

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES



F.A.Q. VERSION 1.9 DU 16/10/2017

Nouveaux Errata de Cartes : Touque Aventureux (BB 43), Boromir (Les Marais des Morts 95), Hors de la Nature (La Route de Fondcombe 36), Háma (La Longue Obscurité 76), Nous ne Sommes pas Paresseux (L'Ombre et la Flamme 129), Caldara (Le Sang du Gondor 107), Pieds-Ailés (Les Nîn-in-Eilph 92)

Règles mises à jour : 1.56 « Ne peut pas avoir d'attachements »,
1.57 Élimination par la menace, 1.58 Déclenchement des effets Forcés



Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes
F.A.Q version 1.8
04/02/2016 (26/01/2016 pour la VO)
Nouveau contenu en rouge

Cartes de la Boîte de Base

THALIN BB6

Quand une carte Ennemi est révélée du deck Rencontre, la capacité de Thalín se résout AVANT n'importe quel mot-clé (Renfort, Maudit, etc.) ou effets « Une fois révélée » de la carte Rencontre.

ELEANOR BB 8

La carte qui remplace la carte défaussée est également considérée comme « révélée » du deck de rencontre. Vous devez donc résoudre les effets « Une fois révélée » et les mots-clés qui peuvent se trouver sur cette carte remplaçante.

BERAVOR BB 12

Devrait être écrit : « **Action** : inclinez Beravor pour choisir un joueur. Ce joueur pioche 2 cartes. (Limite : une fois par tour) ». L'effet de Beravor ne peut être déclenché qu'une seule fois par tour.

FEINTE BB 34

Devrait être écrit : « **[Combat] Action** : choisissez un ennemi engagé au combat avec un joueur. Cet ennemi ne peut pas l'attaquer durant cette phase. »



HAIE DE LANCES BB 36

Devrait être écrit : « **Action** : choisissez un joueur. Les ennemis engagés au combat avec ce joueur ne peuvent pas l'attaquer durant cette phase. »

Cor du Gondor BB 42

Devrait être écrit : « **Réponse** : quand un personnage est détruit, ajoutez 1 ressource à la réserve du héros attaché. »

TOUQUE AVENTUREUX BB 43

Devrait être écrit : « (Limite : une fois par tour.) »

VOLONTÉ DE L'OUEST BB 49

Devrait être écrit : « **Action** : choisissez un joueur. Mélangez sa pile de défausse dans son deck. Retirez Volonté de l'Ouest de la partie. »

TENIR ET COMBATTRE BB 51

L'effet de cette carte ne peut pas cibler une carte Alliée neutre qui se trouve dans la pile de défausse d'un joueur. Une carte neutre n'appartient à aucune sphère et l'allié choisi quand la carte Tenir et Combattre est jouée doit forcément appartenir à une sphère d'influence.

PROTECTEUR DE LA LÓRIEN BB 70

Devrait être écrit : « **Action** : défaussez une carte de votre main pour donner au héros attaché +1 ♠ ou +1 ♣ jusqu'à la fin de la phase. (Limite : 3 fois par phase) ». Cette limite est valable pour chaque carte Protecteur de la Lórien attachée au héros. Ainsi si un héros a 2 cartes Protecteur de la Lórien il pourra gagner jusqu'à 6 icônes au cours de la même phase.

MAÎTRE DES BÊTES DE DOL GULDUR BB91

La carte ombre supplémentaire est attribuée quand le Maître des Bêtes de Dol Guldur est choisi durant l'étape 1 de la résolution de l'attaque ennemie.

CONDUIT PAR L'OMBRE BB 92

Devrait être écrit : « **Une fois révélée** : chaque ennemi et chaque lieu déjà présents dans la zone de cheminement lorsque Conduit par l'Ombre est révélée gagnent +1 ♠ jusqu'à la fin de la phase ... »

NAZGÛL DE DOL GULDUR BB 102

Devrait être écrit : « Aucun attachement ne peut être joué sur le Nazgûl de Dol Guldur. »

LA TOUR DU NÉCROMANCIEN 1A BB 123

Devrait être écrit : « Mise en place : Placez le Nazgûl de Dol Guldur face visible mais hors jeu à côté du deck de quête. Cherchez dans le deck de rencontre les 3 cartes Objectif, révélez-les et placez-les dans la zone de cheminement. Ensuite, mélangez le deck de rencontre. »

S'ENFUIR DES CACHOTS 3B BB 125

Une carte face cachée « Garde Orque » qui pourrait être renvoyée dans la zone de cheminement (par exemple avec l'effet de la carte Une Lumière dans les Ténèbres BB52) est à la place défaussée dans la pile de défausse de son propriétaire.

LIVRET DE RÈGLES

Page 15, colonne de droite. Dans la phrase « Quand un lieu [actif] a autant de marqueurs de progression que de points de quête indiqués sur sa carte, on considère que ce lieu est EXPLORÉ. Il est alors défaussé du jeu », il faut enlever le mot [actif].

Page 14, colonne de gauche Phase 3 : Quête. La dernière phrase devrait être : « Les joueurs ont la possibilité d'effectuer des actions et de jouer des cartes Évènement AU DÉBUT et à la fin de chaque étape. »

Cartes de l'Extension Ombres de la Forêt Noire

BOROMIR (LES MARAIS DES MORTS 95)

Devrait être écrit : « **Action** : augmentez de 1 votre niveau de menace pour redresser Boromir. (Limite : une fois par phase) »

Cartes de l'Extension Khazad-Dûm

CEINTURE DE NARVI (KHAZAD-DÛM 3)

Devrait être écrit : « **Action** : inclinez la Ceinture de Narvi pour donner au héros attaché une icône de ressource , , , ou  jusqu'à la fin de la phase. »

MINEUR DE ZIGIL (KHAZAD-DÛM 9)

Devrait être écrit : « **Action** : inclinez le Mineur de Zigil et annoncez un nombre pour défausser les deux premières cartes de votre deck. Si au moins une de ces deux cartes a un coût égal au nombre annoncé, choisissez un héros que vous contrôlez. Pour chaque carte dont le coût est égal au nombre annoncé, ajoutez 1 ressource à la réserve de ce héros. »

TANIÈRE DE WARG (KHAZAD-DÛM 59)

Devrait être écrit : « **Une fois révélée** : cherchez dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre 1 Warg des Montagnes et placez-le dans la zone de cheminement, si possible. Mélangez le deck de rencontre ». C'est un ennemi Warg des Montagnes qu'il faut aller chercher et non pas une autre Tanière de Warg.

Cartes du Cycle Royaume de Cavenain

WARG DES NEIGES (LA PORTE DE RUBICORNE 27)

Devrait être écrit : « **Forcé** : quand un personnage est déclaré comme défenseur contre le Warg des Neiges, infligez 1 point de dégâts à ce personnage. »

HORS DE LA NATURE (LA ROUTE DE FONDCOMBE 36)

Devrait être écrit : « **Mélangez les cartes restantes dans le deck de rencontre. Placez Hors de la Nature dans la pile de victoire.** »

HÁMA (LA LONGUE OBSCURITÉ 76)

Devrait être écrit : « (Limite : 3 fois par partie pour le groupe.) »

TENTACULE AGRIPPANT (LE GUETTEUR DE L'EAU 73)

Devrait être écrit : « **Forcé** : quand le Tentacule Agrippant est attaqué, défaussez la première carte du deck de rencontre. Si cette carte a un effet ombre ou est un ennemi Tentacule, attachez le Tentacule Agrippant à un personnage attaquant... ». C'est la carte Tentacule Agrippant que l'on attache à un personnage attaquant et non pas la carte qui a été défaussée.

MAÎTRE DE BATAILLE D'EREBOR (LA LONGUE OBSCURITÉ 79)

Devrait être écrit : « Le Maître de Bataille d'Erebor gagne +1  pour chaque autre allié Nain que vous contrôlez ». Les héros Nain que vous contrôlez n'accordent plus de bonus au Maître de Bataille.

HORS DE VUE (LA LONGUE OBSCURITÉ 81)

Devrait être écrit : « **Action** : les ennemis engagés au combat avec vous ne peuvent pas vous attaquer durant cette phase. »

AMOUR DES HISTOIRES (LA LONGUE OBSCURITÉ 85)

Devrait être écrit : « **Réponse** : quand une carte *Chant* est jouée, inclinez Amour des Histoires pour ajouter 1 ressource... »

NOUS NE SOMMES PAS PARESSEUX (L'OMBRE ET LA FLAMME 129)

Devrait être écrit : « **Action** : inclinez X héros *Nain*... »

Ô ELBERETH ! GILTHONIEL ! (L'OMBRE ET LA FLAMME 132)

Le titre devrait être : « A Elbereth ! Gilthoniel ! » Devrait être écrit : « **Réponse** : quand un ennemi non-unique vous attaque... »

Cartes de l'Extension de Saga Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains

NORI (PMPS 3)

Devrait être écrit : « **Réponse** : quand vous jouez un allié *Nain* de votre main, réduisez de 1 votre niveau de menace. »

CARTE DE THRÓR (PMPS 13)

Devrait être écrit : « [**Voyage**] **Action** : inclinez la Carte de Thrór pour choisir un lieu dans la zone de cheminement ... ». Cet effet ne peut donc être déclenché que pendant la phase de voyage.

PORTE-MONNAIE DES TROLLS (PMPS 42)

Devrait être écrit : « Si le Porte-monnaie des Trolls est défaussé, placez-le dans la zone de cheminement. Si le Porte-monnaie des Trolls n'est pas attaché et se trouve dans la zone de cheminement, attachez-le à un ennemi *Troll*, si possible. »

CLEF DES TROLLS (PMPS 43)

Devrait être écrit : « Si la Clef des Trolls est défaussée, placez-la dans la zone de cheminement. Si la Clef des Trolls n'est pas attachée et se trouve dans la zone de cheminement, attachez-la à un ennemi *Troll*, si possible. »

Cartes de l'Extension de Saga Le Hobbit : Au Seuil de la Porte

CORBEAUX DE LA MONTAGNE (AU SEUIL DE LA PORTE 11)

Devrait être écrit : « **Action** : inclinez un héros que vous contrôlez pour mélanger le deck de rencontre et regarder la première carte. Placez un nombre de marqueurs de progression sur la quête en cours égal à la  de la carte regardée. Ensuite, remettez cette carte sur le deck de rencontre. » On regarde la carte du deck de rencontre, on ne la révèle pas.

CHASSEUR DE TRÉSOR EXPERT (AU SEUIL DE LA PORTE 17)

Devrait être écrit : « Attachez cette carte à un héros. (Limite : 1 par héros). »

ENTRÉE SECRÈTE (AU SEUIL DE LA PORTE 45)

Devrait être écrit : « Ensuite, regardez la première carte du deck de rencontre. Si la carte regardée n'est pas... »

PERDUS DANS LE NOIR 2B (AU SEUIL DE LA PORTE 68)

Devrait être écrit : « **Une fois révélée** : révéléz l'étape 3 et créez une zone de cheminement séparée pour le premier joueur avec cette étape 3. Si vous jouez en solitaire, retirez Perdus dans le Noir de la partie et défaussez chaque carte de sa zone de cheminement. Si vous jouez à plusieurs, tous les autres joueurs passent à l'étape 4. »

Cartes de l'Extension Les Héritiers de Númenor

UNE PAIX TENDUE (HN 12)

Devrait être écrit : « **Réponse** : quand un lieu qui ne rapporte pas de points de Victoire quitte le jeu en tant que lieu exploré... »

MAÎTRE DU SAVOIR (HN 16)

Devrait être écrit : « **Action** : inclinez le Maître du Savoir pour annoncer un type de carte. Réduisez de 1 le coût de la prochaine carte  de ce type que vous jouerez durant cette phase (pour un minimum de 1). »

CERNÉS PAR LES WARGS (HN 29)

Ne tenez pas compte de la deuxième phrase « si la quête en cours à le mot-clé Bataille ou Siège, mélangez la carte « Cernés par les Wargs ! » dans le deck de rencontre au lieu de la défausser. ». Vous devez défausser dans tous les cas Cernés par les Wargs une fois ses effets résolus.

LE POUVOIR DU MORDOR (HN 61)

Devrait être écrit : « ... Révéléz un nombre égal de cartes du deck de rencontre... »

Ne tenez pas compte du mot « Ensuite ».

Cartes du Cycle Face à l'Ombre

FORMATION MILITAIRE (LA FORÊT DE DRÚADAN 36)

Devrait être écrit : « **Action** : jusqu'à la fin de la phase, si la quête en cours ne possède pas le mot-clé Siège, elle gagne le mot-clé Bataille. »

CONTRE-ATTAQUE (ASSAUT SUR OSGILIATH 106)

Devrait être écrit : « **Une fois révélée** : chaque joueur doit soit renvoyer dans la zone de cheminement le lieu qu'il contrôle ayant la valeur de 🗡 la plus élevée, soit augmenter son niveau de menace du total de 🗡 de tous les lieux qu'il contrôle. »

CALDARA (LE SANG DU GONDOR 107)

Devrait être écrit : « (Limite : une fois par partie.) »

L'EMBUSCADE 1B (LE SANG DU GONDOR 117)

Devrait être écrit : « Au début de la phase de combat, chaque joueur doit soit retourner face visible chacune de ses cartes cachées, soit prendre 1 carte cachée. »

LA CROISÉE DES CHEMINS (LE SANG DU GONDOR 123)

Devrait être écrit : « La quête en cours gagne Siège (et perd le mot-clé Bataille). »

BROUILLARD IMPÉNÉTRABLE (LA VALLÉE DE MORGUL 157)

Devrait être écrit : « **Une fois révélée** : soit le premier joueur place 3 marqueurs de progression sur À la Tour, soit il révèle X cartes supplémentaires du deck de rencontre et les place dans la zone de cheminement. X est le nombre de joueurs de la partie. »

Cartes du Cycle Le Créateur d'Anneaux

MARCHAND DES MONTAGNES BLEUES (PIÉGÉ AU PAYS DE DUN ! 6)

Devrait être écrit : « ... ou le Marchand des Montagnes Bleues est défaussé. (Limite : 1 fois par tour). »

PIEDS-AILÉS (LES NÏN-IN-EILPH 92)

Devrait être écrit : « Si une carte du type annoncé est révélée durant cette phase de quête, inclinez Pieds-Ailés pour redresser le héros attaché. »

Cartes de l'Extension de Saga La Trahison de Saroumane

DIABLERIE DE SAROUMANE (TS 43)

Devrait être écrit : « **Une fois révélée** : placez 3 marqueurs de progression sur la quête principale... »

Cartes de l'Extension de Saga La Terre de l'Ombre

LA TRAVERSÉE DES MARAIS (TO 67)

Devrait être écrit : « **Mise en place** : chaque joueur peut changer de cartes héros sans subir la pénalité de +1 du niveau de menace. Chaque joueur mélange 1 exemplaire... »

CLARIFICATIONS DE RÈGLES

Cette section contient les clarifications officielles des règles pour *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes*. Avec ce document et les règles du jeu de base, il ne devrait plus y avoir de points obscurs.

(100) La règle d'Or

La règle d'Or (page 4) dit : « Si le texte d'une carte contredit le texte de ces règles, c'est le texte de la carte qui a la priorité sur les règles. »

Cette règle s'applique quand il y a une contradiction *directe* entre le texte de la carte et les règles. S'il est possible de respecter le texte de la carte ET le texte des règles, on doit le faire.

Exemple : les règles (page 15) indiquent : « Les marqueurs de progression qui devraient être placés sur la carte Quête sont placés à la place sur le lieu actif. » Legolas (BB5) a un effet indiquant « ... placez 2 marqueurs de progression sur la quête en cours ». L'effet de Legolas doit placer 2 marqueurs de progression sur la carte Quête. Mais la règle page 15 dit que ces marqueurs seront placés sur le lieu actif. On peut résoudre la capacité de Legolas tout en respectant la règle, sans créer une situation contradictoire ; la règle d'or ne s'applique pas.

(Si un effet de carte indiquait « placez un marqueur de progression sur la quête en cours en ignorant le lieu actif », il y a bien une contradiction directe entre le texte de la carte et la règle et il faudrait appliquer la règle d'or).

(101) Mots-clés des cartes Rencontre

Les mots-clés Renfort, Maudit et Protégé doivent être résolus quand la carte sur laquelle ils apparaissent est

révélée depuis le deck de rencontre, y compris lors de la mise en place du scénario.

(1.02) Timing d'Effets Simultanés

Si deux ou plusieurs effets contradictoires peuvent s'appliquer simultanément, c'est le *premier joueur* qui décide de l'ordre de résolution de ces effets.

Exemple : Olivier joue Attaque Furtive (BB 23) pour mettre en jeu Beorn (BB 31) durant la phase de combat. Attaque furtive a la condition, « À la fin de la phase, si cet allié est toujours en jeu, ramenez-le dans votre main. » Durant le combat, Olivier déclenche l'effet de Beorn, qui a la condition, « À la fin de la phase où vous avez déclenché cet effet, mélangez Beorn dans votre deck ». À la fin de la phase de combat, nous sommes dans une situation où deux effets contradictoires vont devoir se résoudre (d'une part Beorn doit revenir dans la main d'Olivier mais d'autre part Olivier doit mélanger Beorn dans son deck). Le premier joueur décide lequel de ces deux effets va se résoudre en premier (le second effet ne sera alors pas résolu Beorn ayant déjà quitté le jeu).

(1.03) Effet et Cibles Multiples

Si l'effet d'une carte Rencontre ou d'une carte Quête cible un joueur ou une carte et qu'il existe plusieurs cibles valides, c'est le *premier joueur* qui choisit la cible qui subira l'effet de la carte Rencontre ou de la carte Quête.

Exemple : L'effet de la carte Pris dans la Toile (BB 80) précise « le joueur avec le plus haut niveau de menace attache cette carte à l'un de ses héros ». Olivier et Tiphanie ont tous les deux le même niveau de menace au moment où est révélé Pris dans la Toile. C'est le premier joueur qui décide si c'est Olivier ou Tiphanie qui subira l'effet du Pris dans la Toile.

(1.04) Dégâts et Défenseurs Multiples

Si un joueur utilise l'effet d'une carte pour déclarer plusieurs défenseurs contre une seule attaque ennemie (comme Faire Face Ensemble BB 38), le joueur en défense doit assigner tous les dégâts de cette attaque à un SEUL personnage défenseur.

(1.05) Retirer les Marqueurs Progression des Quêtes en Cours

Si un effet de carte retire des marqueurs de progression d'une quête ou d'une carte Quête, l'effet s'applique à la carte Quête, jamais au lieu actif s'il y en a un.

(1.06) Contrôle de Cartes Rencontre non-Objectif

Les joueurs ne prennent jamais le contrôle des cartes Rencontre sauf si l'effet de la carte Rencontre le dit explicitement. Quand une carte Rencontre (comme Pris dans la Toile – BB 80) devient un attachement et est attachée à un personnage, le joueur contrôlant ce personnage ne gagne pas le contrôle de Pris dans la Toile.

(1.07) Contrôle de Cartes Objectif

Quand un joueur récupère une carte Objectif, il gagne le contrôle de cette carte sauf si un effet de carte précise explicitement que ce n'est pas le cas.

(1.08) Réponses par Déclencheur

Quand une Réponse ou un effet Forcé est déclenché, l'effet ne peut se produire qu'une fois par déclencheur.

Exemple : Theodred (BB2) indique : « Réponse : quand Theodred s'engage dans une quête.. » Cet effet ne peut être déclenché qu'une seule fois à chaque fois que Theodred s'engage dans une quête.

(1.09) Effets Forcés

Les effets forcés se résolvent aussitôt que leur condition de déclenchement se produit, et avant toute Réponse qui pourrait également être déclenchée suite à cette même condition de déclenchement.

Exemple : Porte de la Tour (BB107) indique : « Forcé : quand vous voyagez vers la Porte de la Tour... » Si un joueur souhaite jouer une réponse comme Force de la Volonté (BB47) quand les joueurs se rendent à la Porte de la Tour, il doit attendre que l'effet forcé de la Porte soit résolu avant de jouer la Force de la Volonté.

(1.10) Limitations des Actions

Les actions ne sont limitées que par le paiement de leur coût, ou par une limitation éventuelle inscrite sur la carte comme « Limite : une fois par tour. »

Exemple : le Protecteur de la Lorien (BB70) indique : « Action : défaissez une carte de votre main pour (Limite : 3 fois par phase) ». Cette action peut être déclenchée 3 fois par phase, tant que le contrôleur de la carte a des cartes en main à défaisser.

(1.11) Limitations des Attaques

Quand un **joueur** est l'attaquant actif durant la phase de combat, la règle lui donne la possibilité de déclarer 1 attaque contre chaque ennemi avec lequel il est engagé,

Si, grâce à des effets de carte comme le mot-clé À distance, un joueur a la possibilité de déclarer des attaques contre des ennemis avec lesquels il n'est pas engagé, il ne peut toujours faire qu'une seule attaque contre chacun de ces ennemis.

Cependant, si un joueur effectue une attaque contre un ennemi suite à un effet de carte telle que Coup Rapide (BB 35) ou Les Mains sur l'Arc (L'Ombre et la Flamme 131), c'est considéré comme une attaque supplémentaire qui ne compte pas dans la limite d'1 attaque.

Les **personnages** ne sont pas limités par le nombre de fois où ils peuvent participer aux attaques contre le même ennemi, à partir du moment où chaque attaque peut être légalement déclarée et que le personnage est redressé et qu'il peut être déclaré comme attaquant.

(112) Incliner des Attachements

Les attachements et la carte à laquelle ils sont attachés s'inclinent et se redressent indépendamment l'une de l'autre.

(113) Personnages et Ennemis

Le terme « Personnage » fait référence aux cartes Héros et Allié. Les cartes Ennemi ne sont pas des personnages.

(114) L'Expression « ne peut pas »

Si un effet de carte a les mots « ne peut pas » (ou « ne peuvent pas »), c'est irrévocable. Cet effet ne peut pas être outrepassé par d'autres effets.

(115) Le mot « Ensuite »

Quand deux effets sont liés par le mot « Ensuite », le premier effet *doit* être résolu avec succès pour que le second effet puisse ensuite se résoudre.

(116) L'Expression « Mettre en jeu »

Si un effet de carte utilise l'expression « mettre en jeu », cela signifie que la carte entre en jeu par un effet de carte et non par le processus normal de paiement de ressources pour jouer la carte de sa main. « Mettre en jeu » n'est pas considéré comme « jouer » la carte. Des effets faisant référence à une carte jouée ne se déclencheront pas quand cette carte est « mise en jeu ». Par contre une carte ayant un effet quand elle « entre en jeu », peut déclencher son effet quand la carte est « mise en jeu ».

Exemple : la quête Par les Cavernes (BB124) a le texte, « Une seule carte allié peut être jouée par tour pour l'ensemble des joueurs. » Tant que cette quête est active, un joueur peut mettre en jeu un allié avec la carte Tenir et Combattre (BB51), même si un allié a déjà été joué à ce tour.

(117) Objectifs non-récupérés

Un objectif « non-récupéré » est un objectif qui n'est pas encore récupéré et qui n'est pas sous le contrôle d'un joueur. Un objectif non-récupéré peut être protégé ou non.

Un objectif protégé est traité comme un attachement s'il est protégé par un ennemi ou un lieu, et reste attaché à cette carte jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu ; la carte Objectif retourne alors dans la zone de cheminement. Un objectif non-récupéré situé dans la zone de cheminement et qui n'est pas attaché à une carte est considéré comme non-protégé. Si un objectif est récupéré par un joueur puis retourne dans la zone de cheminement, il regagne le statut d'Objectif non-récupéré.

(118) Lieux Explorés Quittant le Jeu

Une carte Lieu est immédiatement défaussée du jeu quand elle a autant de marqueurs de progression que ses points de quête, que le lieu soit actif ou non.

(119) Effets de Carte durant la Mise en place

Les effets « Une fois révélée » sont résolus si la carte est révélée lors de la mise en place du scénario. Un joueur peut déclencher des réponses lors de cette mise en place, en suivant les règles normales. Par contre, les joueurs ne peuvent pas réaliser des Actions durant la mise en place.

Les effets « Une fois révélée » qui durent « jusqu'à la fin de la phase » sont actifs jusqu'à la fin de la première phase de ressource. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du tour » sont actifs jusqu'à la fin du premier tour.

(120) Ennemis Engagés au Combat

Durant la phase de quête, les ennemis engagés ne comptent pas leur menace pour la résolution de la quête.



Un ennemi reste engagé avec un joueur jusqu'à ce qu'il soit éliminé ou qu'un effet de carte le renvoie dans la zone de cheminement, l'engage avec un autre joueur, ou le retire du jeu.

(L21) Effets Chercher

Quand un joueur cherche dans un deck, il mélange ce deck après sa recherche à moins qu'un effet de carte ne stipule le contraire. Les joueurs ne mélangent pas et ne changent pas l'ordre des cartes d'une pile de défausse après y avoir fait une recherche.

(L22) Effets « Une fois révélée »

Une carte n'est considérée comme étant révélée que si la carte ou l'effet de jeu faisant entrer la carte en jeu utilise spécifiquement une forme du mot « révéler ».

Exemple : Si à l'étape 3b de la carte quête « Ne quittez pas le chemin ! » (BB121), un joueur va chercher un Roi Araignée pour le mettre en jeu, l'effet « Une fois révélée » du Roi Araignée ne se déclenchera pas, car la carte Quête « Ne quittez pas le chemin ! » n'utilise pas spécifiquement le mot « révéler » (on vous dit de placer la carte dans la ZC et non pas de la révéler !).

(L23) Attachements

Une carte Objectif qui est attachée à une autre carte est considérée comme étant une carte de type Attachement en plus de son type Objectif.

Une carte autre qu'un Objectif qui est attachée à une autre carte est considérée comme étant une carte de type Attachement mais perd son type initial.

L'expression « Attachez cette carte à ... » est une condition d'attachement que vous devez respecter à chaque fois que vous voulez attacher une carte : soit en la jouant de votre main, soit en la mettant en jeu suite à l'effet d'une autre carte. La condition d'attachement n'est vérifiée qu'au moment où la carte va entrer en jeu. Ainsi, si une carte dit « Attachez cette carte à un héros Gondor » et que ce héros perd ensuite son trait Gondor, la carte reste tout de même attachée à ce héros.

(L24) Obtenir un succès de quête

« Obtenir un succès de quête » et placer physiquement les marqueurs de progression sur la carte Quête sont deux occurrences de jeu distinctes qui se produisent pendant la résolution de la quête (étape 3 de la phase de quête). Dès que les joueurs ont déterminé que leur total de Volonté est supérieur au total de Menace des cartes présentes dans la ZC, ils sont considérés comme ayant obtenu un succès de quête. On résout alors les éventuels effets permanents et effets Forcés qui se

déclenchent suite à ce succès de quête AVANT de placer les marqueurs de progression sur la carte Quête.

Exemple : Stéphane vient d'obtenir un succès de quête au cours de l'étape 1B « La poursuite commence » du scénario À la Poursuite de Gollum et il va pouvoir placer assez de marqueurs de progression pour passer à l'étape suivante. Cependant la carte Quête 1B a un effet forcé qui se déclenche quand les joueurs obtiennent un succès de quête. Stéphane doit résoudre cet effet forcé avant de placer ses marqueurs sur la carte.

(L25) Collecter des ressources

L'expression « collecter des ressources » se réfère autant à la phase de ressource quand les joueurs ajoutent une ressource à la réserve de leurs héros qu'à tout effet de carte permettant d'ajouter des ressources à la réserve d'un héros (comme la carte Intendant du Gondor BB26 par exemple). Un effet qui empêche un héros de collecter des ressources (comme la carte Mis en Sac ! - Conflit au Carrock 48), ne permet donc pas à ce héros d'ajouter des ressources à sa réserve que ce soit pendant la phase de ressource ou grâce à un effet de carte.

Ajouter une ressource à la réserve d'un héros signifie prendre une ressource de la réserve de marqueurs et la placer dans la réserve de ce héros. Ajouter une ressource a toujours pour effet d'augmenter le nombre total de ressources contrôlées par les joueurs.

Déplacer une ressource signifie prendre une ressource dans la réserve d'un héros et la placer dans celle d'un autre héros. Ce n'est pas considéré comme « ajouter » une ressource car aucune nouvelle ressource n'est retirée de la réserve de marqueurs, et car le nombre total de ressources contrôlées par les joueurs n'a pas augmenté.

Gagner une ressource est un terme générique incluant la collecte, l'ajout et le déplacement des ressources. À chaque fois que le nombre de ressources dans la réserve d'un héros augmente, ce héros a gagné une ressource, ou plus.

(L26) Le mot « Échanger »

Un échange doit impliquer deux objets qui vont échanger leur statut ou leur position. Si un des objets est absent l'échange ne peut pas être réalisé.

Exemple : Voyageuse de la Route de l'Ouest (Retour à la Forêt Noire 121) « Réponse : quand vous jouez la Voyageuse de la Route de l'Ouest de votre main, échangez le lieu actif avec un autre lieu de la zone de cheminement ». S'il n'y a pas de lieu dans la zone de cheminement, vous ne pouvez pas résoudre l'effet de la Voyageuse.

(127) Ignorer le Lieu Actif

La seule situation où un lieu actif ne joue pas le rôle de tampon pour les marqueurs de progression qui devraient aller sur la carte Quête est si un texte de carte précise explicitement « d'ignorer le lieu actif ».

(128) Attaques Ennemies en dehors de la Phase de Combat

Si un ennemi effectue une attaque au cours d'une autre phase que la phase de combat, on lui attribue une carte Ombre au début de son attaque. L'attaque est résolue normalement en suivant les 4 étapes de la page 18 du livret des règles (Résoudre les Attaques Ennemies). Il existe une fenêtre d'action après chaque étape.

Toutes les cartes Ombre attribuées à l'ennemi attaquant sont défaussées une fois son attaque résolue.

(129) Pile de Victoire

La pile de victoire est une zone de jeu où sont placées les cartes ayant le mot-clé **Victoire** qui ont été remportées par les joueurs. Les cartes dans la pile de victoire sont considérées comme étant « hors jeu » et ne sont pas considérées comme appartenant à la pile de défausse de rencontre. Les cartes dans la pile de victoire ne sont pas non plus considérées comme étant « retirées de la partie » et certains effets de carte peuvent encore entrer en interaction avec elles.

(130) Élimination du Premier Joueur

Si le joueur ayant le marqueur premier joueur est éliminé, le marqueur premier joueur est immédiatement donné au joueur placé à sa gauche.

(131) Carte se Référant à elle-même

Si une carte fait référence à son propre titre dans son texte de jeu, son effet ne concerne que cet exemplaire de la carte. Une carte qui ferait référence à d'autres cartes ayant le même titre utiliserait un texte du genre « ...n'importe quel exemplaire de [titre de la carte]... », « ... un autre exemplaire de [titre de la carte]... », « ... une carte avec le titre [titre de la carte]... ».

(132) Changement de Contrôle ou Désengagement d'une carte pendant la Résolution d'une Attaque

Si une carte impliquée dans un combat change de contrôle, est renvoyée dans la zone de cheminement ou engage au combat un autre joueur pendant la résolution d'une attaque, il faut continuer de résoudre les étapes de cette attaque (la carte déplacée participe au combat depuis sa nouvelle position).

(133) Attaques d'Ennemis qui ne sont pas Engagés au Combat

Quand un ennemi attaque un joueur, ce joueur peut déclarer un défenseur même si cet ennemi n'est pas engagé au combat avec lui. Un personnage ayant le mot-clé Sentinelle peut être utilisé pour défendre de telles attaques.

(134) Deux lieux Actifs

Si un effet de carte permet d'avoir 2 lieux actifs en même temps, les deux cartes Lieu sont considérées comme étant le lieu actif. Cependant si un effet de carte cible « le lieu actif », il ne cible pas l'ensemble des lieux actifs, le premier joueur doit choisir lequel des deux lieux actifs sera la cible de l'effet. Les deux lieux actifs servent de zone tampon pour la carte Quête et quand les joueurs placent des marqueurs de progression sur le lieu actif, ils répartissent comme ils le souhaitent ces marqueurs sur les deux lieux actifs.

Exemple : Le Guide de la Lórien (BB 44) est engagé dans une quête. Il y a deux lieux actifs, l'effet du Guide ne permet de placer qu'un seul marqueur de progression sur un seul des deux lieux actifs. Par la suite, les joueurs obtiennent un succès de quête et peuvent placer 3 marqueurs de progression. Ils en mettent 2 sur un lieu actif et 1 sur l'autre.



(135) « Entrer dans la Zone de Cheminement »

Une carte (Ennemi, Lieu, Objectif, etc.) qui est placée dans la zone de cheminement est considérée comme « entrant dans la zone de cheminement », qu'elle soit révélée du deck de rencontre, placée dans la zone de cheminement depuis un état « hors jeu », renvoyée dans la zone de cheminement depuis la pile de défausse, renvoyée depuis la zone de jeu d'un joueur, ou par tout autre moyen.

(136) Capacités Déclenchées vs. Capacités Permanentes

Des *capacités déclenchées* sont des capacités de carte précédées d'un déclencheur (mot en gras) tel que **Action** ou **Réponse**. L'effet de ces capacités n'est appliqué que si elles sont déclenchées. Des *capacités permanentes* sont des capacités de carte dont l'effet n'est précédé d'aucun déclencheur (mot en gras). Puisqu'elles n'ont aucun déclencheur, ces capacités sont toujours actives (l'effet est appliqué en permanence) et ne peuvent pas être « déclenchées ».

(137) Timing de la Résolution des Effets

Quand vous devez appliquer plusieurs effets partageant une même condition d'activation ou de déclenchement, les joueurs doivent respecter cet ordre de résolution :

- 1) résoudre les capacités permanentes, puis
- 2) résoudre les effets **Forcés**, et enfin
- 3) résoudre les **Réponses**.

Quand vous déterminez l'ordre de résolution des effets pour chacune de ces trois catégories (par exemple si vous avez deux réponses qui se déclenchent en même temps), les joueurs doivent résoudre en premier les capacités dont le texte commence par « quand... », puis celles dont le texte commence par « après ... ».

L'effet d'une carte joueur qui annule l'effet d'une carte rencontre interrompt cette structure de timing. Un effet d'annulation doit être déclenché *immédiatement* après l'effet de la carte rencontre qu'il annule.

(138) Contrôle des Attachements

Quand un joueur joue un attachement sur un personnage contrôlé par un autre joueur, ce dernier gagne le contrôle de l'attachement.

Quand un joueur joue un attachement dans la zone de cheminement, ou sur un ennemi ou un lieu, il conserve le contrôle de cet attachement.

(139) Cartes Objectif Révélées

Quand un joueur révèle un objectif depuis le deck de rencontre, il le place dans la zone de cheminement sauf si l'objectif en question stipule de faire autre chose.

(140) La lettre X

Sauf si un effet de carte précise autre chose ou si sa valeur dépend du choix d'un joueur, la lettre X est égale à 0.

(141) Attaques contre un Personnage

Une attaque effectuée contre un personnage se résout de la même façon qu'une attaque effectuée contre un joueur, avec une exception : les dégâts d'une attaque sans défense doivent être assignés au personnage attaqué.

Exemple : Bilbon Sacquet (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte 1) est le personnage ayant le plus de poisons attachés. Cob la Folle (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte 29) est révélée du deck de rencontre et effectue immédiatement une attaque contre le personnage ayant le plus de poisons attachés. Même si le premier joueur contrôle 3 autres héros, les dégâts de l'attaque devront être assignés à Bilbon, si l'attaque n'est pas défendue.

Bilbon a été engagé dans la quête et est déjà incliné, il ne peut donc pas être utilisé pour défendre cette attaque et si personne ne l'aide il sera tué par Cob la Folle. Le premier joueur choisit alors d'incliner un de ses personnages redressés Bombur (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte 5) pour le déclarer comme défenseur. L'attaque est résolue et les dégâts de combat sont infligés à Bombur.

(142) Attaques Supplémentaires Effectuées par un Ennemi

Quand un ennemi effectue une attaque supplémentaire, défaussez toutes les cartes Ombre précédemment attribuées à cet ennemi, puis attribuez-lui une nouvelle carte Ombre.

(143) Modifier les Valeurs des Cartes

Le jeu vérifie constamment (et met à jour si nécessaire) la valeur de toute variable qui a été modifiée. À chaque fois qu'un nouveau modificateur s'applique, on refait le total de tous les modificateurs qui impactent cette variable afin de déterminer la nouvelle valeur de la variable.

Une variable de jeu ne peut pas être inférieure à 0 : une carte ne peut pas avoir un coût négatif, des statistiques négatives, une quantité négative de mots-clés, etc.

(144) « Doit X ou Y » vs. « Doit soit X, soit Y »

Si le texte d'une carte précise à un joueur d'effectuer une tâche ou une autre tâche selon la formule « ... doit X ou Y... », le joueur doit effectuer la première tâche ; il ne résout la seconde tâche que s'il ne peut pas résoudre la première.

Exemple : L'effet ombre de la traîtrise Rompre les Liens (Rassemblement à Osgiliath 12) indique que « le joueur en défense doit défausser 1 allié de sa main ou l'ennemi attaquant gagne +3 ». Si le joueur à 1 allié en main il doit forcément le défausser, il ne peut pas choisir de le garder pour donner le bonus à l'ennemi attaquant. L'ennemi attaquant ne gagne le bonus que si le joueur n'a aucun allié en main à défausser.

Par contre si le texte de la carte est rédigé selon la formule « ... doit soit X, soit Y... », le joueur choisit la tâche qu'il veut effectuer (la tâche choisie doit pouvoir être réalisable).

Exemple : L'effet « une fois révélée » de la traîtrise L'Attrait de l'Anneau (Cavaliers Noirs 76) indique « le premier joueur doit soit incliner L'Anneau Unique, soit augmenter de 3 son niveau de menace. » Le premier joueur est libre de choisir entre incliner l'Anneau Unique ou augmenter son niveau de menace. Si L'Anneau Unique est déjà incliné, le joueur ne peut pas choisir cette option et doit augmenter son niveau de menace.

(145) « Révéler » vs. « Révéler et placer... »

À chaque fois que des cartes Rencontre sont révélées du deck de rencontre, les joueurs doivent appliquer les règles de renforcement de la page 14 du livret de règles et de l'entrée (1.39) de cette FAQ.

Si un effet précise de « révéler une carte », c'est une forme raccourcie de l'expression « révéler et placer une carte dans la zone de cheminement ». Dans les deux cas, vous devez suivre la même règle de renforcement (défausser les cartes Traîtrise après avoir résolu leurs effets – sauf si le texte de la Traîtrise spécifie autre chose –, et placer dans la zone de cheminement les autres types de rencontre).

(146) Joueur Suivant

Le « joueur suivant » est le joueur assis directement à la gauche du joueur qui est ciblé par l'effet de la carte. S'il n'y a qu'un seul joueur dans la partie, il n'y a pas de joueur suivant. Les effets de carte qui ciblent le « joueur suivant » ne se déclenchent pas s'il n'y a qu'un seul joueur dans la partie.

Exemple : L'effet ombre de Hors des Sentiers Battus (Cavaliers Noirs 72) indique « après la résolution de cette attaque, l'ennemi attaquant engage au combat le

joueur suivant et effectue immédiatement une attaque contre ce joueur. » S'il n'y a qu'un seul joueur dans la partie, il n'y a pas de « joueur suivant » à engager et l'ennemi n'effectue pas d'attaque supplémentaire.

(147) Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs

Une carte « Immunisée aux effets de carte des joueurs » ignore les effets de toutes les cartes Joueur. Cela signifie que les effets des cartes Joueur ne peuvent pas directement influencer ou interagir avec une carte immunisée. Par exemple, il sera impossible via un effet de carte Joueur d'infliger des dégâts à un ennemi, de placer des marqueurs de progression sur un lieu, de modifier/effacer le texte ou les valeurs d'une carte, de déplacer une carte, d'engager au combat un ennemi, de voyager vers un lieu, de défausser une carte.

Cependant, une carte immunisée subit normalement les effets de jeu dictés par les règles, comme par exemple recevoir des marqueurs de progression suite à un succès de quête, se retrouver engagé au combat pendant la phase de rencontre, ou subir des dégâts grâce à une attaque effectuée par un personnage.

Exemple : L'effet permanent de Pippin (Les Cavaliers Noirs, 4) n'augmentera pas le coût d'engagement au combat d'un ennemi immunisé aux effets de carte des joueurs, cet ennemi ignore l'effet de Pippin. Cependant, si vous engagez au combat un ennemi immunisé qui a un coût d'engagement supérieur à votre niveau de menace, vous pouvez utiliser la Réponse de Pippin et piocher une carte, car cette réponse n'affecte en aucun cas cet ennemi.

De plus, une carte « Immunisée aux effets de carte des joueurs » ne peut pas être choisie comme cible d'un effet de carte Joueur. Ce sont des effets dont le texte utilise une forme des mots « choisir » ou « cibler ». Cela inclut l'expression « attachez cette carte à », vous ne pouvez donc pas mettre d'attachements à un ennemi ou à un lieu immunisés. Une carte Joueur qui n'utilise pas une forme des mots « choisir » ou « cibler » mais force le joueur à choisir une carte spécifique, ne peut pas choisir une carte immunisée aux effets de carte des joueurs

Exemple : L'évènement Les Mains sur l'Arc (L'Ombre et la Flamme 131) ne peut pas être utilisé pour attaquer un ennemi immunisé aux effets de carte des joueurs, puisque l'effet précise d'effectuer une attaque contre un ennemi spécifiquement présent dans la zone de cheminement. C'est différent de l'effet du Coup Rapide (BB 35) qui cible un personnage et lui permet d'effectuer une attaque selon les règles normales du jeu.

(148) Défausser des cartes vs. Placer des cartes dans la pile de défausse

Lorsqu'un personnage est détruit ou qu'une carte Événement est jouée, elle est placée dans la pile de défausse. Ce n'est pas la même chose qu'être « défaussée ». Les cartes ne sont défaussées que lorsqu'un effet de carte demande expressément à un joueur de le faire.

(149) Engager des ennemis vs. Être engagé

Lorsqu'un joueur engage un ennemi, cet ennemi l'a également engagé et, lorsqu'un ennemi engage un joueur, ce joueur l'a également engagé. Il n'y a aucune différence entre engager un ennemi et être engagé par un ennemi. Les effets qui se déclenchent « quand un ennemi vous engage au combat » se déclencheront au même moment que les effets « quand vous engagez un ennemi au combat ».

(150) « Considéré comme engagé » vs. Engagement réel

Un ennemi qui ne quitte pas la zone de cheminement mais est considéré comme engagé avec un joueur n'engage pas réellement ce joueur, de même que ce joueur ne l'engage pas. Pour qu'un joueur engage un ennemi, la carte Ennemi doit entrer physiquement dans sa zone de jeu.

Par exemple : Fléau de Durin (L'Ombre et la Flamme 150) ne peut quitter la zone de cheminement et est considéré comme engagé avec deux joueurs. Le joueur 1 contrôle Mablung (Les Nîn-in-Eilph 84) et souhaite déclencher son effet Réponse, mais ne peut le faire car il n'a pas réellement engagé le Fléau de Durin. Le joueur 2 veut jouer Feinte (BB 34) pour empêcher le Fléau de Durin de l'attaquer. Il peut le faire, puisque celui-ci est considéré comme engagé avec lui.

(151) Limitations des effets de cartes

Lorsqu'une carte avec un effet déclenché dispose d'une limite concernant le nombre de fois où cette effet peut être déclenché (comme « Une fois par tour », « Limite : 3 fois par phase », etc.), la limite est spécifique à cette carte. Cependant, si une carte possède une limite « Une fois par partie », celle-ci est spécifique au joueur qui l'a déclenchée.

(152) « Le joueur défenseur »

Lorsqu'un ennemi effectue une attaque contre un joueur ou un personnage contrôlé par un joueur, ce joueur devient « le joueur défenseur » indépendamment du personnage qu'il a déclaré comme défenseur. Les effets de cartes qui ciblent « le joueur défenseur » ou « vous », y compris

les effets Ombre, ciblent toujours le joueur que l'ennemi attaque même si un autre joueur a déclaré l'un de ses personnages comme défenseur pour cette attaque.

(153) Annuler un Effet de carte Rencontre

Lorsque l'effet d'une carte rencontre est annulé, la partie se poursuit comme si cet effet n'avait jamais été déclenché. Le reste de la carte rencontre est résolu normalement.

Par exemple : Si un joueur joue Tester sa Volonté (Boîte de Base 50) pour annuler l'effet « Une fois révélée » de Magie Noire (Le Royaume Perdu 65), chaque joueur doit malgré tout augmenter sa menace de 2 à cause du mot-clé Maudit 2 sur la carte Magie Noire. De plus, tout effet qui se déclenche après qu'une carte portant le trait Sorcellerie a été révélée se déclenche quand même puisque Magie Noire possède ce trait Sorcellerie et, bien que son effet « Une fois révélée » ait été annulé, la carte elle-même a été révélée quoi qu'il en soit.

(154) Annuler une carte Rencontre

Lorsqu'une carte rencontre est annulée, la partie se poursuit comme si cette carte n'avait jamais été révélée, sauf qu'elle compte tout de même pour remplir la condition de révélation de cartes. Les effets qui auraient dû se déclencher en réponse à la révélation de la carte rencontre annulée ne peuvent pas se déclencher.

Par exemple : Si un joueur joue La Porte est Fermée ! (La Perfidie du Rhudaur 92) pour annuler Magie Noire (Le Royaume Perdu 65), le mot-clé Maudit 2 sur Magie Noire ne se déclenche pas, de même qu'aucun autre effet qui se déclenche après qu'une carte portant le trait Sorcellerie a été révélée, puisque la carte rencontre entière a été annulée.

(155) Effets durables

Il existe 2 sortes d'effets durables dans le jeu : ceux qui sont générés par des cartes joueur, et ceux qui sont créés par des cartes rencontre. Chaque sorte est gérée différemment, comme suit :

Un effet durable généré par la capacité d'une carte joueur doit être défini au moment où la capacité est déclenchée, et il n'est pas redéfini si l'état du jeu évolue.

Par exemple : Si un joueur déclenche la [Quête] Action de Nenyra (Le Secret de Celebrimbor; 121) pour ajouter les 4 Volonté de Galadriel (Le Secret de Celebrimbor; 112) à un autre héros jusqu'à la fin de la phase, ce bonus de +4 Volonté ne sera pas redéfini si la Volonté de Galadriel augmente par la suite.

Un effet durable généré par la capacité d'une carte rencontre est redéfini si l'état du jeu évolue.

*Par exemple : Une partie de la capacité « Une fois révélée » de Vapeur Empoisonnée (TS 61) dit « Jusqu'à la fin de la phase de combat, chaque personnage blessé perd le texte imprimé dans sa boîte de texte (à l'exception des **Traits**) ». Si Aragorn (TS 1) a subi 1 dégât au moment où Vapeur Empoisonnée est révélée, sa boîte de texte sera traitée comme si elle était vide. Toutefois, si ce dégât vient à être soigné, il récupèrera sa boîte de texte normale. S'il est à nouveau blessé, sa boîte de texte sera considérée comme vide jusqu'à la fin de la phase de combat.*

(156) « Ne peut pas avoir d'attachements »

La mention « Ne peut pas avoir d'attachements » est absolue. Des attachements peuvent être joués sur la carte portant cette mention si sa boîte de texte perd son texte imprimé, mais dès que la carte retrouve son texte imprimé, tout attachement qu'elle possède doit être immédiatement défaussé.

(157) Élimination par la menace

Un joueur est immédiatement éliminé de la partie lorsque son niveau de menace atteint la valeur de menace éliminatoire du scénario (le plus souvent 50), sans tenir compte des effets de carte sur le jeu.

Exemple : si vous jouez Disparition (La Fuite de la Tourmente II) vous considérez que votre niveau de menace est égal à 20 jusqu'à la fin de la phase, mais si votre compteur de menace atteint la valeur de menace éliminatoire du scénario, vous êtes tout de même immédiatement éliminé de la partie.

(158) Déclenchement des effets Forcés

Pour résoudre un effet **Forcé**, il doit être en jeu et actif au moment où sa condition de déclenchement intervient. Si la résolution d'un autre effet provoque l'entrée en jeu ou rend actif un effet **Forcé**, cet effet **Forcé** n'est pas résolu.

*Exemple : l'étape 1B du scénario Le Gouffre de Helm (boîte de saga La Trahison de Saroumane) indique : « **Forcé** : à la fin du tour, passez à l'étape 2A. » et l'étape 2B indique : « **Forcé** : à la fin du tour, placez 1 marqueur de progression pour chaque ennemi dans la zone de cheminement... » Quand la fin du tour intervient, les joueurs résolvent l'effet **Forcé** de l'étape 1B et avancent à l'étape 2, mais ne résolvent pas l'effet **Forcé** de l'étape 2B car elle n'était pas encore en jeu quand la fin du tour a été déclenchée.*

VARIANTE CAUCHEMAR

Cette variante reprend les bases du jeu expert décrit à la page 27 des règles.

Quand on joue à cette variante, le niveau de menace, les blessures et la pile de défausse de chaque joueur ne sont pas réinitialisés quand on met en place le scénario suivant.

Pour réinitialiser les autres éléments du jeu au début du scénario suivant, résolvez les étapes dans cet ordre :

1) toutes les cartes non héros en jeu et en main sont mélangées dans le deck de leur propriétaire. Toutes les cartes Rencontre sont remises dans les sets de rencontre pour être à nouveau disponibles pour le prochain scénario, si besoin. Remettez aussi les cartes Rencontre ayant le mot-clé Victoire que les joueurs ont pu conserver.

2) Toutes les ressources non dépensées sont défaussées des réserves des héros.

3) Chaque joueur pioche une nouvelle main de départ selon les règles normales. Chaque joueur a le droit de faire un seul mulligan.

4) Un joueur ne peut pas commencer un scénario avec un niveau de menace inférieur au coût de menace combiné de ses héros. Dans ce cas, il doit alors augmenter sa menace jusqu'au coût combiné de ses héros.

5) Suivez toutes les instructions de mise en place du nouveau scénario.

Le score final de chaque scénario est noté séparément, et on les additionne à la fin du jeu pour connaître le score de la campagne.

CALCUL DES POINTS

Cette section complète le système de score présenté p.22 du livre des règles. Ce système de calcul des points est celui qui sera utilisé dans le cadre de tournois officiels organisés par FFG et devrait être utilisé par les joueurs qui enregistrent leurs scores sur le Registre des Aventures du Seigneur des Anneaux JCE sur le site internet de FFG.

En complément aux règles actuelles, les joueurs doivent également ajouter 10 points au score final du groupe pour chaque tour de jeu nécessaire pour terminer la partie. Pour le calcul du score, les joueurs comptent 1 tour de jeu à la fin de chaque phase de restauration.

FOIRE AUX QUESTIONS

Si les joueurs n'engagent aucun personnage dans une quête, doit-on résoudre l'étape 3 de la phase de quête ?

Oui, la menace des cartes présentes dans la zone de cheminement compte toujours. Les joueurs sont considérés comme ayant un Total de Volonté de 0.

Est-ce qu'un joueur engage ses personnages dans une quête en une seule fois ou bien engage-t-il un personnage, puis un autre, puis encore un autre, etc. ? À quel moment un joueur déclenche les réponses dont la condition est l'engagement du personnage dans une quête ?

Un joueur engage tous les personnages qu'il veut en une seule fois. Les réponses à l'engagement de ses personnages (comme Aragorn et Théodred par exemple) peuvent alors être déclenchées dans l'ordre de son choix. Une fois qu'un joueur a engagé ses personnages (et éventuellement déclenché les réponses à l'engagement de ses personnages), le joueur suivant peut alors engager ses propres personnages (et déclencher les réponses à l'engagement de ses personnages), etc.

Est-ce que l'effet de Legolas (BB5) place des marqueurs de progression sur le lieu actif, s'il y en a un ?

Oui. On place toujours les marqueurs de progression sur le lieu actif à la place de la quête, sauf si la capacité précise explicitement qu'il faut ignorer le lieu actif.

Quand résout-on les effets Forcés de type « quand cet ennemi attaque » comme ceux du Chef Ufthak (BB90) et des Wargs (BB85) ?

Ces effets sont résolus immédiatement après l'étape 4 de la résolution de l'attaque ennemie.

Peut-on avoir dans son deck de joueur des cartes d'une sphère qui ne correspondent pas aux sphères des héros que l'on joue ?

Oui, rien ne l'interdit dans les règles. C'est au joueur de trouver la manière de jouer ces cartes de façon utile en utilisant les effets d'autres cartes.

Est-ce que le Géolier des Cachots (BB101) peut mélanger un objectif protégé dans le deck de rencontre ?

Oui, il mélangera n'importe quel objectif non-récupéré, qu'il soit protégé ou non. Si l'objectif était protégé, l'ennemi ou le lieu auquel était attaché l'objectif reste dans la zone de cheminement.

Un joueur peut-il utiliser un effet de réponse, comme celui d'Eleanor (BB 8) lors de la mise en place du scénario ?

Oui. On peut déclencher des réponses à tout moment quand les conditions sont remplies, y compris durant la mise en place.

Est-ce que les cartes appelées « Garde Orque » générées par le lieu Porte de la Tour (BB 107) ou la quête S'enfuir des Cachots (BB 125) possèdent le trait Orque ?

Non, les cartes face cachée ne possèdent aucun trait, à moins que ce trait ne lui soit donné grâce à un effet de carte.

À quel moment peut-on jouer la carte Feinte (BB 34) ?

À tout moment de la phase de combat AVANT la résolution de l'étape 1 de l'attaque de l'ennemi ciblé. (Une fois que la résolution d'une attaque ennemie commence, il est trop tard pour l'empêcher d'attaquer avec Feinte).

Dans quel ordre gère-t-on l'engagement intentionnel au combat des joueurs ?

On commence par le premier joueur qui a alors la possibilité d'engager au combat un ennemi ou de passer. Puis chaque joueur dans le sens horaire a la possibilité d'engager un ennemi ou de passer. Quand tout le monde a eu cette possibilité, cette étape est terminée.

Qu'arrive-t-il si la carte Berges de l'Anduin (BB 113) est piochée comme carte Ombre ?

Elle sera défaussée à la fin de la phase de combat, comme les autres cartes Ombre. Quand une carte est piochée en tant que carte Ombre, seul son texte Ombre est considéré comme étant actif.

Si j'annule un effet Ombre sur une carte attribuée au Nazgûl de Dol Guldur (BB 102), est-ce que l'effet Ombre est toute de même considéré comme résolu, ce qui me fait défausser un personnage (effet forcé du Nazgûl) ?

Non. La résolution d'un effet signifie qu'il a été déclenché et résolu de la manière la plus large possible. Annuler l'effet empêche la capacité du Nazgûl de Dol Guldur d'être déclenchée, tout comme si la carte Ombre était une carte sans effet Ombre.

Un joueur avec la Torche du Donjon (BB 109) augmente-t-il son niveau de menace de 2 ou 3 durant la phase de restauration ?

L'effet de cette Torche ne remplace pas l'augmentation normale de 1, mais s'y ajoute. Le joueur ayant la Torche du Donjon augmente de 3 son niveau de menace.

Si Legolas est équipé d'une Lame de Gondolin (BB 39) et qu'il détruit un ennemi, peut-il déclencher sa réponse, terminer une carte Quête et placer des marqueurs de progression sur la quête suivante avec la réponse de la Lame de Gondolin ?

Oui. Les cartes Quête sont immédiatement remplacées dès qu'il y a suffisamment de marqueurs de progression dessus, et ce remplacement n'interrompt pas la séquence du tour. Si la quête en cours n'a besoin que d'1 marqueur de progression, le joueur pourrait d'abord déclencher l'effet de la Lame, placer 1 marqueur et ainsi remplacer la carte Quête par la suivante, puis déclencher l'effet de Legolas pour placer 2 marqueurs sur la nouvelle carte Quête révélée. (Par contre, on ne reporte pas les marqueurs de progression en excès résultant d'un même effet).

Comment résoudre la situation où un seul héros a plusieurs exemplaires attachés de Pris dans la Toile (BB 80) ?

Le joueur doit payer pour chaque exemplaire de cette carte avant de pouvoir se redresser (il doit payer 4 ressources s'il a deux exemplaires de cette carte). Chaque exemplaire de cette carte crée une condition indépendante qui doit être remplie avant de redresser le héros attaché. Donc si chaque condition n'est pas remplie, le héros ne peut pas se redresser.

Si on pioche le Chevaucheur de Loup (BB 81) comme carte Ombre, quand est-il replacé sur le deck de rencontre ?

« Après le combat » renvoie à la fin de la phase de combat, quand les cartes Ombre quittent normalement le jeu.

Si les joueurs ont placé un nombre de marqueurs de progression sur la carte Quête égal à son nombre de points de quête mais qu'un effet de jeu les empêche de passer à l'étape suivante, est ce qu'ils continuent d'accumuler des marqueurs de progression sur la carte Quête ?

Oui. Il n'y a pas de limite maximale au nombre de marqueurs de progression qui peut être placé sur une carte Quête.

Un personnage avec le mot-clé à distance peut-il participer à une attaque déclarée grâce à l'effet de la carte Coup Rapide (BB35) ?

Non. Aucun autre personnage ne peut rejoindre une attaque déclarée par un Coup Rapide. Un personnage est incliné pour payer le coût du Coup Rapide, et l'effet qui en résulte est que ce personnage incliné est immédiatement déclaré comme attaquant contre un ennemi. La résolution de l'effet de cette carte n'est pas une déclaration d'attaque normale (étape 1, p.20 des règles) et ne laisse pas d'opportunité à d'autres personnages de se joindre à l'attaque.

Wilyador (Voyage à Rhosgobel 64) ne peut pas être soigné de plus de 5 blessures par un seul effet. Comment se résout donc l'effet « Une fois révélée » de la carte Quête 3B « Retour à Rhosgobel » ?

Soignez 5 blessures sur Wilyador pour chaque carte Objectif Athelas, en tant qu'action différente à chaque fois.

Brand fils de Bain (Collines d'Eryn Muil 72) peut-il déclencher sa réponse s'il participe à une attaque à distance qui élimine un ennemi engagé avec un autre joueur ou seulement s'il déclare lui-même l'attaque ?

Dans les deux cas il peut déclencher sa réponse. Déclarer une attaque et participer à une attaque sont deux sous-ensembles de l'action d'attaquer. Dans les deux cas, Brand attaque et peut déclencher sa réponse si l'ennemi est éliminé.

Si la carte Mis en Sac ! (Conflit au Carrock 48) est attachée à un héros alors qu'il est engagé dans une quête, est-il retiré de la quête ?

Non. Mis en Sac ! précise seulement que le héros attaché ne peut pas s'engager dans une quête, dans le cas présent le héros est déjà engagé dans la quête. Par contre le héros ne pourra pas s'engager dans une quête aux tours suivants tant que la carte Mis en Sac ! reste attachée.

Si Eleanor (BB8) annule un effet « Une fois révélée » d'une carte trahison, est-ce que les mot-clés Renfort ou Maudit de cette carte sont aussi annulés ?

Non. Eleanor annule seulement les effets « Une fois révélée » d'une carte trahison. Résolez les mot-clés Renfort ou Maudit avant de révéler et placer la carte remplaçante.

Que se passe-t-il si le Touque Aventureux (BB43) change de contrôleur au cours d'un combat après l'avoir déclaré comme défenseur (autrement dit quand l'action du Touque Aventureux est déclenchée après l'étape 2 ou 3 de la résolution d'une attaque d'un ennemi) ?

Comme rien ne dit que le Touque est retiré du combat ou qu'il quitte le jeu, il reste déclaré comme défenseur. L'attaque ne devient pas une attaque sans défense et le « joueur en défense » ne change pas même si le contrôleur du personnage défenseur a changé.

Si un joueur est éliminé durant l'étape de Renforcement de la phase de quête avant que toutes les cartes de rencontre ne soient révélées, doit-on révéler une carte de moins puisqu'il y a un joueur en moins ?

Non, le nombre de cartes à révéler en fonction du nombre de joueurs est déterminé au début de l'étape de Renforcement. Ce nombre n'est pas modifié si un joueur est éliminé durant l'étape de Renforcement.

Dans le scénario Évasion de Dol Guldur, si tous les héros du joueur contrôlant le héros prisonnier sont détruits et qu'il lui reste juste le héros prisonnier, ce joueur est-il éliminé de la partie ?

Oui, il est éliminé et la partie est perdue pour tous les joueurs.

Quand on dépense des ressources de la réserve de Radagast (Voyage à Rhosgobel 59) pour payer le coût d'une Créature a-t-on besoin d'une ressource adéquate pour jouer la carte ?

Non. La capacité de Radagast ne tient pas compte de la règle de la ressource adéquate si vous n'utilisez que des ressources provenant de sa réserve pour jouer la Créature. (Par contre si vous combinez les ressources de Radagast avec celles d'un autre héros pour jouer une Créature, la sphère d'influence du héros doit correspondre à celle de la Créature jouée).

Si je ne peux pas défausser 3 ressources de la réserve de chacun de mes héros suite à l'effet du Vent Glacial (Khazad-dûm 56), dois-je résoudre même partiellement l'effet du Vent Glacial et défausser autant de ressources que je peux ?

Oui, les joueurs doivent résoudre autant que possible tous les effets de défausse.

Si un joueur ne déclare pas de défenseur contre un ennemi attaquant, est-il quand même considéré comme un « joueur en défense » ?

Oui, le joueur attaqué est toujours considéré comme étant « le joueur en défense » qu'il déclare ou non un défenseur ou qu'un autre joueur déclare un défenseur Sentinelle pour l'aider.

Si Une Lumière dans les Ténèbres (BB52) est jouée après l'étape 2 de la résolution des attaques ennemies (c.-à-d. après avoir déclaré un défenseur), est-ce que le renvoi de l'ennemi dans la zone de cheminement met immédiatement fin à l'attaque en cours puisque cet ennemi n'est alors plus engagé au combat avec un joueur ?

Non, Une Lumière dans les Ténèbres (BB52) ne met pas fin à une attaque en cours de résolution. La seule étape au cours de laquelle l'ennemi a besoin d'être engagé avec le joueur attaqué est l'étape 1 de la phase de combat (c'est cette étape 1 qui initialise la résolution de l'attaque). Aussi, si vous souhaitez éviter d'être attaqué, il faut jouer Une Lumière dans les Ténèbres sur un ennemi engagé avec un joueur AVANT qu'il ne soit choisi pour résoudre son attaque.

Puis-je utiliser la capacité du Fils de l'Arnor (BB15) pour engager au combat Le Guetteur de l'Eau (Le Guetteur de l'Eau 72) même si le texte du Guetteur de l'Eau précise qu'il ne peut pas être engagé intentionnellement au combat ?

Oui, la capacité du Fils de l'Arnor n'est pas considérée comme étant un engagement intentionnel au combat. Engager intentionnellement le combat c'est résoudre l'étape 1 de la phase de rencontre.

Si le Caradhras (La Porte de Rubicorne 15) est dans la pile de victoire au moment où on place le 11ème marqueur de progression sur l'étape 2B – Congères, devient-il le lieu actif alors qu'il n'est plus en jeu ?

Oui, vous retirez le Caradhras de la pile de victoire et le remettez en jeu en tant que lieu actif. Les cartes dans la pile de victoire ne sont pas considérées comme étant « retirées de la partie » et certains effets de carte peuvent entrer en interaction avec elles. Si les joueurs sont allés trop loin trop rapidement grâce à des effets de carte, ils découvriront qu'ils doivent revenir sur leurs pas :-)

S'il y a deux exemplaires des Champs du Pelennor (Rassemblement à Osgiliath 10) dans la zone de cheminement et que je voyage vers l'un d'eux, dois-je encore augmenter de 3 mon niveau de menace ? Que se passe-t-il si j'ai la possibilité de voyager et que je ne voyage vers aucun des deux Champs du Pelennor ?

Si une carte fait référence à son propre titre dans son texte de jeu, son effet ne concerne que cette carte et pas une autre. Aussi, si vous voyagez vers un des Champs du Pelennor, vous devrez augmenter de 3 votre niveau de menace à cause de l'autre exemplaire des Champs du Pelennor car vous n'avez pas rempli la condition de voyager précisément vers lui. Si vous décidez de ne voyager vers aucun des deux Champs du Pelennor, vous n'avez pas rempli la condition de voyager de chaque carte et devez donc augmenter de 6 votre niveau de menace.

Si un ennemi m'attaque depuis la zone de cheminement, puis-je déclarer un défenseur ?

Oui. Quand un ennemi vous attaque, vous pouvez incliner un personnage que vous contrôlez pour le déclarer comme défenseur contre cet ennemi attaquant, qu'il soit engagé ou non avec vous (cf. section 1.33 ci-dessus).

Les attachements déjà en jeu sont-ils défaussés quand Amon Lhaw (Les Collines d'Eryn Muil 84) devient le lieu actif ?

Non, on ne vérifie les conditions d'attachement qu'au moment où l'attachement va entrer en jeu. Les attachements déjà en jeu restent attachés et ne sont pas défaussés.

Quand les joueurs sont séparés avec chacun leur propre zone de cheminement durant l'étape 4 du scénario Fondations de Pierre, peut-on avoir en jeu plusieurs exemplaires d'une même carte unique ?

Non. Les joueurs doivent toujours respecter la règle des cartes uniques même s'ils jouent séparément. Par

exemple, si un joueur a Gandalf (BB73) en jeu, aucun autre joueur ne pourra jouer un Gandalf.

Comment jouer la carte Seul et Perdu (Fondations de Pierre 124) ? Que se passe-t-il si le héros doit être attaché à une Chose sans Nom ou s'il s'agissait de mon dernier héros ?

Vous remettez en jeu le héros perdu si vous le piochez, que ce soit pendant la phase de ressource ou grâce à un effet de carte. Si le héros est défaussé ou attaché à une carte comme une Chose sans Nom, traitez-le comme toutes les autres cartes. Dans le cas où un héros est attaché à une Chose sans Nom, considérez qu'il n'a pas de coût imprimé. Si votre dernier héros est mélangé dans votre deck vous n'êtes pas éliminé de la partie, un héros n'est pas considéré comme tué tant qu'il n'est pas dans votre pile de défausse. Vous continuez à jouer jusqu'à ce que vous soyez éliminé par d'autres moyens ou que la partie se termine.

La carte quête Échapper aux Ténèbres (Khazad-dûm) est la quête en cours. Les Outils Abandonnés (Khazad-dûm 29) gagnent donc le texte « [Restauration] Action : inclinez le héros attaché pour placer un marqueur de progression sur Échapper aux Ténèbres ». Si je déclenche cette action et qu'il y a un lieu actif en jeu, dois-je placer le marqueur de progression sur le lieu actif ou directement sur la carte Échapper aux Ténèbres ?

Vous devez placer le marqueur de progression sur le lieu actif puisque l'action des Outils Abandonnés ne précise pas « d'ignorer le lieu actif ».

La capacité de Landroval (Voyage à Rhosgobel) est limitée à une fois par partie. Est-ce une limite qui s'applique à l'ensemble des joueurs de la partie ou bien juste au joueur qui contrôle Landroval ?

La limite « ... par partie » est spécifique au joueur qui déclenche l'effet de la carte. Chaque joueur qui contrôle un exemplaire de Landroval peut déclencher 1 seule fois par partie son effet. Si un joueur atteint la limite autorisée pour la partie, il ne peut plus déclencher cet effet, que ce soit avec un autre exemplaire de la carte qu'il aurait dans son deck, ou un exemplaire dont il prendrait le contrôle à un autre joueur, ou de la même carte qui quitterait le jeu et entrerait de nouveau en jeu.

L'effet de Dori (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 9) peut-il être utilisé pour protéger Beorn (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 5) alors que Beorn est immunisé aux effets de carte des joueurs ?

Oui, vous pouvez utiliser Dori pour protéger Beorn car l'effet de Dori ne vise pas Beorn mais les dégâts qui lui sont infligés.

Quand je joue Nous ne Sommes pas Paresseux (L'Ombre et la Flamme 129) et incline Bombur (Au Seuil de la Porte 5), est-ce que j'ajoute 2 ressources à la réserve d'un héros ?

Non, la capacité de Bombur ne s'applique que dans le cas d'effets qui prennent en compte le nombre de personnages Nain que vous contrôlez. Si vous inclinez Bombur quand vous jouez Nous ne Sommes pas Paresseux, vous n'avez incliné qu'un seul personnage Nain et ne recevez donc qu'une seule ressource.

Quand j'utilise la capacité de Vilya (L'Ombre et la Flamme 137) pour jouer gratuitement la carte révélée, ai-je besoin de contrôler un héros ayant une icône de ressource correspondante à la sphère d'influence de la carte jouée (comme dans le cas d'une carte ayant un coût de 0) ?

Non, jouer « gratuitement » une carte ce n'est pas la même chose que jouer une carte ayant un coût de 0. Jouer une carte ayant un coût de 0 nécessite de contrôler un héros ayant une icône de ressource correspondante à la sphère d'influence de la carte jouée. Par contre, jouer « gratuitement » une carte permet de s'affranchir de cette règle.

Si un attachement accorde un bonus permanent à une caractéristique d'un personnage, est-ce que ce bonus fonctionne même si l'attachement est incliné ?

Oui, incliner un attachement n'annule pas les bonus permanents accordés au personnage attaché. Par exemple, si j'incline une Hache de Nain (BB 41) pour jouer Fendoir à Gobelins (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 16), mon héros Nain équipé de la hache continue de bénéficier d'un bonus d'attaque de +2.

Si un lieu actif est « immunisé aux effets de carte des joueurs » et que Legolas participe à une attaque qui détruit un ennemi, puis-je placer 2 marqueurs de progression sur le lieu actif ou la carte Quête ?

Non. S'il y a un lieu actif Legolas doit placer ses marqueurs de progression sur le lieu actif à la place de la quête. Si ce lieu actif est immunisé aux effets de carte des joueurs, la capacité de Legolas est ignorée et il ne peut donc placer aucun marqueur sur le lieu actif, ni sur la quête en cours.

Si un ennemi n'attaque pas ou si son attaque est annulée, que fait-on de sa (ses) carte(s) Ombre ?

L'effet de ses cartes Ombre n'est pas résolu et à la fin de la phase de combat, elles sont défaussées comme toutes les cartes Ombre qui ont été distribuées durant ce tour.

Si en jouant Un Mauvais Tour (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 18) j'inflige assez de dégâts pour détruire le premier ennemi qui est

révélé du deck de rencontre, dois-je tout de même résoudre les effets « Une fois révélée » et mot-clés présents sur sa carte ?

Non, l'effet d'Un Mauvais Tour respecte la même règle que le héros Thalín (BB6), voir p.2 de la faq.

L'effet d'une carte Ombre est-il considéré comme un effet de carte Rencontre ?

Oui, les cartes qui précisent que les joueurs ne peuvent pas annuler les effets des cartes de rencontre (par exemple, La Lisière de la Forêt Noire (À la poursuite de Gollum 16)) empêchent les joueurs d'annuler les effets des Cartes Ombre.

Si l'effet de la Hache de Cavenain (Khazad-dûm 7) détruit un ennemi, puis-je jouer l'évènement Marteau à Ennemis (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 15) ?

Non, pour pouvoir jouer Marteau à Ennemis, c'est le personnage attaquant qui doit détruire l'ennemi, ce qui signifie lui infliger suffisamment de dégâts avec sa force d'attaque.

Puis-je mettre en jeu gratuitement Fili (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 6) depuis ma main après avoir joué Kili (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 7) ?

Non, la capacité de Kili ou de Fili indique que l'autre personnage doit entrer en jeu depuis votre deck.

Après avoir révélé Fausse Piste (Les Craintes de l'Intendant 25) et résolu son effet, est-ce que les joueurs continuent de révéler des cartes pendant l'étape de renforcement ?

Non, la phase de quête se termine immédiatement et met fin à l'étape de renforcement.

Que se passe-t-il si l'ennemi attaquant est détruit avant que son attaque ne soit entièrement résolue ?

Quand on résout l'attaque d'un ennemi, le joueur en défense doit vérifier le statut de l'ennemi attaquant à la fin de chaque étape : y-a-t-il encore un ennemi attaquant ? Si oui, passez à l'étape suivante, sinon mettez fin à la résolution de l'attaque.

Quand un ennemi qui a déjà effectué son attaque engage au combat un autre joueur pendant la phase de combat, fait-il une autre attaque ?

Non, sauf si un effet de carte le mentionne explicitement.

Dans le scénario Des Cachots Profonds et des Cavernes Obscures (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains), quand on répond à une énigme, à quel moment les joueurs peuvent effectuer des actions ?

Les joueurs peuvent effectuer des actions à la fin l'étape 2, avant de passer à l'étape 3 (cf. encart des règles p.7).

Dans le scénario Le Mont Solitaire (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte), quand on fait une tentative de Cambriolage, à quel moment les joueurs peuvent effectuer des actions ?

Les joueurs peuvent effectuer des actions à la fin l'étape 2, avant de passer à l'étape 3 (cf. encart des règles p.6).

Puis-je jouer un attachement sur un ennemi ou un lieu immunisé aux effets de carte des joueurs ?

Non, jouer un attachement sur une carte, revient à cibler cette carte. Les cartes qui sont « immunisées aux effets de carte des joueurs » ne peuvent pas être ciblées par les cartes Joueur.

Puis-je utiliser un Coup Rapide (BB 35) pour déclarer une attaque contre un ennemi « immunisé aux effets de carte des joueurs » ?

Oui, l'effet du Coup Rapide cible un personnage et permet à ce personnage d'effectuer une attaque, l'effet du Coup Rapide ne cible pas l'ennemi immunisé.

Qu'est-ce qui est considéré comme étant une attaque à distance ?

Une attaque à distance est une attaque effectuée par un personnage ayant le mot-clé À distance contre un ennemi engagé au combat avec un autre joueur.

Puis-je utiliser Une Bonne Récolte (Les Craintes de l'Intendant 10) pour jouer une carte ayant un coût de 0, alors que je ne possède pas de héros ayant une icône de ressource correspondant à la sphère de la carte jouée ?

Non, Une Bonne Récolte permet seulement de dépenser des ressources pour la sphère annoncée. Vous avez besoin de contrôler un héros ayant une icône de ressource correspondant à la sphère de la carte jouée pour jouer une carte ayant un coût de 0 (cf. livret de règles p.12).

Quand une carte est attachée à une Chose Sans Nom (Fondations de Pierre 125) à cause de son effet Forcé, est-ce que le texte de la carte attachée est actif ?

Non, les cartes attachées aux Choses Sans Nom par leur effet Forcé sont considérées comme des attachements, n'ayant ni titre, ni texte de jeu. Le seul élément à prendre en compte sur la carte attachée, c'est son coût.

Quand l'effet « Une fois révélée » d'un ennemi indique qu'il effectue une attaque, est-ce que cet ennemi attaque depuis la zone de cheminement ?

Non, les ennemis sont placés dans la zone de cheminement après avoir résolu leur effet « Une fois révélée ». Un ennemi qui effectue une attaque à cause de son effet « Une fois révélée » n'est pas dans la zone de cheminement et n'est pas engagé au combat avec le joueur attaqué, sauf si l'effet de la carte le mentionne explicitement.

Quand on joue le scénario Voyage à Rhosgobel en mode Cauchemar, est-ce que les cartes Tir au Vol (Voyage à Rhosgobel 7 - Cauchemar) et Provisions Gâtées (Voyage à Rhosgobel 8 - Cauchemar) peuvent être attachées à Wilyador, même si le texte de Wilyador (Voyage à Rhosgobel 64) précise « pas d'attachements ».

Oui, l'encart des règles de Voyage à Rhosgobel définit l'expression « pas d'attachements » comme l'impossibilité pour les joueurs de jouer ou déplacer des cartes Attachement sur Wilyador. Puisque les deux cartes Tir au Vol et Provisions Gâtées sont attachées par l'effet d'une carte de rencontre (elles ne sont pas jouées ou déplacées par les joueurs), elles peuvent être attachées à Wilyador.

Si un lieu est révélé après avoir révélé la carte Brouillard Dangereux (BB 118) au cours de la même phase de quête, est-ce que ce lieu gagne +1 🗡️ à cause de l'effet « Une fois révélée » du Brouillard Dangereux ?

Oui. L'effet « Une fois révélée » du Brouillard Dangereux crée un effet persistant qui dure jusqu'à la fin de la phase et qui affecte chaque lieu dans la zone de cheminement (les lieux déjà présents et ceux placés dans la ZC après avoir révélé le Brouillard Dangereux). Cet effet est différent de celui de Conduit par l'Ombre (BB 92) qui n'impacte que les ennemis et lieux déjà présents dans la zone de cheminement au moment où Conduit par l'Ombre est révélée.

Puis-je jouer Chance ou Destin (BB 54) pour mettre en jeu le héros Beorn (Le Hobbit : Par Monts et par Souterrains 5) depuis la pile de défausse d'un joueur, même si Beorn est immunisé aux effets de carte des joueurs ?

Oui. La capacité d'un héros n'est active que lorsqu'il est en jeu. Beorn n'est pas immunisé aux effets de carte des joueurs quand il est dans la pile de défausse (qui est une zone hors jeu).

Si un Piège des Rôdeurs (HN 17) est dans la zone de cheminement et n'est pas attaché à un ennemi, que se passe-t-il si un ennemi avec le mot-clé Embuscade est révélé du deck de rencontre ?

Le Piège des Rôdeurs est attaché à cet ennemi, évitant aux joueurs de faire les tests d'engagement au combat provoqués par le mot-clé Embuscade.

Quand Óin (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte 4) gagne l'icône de ressource tactique, est-elle considérée comme une icône de ressource « imprimée » ?

Non, parler d'icône de ressource « imprimée » c'est faire référence à l'icône de ressource qui apparaît en bas à gauche de la carte Héros (identifiée par le numéro 9 à la page 8 du livret de règles).

Si aucun personnage n'a de poisons attachés quand Cob la Folle (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte 29) est révélée du deck de rencontre, effectue-t-elle quand même une attaque ?

Oui. Aucun personnage n'ayant de poisons attachés, c'est le premier joueur qui décide quel personnage sera attaqué.

Si avec Alliance Désespérée (Le Hobbit : Au Seuil de la Porte 10) je donne le contrôle à un autre joueur d'un de mes héros, puis que mes autres héros sont tués, suis-je éliminé de la partie ?

Non. Un joueur n'est éliminé de la partie que si tous ses héros sont tués. Le héros ciblé par Alliance Désespérée est encore en jeu et reviendra sous votre contrôle à la fin de la phase.

Si j'engage au combat plus d'un ennemi ayant un coût d'engagement au combat supérieur à mon niveau de menace, est-ce que la deuxième partie de la capacité de Sam Gamegie (Les Cavaliers Noirs 2) se déclenche plusieurs fois, même s'il est déjà redressé ?

Oui. Puisqu'on n'utilise pas le mot « Ensuite », les bonus de Sam ne dépendent pas du fait de le redresser. Le redresser et gagner les bonus sont deux effets différents en réponse à un même déclencheur : engager au combat un ennemi ayant un coût d'engagement supérieur à votre niveau de menace.

Si un ennemi est mis en jeu directement engagé au combat avec moi, considère-t-on que les Réponses et effets Forcés qui se déclenchent suite à un engagement au combat se résolvent ?

Oui. Un ennemi qui entre en jeu en étant directement engagé au combat avec un joueur, est considéré comme engageant au combat ce joueur et étant engagé au combat par ce joueur.

Dans le scénario le Sang du Gondor, si un effet de carte comme l'étape 1B ou la trahison En Embuscade (Le Sang du Gondor 129) me fait retourner face visible mes cartes cachées et qu'une de ces cartes que je retourne m'oblige à prendre une autre carte cachée, dois-je aussitôt la retourner face visible ?

Non. Quand on vous demande de retourner face visible vos cartes cachées, ne prenez en compte que les cartes cachées qui sont actuellement devant vous. Si une carte que vous retournez, comme la Corneille Maléfique (Sang du Gondor 122), vous force à prendre une autre carte cachée, ne retournez pas cette autre carte, laissez-la face cachée.

Durant la Mise en Place de l'étape 1A de La Tour du Nécromancien (BB 123), les cartes Objectif doivent-elles avoir 1 ou 2 rencontres attachées à elles ?

Une. Lorsque vous révélez un objectif Protégé, vous devez révéler la première carte du deck de rencontre et l'attacher à cet objectif afin de le protéger. L'instruction supplémentaire de la Tour du Nécromancien indiquant « ... attachez 1 rencontre à chaque carte Objectif » n'est ici qu'un rappel pour que les joueurs sachent qu'ils doivent attacher 1 rencontre à chaque objectif Protégé.

Lorsqu'un effet de carte rencontre me demande de chercher un ennemi dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre, puis de le placer dans la zone de cheminement durant une quête dans laquelle Thalín (BB 6) est engagé, inflige-t-il malgré tout 1 dégât à un ennemi choisi dans la pile de défausse ?

Oui. Les ennemis révélés du deck de rencontre et de la pile de défausse par les effets de cartes Quête et de cartes Rencontre sont toujours considérés comme ayant été révélés par le deck de rencontre.

Si j'ai attaché la Lumière de Valinor (Fondations de Pierre 107) à un héros que je contrôle, celui-ci peut-il s'engager dans la quête pendant qu'il est incliné ?



Non. Les personnages doivent être redressés et prêts à s'incliner pour s'engager dans une quête, pour attaquer ou pour défendre. Les effets de cartes qui leur permettent d'effectuer l'une de ces actions sans s'incliner ne s'appliquent pas aux personnages déjà inclinés.

Lorsqu'un ennemi avec le texte « ne peut pas quitter la zone de cheminement » a subi des dégâts supérieurs ou égaux à ses points de vie, que se passe-t-il ?

Rien. L'ennemi ne peut quitter le jeu, et il continuera donc à se comporter comme un ennemi en jeu.

Lorsque je révèle la dernière carte du deck de rencontre, dois-je immédiatement réinitialiser le deck de rencontre avant de résoudre l'étape de la carte révélée ?

Non. Résolez l'étape de la carte révélée, y compris tout effet « Une fois révélée », avant de réinitialiser le deck de rencontre. Si vous êtes dans l'incapacité de résoudre complètement l'étape de la carte car elle vous demande d'interagir avec le deck de rencontre, remélangez alors ce deck et terminez de résoudre l'effet.

Si je suis engagé avec Le Seigneur des Morts (La Pierre d'Erech, 5) alors que je contrôle Saroumane (L'Appel de l'Isengard 3), dois-je quand même augmenter la menace de chaque joueur à cause de son mot-clé Maudit 3 ?

Non. Au moment où Saroumane entre en jeu sous votre contrôle, l'effet passif du Seigneur des Morts vous oblige à considérer sa boîte de texte comme vide, avant que le mot-clé Maudit ne se déclenche.

Si j'utilise l'effet Réponse de Saroumane (L'Appel de l'Isengard 3) pour considérer comme hors-jeu une carte rencontre protégeant un objectif, cela signifie-t-il que je peux récupérer cet objectif car il n'a pas de carte rencontre attachée ?

Non. Lorsqu'une carte est considérée comme étant hors-jeu, chaque carte attachée à elle l'est également. Les objectifs avec le mot-clé Protégé étant attachés à l'ennemi ou au lieu qui les protège, si ces derniers sont considérés comme hors-jeu, alors l'objectif Protégé l'est aussi.

Combien de mot-clés possède Le Balrog (La Route s'Assombrit 44) ?

Un seul. Indestructible est l'unique mot-clé du Balrog.

Le mot-clé Protégé se déclenche-t-il lorsque la carte rencontre sur laquelle il se trouve est « ajoutée » à la zone de cheminement (et non pas « révélée ») ?

Non. Pour que le mot-clé Protégé se déclenche, la carte rencontre sur laquelle il apparaît doit être « révélée » du deck de rencontre.

Si Mines de la Moria (La Route s'Assombrit 52) se trouve dans la zone de cheminement et qu'il y a un lieu actif, où doivent être d'abord placés les marqueurs de progression ?

Les marqueurs de progression doivent être placés sur les Mines de la Moria, dans la zone de cheminement, avant de pouvoir être placés sur le lieu actif, car le texte de jeu des Mines de la Moria prend le pas sur les règles énoncées dans les Règles d'Or.

Si l'effet Réponse d'un lieu actif se déclenche lorsque celui-ci est exploré et que les joueurs a suffisamment progressé pour explorer le lieu et avancer jusqu'à la prochaine étape, à quel moment les joueurs doivent-ils résoudre l'effet Réponse du lieu ?

Les joueurs doivent immédiatement passer à la prochaine étape et résoudre tout effet « Une fois révélée » qui s'y trouverait, puis résoudre l'effet Réponse du lieu actif.

Si j'attache Thane de l'Épée (Le Royaume de l'Effroi, 149) à un allié unique Connaissance (transformant ainsi cet allié en héros), le héros attaché a-t-il l'icône Connaissance imprimée ?

Oui. Si un allié avec une icône de sphère imprimée devient un héros, ce héros est également considéré comme possédant cette icône de sphère imprimée.

Si j'utilise Attaque Furtive (BB 23) pour mettre en jeu un allié unique durant la phase de programmation et de lui attacher Thane de l'Épée (Le Royaume de l'Effroi, 149), cet allié retourne-t-il dans ma main à la fin de la phase ?

Non. L'allié mis en jeu avec Attaque Furtive n'est plus un allié puisque Thane de l'Épée lui est attaché, et l'effet à retardement d'Attaque Furtive ne l'affecte plus.

Un personnage avec le mot-clé À distance peut-il participer à une attaque contre un ennemi dans la zone de cheminement ?

Non. Le mot-clé À distance ne fait que donner aux personnages qui le possèdent la capacité à attaquer des ennemis engagés avec un autre joueur.

Si une quête annexe est la quête « en cours », le texte de la quête principale est-il toujours actif ?

Oui. Le texte de chaque carte quête en jeu est actif.

Si l'effet d'une carte rencontre avec le mot-clé Péril oblige un ennemi à effectuer une attaque contre moi, mon ami peut-il utiliser son personnage doté du mot-clé Sentinelle pour défendre dans cette attaque ?

Oui. Une fois que l'attaque de l'ennemi est initiée, elle doit suivre chaque étape de « Résoudre les Attaques Ennemies », et les fenêtres d'action entre chacune de ces étapes sont ouvertes à tous les joueurs.

Le niveau de menace d'un joueur peut-elle être réduit au-delà de 0 ?

Non. Le cadran de menace n'autorise pas les valeurs négatives.

Puis-je utiliser Fiers Chasseurs (Course en Harad 32) pour ajouter des ressources à la réserve de Beorn (PMPS 5) alors que ce dernier est immunisé contre les effets de carte des joueurs ?

Oui. La réserve de ressources est un élément de jeu distinct de la carte Héros. Des effets qui ciblent la réserve de ressources de Beorn (et non Beorn lui-même) ne sont pas affectés par l'immunité de Beorn.

Puis-je jouer Casse-Croûte (La Chose des Profondeurs 36) après avoir résolu une quête, puisque les personnages sont considérés comme engagé dans la quête jusqu'à la fin de la phase ?

Non. Casse-Croûte indique que « vous ne pouvez jouer cette carte qu'après l'étape de renforcement », ce qui veut dire qu'il n'est jouable qu'immédiatement après la fin de l'étape de renforcement.

Existe-t-il des cartes Joueur qui me permettent d'attaquer un ennemi dans la zone de cheminement si cet ennemi est immunisé aux effets de carte des joueurs ?

Non. Aucune.

Nom du Scénario

Nombre de Joueurs

Nom du Joueur	Niveau Final de Menace	Coût de Menace de Chaque Héros Mort	Marqueurs de dégâts sur les Héros Survivants	Sous-total du Joueur
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Notes

Nombre de Tours :

Sous-totaux Combinés des Joueurs

- Points de Victoire Gagnés = Score Final du Groupe

+ 10 Points par Tour



Nom du Scénario

Nombre de Joueurs

Nom du Joueur	Niveau Final de Menace	Coût de Menace de Chaque Héros Mort	Marqueurs de dégâts sur les Héros Survivants	Sous-total du Joueur
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Notes

Nombre de Tours :

Sous-totaux Combinés des Joueurs

- Points de Victoire Gagnés = Score Final du Groupe

+ 10 Points par Tour



Nom du Scénario

Nombre de Joueurs

Nom du Joueur	Niveau Final de Menace	Coût de Menace de Chaque Héros Mort	Marqueurs de dégâts sur les Héros Survivants	Sous-total du Joueur
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>
	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

Notes

Nombre de Tours :

Sous-totaux Combinés des Joueurs

- Points de Victoire Gagnés = Score Final du Groupe

+ 10 Points par Tour

