, vous rendez disponible cette action de personnage. Après avoir utilisé cette action, vous devez cocher ce symbole  et ne pouvez plus utiliser cette action.
Lever une armée	Effacer toutes les cases d'une unité complétée	Piste <i>Levée</i>	Quand vous avez coché toutes les cases d'une unité donnée, vous pouvez ajouter la force de cette unité au plateau Bataille correspondant à cette nation. Vous effacez toutes les cases de l'unité sur la piste <i>Levée</i> . Note : la force d'une unité dépend de l'état de la nation (Neutre, Activée ou Motivée), comme l'indiquent des valeurs telles que « 0/1/2 » ou « 1/2/4 ».
Détruire l'Anneau	N/A	N/A	Si vous atteignez la Montagne du Destin sur votre plateau Peuples Libres.