

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

VOYAGES EN TERRE DU MILIEU



LIVRET D'APPRENTISSAGE



« Mais je pense qu'il en va souvent ainsi. Les vaillantes choses dans les vieilles histoires et les vieilles chansons, Monsieur Frodon : les aventures, comme j'appelais ça. Je pensais que les merveilleux personnages des contes portaient à la recherche de ces choses parce qu'ils les désiraient, parce qu'elles étaient excitantes et que la vie était un peu terne, que c'était une sorte de jeu, pour ainsi dire. Mais ce n'était pas comme ça avec les histoires qui importaient vraiment ou celles qui restent en mémoire. Il semble que les gens y aient été tout simplement embarqués, d'ordinaire leur chemin était ainsi tracé, comme vous dites. Mais je pense qu'ils avaient trente six occasions, comme nous, de s'en retourner, mais ils ne le faisaient pas. Et s'ils l'avaient fait, on n'en saurait rien parce qu'ils seraient oubliés. On entend parler de ceux qui continuaient tout simplement et pas toujours vers une bonne fin, notez, du moins pas à ce que les gens qui sont dans l'histoire et pas en dehors appellent une bonne fin. Vous savez : rentrer chez soi et tout trouver en bon état, quoique pas tout à fait pareil comme le vieux Monsieur Bilbon. Mais ce ne sont pas toujours les meilleures histoires à entendre, si elles peuvent être les meilleures dans lesquelles être embarqué ! »

— Samsagace Gamegie

HISTOIRES INÉDITES

Chaque fois que les joueurs débutent une aventure, l'application *Voyages en Terre du Milieu* génère cette aventure à partir d'une base de données offrant de multiples possibilités. Une même aventure peut ainsi varier sur de nombreux points : la taille et la disposition du plateau de jeu, les ennemis et alliés rencontrés, les événements auxquels sont confrontés les héros, etc. Les joueurs peuvent donc choisir la même campagne plusieurs fois d'affilée et vivre une nouvelle épopée à chaque partie.

APERÇU

Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu™ est un jeu coopératif pour un à cinq joueurs. Pendant une partie, une compagnie de héros s'engage dans de périlleuses aventures, collaborant pour explorer et survivre dans le vaste et épique univers *fantasy* du *Seigneur des Anneaux*, créé par J.R.R. Tolkien.

Au cours de leurs périples, les héros combattront de redoutables ennemis, découvriront des trésors perdus, dévoileront des connaissances oubliées et développeront leurs compétences spécifiques au sein de leur communauté. Lorsque les ténèbres s'étendent, ralliant le mal, l'ombre et la corruption, des héros résistent vaillamment et débutent leur voyage en Terre du Milieu.

UNE CAMPAGNE ÉPIQUE

Dans *Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu*, chaque partie correspond à une aventure d'une vaste campagne. Lors de chaque aventure, les héros essaient d'atteindre une série d'objectifs avant que le Mal qui ronge la Terre du Milieu ne les submerge. Quelle que soit l'issue d'une aventure, les héros et la campagne continuent de progresser. Après une série d'aventures, la campagne atteindra son apogée et se conclura par un succès ou une défaite pour toute la compagnie de héros.

L'APPLICATION

Pour jouer au *Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu*, un joueur doit télécharger l'application gratuite *Voyages en Terre du Milieu (Journeys in Middle-earth* en anglais) sur un support compatible. L'application détermine les défis et les péripéties rencontrés par les héros au cours de la partie, en définissant le positionnement des tuiles et des pions, ou encore le comportement des ennemis. L'application permet également aux héros de sauvegarder leur campagne, qui peut s'étendre sur plusieurs sessions de jeu. Pour télécharger l'application, recherchez *Journeys in Middle-earth* sur Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ store ou Steam™.



UTILISER CE LIVRET

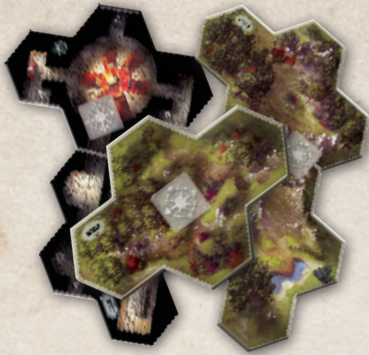
Ce Livret d'Apprentissage est conçu pour apprendre aux néophytes comment jouer à *Voyages en Terre du Milieu*. Les joueurs doivent entièrement lire le Livret d'Apprentissage avant de commencer leur première partie.

Ce jeu contient un second livret, le Guide de Référence, qui détaille les règles et recense toutes les exceptions qui ne sont pas mentionnées ici. Toute question qui serait soulevée pendant une partie trouvera sa réponse dans le Guide de Référence.

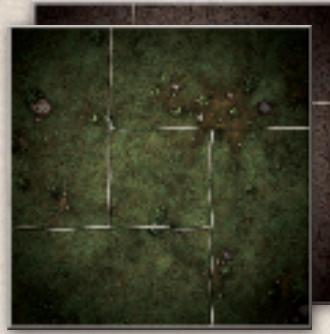
MATÉRIEL



1 Guide de Référence



22 tuiles Site Voyage



2 tuiles Site Combat



31 figurines en plastique
(6 Héros, 25 Ennemis)



83 cartes
Objet



15 cartes
Avantage



28 cartes
Peur



28 cartes
Dégât



10 cartes
Terrain



30 cartes
Compétence de base



30 cartes
Compétence Héros



72 cartes
Compétence Rôle



20 cartes
Compétence Faiblesse



21 cartes
Compétence Titre



6 cartes Héros



3 pions Terrain
Gouffre/Brume



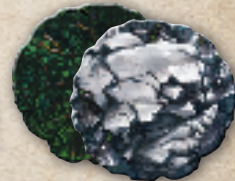
4 pions Terrain
Tonneaux/Table



4 pions Terrain
Foyer/Statue



10 pions Terrain
Rivière/Mur



9 pions Terrain
Buisson/Rocher



12 étendards Ennemi
et socles en plastique



20 pions
Recherche/Menace



30 pions
Inspiration/Exploration



21 pions
Exploitation



8 pions
Individu
(4 variantes)



5 pions
Ténèbres

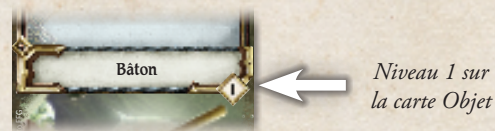
MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE CAMPAGNE

Pour mettre en place leur première campagne de *Voyages en Terre du Milieu*, les joueurs suivent les étapes ci-dessous :

1. **Sélectionner la campagne et la difficulté** : les joueurs sélectionnent le bouton « Nouvelle Partie » sur l'écran titre de l'application. Celle-ci va alors les guider à travers une série d'écrans qui leur permettront de choisir une campagne, un niveau de difficulté et un emplacement de sauvegarde. Il est recommandé de choisir la campagne « Les Os d'Arnor » et le niveau de difficulté « Normal ».
2. **Créer une compagnie et sélectionner les héros** : chaque joueur sélectionne un héros dans l'application, prend la figurine et la carte Héros correspondantes et les pose dans sa zone de jeu. Ces héros seront utilisés pendant toute la campagne, qui comprend plusieurs aventures. Si vous jouez seul(e), choisissez deux héros, vous les contrôlerez tous les deux.
3. **Sélectionner les objets de départ** : l'application attribue des objets de départ à chaque héros. Chaque joueur prend les cartes Objet dont les noms et les niveaux correspondent à ceux affichés dans l'application, et les place à côté de sa carte Héros. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent sélectionner différents objets de départ dans l'application.



Beravor : figurine, objets de départ, carte Héros



4. **Créer les paquets Dégât, Peur et Faiblesse** : mélangez séparément les paquets Dégât, Peur et Compétence Faiblesse (prenez uniquement les cartes Compétence Faiblesse et pas les autres cartes Compétence) et placez-les au centre de la zone de jeu, à portée de main des joueurs.
5. **Créer la Réserve** : séparez les pions Exploration/Inspiration, Recherche/Menace et Individu, ainsi que les étendards Ennemi et les trois types de carte Avantage. Placez-les dans des piles séparées pour créer la Réserve. Mettez de côté toutes les tuiles Site et les figurines ennemies : certaines seront utilisées au cours de l'aventure. Rangez les tuiles Site Combat et les pions Terrain dans la boîte, ils ne sont pas utilisés lors de la première aventure.
6. **Commencer la campagne** : les joueurs saisissent un nom pour leur compagnie et sélectionnent « Commencer » dans l'application. Ils regardent la cinématique qui présente l'histoire et la quête des Héros.



Paquets Dégât, Peur et Faiblesse



Pions dans la Réserve



Cartes Avantage

7. **Sélectionner les rôles** : chaque joueur sélectionne un rôle dans l'application : ce sera le rôle de son héros pour la première aventure. Un joueur peut choisir n'importe quel rôle dans le menu. Les rôles de départ recommandés pour chaque héros sont les suivants :

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| ❖ Aragorn : Capitaine | ❖ Éléna : Musicien |
| ❖ Beravor : Éclaireur | ❖ Gimli : Gardien |
| ❖ Bilbon : Cambrioleur | ❖ Legolas : Chasseur |

RÔLES

Le rôle du héros pendant l'aventure détermine certaines de ses capacités. Chaque rôle a une utilité propre :

- ❖ **Cambrioleur** : évite les ennemis et est indépendant.
- ❖ **Capitaine** : aide la compagnie à anticiper toute situation.
- ❖ **Chasseur** : inflige de lourds dégâts.
- ❖ **Éclaireur** : aide la compagnie à se déplacer rapidement.
- ❖ **Gardien** : protège les autres et bénéficie de défenses renforcées.
- ❖ **Musicien** : inspire les autres pour qu'ils réussissent leurs tâches.

Le rôle choisi n'est pas permanent, les héros peuvent en changer entre les aventures.

8. **Rassembler les cartes Compétence :** chaque héros rassemble les 15 cartes Compétence suivantes :

- ❖ Un exemplaire de chaque carte Compétence numérotée de 1 à 6 comportant le mot « Base » au bas de la carte.
- ❖ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 5 comportant le nom du héros au bas de la carte.
- ❖ Les cartes Compétence numérotées de 1 à 3 comportant le nom du rôle du héros au bas de la carte (les encarts de texte sur ces cartes sont colorés en vert pour aider les joueurs à les identifier rapidement).
- ❖ Une carte Faiblesse prise du dessus du paquet Faiblesse.



Si Beravor choisit le rôle Éclaireur, son paquet Compétence est constitué de Base 1 à 6, Beravor 1 à 5, Éclaireur 1 à 3 et d'une carte Faiblesse aléatoire.

9. **Préparer la carte Rôle et créer les paquets Compétence :** chaque héros prend la carte Compétence de départ correspondant à son rôle. Chaque carte Compétence de départ est identifiée par le chiffre « 1 » inscrit après le nom du rôle, au bas de la carte, et par des étoiles placées de part et d'autre du nom de la carte. Chaque héros prépare sa carte Compétence de départ en la plaçant face visible en dessous de sa carte Héros. Chaque joueur mélange ensuite ses 14 cartes restantes pour créer son paquet Compétence et place celui-ci face cachée dans sa zone de jeu.

*Icône de carte
Compétence de départ*



Si Beravor a le rôle Éclaireur, elle place « Pionnier » en dessous de sa carte Héros.

10. **Placer les tuiles et les pions de départ :** sélectionnez le bouton « En Route ! » dans l'application et suivez les instructions, en plaçant les tuiles Site et les pions dans la zone de jeu comme indiqué dans l'application afin de créer le plateau de jeu.

Un code alphanumérique unique est imprimé sur chaque tuile Site pour trouver et orienter plus facilement les tuiles lors de leur placement. Assurez-vous de laisser de l'espace libre pour placer des tuiles Site supplémentaires au cours de la partie. L'application affiche du brouillard à côté des tuiles Site de départ pour indiquer approximativement où les prochaines tuiles Site seront ajoutées.

Après avoir suivi toutes les instructions de l'application, les joueurs sont prêts à se lancer à l'aventure !



Code alphanumérique sur une tuile Site

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Voyages en Terre du Milieu* se déroule en un certain nombre de rounds. Chacun d'eux consiste en trois phases que les joueurs doivent exécuter dans l'ordre suivant :

1. **Phase Action** : les héros se déplacent sur le plateau de jeu, interagissent avec le monde et attaquent des ennemis.
2. **Phase Ombre** : les ennemis se déplacent et attaquent les héros. D'autres menaces terrifiantes gagnent en puissance.
3. **Phase Ralliement** : les héros se préparent pour le round suivant.

Une fois ces trois phases exécutées, un nouveau round commence par une phase Action. Les joueurs enchaînent ainsi les rounds jusqu'à la fin de l'aventure.

PHASE ACTION

Pendant cette phase, chaque héros joue un tour en effectuant des actions de recherche, de combat et de voyage à travers les contrées de la Terre du Milieu. Les héros jouent leur tour dans l'ordre de leur choix. Cet ordre peut être différent d'un round à l'autre.

Pendant son tour, le héros peut effectuer deux actions, qui peuvent être identiques. Ces actions sont :

- ✦ Voyager
- ✦ Attaquer
- ✦ Interagir

Après avoir tous joué leur tour, les héros sélectionnent le bouton affichant un sablier dans le coin inférieur droit de l'écran de l'application pour débiter la phase Ombre.



ACTION VOYAGER

L'action Voyager permet au héros de se déplacer sur le plateau de jeu. Le plateau est composé de tuiles Site, chacune divisée en une ou plusieurs **CASES**. Une case est une zone du plateau délimitée par des bordures grises. Les cases qui jouxtent une même bordure grise sont adjacentes.



Quand un héros effectue une action Voyager, il peut se déplacer deux fois. À chaque fois qu'un héros se déplace, il le fait vers une case adjacente.



Legolas se déplace de deux cases vers la gauche.

Un héros peut dissocier ses deux déplacements pour effectuer la seconde action de son tour. Par exemple, un héros peut se déplacer d'une case, effectuer sa seconde action, puis se déplacer d'une case supplémentaire.

EXPLORATION

Chaque tuile Site Voyage comporte un emplacement carré dans lequel on peut placer un pion Exploration, comme indiqué dans l'application. Une tuile Site sur laquelle est posé un pion Exploration est **INEXPLORÉE**. Quand un héros se déplace sur n'importe quelle case d'une tuile inexplorée, il doit immédiatement explorer cette tuile.



Pion Exploration

Pour explorer une tuile, le héros sélectionne le pion Exploration approprié dans l'application, puis valide en appuyant sur le bouton « Confirmer ». L'application donne pour instruction au héros de défausser le pion Exploration et de gagner une inspiration. Pour cela, le héros peut simplement retourner le pion Exploration et le placer sur sa carte Héros. L'inspiration sera décrite ultérieurement.

Explorer une tuile **n'est pas** une action séparée. Il s'agit simplement du résultat d'un déplacement du héros sur une tuile qui contient un pion Exploration.



Legolas s'est déplacé vers une tuile inexplorée, il doit donc l'explorer. Il défausse le pion Exploration et gagne une inspiration, qu'il place sur sa carte Héros.

ACTION ATTAQUER

L'action Attaquer permet au héros d'attaquer un **GROUPE ENNEMI** afin d'essayer de le retirer du plateau de jeu. Un groupe Ennemi est composé d'une ou plusieurs figurines en plastique du même type, qui se déplacent et attaquent ensemble. L'application identifie chaque groupe Ennemi par un portrait correspondant :



Un groupe de deux figurines Orque



Portrait du groupe Orque dans l'application

Pour effectuer une attaque, le héros choisit un objet avec lequel attaquer. L'objet doit présenter une icône Caractéristique dans le coin supérieur gauche de sa carte :



Icône Caractéristique sur une carte Objet

Les cinq icônes Caractéristique

Le héros doit également choisir un groupe Ennemi qui est à **PORTÉE**. Si un groupe Ennemi se trouve dans la même case que le héros, il est à portée. Les groupes Ennemi situés dans des cases adjacentes au héros sont également à portée si le héros attaque avec une carte Objet affichant l'icône À Distance (↔) dans son coin supérieur droit.



Icône À Distance sur une carte Objet

Après avoir choisi un objet et un groupe Ennemi, le héros résout un test d'attaque contre ce groupe. Les tests sont décrits ultérieurement dans le chapitre « Tests » de la page 10.

ACTION INTERAGIR

L'action Interagir permet aux héros de découvrir sur le plateau de jeu des informations dignes d'intérêt, indiquées par des pions Recherche, Individu et Menace. Grâce aux interactions avec ces pions, les héros progressent dans l'aventure, découvrent des objets, gagnent de l'expérience et neutralisent des menaces.



Pion Recherche



Pion Individu



Pion Menace

Si un héros se trouve dans la même case que l'un de ces pions, il peut effectuer une action Interagir en sélectionnant le pion dans l'application, puis en appuyant sur le bouton affichant l'icône Action (➔). Lorsqu'une action Interagir est effectuée, l'application donne des instructions à suivre au héros. Ensuite, le héros continue son tour.



Un héros peut effectuer une action Interagir sur ce pion Recherche.

VISUALISER DES PIONS DANS L'APPLICATION

Les joueurs peuvent à tout moment visualiser les pions dans l'application en les sélectionnant et en lisant leur description, qui explique ce que le pion représente. Visualiser un pion n'est pas une action et le joueur peut sélectionner le bouton « Annuler » pour fermer la description du pion. Cependant, si un joueur sélectionne le bouton précédé par l'icône ➔, il effectue une action Interagir et doit répondre aux exigences indiquées. De même, quand il visualise un pion Exploration, il ne doit pas sélectionner le bouton « Confirmer » à moins que le héros ne soit en train d'explorer ce pion.

AJOUT DE TUILES SITE

Quand certaines conditions sont réunies (comme explorer, interagir avec des pions, vaincre des ennemis, etc.), l'application peut indiquer aux joueurs de placer de nouvelles tuiles Site. Dans ce cas, le code alphanumérique apparaît en surbrillance dans l'application. Il est conseillé aux joueurs d'utiliser cette indication visuelle pour placer et orienter correctement la tuile sur le plateau de jeu.

PHASE OMBRE

Lors de la phase Ombre, les forces maléfiques contre-attaquent et entravent la progression des héros. Pour résoudre la phase Ombre, l'application va guider les héros à travers les étapes suivantes : Activation Ennemie ; Ténèbres ; Menace. Un fois la phase Ombre terminée, les héros passeront à la phase Ralliement.

ÉTAPE D'ACTIVATION ENNEMIE

Pendant l'étape d'Activation Ennemie, chaque groupe Ennemi tente de se déplacer et d'attaquer. L'application propose au groupe Ennemi une cible, vers laquelle il se déplacera et qu'il attaquera :



Tout d'abord, le groupe Ennemi se déplace vers le héros ciblé d'un nombre maximal de cases correspondant au nombre indiqué par l'application, en prenant le chemin le plus court. Le groupe Ennemi s'arrête quand il est à PORTÉE de ce héros. L'ennemi est à portée du héros s'il se trouve dans la même case que ce dernier ou s'il est situé dans une case adjacente au héros **ET** que son portrait affiche une icône À Distance (↔).



Portrait d'un ennemi affichant une icône À Distance

Si le groupe Ennemi ne peut pas se retrouver à portée de sa cible mais peut être placé à portée d'un autre héros, ce héros plus proche **devient la nouvelle cible**. Si plusieurs héros remplissent cette condition, les joueurs choisissent celui qui devient la nouvelle cible.

Lorsque l'ennemi est à portée d'une cible, sélectionnez le bouton « Attaquer », l'application affichera alors le nombre de dégâts (☹) et de peurs (☹) que le héros pourrait subir. Voir « Dégât et Peur », à la page 12.



L'ennemi attaque pour 3 dégâts (☹) et 1 peur (☹).

Si le groupe Ennemi ne peut pas se retrouver à portée d'une cible, **il ignore l'ensemble de l'instruction** donnée par l'application ; les joueurs sélectionnent alors le bouton « Aucune cible ». Cela générera une nouvelle instruction pour l'ennemi, qui est le plus souvent de se déplacer pour se rapprocher d'un héros.



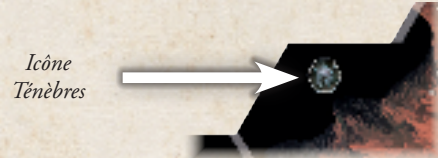
Le groupe Orque reçoit comme instruction « Déplacement 1 : Attaquer Aragorn (ou le héros le plus proche). » Il ne peut pas atteindre la case d'Aragorn pour l'attaquer ; il se déplace donc vers Gimli et attaque ce dernier.

ÉTAPE DE TÉNÈBRES

Pendant l'étape de Ténèbres, la peur envahit les cœurs et les esprits des héros. Les ténèbres n'étant pas toujours présentes lors d'une aventure, les héros ne résolvent cette étape que si l'application l'indique.

Un héros est dans les ténèbres si l'une des trois conditions suivantes s'applique :

☛ Il est sur une case dans laquelle est imprimée une icône Ténèbres.



Icône Ténèbres

☛ Il est sur une case avec un pion Ténèbres.

☛ L'application indique explicitement qu'il est dans les ténèbres.

Pour résoudre l'étape de Ténèbres, chaque héros qui est dans les ténèbres subit un nombre de peurs indiqué par l'application. Voir « Dégât et Peur », à la page 12.

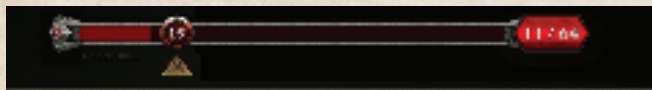


Gimli et Legolas subissent le nombre de peurs indiqué par l'application lors de l'étape de Ténèbres car ils sont sur des cases dans lesquelles une icône Ténèbres est imprimée.

ÉTAPE DE MENACE

Le temps passant pour les héros, les menaces sur la Terre du Milieu se rapprochent et deviennent plus pressantes. Lors de l'étape de Menace, la menace augmente et des événements hostiles peuvent se produire.

La menace est matérialisée par une barre de menace en haut de l'écran de l'application, qui se remplit au fur et à mesure que la menace augmente. Lorsqu'elle atteint un certain **SEUIL**, un événement Menace est activé dans l'application. Les héros le résolvent en suivant les instructions indiquées. Chaque seuil est défini par un nombre correspondant à la quantité de menace requise pour l'activer. Lorsque la barre de menace est pleine, la partie prend fin et les héros ont échoué pour cette aventure.



Plus la barre de menace se remplit, plus les héros sont soumis à de grands périls.

La valeur de la menace augmente à chaque étape de Menace selon le barème suivant :

- +2 par héros en jeu
- +1 par pion Menace sur le plateau de jeu
- +1 par tuile inexplorée

De plus, certains effets peuvent provoquer l'augmentation de la menace pendant d'autres phases de jeu. L'application recalcule et augmente automatiquement la valeur de menace. À tout moment, un héros peut sélectionner un seuil dans l'application pour visualiser une description succincte de l'événement correspondant.



Ce seuil s'active au cours de l'étape de Menace si la menace atteint 15.

PHASE RALLIEMENT

La phase Ombre achevée, l'application indique aux héros de se préparer pour le round suivant.

Chaque héros doit d'abord **RÉINITIALISER** son paquet Compétence en mélangeant sa pile de défausse dans le paquet. Ensuite, l'application indique au héros de faire une « **Reconnaissance 2** ». Pour cela, le héros révèle les deux cartes du dessus de son paquet Compétence. Puis le héros peut **PRÉPARER** l'une des deux cartes en la plaçant en dessous de sa carte Héros. Si une carte est préparée, les capacités de celle-ci sont alors disponibles.



Quand Éléna prépare la Lumière Elfique, elle place cette carte en dessous de sa carte Héros.

Un héros ne peut avoir que **quatre** cartes Compétence préparées en même temps, il est donc important que ses cartes préparées soient séparées de toute autre carte présente dans sa zone de jeu. Si un héros détient plus de quatre cartes préparées, il doit défausser les cartes supplémentaires afin de ne conserver que quatre cartes préparées.

Après avoir choisi de préparer ou non une carte, chaque héros place ses cartes qui n'ont pas été préparées sur ou sous son paquet, dans l'ordre de son choix. En plaçant les cartes inutiles (les faiblesses, par exemple) sous son paquet et les cartes utiles (celles affichant l'icône ✨ (Succès) dans le coin supérieur gauche, par exemple) sur son paquet, un héros s'assure que les actions à venir auront des issues favorables.

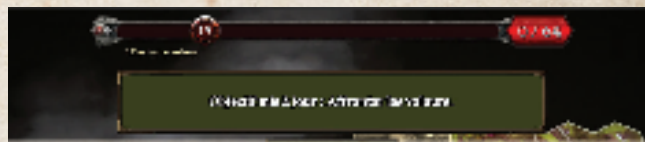
Après avoir fait la Reconnaissance, les héros sélectionnent le bouton « Continuer » et passent au round suivant, qui débute par la phase Action.

TERMINER UNE AVENTURE

C'est la compagnie de héros dans son ensemble qui gagne ou perd une aventure. Gagner une aventure permet aux héros d'obtenir de meilleures récompenses. Cependant, qu'ils gagnent ou perdent, tous les héros passent à l'aventure suivante de la campagne. Quand la première aventure est terminée, il est conseillé de lire la section « Règles de Campagne » du Guide de Référence. Ces règles expliquent comment les héros peuvent améliorer leurs objets et acheter de nouvelles compétences avant de débiter l'aventure suivante.

OBJECTIFS

Le héros se voit attribuer une série d'objectifs à atteindre lors de chaque aventure. Pendant la partie, les objectifs en cours sont affichés sous la barre de menace. Une fois un objectif atteint, l'application attribue automatiquement un nouveau aux héros.



Si les héros remplissent l'objectif final avant que la barre de menace ne soit pleine, ils remportent l'aventure. Si un héros est vaincu, les héros restants continuent de jouer. Cependant, s'ils ne remplissent pas l'objectif final avant le début de la phase Ombre suivante, ils perdent l'aventure.

TESTS

Les tests sont le moyen principal pour les héros d'interagir avec le monde et d'attaquer les ennemis. Les héros effectuent régulièrement des tests quand ils explorent la Terre du Milieu, sont confrontés à des menaces, attaquent des ennemis et interagissent avec des personnes.

Pour chaque test, le héros doit utiliser une de ses **CARACTÉRISTIQUES**, listées sur sa carte Héros : Agilité (♁), Force (♁), Esprit (♁), Sagesse (♁) ou Ingéniosité (♁). Pour effectuer un test, le héros révèle les cartes du dessus de son paquet Compétence. Il révèle autant de cartes que la valeur de la caractéristique testée.



Beravor a « 3 » en Force (♁). Quand elle effectue un test ♁, elle révèle trois cartes de son paquet.

Après avoir révélé ses cartes, le héros compte le nombre de **SUCCÈS** (♁) obtenus, c'est-à-dire le nombre d'icônes Succès (♁) qui apparaissent dans le coin supérieur gauche des cartes révélées. Ignorez le texte des cartes révélées, il ne joue aucun rôle lors des tests.



icône Succès

Le héros utilise ses succès de différentes façons en fonction du test effectué :

- Certains tests imposent au héros de saisir le nombre de succès obtenus dans l'application à l'aide du bouton « + ». L'application génère alors un texte selon le résultat du test. Les succès pour certains tests sont cumulatifs ; le héros peut effectuer le test à plusieurs reprises, l'application enregistrant le nombre total de succès.



Si un héros a obtenu deux succès, il sélectionne le bouton « + » deux fois.

- Certains tests s'accompagnent d'un chiffre qui indique le nombre de succès à obtenir pour réussir le test (par exemple, « Test ♁ ; 1 »). Si le héros obtient un nombre de succès supérieur ou égal au nombre requis, le test est réussi. Dans le cas contraire, le test est raté. Dans les deux cas, l'application donnera de nouvelles instructions au héros.

- Les succès sont utilisés différemment quand on attaque des ennemis et quand on annule des dégâts et des peurs, ceci sera expliqué ultérieurement.

Une fois le test achevé, le héros place toutes les cartes révélées lors du test dans la pile de défausse de son paquet Compétence.

DESTIN ET INSPIRATION

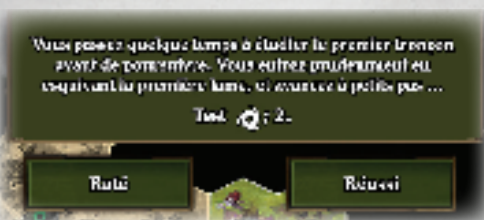
Lors d'un test, les cartes révélées peuvent comporter des icônes Destin (♁). Les icônes Destin n'ont pas d'effet inhérent. Cependant, le héros peut dépenser des pions Inspiration pour convertir des icônes Destin en icônes Succès (♁). Chaque inspiration dépensée convertit **une seule** icône Destin. Pour dépenser une inspiration, le héros prend un pion Inspiration de sa carte Héros et le remet dans la Réserve.

Quand un héros gagne une inspiration, il prend un pion Inspiration dans la Réserve et le place sur sa carte Héros. Le nombre de pions Inspiration du héros ne peut dépasser la limite indiquée sur sa carte Héros.



Inspiration limitée à 4 sur cette carte Héros

EXEMPLE DE TEST



1. Bilbon effectue une action Interagir sur un pion Recherche dans sa case. L'application lui demande d'effectuer un test d'Agilité (♁) avec au minimum deux Succès.



2. Bilbon a « 3 » en Agilité, il révèle donc trois cartes du dessus de son paquet Compétence. Les cartes révélées cumulent au total une icône Succès (♁) et deux icônes Destin (♁).




3. Bilbon souhaite réussir le test, il dépense donc un pion Inspiration pour convertir un ♁ en ♁. Il a maintenant deux ♁, ce qui est suffisant pour réussir le test.

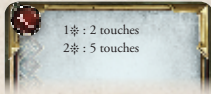


4. Bilbon sélectionne « Réussi » et résout les instructions qui s'affichent. Il défait ensuite les cartes révélées lors du test dans la pile de défausse de son paquet Compétence.

TESTS D'ATTAQUE

Les tests d'attaque ont lieu lors de l'attaque du héros après avoir choisi un groupe Ennemi et un objet à utiliser. Pour effectuer un test d'attaque, le héros choisit une des caractéristiques listées dans le coin supérieur gauche de la carte Objet utilisée et effectue un test avec cette caractéristique. Le héros dépense alors les succès (※) obtenus pour résoudre une ou plusieurs capacités de l'objet. Chaque capacité indique le nombre de succès à dépenser pour la résoudre. Chaque capacité ne peut être résolue qu'une seule fois par attaque.

Un héros qui utilise une « Épée » effectue un test . Il peut dépenser un ※ pour appliquer deux touches ou deux ※ pour appliquer cinq touches.



La plupart des capacités des objets ajoutent des touches aux ennemis. Pour ajouter des touches, le héros sélectionne le portrait de l'ennemi pour afficher son menu spécifique. Il sélectionne ensuite l'onglet Attaquer pour afficher le panneau d'attaque. Le héros sélectionne alors le bouton « + » dans le panneau d'attaque pour ajouter chaque touche.



Onglet
Attaquer



Modificateurs
d'attaque

Boutons plus (+)
et moins (-) pour
les touches


Panneau d'attaque d'un menu Ennemi

En plus d'appliquer des touches, des capacités peuvent accorder au héros des modificateurs d'attaque. Par exemple, « Perforation » permet au héros de ne pas tenir compte de l'Armure de l'ennemi. Si une capacité comporte un modificateur, le héros sélectionne le modificateur correspondant dans l'application. Celle-ci calcule automatiquement l'effet de chaque modificateur. Tous les modificateurs sont décrits dans le « Résumé des Règles » à la dernière page de ce livret.

Le menu Ennemi affiche les valeurs de Santé de **chaque figurine** constituant le groupe Ennemi ainsi que les valeurs d'Armure ou de Sorcellerie de chaque figurine. Les touches subies par un ennemi réduisent d'abord ses valeurs d'Armure ou de Sorcellerie, si l'ennemi en a. S'il n'en possède pas, les touches réduisent sa valeur de Santé.



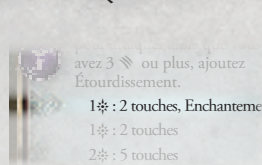
Après avoir saisi le nombre de touches et tous les modificateurs, le héros sélectionne le bouton « Appliquer » pour appliquer les touches aux ennemis (même si le héros n'a aucune touche). Si la Santé d'un ennemi tombe à zéro, l'ennemi est vaincu. L'application indique alors au héros de retirer la figurine de l'ennemi du plateau.



Si un ennemi n'est pas vaincu, il récupère ses valeurs d'Armure et de Sorcellerie. L'application peut le faire contre-attaquer. Le groupe Ennemi peut attaquer s'il est sur la case du héros, ou sur une case adjacente s'il possède l'icône À Distance () sur son portrait. Si un ennemi peut attaquer, le héros sélectionne le bouton « Oui » et résout une attaque telle que décrite dans « Étape d'Activation Ennemie », à la page 8.




Icône À
Distance sur
un portrait

EXEMPLE DE TEST D'ATTAQUE




1. Aragorn attaque un groupe d'Êtres situé dans sa case en utilisant la Façonneuse-de-Destin. La Façonneuse-de-Destin permet d'effectuer un test de Force () ou de Sagesse (). La Sagesse d'Aragorn est plus élevée, il choisit donc Sagesse.

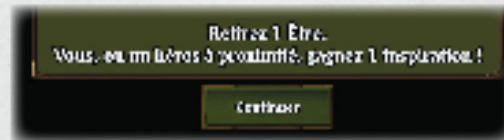


2. Aragorn a « 4 » en Sagesse, il révèle donc quatre cartes de son paquet. Elles lui procurent deux Succès (※) et deux Destins ()

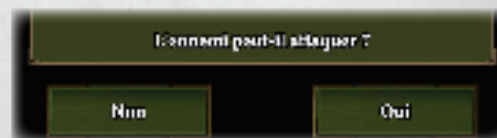


3. Aragorn dépense deux ※ pour appliquer le troisième effet de la Façonneuse-de-Destin : il saisit 5 touches dans l'application.

4. Aragorn dépense une inspiration pour convertir un  en ※. Il dépense ce ※ pour appliquer le premier effet de la Façonneuse-de-Destin, ce qui ajoute 2 touches supplémentaires et sélectionne « Enchantement » dans l'application. Il sélectionne ensuite le bouton « Appliquer ».



5. L'application applique directement 7 touches à la Santé des Êtres (« Enchantement » ignore leur Sorcellerie). Un Être est vaincu, donc Aragorn retire un Être de sa case et gagne un pion Inspiration. Ensuite, il défausse les cartes qu'il avait révélées dans sa pile de défausse.



6. Le groupe d'Êtres a la possibilité d'attaquer. Comme il est à portée d'Aragorn, le joueur sélectionne « Oui » et résout une attaque ennemie.

DÉGÂT ET PEUR

De terribles ennemis et d'autres menaces, pouvant mettre en péril des héros intrépides, abondent en Terre du Milieu. Il peut en résulter des **DÉGÂTS** (☹) et des **PEURS** (☹) pour les héros. Si un héros subit trop de dégâts ou de peurs, il est susceptible d'être vaincu et doit effectuer un test de baroud d'honneur pour déterminer s'il succombe aux menaces de la Terre du Milieu ou s'il se relève de cette épreuve et continue l'aventure avec les autres héros.

Quand un héros subit un dégât ou une peur, il révèle une carte Dégât ou Peur du paquet approprié et la place **face visible** dans sa zone de jeu. Il résout ensuite l'effet de la carte. La plupart de ces cartes donnent pour instruction au héros de les retourner face cachée ou de les défausser. Si le héros reçoit pour consigne de garder la carte face visible, l'effet est persistant et continue donc de s'appliquer au héros. Si un héros subit plusieurs dégâts ou peurs en même temps, il révèle **chaque carte une par une**, et doit résoudre entièrement la carte avant d'en révéler une autre.

Parfois, un héros reçoit la consigne spécifique de subir un dégât ou une peur face cachée. Quand cela se produit, le héros place ce dégât ou cette peur face cachée à côté de la carte Héros sans en lire le texte.

ANNULATION DES DÉGÂTS ET PEURS

Un héros peut avoir une chance d'ANNULER un dégât ou une peur avant de le/la subir. Quand cela se produit, il est précisé au héros qu'il peut effectuer un test de caractéristique (par exemple : « Chaque héros dans les ténèbres subit 2 peurs ; ♣ annule. »). Avant de subir le dégât ou la peur, le héros peut effectuer un test avec la caractéristique indiquée. Chaque icône Succès (♣) obtenue prévient un dégât ou une peur.

BAROUDS D'HONNEUR

Tout au long de leurs tribulations et de leurs rudes épreuves, les héros peuvent arriver aux limites de ce que leur corps et leur esprit peuvent supporter. Une limite aux dégâts et aux peurs est définie pour chaque héros sur sa carte Héros :



Limites aux dégâts et aux peurs

Après avoir subi des dégâts ou des peurs, si le héros a un nombre de dégâts (face visible ou cachée) supérieur ou égal à sa limite aux dégâts ou un nombre de peurs supérieur ou égal (face visible ou cachée) à sa limite aux peurs, il doit faire son **BAROUD D'HONNEUR**. Pour faire son baroud d'honneur, le héros sélectionne le bouton Compagnie dans le coin inférieur gauche de l'application. Il sélectionne ensuite le portrait du héros et la limite (aux dégâts ou aux peurs) atteinte. Il suit alors les instructions données par l'application.



Bouton Compagnie

Si un héros atteint ses deux limites, il fait deux barouds d'honneur dans l'ordre de son choix.

Un baroud d'honneur demande d'effectuer un test. Si le héros échoue à ce test, il est **VAINCU**. Le héros est retiré du plateau de jeu et la compagnie perd l'aventure à la phase Ombre suivante à moins d'atteindre l'objectif final. Si le héros réussit le test, il suit les instructions données par l'application.

EXEMPLE DE DÉGÂTS SUBIS



1. Un groupe de Gobelins attaque Éléna pour trois dégâts (☹) et une peur (☹). Pour cette attaque, un test de Force (♣) annule des dégâts et peurs.



2. Éléna a « 2 » en Force, elle révèle donc deux cartes de son paquet. Elle obtient deux Succès (♣), ce qui lui permet de prévenir un total de deux dégâts ou peurs. Elle choisit de prévenir un dégât et une peur, il ne reste donc plus que deux dégâts.



3. La première carte Dégât qu'elle révèle est « Affaibli », qui lui indique de subir une carte Peur face cachée et de retourner face cachée « Affaibli ».



4. La seconde carte Dégât révélée par Éléna est « Empêtré ». « Empêtré » précise à Éléna de conserver la carte face visible. Son déplacement sera donc gêné pendant toute l'aventure jusqu'à ce qu'elle puisse défausser cette carte ou la retourner face cachée.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section présente des règles supplémentaires nécessaires au jeu.

ENNEMIS

Cette section présente des informations supplémentaires en lien avec les groupes Ennemi.

RESTAURÉ OU ÉPUIsé

Un groupe Ennemi est soit **RESTAURÉ** soit **ÉPUIsé**. Les ennemis deviennent épuisés après leur activation par l'application ou après leur attaque. Quand un ennemi est épuisé, son portrait est grisé dans l'application.

Les ennemis épuisés ne peuvent ni s'activer, ni contre-attaquer, ni être provoqués. L'application réinitialise à l'état Restauré tous les groupes Ennemi à la fin de la phase Ombre.



Groupe restauré



Groupe épuisé

PROVOCATION DES ENNEMIS

Tant qu'un héros est sur la même case qu'un groupe Ennemi restauré, certaines actions vont **PROVOQUER** cet ennemi, ce qui va le faire attaquer. Un héros doit provoquer un ennemi dans chacune des situations suivantes :

- Avant qu'un héros ne se déplace hors d'une case où se trouve un ennemi restauré.
- Avant qu'un héros n'interagisse avec un pion dans une case où se trouve un ennemi restauré.

Pour provoquer un ennemi, un héros sélectionne dans l'application le bouton Provoquer, à gauche des portraits des ennemis. Il sélectionne ensuite le portrait de l'ennemi qu'il provoque. Cet ennemi résout immédiatement une attaque contre le héros comme indiqué dans l'application. Après cette attaque, le héros peut se déplacer hors de la case de cet ennemi ou effectuer une action Interagir comme prévu.



Bouton Provoquer

Contrairement à l'activation d'un ennemi ou à une contre-attaque, un groupe Ennemi n'est pas épuisé lors d'une provocation.

INTERRUPTION DES ACTIVATIONS ENNEMIES

Certaines capacités, comme la carte Compétence « Enfant de Lhûn » d'Éléna, permettent d'interrompre l'activation d'un ennemi pour appliquer des touches ou modificateurs. Pour résoudre ces capacités, le héros sélectionne le portrait de l'ennemi, saisit et applique les touches ou les modificateurs indiqués par la capacité, puis continue l'activation de l'ennemi.

PLACEMENT DES ENNEMIS

Quand il est nécessaire de placer un groupe Ennemi sur le plateau de jeu, l'application indique où placer ce groupe et le nombre de figurines qui le composent. Une fois ce groupe Ennemi placé, l'application ajoute son portrait à la barre d'ennemis au bas de l'écran. Il doit y avoir autant de groupes Ennemi (comportant une ou plusieurs figurines) sur le plateau de jeu que de portraits d'ennemis affichés dans l'application.

ENNEMIS D'ÉLITE

Les groupes Ennemi d'élite sont plus forts que les ennemis classiques, ils bénéficient de bonus spéciaux. Le contour du portrait d'un groupe Ennemi d'élite est hérissé de pointes et a une icône Étendard. Quand un groupe Ennemi d'élite est placé sur le plateau de jeu, les héros placent à côté des figurines le pion Étendard d'élite (fond rouge) qui correspond à l'icône Étendard de ce groupe Ennemi.



Portrait d'un ennemi d'élite et étendard correspondant

Les bonus d'un groupe Ennemi d'élite sont listés dans son menu Ennemi. L'application prend en compte automatiquement tous les bonus ennemis mais les héros peuvent sélectionner les bonus dans le menu Ennemi pour en connaître les effets. En plus de ces bonus, tous les ennemis d'élite peuvent contre-attaquer **même s'ils sont épuisés**.



Bonus d'un groupe d'élite

DOUBLON DE GROUPES ENNEMI

Il peut y avoir au même moment plusieurs groupes Ennemi du même type qui ne sont pas des groupes d'élite. Quand cela se produit, chaque groupe Ennemi supplémentaire se voit automatiquement assigner un étendard Ennemi, qui apparaît à côté du portrait de l'ennemi dans l'application. Quand les héros placent ce nouveau groupe Ennemi sur le plateau, ils placent le pion Étendard Ennemi correspondant à côté des figurines du groupe.



Le premier groupe Orque n'a pas d'étendard Ennemi.
Le second groupe Orque utilise l'étendard Ennemi bleu.

CARTES COMPÉTENCE PRÉPARÉES

Comme décrit dans la phase Ralliement, quand un héros fait une Reconnaissance de cartes, il peut en préparer une, en la plaçant face visible en dessous de sa carte Héros. Un héros ne peut pas avoir plus de **quatre** cartes préparées. S'il souhaite en préparer une cinquième, il doit d'abord défausser une de ses autres cartes préparées.

Comme les cartes Héros et Objet, les cartes Compétence ont des capacités qui aident les héros à atteindre leurs objectifs. Cependant, les capacités d'une carte Compétence ne peuvent être utilisées **que si la carte est préparée**. En d'autres termes, les héros ignorent les capacités des cartes Compétence révélées lors d'un test.

Chaque capacité de carte indique quand elle peut être utilisée. Pour se servir d'une capacité, le héros résout le texte de la capacité. Plusieurs capacités des cartes Compétence précisent au héros de défausser la carte de sa zone de cartes préparées.

MOTS-CLEFS

La plupart des cartes Compétence contiennent un ou plusieurs mots-clés en gras, comme « **Accélération 1** ». Ces mots-clés sont des résumés condensés de capacités qui apparaissent régulièrement sur les cartes. Les règles concernant chaque mot-clé se trouvent dans le « Résumé des Règles » à la dernière page de ce livret.

TRAITS

Certaines cartes Compétence (et cartes Objet) contiennent des traits en italique comme « *Nain* » ou « *Tactique* ». Ces traits n'ont aucun effet inhérent. Cependant, d'autres effets de jeu peuvent se référer explicitement à des cartes qui possèdent ces traits.

À PROXIMITÉ

Certaines capacités et certaines règles se réfèrent à des éléments de jeu ou des cases **À PROXIMITÉ**. Des éléments de jeu sont à proximité l'un de l'autre s'ils partagent la même case ou s'ils se situent dans des cases adjacentes. Une case à proximité fait référence à elle-même et à toutes les cases adjacentes. Un élément de jeu **n'est pas** à proximité de lui-même.

APPLIQUER

Les capacités qui « appliquent » des touches et des modificateurs aux ennemis **ne sont pas** des attaques. Pour résoudre ces capacités, le héros saisit les touches et les modificateurs dans le menu de l'ennemi et sélectionne « Appliquer ». En revanche, il sélectionne toujours « Non » si l'application propose une contre-attaque.

CARTES COMPÉTENCE SPÉCIALES

Les cartes Faiblesse et Titre sont un type spécial de cartes Compétence et elles font partie intégrante du paquet Compétence d'un héros.

CARTES TITRE

Les cartes Titre reflètent les choix mémorables d'un héros lors de la campagne. Les cartes Titre ont souvent de redoutables capacités qui ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par aventure. Quand un héros gagne une carte Titre, il recherche la carte spécifiée parmi les cartes Compétence Titre inutilisées et la prépare immédiatement.

CARTES FAIBLESSE

Chaque héros commence la partie avec une carte Faiblesse dans son paquet Compétence. Les cartes Faiblesse n'ont aucun effet inhérent. Leur but est d'être juste un poids mort pour les héros, en encombrant les paquets Compétence et en n'accordant aucune icône lors des tests. Quand un héros gagne une carte Faiblesse pendant une aventure, il prend la carte du dessus du paquet Faiblesse et la place dans la pile de défausse de son paquet Compétence. Un héros peut préparer une carte Faiblesse pour la retirer temporairement de son paquet Compétence, même si cela ne lui apporte aucune capacité.

RÉINITIALISATION DES PAQUETS COMPÉTENCE

Un héros doit réinitialiser son paquet Compétence aux moments suivants :

- Pendant la phase Ralliement.
- Quand il ne reste plus de cartes dans le paquet.
- Quand un effet l'oblige à le faire.

Pour réinitialiser son paquet, le héros mélange sa pile de défausse avec toutes les cartes restantes dans son paquet et place le paquet ainsi reconstitué face cachée. Les cartes préparées ne sont pas mélangées dans le paquet.

CARTES AVANTAGE

Les héros peuvent devenir cachés, enhardis ou déterminés. Ce sont des avantages pour augmenter les chances du héros de vaincre les ennemis et de réussir les tests. Si un héros gagne un avantage, il prend une carte Avantage du type approprié et la place dans sa zone de jeu. L'effet de chaque carte Avantage est décrit sur celle-ci.

CARTES TROUVAILLE

Les héros peuvent découvrir des trouvailles pendant leurs aventures. Les trouvailles sont des cartes Objet comportant l'icône Trouvaille (🗳️) au bas de la carte. Quand un héros gagne une trouvaille, il recherche la carte spécifiée parmi les cartes Objet inutilisées et la place face visible à côté de ses autres objets. Ensuite, il pose dessus un nombre de pions Exploitation égal au chiffre inscrit dans le coin inférieur gauche de la carte.

Nombre de départ de pions Exploitation

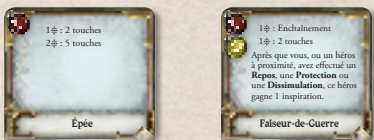


La trouvaille « Bottes » commence avec deux pions Exploitation

Si le héros reçoit comme instruction d'**EXPLOITER** une trouvaille, il doit dépenser un pion Exploitation en le retirant de la carte Trouvaille. Une fois le dernier pion Exploitation d'une trouvaille dépensé, la trouvaille est retournée face cachée et ne peut plus être utilisée pour le reste de l'aventure. Les trouvailles reçoivent leur nombre de départ de pions Exploitation au début de chaque aventure.

COMBAT À DEUX ARMES

Un héros peut attaquer avec plusieurs objets s'ils partagent tous la même caractéristique testée. Quand un héros attaque avec plusieurs objets, le héros peut dépenser des Succès (✱) pour résoudre les capacités sur n'importe lequel des objets choisis. Si le héros attaque un groupe Ennemi adjacent, tous les objets choisis doivent posséder l'icône À Distance (☞).



Un héros possédant « Épée » et « Faiseur de Guerre » peut utiliser ces deux objets lors d'une attaque s'il effectue un test Force (☞).

ÉLÉMENTS DE L'APPLICATION

Cette section décrit des informations complémentaires en rapport avec l'application.

CONNAISSANCE ET EXPÉRIENCE

Pendant une aventure, les héros peuvent être récompensés par des connaissances et de l'expérience. Ces ressources sont enregistrées dans l'application. Elles permettent aux héros d'améliorer des objets et d'acheter de nouvelles compétences entre les aventures. Les joueurs peuvent ne pas tenir compte de la connaissance et de l'expérience lors de leur première aventure. Elles sont décrites plus en détail dans le Guide de Référence.

BROUILLARD

Dans l'application, l'emplacement des tuiles à placer en cours de partie est voilé par du brouillard. Les joueurs savent ainsi dans quelle direction le plateau de jeu va s'étendre et peuvent donc optimiser la mise en place de la zone de jeu.



Le brouillard indique que le plateau de jeu va s'étendre à l'ouest des tuiles actuellement en place.

ET MAINTENANT ?

Vous êtes maintenant prêts à vivre votre première aventure. Lancez l'application et suivez attentivement les étapes de mise en place des pages 4 et 5. Vous pouvez utiliser le « Résumé des Règles » au dos de ce livret, pour vous remémorer les phases et les termes de jeu. Si vous avez des questions pendant la partie, consultez le glossaire dans le Guide de Référence.

Après avoir terminé votre première aventure, lisez les sections « Règles Avancées » et « Règles de Campagne » dans le Guide de Référence. Ces sections expliquent les règles pour les tuiles Site Combat, les pions Terrain et l'amélioration des compétences et des objets de vos héros. Vous serez alors prêts pour commencer votre prochaine aventure !

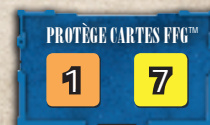
CRÉDITS

Conception du jeu et développement : Nathan Hajek et Grace Holdinghaus
Développement supplémentaire : Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps et Yu-Chi Wang
Révision : Adam Baker
Producteur : Molly Glover
Éditeur : Justin Hoeger
Responsable des jeux de plateau : Andrew Fischer
Conception graphique : Edge Studios et Toujer Moua avec Monica Helland, Duane Nichols et Wil Springer
Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch
Illustration de couverture : Chris Rahn
Illustration des tuiles : Yoann Boissonnet
Illustrations intérieures : Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchall, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairns, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hrynkiwicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabrielle Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremel, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andrea Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki et Ben Zweifel
Direction artistique : Tim Flanders
Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler
Sculpture : Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi et Dave Whitaker
Direction de la sculpture : Cory DeVore
Responsable de la sculpture : Derrick Fuchs
Développement logiciel : Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker et Xavier Marleau
Artiste numérique : Gary Storkamp
Producteur exécutif logiciel : Keith Hurlay
Responsables qualité : Andrew Janeba et Zach Tewalthomas
Coordinateurs des licences : Sherry Anisi et Long Moua
Responsable des licences : Simone Elliott
Responsables de la production : Jason Glawe et Dylan Tierney
Directeur créatif visuel : Brian Schomburg
Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz
Responsable de développement senior : Chris Gerber
Auteur exécutif : Corey Konieczka
Responsable de la publication : Andrew Navaro
Testeurs : Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beaugard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brit, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnesa, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Facta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Thomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher et Megan Willsher
Versión française par Edge Entertainment
Traduction : Magali Plouzane Delobbe
Relecture : Jean-Christophe Catté, Pauline Marcel, Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

©2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Apple et le logo Apple sont TM de Apple Inc., déposés aux États-Unis et/ou dans des pays étrangers. App Store est une marque de service d'Apple Inc. Google Play et le logo Google Play sont TM de Google LLC. Amazon et tous les logos associés sont TM d'Amazon.com, Inc. ou de ses filiales. ©2018 Valve Corporation. Steam et le logo Steam sont TM et/ou © de Valve Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont TM ou © de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.



EDGE



RÉSUMÉ DES RÈGLES

ORGANISATION DU ROUND

Chaque round est composé des trois phases suivantes :

1. **Phase Action** : chaque héros joue un tour en effectuant deux actions.
2. **Phase Ombre** : les ennemis sont activés, les ténèbres sont résolues (si nécessaire) et la menace augmente. Les événements Menace sont activés si la menace atteint un certain seuil.
3. **Phase Ralliement** : chaque héros réinitialise son paquet Compétence et fait une Reconnaissance de deux cartes.

ACTIONS

Un héros peut effectuer deux actions lors de son tour. Il peut effectuer deux fois la même action ou effectuer deux actions différentes.

- ✦ **Voyager** : vous déplacer jusqu'à deux fois. Un héros peut effectuer sa seconde action entre son premier et son second déplacement.
- ✦ **Attaquer** : attaquer un ennemi dans votre case. Si vous avez une arme à distance, vous pouvez attaquer un ennemi à proximité.
- ✦ **Interagir** : interagir avec un pion dans votre case.

RÉINITIALISATION DES PAQUETS COMPÉTENCE

Un héros doit réinitialiser son paquet Compétence aux moments suivants :

- ✦ Pendant la phase Ralliement.
- ✦ Quand il ne reste plus de cartes dans le paquet.
- ✦ Quand un effet l'oblige à le faire.

Pour réinitialiser son paquet, le héros mélange sa pile de défausse avec toutes les cartes restantes de son paquet et place le paquet ainsi reconstitué face cachée. Les cartes préparées ne sont pas mélangées dans le paquet.

RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES

- ✦ Quand il est demandé à un ennemi de se déplacer ou d'attaquer, si cet ennemi ne peut se retrouver à portée d'une cible, il ignore l'instruction dans son ensemble (y compris le déplacement). Le bouton « Aucune Cible » est sélectionné, l'ennemi reçoit alors une nouvelle instruction.
- ✦ Un ennemi restauré est provoqué quand un héros se déplace hors de la case de cet ennemi ou quand il interagit avec un pion dans la case de cet ennemi.
- ✦ Des éléments de jeu sont à proximité l'un de l'autre s'ils partagent la même case ou s'ils se situent dans des cases adjacentes.
- ✦ Un héros ne peut pas avoir plus de **quatre** cartes préparées en même temps.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE

Il existe six modificateurs d'attaque qui peuvent profiter aux héros lors d'une attaque :

- ✦ **Perforation** : cette attaque ne tient pas compte de l'Armure de l'ennemi.
- ✦ **Enchantement** : cette attaque ne tient pas compte de la Sorcellerie de l'ennemi.

✦ **Dislocation** : cette attaque réduit de 1 l'Armure de l'ennemi de façon permanente (avant l'application des touches).

✦ **Enchaînement** : chaque ennemi du groupe subit entièrement les touches.

✦ **Mortel** : si cette attaque réduit au moins de moitié la Santé actuelle de l'ennemi, celui-ci est vaincu.

✦ **Étourdissement** : cette attaque épuise le groupe Ennemi. Si c'est un groupe d'élite, il ne peut pas contre-attaquer.

MOTS-CLEFS

✦ **Reconnaissance X** : quand un effet indique « Reconnaissance X », révéléz X cartes du dessus de votre paquet Compétence. Vous pouvez préparer une de ces cartes (la placer face visible en dessous de votre carte Héros). Placez ensuite chacune des cartes révélées restantes sur ou sous votre paquet Compétence dans l'ordre de votre choix.

✦ **Coup X** : pendant votre test d'attaque, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Coup X » pour ajouter X touches à votre attaque.

✦ **Protection X** : quand vous, ou un héros situé sur votre case, devriez subir au moins un dégât ou une peur, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Protection X » pour prévenir un total de X dégâts et/ou peurs.

✦ **Accélération X** : pendant votre tour, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Accélération X » pour vous déplacer de X cases supplémentaires. Vous pouvez effectuer des actions entre chaque déplacement.

✦ **Repos X** : à la fin de votre tour, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Repos X » pour défausser un total de X de vos cartes Dégât et/ou Peur qui sont face cachée.

✦ **Dissimulation** : après avoir effectué un test, vous pouvez défausser une carte qui possède le mot-clef « Dissimulation » pour gagner une carte Avantage « Caché ».

ICÔNES

- ✦ Succès
- ♣ Destin (chaque inspiration dépensée lors d'un test convertit 1 ♣ en 1 ✦)
- ✦ Dégât
- ☠ Peur
- ✦ À Distance (permet d'attaquer une cible dans une case adjacente)
- 🔍 Connaissance
- ➔ Action Interagir

CARACTÉRISTIQUES DES HÉROS

- 🌀 Agilité
- ♣ Ingéniosité
- 🔮 Sagesse
- 👁 Esprit
- 👊 Force

OBJETS

- 📦 Trouaille
- 🛡 Armure
- 👤 Objet à une main
- 👤👤 Objet à deux mains