Beravor

Dúnedain. Rôdeur.

Action : inclinez Beravor pour choisir un joueur. Ce joueur pioche 2 cartes. (Limite : une fois par tour.)

Mais dans les terres sauvages d'au-delà de Bree, il y avait de mystérieux errants. Les gens de Bree les appelaient les Rôdeurs, et ils ne connaissaient rien de leur origine.

– La Communauté de l'Anneau

HÉROS

Illus. Tiziano Baracchi ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

1

Feinte

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

« Quelques braves furent disposés de place en place pour opposer un simulacre de résistance, et un grand nombre tombèrent là avant que le reste ne se repliât et ne s'enfuît de part et d'autre. »
– Le Hobbit

ÉVÉNEMENT

Illus. Lius Lasahido ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

3

Haie de Lances

Vous devez utiliser les ressources des réserves de 3 héros différents pour payer cette carte.

Action : choisissez un joueur. Les ennemis engagés au combat avec ce joueur ne peuvent pas l'attaquer durant cette phase.

Soudain, sans un mot ni un cri, les Cavaliers s'arrêtèrent. Un massif de lances était pointé vers les étrangers…
– Les Deux Tours

ÉVÉNEMENT

©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

1

Cor du Gondor

Objet. Artéfact.

Attachez cette carte à un héros. Restreint.

Réponse : quand un personnage est détruit, ajoutez 1 ressource à la réserve du héros attaché.

« Vous devrez réfléchir avant de sonner de nouveau de ce cor, Boromir », dit Elrond, « jusqu'au moment où vous serez de nouveau aux frontières de votre terre et à ce qu'une nécessité implacable vous presse. »

– La Communauté de l'Anneau

ATTACHEMENT

Illus. Mark Winters ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

1

Volonté de l'Ouest

Action : choisissez un joueur. Mélangez sa pile de défausse dans son deck. Retirez Volonté de l'Ouest de la partie.

« Si le Gondor a encore de tels personnages en ces jours d'affaiblissement, grande a dû être sa gloire au temps de son essor. »
– Legolas, Le Retour du Roi

ÉVÉNEMENT

©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

Protecteur de la Lórien

1

Titre.

Attachez cette carte à un héros.

Action : défaussez une carte de votre main pour donner au héros attaché +1 ou +1 jusqu'à la fin de la phase. (Limite : trois fois par phase.)

« Ne dites pas de mal de la Dame Galadriel ! » dit Aragorn avec sévérité. « Il n'y a en elle ni dans ce pays nul mal, autre que celui qu'y apporterait un homme lui-même. Et alors, qu'il prenne garde ! »
– La Communauté de l'Anneau

ATTACHEMENT

Illus. Magali Villeneuve ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

Conduit par l'Ombre

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. (S'il n'y a pas de cartes dans la zone de cheminement, Conduit par l'Ombre gagne Renfort.)

Ombre *: choisissez et défaussez 1 attachement du personnage défenseur. (Défaussez tous les attachements que vous contrôlez si cette attaque est sans défense).*

TRAÎTRISE

Illus. Alexandru Sabo ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

Nazgûl de Dol Guldur

Nazgûl.

Aucun attachement ne peut être joué sur le Nazgûl de Dol Guldur.

Forcé : quand le prisonnier est « libéré », déplacez le Nazgûl de Dol Guldur dans la zone de cheminement.

Forcé : quand un effet ombre attribué au Nazgûl de Dol Guldur est résolu, le joueur engagé doit choisir et défausser 1 personnage qu'il contrôle.

ENNEMI

Illus. David A. Nash ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG

La Tour du Nécromancien

Évasion de Dol Guldur

Galadriel, Dame de Lórien, vous a demandé d'inspecter les environs de Dol Guldur. Pendant votre mission, un de vos compagnons est tombé dans une embuscade tendue par des orques et il a été capturé. Il est maintenant détenu dans un cachot du donjon...

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.

Illus. Ben Zweifel ©2010 Middle-earth Enterprises ©2010 FFG