

LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES™

UN JEU DE
ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI &
FRANCESCO NEPITELLO





CHAPITRE I : INTRODUCTION

Bienvenue dans le jeu de plateau de *La Bataille des Cinq Armées*.

La Bataille des Cinq Armées est un jeu pour deux joueurs inspiré du roman *Le Hobbit* de J.R.R Tolkien. Les joueurs vont y reconstituer la conclusion épique du livre – la lutte sans-merci dont Bilbo Sacquet est le témoin, qui symbolise à la fois la fin de la quête vers la Montagne Solitaire et le prélude aux événements de la Guerre de l'Anneau.

L'Armée des Peuples Libres campe sur les contreforts de la Montagne Solitaire, tandis que la horde des Ténèbres s'avance dans la vallée et que les Gobelins se précipitent pour tendre des embuscades à leurs ennemis. Une aide inattendue viendra au secours des Peuples Libres – les Aigles des Monts Brumeux et Béorn le Métamorphe sont attendus sur le champ de bataille – mais arriveront-ils à temps, avant que les hordes de Ouargues et d'Orques n'écrasent les défenseurs ?

Un joueur – le joueur des Ténèbres – est à la tête des Armées des Ténèbres, commandées par Bolg, fils d'Azog, Roi des Gobelins du Mont Gundabad. Il conduira une armée d'Orques, d'Orques Géants, de Gobelins et de Ouargues et aura l'appui des Chauves-Souris Géantes de la Forêt Noire pour tenter de vaincre les forces unies des Peuples Libres et dominer le Nord.

Le deuxième joueur – le joueur des Peuples Libres – contrôle une armée d'Elfes, de Nains et d'Hommes qui défendent la vallée située entre les contreforts de la Montagne Solitaire. Il commande les Archers et les Lanciers des Elfes des Bois de Thranduil, Roi des Elfes, les robustes Nains de Dáin Pied-d'Acier et les courageux Hommes du Lac menés par Barde l'Archer, tous unis par Gandalf le Magicien face à la menace de cet ennemi commun.

De multiples éléments affecteront l'issue de cette bataille. La magie de Gandalf pourra-t-elle inverser le cours des événements et sauver les Peuples Libres ? Les Aigles arriveront-ils à temps, Béorn viendra-t-il à leur secours ? Le Hobbit Bilbo périra-t-il en livrant son dernier combat à Montcorbeau ?

Note : Les joueurs de *La Guerre de l'Anneau* verront beaucoup de similitudes entre les règles qui suivent et celles de *La Guerre de l'Anneau* car la mécanique principale du jeu de *La Bataille des Cinq Armées* est inspirée de celle de *La Guerre de l'Anneau*. Il y a toutefois un grand nombre de règles importantes qui distinguent clairement ce jeu du précédent. Nous recommandons donc à tous les joueurs, y compris ceux ayant joué à *La Guerre de l'Anneau* de lire attentivement ces règles.

MATÉRIEL

Vous trouverez, dans cette boîte de jeu, un grand nombre de composants dont voici la liste :

- Ce livret de règles
- 2 Aides de Jeu comprenant un résumé des règles
- 1 Plateau de Jeu
- 6 Dés Action Peuples Libres
- 7 Dés Action Ténèbres
- 10 Dés Combat à 6 faces (5 dés blancs, 5 dés noirs)
- 126 figurines représentant les Armées et les Personnages impliqués dans *La Bataille des Cinq Armées* réparties ainsi :
 - 72 figurines de couleur rouge représentant les Unités de l'Armée des Ténèbres et les Chauves-Souris Géantes
 - 45 figurines de couleur bleue représentant les Unités de l'Armée des Peuples Libres et les Aigles
 - 9 figurines de couleur grise : 8 représentant les Personnages des Peuples Libres et 1 représentant Bolg
- 92 cartes réparties ainsi :
 - 1 paquet de Cartes Événement (30 cartes)
 - 2 paquets de Cartes Légende : 1 pour le joueur incarnant les Ténèbres, 1 pour le joueur incarnant les Peuples Libres (20 cartes de chaque)
 - 1 paquet de Cartes Destin (9 cartes)
 - Cartes Manœuvre et Unité (13 cartes)
- 11 cartes recto-verso décrivant les Personnages et les Unités Spéciales impliqués dans la Bataille.
- 1 gabarit Ligne de Tir et son support en plastique.
- 160 jetons et marqueurs cartonnés répartis ainsi :
 - 14 Tuiles Destin
 - 32 Jetons Dégâts
 - 10 Jetons Fureur de Béorn (2 Jetons de valeur 5, 8 Jetons de valeur 1)
 - 5 Jetons Anneau
 - 3 Jetons Garde Rapprochée de Bolg
 - 1 Marqueur Piste du Destin
 - 6 Jetons Commandement Peuples Libres
 - 14 Jetons Commandement Ténèbres
 - 3 Jetons Activation
 - 1 Jeton Concentration
 - 64 Jetons Recrutement (27 Ténèbres, 17 Nains et Hommes, 20 Elfes)
 - 5 Marqueurs Contrôle des Ténèbres
 - 2 Marqueurs Col Montagnard Fermé

VUE D'ENSEMBLE

Dans *La Bataille des Cinq Armées*, la victoire est remportée par le joueur qui aura fait les meilleurs choix stratégiques et se sera adapté aux circonstances du combat en tentant de garder sous contrôle ou de conquérir certaines positions clés sur le champ de bataille.

La plupart des choix des joueurs sont déterminés par la mécanique principale du jeu, le système des **Dés Action**, précédemment utilisé dans *La Guerre de l'Anneau*, et réadapté ici à la reconstitution de cette bataille.

À chaque tour, les joueurs lancent un certain nombre de Dés Action, et utilisent l'un après l'autre un dé afin d'effectuer des actions en fonction de ce que leur permet le résultat du dé. Les actions possibles sont, par exemple : se déplacer, attaquer, recruter de nouvelles troupes, rallier les troupes, utiliser les personnages, etc.

Les **Cartes Spéciales** – Cartes Légende et Cartes Événement – peuvent également être jouées comme des actions, pour illustrer des événements inhabituels qui peuvent permettre à un joueur "d'enfreindre les règles".

Le résultat des Dés Action limitant les possibilités, les joueurs doivent faire des choix difficiles, à chaque tour. Tel un commandant sur le champ de bataille, les joueurs ne peuvent être certains que leurs troupes suivront les ordres à la lettre, et ils doivent être prêts à adapter leur tactique au résultat des Dés Action.

L'autre concept principal du jeu est l'idée de Destin. Au-delà des choix stratégiques des Généraux, d'autres puissances sont à l'œuvre et influencent les faits d'armes des sbires et des héros de la Terre du Milieu.

Ces puissances sont à l'origine d'événements inattendus tels que l'intervention salvatrice des Aigles ou la venue de Béorn – le Métamorphe. Pendant le jeu, l'arrivée de ces événements est déterminée par la Piste Destin, une "horloge" capricieuse dont la cadence peut être influencée – directement ou indirectement – par les deux joueurs.

Au début du chaque tour de jeu, le joueur incarnant les Peuples Libres fait un choix fondamental déterminant l'avancée sur la Piste Destin : lorsque plusieurs Généraux des Peuples Libres sont activés afin d'utiliser leurs capacités spéciales, l'armée du joueur sera plus puissante – mais l'avancée du Destin peut être plus lente. Une avancée lente du Destin avantage les Ténèbres car les plus puissants alliés des Peuples Libres arrivent tard dans le jeu. L'avancée sur la Piste Destin dépend également du tirage des Cartes Destin, qui influencent fortement les Personnages en jeu.

VUE D'ENSEMBLE DU MATÉRIEL



Ce Livret de Règles



2 Aides de Jeu



1 Plateau de Jeu



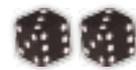
6 Dés Action Peuples Libres



7 Dés Action Ténèbres



5 Dés Combat blancs



5 Dés Combat noirs



30 Cartes Événement



2 paquets de 20 Cartes Légende



9 Cartes Destin



13 Cartes Unité et Manœuvre



11 Cartes Personnage, Aigles et Chauves-Souris Géantes

161 JETONS ET MARQUEURS CARTONNÉS

Marqueur Destin

Tuiles Destin (14)



Recto-verso



Verso



Standard



Spécial (Peuples Libres)



Spécial (Ténèbres)

Jetons Dégâts (32)

Jetons Anneau (5)

Jetons Garde Rapprochée de Bolg (3)



Recto-verso



Recto-verso



Recto-verso

Jetons Fureur de Béorn (10)

Gabarit Ligne de Tir (1)



Verso



Recto



face Archer / face Gandalf

Jetons Recrutement



Nains et Hommes
(17) - Verso



Nains et Hommes
- Recto



Elfes (20) -
Verso



Elfes - Recto



Ténèbres (27)
- Verso



Ténèbres -
Recto

Autres Marqueurs et Jetons



Jetons
Activation
(3)



Jetons
Concentration
(1)



Jetons
Commandement
Peuples Libres (6)



Jetons
Commandement
Ténèbres (14)



Marqueurs
Contrôle
Ténèbres (5)



Marqueurs Col
Montagnard
Fermé (2)

126 FIGURINES EN PLASTIQUE

Personnages des Peuples Libres



Barde



Béorn



Bilbo
Saquet



Dáin Pied-
D'Acier



Gandalf



Le Seigneur
des Aigles



Thorin Écu-
De-Chêne



Thranduil

Unités des Peuples Libres



Guerriers
Nains (5)



Vétérans Nains
(5)



Archers Elfes
(10)



Lanciers Elfes
(10)



Hommes du
Lac (10)



Aigles des Monts
Brumeux (5)

Personnage des Ténèbres



Bolg

Unités des Ténèbres



Gobelins (12)



Chauves-Souris
Géantes (6)



Orques Géants
(6)



Orques (36)



Ouargues (12)

CHAPITRE II : INSTALLATION DU JEU

Avant de commencer à jouer, vous devez déterminer le joueur qui incarnera les Peuples Libres et celui qui incarnera les Ténèbres.

Ensuite, préparez la partie en suivant ces étapes.

ÉTAPE 1

Placez le plateau de jeu sur une surface adaptée en laissant suffisamment de place autour du plateau pour y placer les cartes et les figurines qui ne seront pas en jeu, et pour pouvoir lancer les dés. Les deux joueurs prennent leurs Unités, les figurines de leurs Personnages, les cartes correspondantes et leurs jetons Commandement.

ÉTAPE 2

Séparez les jetons Recrutement Peuples Libres de ceux des Ténèbres. Notez qu'il y a deux types de jetons Recrutement pour les Peuples Libres, ils se distinguent par des illustrations différentes au verso : **Nains et Hommes** et **Elfes**. Souvenez-vous de les conserver séparément. Mélangez les jetons en 3 piles distinctes face cachée.

ÉTAPE 3

Placez les figurines de départ et les jetons Recrutement tels qu'indiqué sur le schéma d'installation en page 7. Les jetons Recrutement sont tirés aléatoirement dans la pile correspondante et placés sur le plateau de jeu face cachée.

Placez les deux Marqueurs Col Montagnard Fermé entre chaque Point de Ralliement Gobelins et la case Col Montagnard correspondante.

ÉTAPE 4

Mélangez les Cartes Événement, les deux paquets de Cartes Légende et les Cartes Destin, puis placez-les sur la table de façon à ce qu'elles soient accessibles aux deux joueurs.

ÉTAPE 5

Placez le Marqueur Destin sur la case 0 de la Piste Destin. Placez sur cette piste les figurines de Bilbo, Thorin, du Seigneur des Aigles et de Béorn sur les cases correspondantes tel qu'indiqué sur la piste et sur la carte de chaque Personnage.

ÉTAPE 6

Placez les tuiles Destin standard (beiges) dans un bol ou n'importe quel contenant opaque : ces tuiles forment la pioche Destin. Mettez de côté les deux tuiles Destin spéciales (1 bleue et 1 rouge) pour une utilisation ultérieure.

ÉTAPE 7

Le joueur des Ténèbres prend 6 Dés Action Ténèbres (rouges), celui des Peuples Libres prend 5 Dés Action Peuples Libres (bleus). Mettez de côté les Dés Action restant et les deux séries de Dés Combat pour une utilisation ultérieure.

PLACEMENT DE DÉPART SUR LA PISTE DESTIN



Marqueur
Destin

Bilbo

Thorin Écu-
De-Chêne

le
Seigneur
des
Aigles

Béorn

PLACEMENT DE DÉPART DES ARMÉES



- | | | | |
|----------|--|-----------|--|
| 1 | 1 Vétérans Nains | 10 | 2 Archers Elfes, 1 jeton Recrutement Elfes |
| 2 | 1 Vétérans Nains | 1 | 1 Gobelins |
| 3 | Barde, 1 Hommes du Lac, 1 jeton Recrutement Nains et Hommes | 2 | 2 Gobelins |
| 4 | Dáin, 1 Guerriers Nains, 1 jeton Recrutement Nains et Hommes | 3 | 1 Orques, 1 Orques Géants, 1 Ouargues, 3 jetons Recrutement Ténèbres |
| 5 | 1 Lanciers Elfes | 4 | 2 Orques, 1 Orques Géants, 3 jetons Recrutement Ténèbres |
| 6 | 1 jeton Recrutement Elfes | 5 | 3 Orques, 1 Ouargues, 3 jetons Recrutement Ténèbres |
| 7 | 1 Hommes du Lac, 1 jeton Recrutement Nains et Hommes | 6 | 3 Ouargues, 3 jetons Recrutement Ténèbres |
| 8 | 2 Hommes du Lac | 1 | Marqueur Col Montagnard Fermé |
| 9 | Gandalf, Thranduil, 1 Lanciers Elfes, 2 jetons Recrutement Elfes | 2 | Marqueur Destin |

CHAPITRE III : DESCRIPTION DU MATÉRIEL

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente les faces méridionales et orientales de la Montagne Solitaire et de la Vallée de Dale, avec en son centre, les Ruines de Dale. La Rivière Courante traverse la majeure partie de cette zone en y faisant de vastes boucles.

RÉGIONS

La majeure partie du plateau de jeu est divisé en zones appelées **régions**.

Ces zones permettent de réguler les déplacements, les combats et le placement des Personnages et des Armées.

Chaque région est représentée par un symbole :

- Le symbole permet d'identifier le **type de terrain** de la région. Il y a 5 types de terrain différents : Collines, Montagnes, Plaines, Ruines et Marais.
- La couleur du contour du symbole permet d'identifier de quel **territoire** fait partie la région : Les Terres Brisées (jaune), la Vallée (rouge), la Rive Orientale (bleu) et le Contrefort Méridional (vert).

LE PLATEAU DE JEU



1 Nid des Aigles

2 Point de Ralliement Gobelins

3 Col de Montagne

4 Régions de Ralliement

5 Piste Destin

 Terres Brisées

 Vallée

 Rive Orientale

 Contrefort Méridional

Types de Terrain



Collines



Montagnes



Plaines



Ruines



Marais

FRONTIÈRES

Les différentes régions sont délimitées par une frontière, habituellement représentée par une ligne blanche. Deux régions séparées par une ligne blanche sont considérées comme **adjacentes**.

Les frontières sont parfois formées par la **rivière** (clairement représentée sur le plateau de jeu), les **gués** et les **escarpements**.

La frontière peut influencer les déplacements ou les combats si c'est une rivière, un gué ou une pente :

- Une frontière formée par la **rivière** ne peut pas être traversée. Deux régions séparées par une rivière ne sont pas considérées comme adjacentes.

EXEMPLES DE FRONTIÈRES



Deux régions séparées par une ligne blanche sont adjacentes.



Une rivière est une frontière qui ne peut pas être traversée dans le cas d'un déplacement ou d'un combat.



Un gué permet les déplacements par-dessus la rivière et a un impact sur les combats.



Un escarpement sépare toutes les régions de type Montagne des régions d'un autre type.



La ligne noire qui entoure la Montagne du Destin est infranchissable.

- S'il y a un **gué**, la rivière peut alors être traversée et les régions situées de chaque côté du gué sont considérées comme adjacentes.
- Un **escarpement** est une frontière séparant une région de type Montagne de n'importe quelle autre région d'un type différent (par exemple, on trouve un escarpement partout où une région de type Montagne est frontalière d'une région de type Plaine).

Le combat n'est pas autorisé par-dessus une rivière, tandis que les escarpements et les gués ont un impact sur les attaquants lors d'un combat (voir *Valeur Cible* page 27).

La majeure partie de la Montagne Solitaire est entourée d'une ligne noire. Cette ligne noire est une frontière qui **infranchissable**. La zone du plateau de jeu entourée de la ligne noire n'est pas considérée comme une région et les armées ne peuvent pas s'y placer. Cette partie du plateau n'est pas utilisée dans le jeu.

COLONIES



Colonie

Indépendamment de son type de terrain, une région peut contenir une **Colonie**, il s'agit d'un lieu dans lequel les Peuples Libres peuvent recruter des troupes.

Les régions dans lesquelles se trouve une Colonie portent toutes un nom et se distinguent par la présence du symbole Colonie.

Le contrôle des Colonies est également important pour déterminer le vainqueur de la Bataille et peut octroyer un Dé Action supplémentaire au joueur des Ténèbres (voir *Réserve de Dés Action*, page 12)

FORTIFICATIONS



Fortification

Sur trois régions du plateau de jeu (Contrefort Oriental, Grande Porte et Montcorbeau) figure un triangle gris ayant une valeur numérique. Ces régions sont des lieux aisément défendables et sont considérées comme des **Fortifications**.

Le contrôle des Fortifications est également important pour déterminer le vainqueur de la Bataille.

RÉGIONS DE RALLIEMENT



Symbole Ralliement Ténèbres

Au sein des Terres Brisées, quatre régions sont marquées d'un losange rouge et d'une couronne. Ce sont des **régions de Ralliement**, des lieux dans lesquels le joueur des Ténèbres peut recruter ses troupes.

Les régions de Ralliement fonctionnent différemment des autres régions car il n'y a pas de limite au nombre d'Unités de l'Armée des Ténèbres qui peuvent s'y trouver.

POINTS DE RALLIEMENT GOBELINS ET COLS MONTAGNARDS

Dans la zone délimitée par la ligne noire de la Montagne Solitaire, figurent deux zones spéciales. Chacune de ces zones est composée de deux cases rouges à l'intérieur desquelles sont représentés des Gobelins.

Ces cases ne sont pas considérées comme des régions normales pour les déplacements et les combats, mais servent à réguler le ralliement et les mouvements des Gobelins qui tentent d'escalader la montagne et d'en attaquer les contreforts par le haut.

La première case, sur laquelle figure le symbole Ralliement Ténèbres, est le **Point de Ralliement** Gobelins. C'est là que sont recrutées de nouvelles Unités de Gobelins.

La seconde case est le **Col Montagnard**. Les Gobelins doivent traverser le Col pour prendre part à la Bataille. Le fonctionnement des Cols Montagnards est détaillé en page 25.

LE NID DES AIGLES

Dans la zone délimitée par la ligne noire de la Montagne Solitaire, se trouve une autre zone spéciale, il s'agit de la case **Nid des Aigles**.

Le Nid des Aigles est une case sur laquelle sont placés les Aigles des Monts Brumeux avant leur entrée en jeu et où ils retournent se placer après avoir été utilisés par le joueur des Peuples Libres. Le fonctionnement des Aigles est détaillé en page 32.

LA PISTE DESTIN

La dernière zone spéciale du plateau de jeu est la **Piste Destin**. Le marqueur Destin est placé sur cette piste afin d'indiquer l'avancée du Destin pendant la partie. Le marqueur Destin avance grâce aux tuiles Destin qui sont tirées par le joueur des Ténèbres au début de chaque tour et son avancée active des Personnages et des Événements qui peuvent influencer le déroulement du jeu.

LES FIGURINES DU JEU

Les figurines contenues dans *La Bataille des Cinq Armées* peuvent être des **Unités Armées (ou Unités)**, des **Unités Spéciales** ou des **Personnages**.

ARMÉES

Chaque figurine **Unité** représente un nombre variable de guerriers. Un groupe d'Unités alliées occupant une même région s'appelle une **Armée**.

Les différents types d'Unités sont représentés par différentes figurines. Le type indique de quelles troupes est composée l'Unité et à chaque type correspond une **carte Unité** qui en décrit les caractéristiques.

Note : Le nombre de figurines incluses dans le jeu limite le nombre de figurines de chaque type pouvant être en jeu en même temps.

UNITÉS SPÉCIALES

Les **Aigles des Monts Brumeux** (voir page 32) et les **Chauves-Souris Géantes** (voir page 34) sont également représentés par des figurines mais ils ne font pas partie des Unités régulières. Leurs capacités spéciales et les règles qui leur sont propres sont détaillées sur les cartes correspondantes et, dans le cas des Chauves-Souris Géantes, sur leur carte Manœuvre.

PERSONNAGES

Les **Personnages** sont les éléments actifs les plus importants du jeu, ils représentent des héros et de grands guerriers.

Chaque Personnage est représenté par une figurine unique, ses capacités spéciales et les règles qui lui sont propres sont détaillées sur la carte correspondante.

Le joueur des Ténèbres ne contrôle qu'un Personnage, Bolg, le commandant de ses Armées.

Le joueur des Peuples Libres contrôle huit Personnages. Cinq d'entre eux sont considérés comme des **Généraux** : Barde, Dáin, Gandalf, le Seigneur des Aigles et Thranduil.

CHAPITRE IV : DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

La *Bataille des Cinq Armées* se joue en une série de tours de jeu jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie. Chaque tour se divise en six phases détaillées ci-dessous:

PHASE 1 – RÉCUPÉRATION

Les joueurs récupèrent leurs Dés Action et piochent des cartes.

Chaque joueur récupère ses Dés Action. Le joueur des Peuples libres prend 5 dés ou 6 si Thorin ou Bécorn sont en jeu. Le joueur des Ténèbres prend 6 dés ou 7 s'il contrôle deux Colonies au sein du même territoire.

Ensuite, chaque joueur pioche deux cartes : une dans la pioche Événement et une dans la pioche Légende.

Si un joueur a plus de 6 cartes en main après avoir pioché ses cartes, il doit se défausser jusqu'à n'avoir plus que 6 cartes en main.

PHASE 2 – ACTIVATION DES GÉNÉRAUX

Le joueur des Peuples Libres choisit ses Généraux et place ses jetons Commandement.

Le joueur des Peuples Libres peut choisir jusqu'à 3 Généraux parmi ceux qui sont en jeu et placer un jeton Activation sur leurs cartes respectives.

Le joueur des Peuples Libres reçoit ensuite un nombre de jetons Commandement égal au nombre de Généraux qu'il a choisi et les placent immédiatement sur le plateau de jeu. Chaque jeton Commandement doit être placé au sein d'une Armée Peuples Libres différente, on ne peut placer deux jetons Commandement au sein de la même Armée.

PHASE 3 – DESTIN

Le joueur des Ténèbres pioche des tuiles Destin et le marqueur Destin avance.

Le joueur des Ténèbres pioche un nombre de tuiles Destin égal au nombre de jetons Activation placés par le joueur des Peuples Libres (avec un minimum de 1). Les tuiles sont piochées l'une après l'autre.

Après avoir pioché une tuile, le joueur des Ténèbres peut, soit arrêter de piocher et appliquer les effets de la tuile qu'il vient de piocher, soit mettre de côté la dernière tuile piochée et en piocher une autre dans la pioche Destin (jusqu'à ce que le maximum autorisé soit atteint).

Une fois que le joueur des Ténèbres a fini de piocher, il avance le marqueur Destin vers la droite, d'autant de cases que l'indique la tuile Destin qu'il a piochée, sur la piste Destin. Si un symbole Destin figure sur la tuile Destin, le joueur des Peuples Libres pioche une carte Destin et en applique immédiatement les effets.

La tuile choisie par le joueur des Ténèbres est défaussée après utilisation, alors que toutes les autres tuiles piochées durant ce tour sont replacées dans la pioche Destin. Si le marqueur Destin atteint le dernière case (15) de la Piste Destin, le joueur des Peuples Libres gagne immédiatement la partie.

PHASE 4 – COMMANDEMENT DES TÉNÈBRES

Le joueur des Ténèbres place ses jetons Commandement et les Chauves-Souris Géantes.

Le joueur des Ténèbres choisit de combien de jetons Commandement et/ou Chauves-Souris Géantes il disposera durant ce tour : le total des jetons Commandement et des Chauves-Souris Géantes doit être égal au total des dés présents dans la réserve de Dés Action du joueur des Ténèbres (6 ou 7).

Le joueur des Ténèbres place ensuite ses jetons Commandement et ses Chauves-Souris Géantes sur le plateau de jeu. Chaque jeton Commandement doit être placé au sein d'une Armée des Ténèbres différente.

Les Chauves-Souris Géantes peuvent être placées dans n'importe quelle région du plateau de jeu : cela indique leur présence dans le territoire dont fait partie la région (pas seulement dans la région sur laquelle elles ont été placées).

PHASE 5 – ACTIONS

Les joueurs lancent les Dés Action et chacun à leur tour, les utilisent pour effectuer des Actions.

Les deux joueurs lancent les dés disponibles dans leur réserve de Dés Action respective. Ensuite, et en commençant par le joueur des Peuples Libres, les joueurs vont, chacun à leur tour, effectuer des actions en choisissant un de leurs Dés Action et en appliquant l'effet dicté par le résultat du dé.

Le joueur des Peuples Libres peut choisir d'utiliser la capacité de l'un de ses Généraux actifs avant chacune de ses actions.

Un joueur peut choisir de **passer** si son adversaire possède plus de Dés Actions inutilisés que lui.

Lorsque les deux joueurs ont utilisé tous leurs Dés Action, ils passent à la phase suivante.

PHASE 6 – FIN DU TOUR

Les joueurs vérifient les conditions de victoire et retirent les jetons Commandement, les Aigles et les Chauves-Souris Géantes.

Les joueurs regardent si leurs conditions de victoire sont remplies. Si ce n'est pas le cas, un nouveau tour débute.

Les jetons Commandement des deux joueurs sont retirés du plateau de jeu.

Les Chauves-Souris Géantes sont retirées du plateau de jeu. Les Aigles présents sur le plateau de jeu sont replacés sur le Nid des Aigles.

Tous les jetons Activation des Généraux des Peuples Libres sont retirés.

CHAPITRE V : LES DÉS ACTION

Les Dés Action jouent un rôle fondamental dans le jeu car ils indiquent aux joueurs de quelles options ils disposent pendant le tour.

Ces dés ont des symboles spéciaux sur chacune de leurs faces, ces symboles représentent les différents groupes d'actions que les joueurs pourront choisir d'effectuer. Les nombres et les types de symboles présents sur les Dés Action Peuples Libres et Ténèbres reflètent les comportements des deux Armées engagées dans la Bataille.

La signification des différents symboles est détaillée ci-dessous dans la table des symboles Dés Action :

SYMBOLES DÉS ACTION		
Peuples Libres		
		
Personnage	Armée*	Ralliement
		
Événement	Ralliement/ Armée	Volonté de l'Ouest
Ténèbres		
		
Personnage	Armée	Ralliement
		
Événement	Ralliement/ Armée	Œil nimbé de Flammes

* **Note** : Les Dés Action Peuples Libres possèdent deux faces Personnage. Sur ces dés, l'action Armée n'est présente que sur une seule face combinée à l'action Ralliement.

RÉSERVE DE DÉS ACTION

Le nombre total de Dés Action dont dispose un joueur à son tour constitue sa **réserve de Dés Action**.

La réserve de Dés Action de départ du joueur des Ténèbres est composée de 6 dés alors que celle du joueur des Peuples Libres est composée de 5 dés.

Un Dé Action supplémentaire peut être gagné par les Peuples Libres et par les Ténèbres pendant la partie :

- Le joueur des Peuples Libres gagne son dé Action supplémentaire si Thorin Écu-De-Chêne (ou Béorn plus tard dans la partie) est en jeu.
- Le joueur des Ténèbres gagne son Dé Action supplémentaire s'il contrôle 2 Colonies au sein du même territoire.

Les Dés Action sont ajoutés à la réserve de Dés Action au début du tour (durant la phase 1, Récupération) si les conditions pour leur acquisition sont réunies.

Ils sont également retirés de la réserve Dés Action au début du tour si ces conditions ne sont plus réunies – par exemple, si Thorin a été éliminé et que Béorn n'est pas encore en jeu, ou si les Ténèbres perdent le contrôle d'une des Colonies qui leur accordaient le bénéfice du Dé Action supplémentaire.

UTILISER LES DÉS ACTION

Au début de la phase Action (phase 5 du tour de jeu), les deux joueurs lancent tous les dés disponibles dans leur réserve de Dés Action. Ensuite, chacun à leur tour, en commençant par le joueur des Peuples Libres, ils choisissent un dé et effectuent immédiatement l'Action rendue possible par le résultat de ce dé.

Chaque Action est détaillée dans le **tableau de référence des Dés Action** (voir page ci-contre).

Note : Il n'est jamais obligatoire d'appliquer les effets d'une Action – par exemple, si une Action permet à un joueur de "Déplacer une Armée et attaquer", le joueur peut choisir d'effectuer seulement le Déplacement, seulement l'Attaque ou d'effectuer les deux Actions, à sa convenance.

Lorsqu'un joueur a effectué son Action, le dé correspondant est considéré comme "utilisé" et il est mis de côté jusqu'au prochain tour.

Si un des joueurs a utilisé tous ses Dés Action avant son adversaire, l'adversaire exécute alors toutes ses Actions restantes l'une après l'autre.

Si un des joueurs possède plus de Dés Action inutilisés que son adversaire, il peut alors **passer** au lieu d'effectuer une Action, cela permet alors à l'adversaire de choisir un nouveau dé et d'effectuer une nouvelle Action.

Les joueurs peuvent également choisir d'**ignorer** une Action : ils défaussent alors simplement un Dé Action sans en appliquer les effets au lieu de l'utiliser pour effectuer une Action.

TABLEAU DE RÉFÉRENCE DES DÉS ACTION

Cette section résume les différentes Actions pouvant être effectuées par les joueurs grâce aux Dés Action.

Note : Les Dés Action possèdent des usages supplémentaires lorsque certains Personnages et Unités sont en jeu.



ARMÉE



La face Armée du dé permet d'effectuer une des actions suivantes :

- **Mouvements Stratégiques** : Déplacez deux de vos Armées jusqu'à une région adjacente.
- **Attaque** : Déplacez une de vos Armées jusqu'à une région adjacente et attaquez.
- **Attaque Simultanée** : Attaquez une région avec toutes vos Armées présentes dans les régions adjacentes.
- **Jouer une carte** : Jouez une carte Événement ou Légende de type "Armée".



PERSONNAGE



La face Personnage du dé permet d'effectuer une des actions suivantes :

- **Déplacement Rapide** : Déplacez une de vos Armées sous Commandement de deux régions maximum.
- **Attaque** : Déplacez une de vos Armées disposant sous Commandement sur une région adjacente et attaquez.
- **Déplacement des Personnages** : Déplacez autant de vos Personnages que vous le souhaitez sur le plateau de jeu.
- **Jouer une carte** : Jouez une carte Événement ou Légende de type "Personnage".



ÉVÉNEMENT



La face Événement du dé permet d'effectuer une des actions suivantes :

- **Piocher** : Piochez une carte du paquet Événement et une du paquet Légende correspondant.
- **Jouer une carte** : Jouez une carte Événement ou Légende de n'importe quel type.



RALLIEMENT



La face Ralliement du dé permet d'effectuer une des actions suivantes :

- **Recrutement** : Choisissez jusqu'à deux régions différentes et retournez un jeton Recrutement sur chacune d'elle pour recruter de nouvelles Unités.
- **Rallier les Troupes** : Effectuez l'action sur deux Armées différentes : Pour chaque Armée, lancez un nombre de dés égal à son nombre d'Unités et retirez un jeton Dégâts pour chaque résultat de 5+. Vous pouvez relancer une seule fois un nombre de dés égal au nombre total de jetons Commandement présents sur cette Armée.
- **Jouer une carte** : Jouez une carte Événement ou Légende de type "Ralliement".



OEIL NIMBÉ DE FLAMMES

La face Œil nimbé de Flammes du dé permet d'effectuer une des actions suivantes :

- **Recrutement des Gobelins** : Placez un Gobelin sur chaque Point de Ralliement Gobelins.
- **Attaque des Gobelins** : Déplacez une Armée incluant des Gobelins jusqu'à une région adjacente (ou d'un Point de Ralliement à un Col Montagnard) et attaquez.
- **Mouvements Stratégiques Gobelins** : Déplacez deux Armées incluant des Gobelins jusqu'à une région adjacente ou d'un Point de Ralliement à un Col Montagnard).



VOLONTÉ DE L'OUEST

- **Dé Sauvage** : Peut être utilisé à la place de n'importe quel autre résultat d'un Dé Action Peuples Libres (Personnage, Armée, Ralliement, Événement).

CHAPITRE VI : CARTES ÉVÉNEMENT ET LÉGENDE

Quatre paquets de cartes différents sont utilisés dans ce jeu : les **cartes Événement** utilisées par les deux joueurs, deux paquets de **cartes Légende** spécifiques à chaque joueur, et les **cartes Destin**.

Les cartes Destin sont expliquées dans le chapitre Destin (page 16). Les cartes Événement et Légende sont expliquées ici.

LES CARTES ÉVÉNEMENT ET LA PIOCHE ÉVÉNEMENT

Les cartes **Événement** forment une seule pioche de 30 cartes grises dans laquelle les deux joueurs sont amenés à piocher.

Chaque carte Événement est utilisée pour exécuter une des deux actions spéciales : un **Ordre**, déclenché par l'utilisation d'un Dé Action durant la phase Action, ou un effet **Combat** qui s'applique durant un combat.

Dans le coin supérieur droit d'une carte Événement, un symbole représente le type d'Ordre auquel appartient la carte. Il y a trois types d'Ordre : **Armée**, **Personnage** et **Ralliement**.

CARTE ÉVÉNEMENT



1 **SOMMÉE LE COU** **3**

Chaque joueur pioche deux Armées à lacer et effectue une action. Bâtir des Troupes sur chacune d'elles. Obtenir une victoire pour chaque victoire de 4+ (au lieu de 3+).

2 **COST DE GUERRE** **2**

Les deux joueurs appliquent les Dégâts, soient en Personnage, soit en un point. Chronométrons pour savoir deux points Dégâts à notre Armée.

1 Ordre

2 Effet Combat

3 Type de carte Événement

LES CARTES LÉGENDE ET LA PIOCHE LÉGENDE

Les cartes **Légende** forment deux pioches de 20 cartes chacune, reconnaissables à leur dos : une pioche de cartes rouges **Légende des Ténèbres** et une pioche de cartes bleues **Légende des Peuples Libres**.

Chaque joueur pioche les cartes Légende dans sa pioche respective.

Les cartes Légende ne peuvent être utilisées qu'en utilisant un Dé Action durant la phase Action (elle n'ont pas d'effet Combat) et permettent d'introduire dans le jeu des éléments narratifs spécifiques.

Tout comme les cartes Événement, les cartes Légende sont divisées en 3 types, identifiés grâce à un symbole dans le coin supérieur droit de la carte : **Armée**, **Personnage** et **Ralliement**.

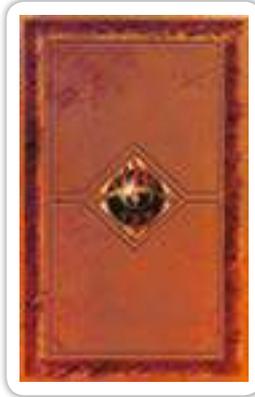
CARTE LÉGENDE



MOURI ! DANS ! DANS ! **1**

Déplacez une Armée des Peuples Libres au bout des Navis de votre région maritime. Vous pouvez ensuite attaquer avec cette Armée. Cette Armée empêchera automatiquement la Supériorité sur le Terrain.

Peuples Libres



ORDRES HÉRITIERS **1**

Jouez cette carte sur la table. Les Unités Navis et Hommes équipés dans un Combat avec une Armée des Ténèbres sachant des Ordres Héritiers ne peuvent pas utiliser leur capacité Manœuvre. Déplacez une carte de jeu Unité Député Général au hasard.

Ténèbres

1 Type de carte Légende

PIOCHER DES CARTES

Les deux joueurs piochent deux cartes au début de chaque tour de jeu, une dans la pioche Événement et une dans sa propre pioche Légende.

Les joueurs peuvent être amenés à piocher d'autres cartes durant la phase Action grâce à la face Événement des Dés Action qui leur permet de piocher une carte Événement et une carte Légende.

Un joueur peut avoir un maximum de 6 cartes en main (cartes Événement et Légende confondues). Les cartes Destin ne s'ajoutent jamais à la main d'un joueur. Si, à n'importe quel moment de la partie, un joueur se retrouve avec plus de 6 cartes en main, il doit alors immédiatement se défausser jusqu'à n'avoir plus que 6 cartes en main. Les cartes sont défaussées face cachée.

PIOCHES ÉPUISÉES

Si, à n'importe quel moment de la partie, la pioche Événement est épuisée, tous les Événements utilisés et défaussés sont récupérés et mélangés ensemble pour former une nouvelle pioche.

À l'inverse, les cartes Légendes ne reviennent jamais en jeu une fois qu'elles ont été utilisées ou défaussées : si une pioche Légende est épuisée, le joueur ne pourra plus piocher de cartes Légendes.

JOUER UNE CARTE ÉVÉNEMENT OU LÉGENDE EN PHASE ACTION

Lors de la Phase Action, vous pouvez jouer une carte Événement ou Légende afin d'en utiliser l'Ordre. Il y a deux façons de le faire :

- Utiliser la face Événement d'un Dé Action.
- Utiliser la face d'un Dé Action correspondante au type de carte : une carte Armée peut être jouée en utilisant la face Armée, une carte Ralliement peut être jouée en utilisant la face Ralliement, une carte Personnage peut être jouée en utilisant la face Personnage.

Note : La face Armée/Ralliement des Dés Action Peuples Libres peut être utilisée pour jouer une carte Armée ou Ralliement. La face Volonté de l'Ouest peut être utilisée pour jouer n'importe quel type de carte par le joueur des Peuples Libres.

Bien souvent les cartes permettent aux joueurs d'effectuer des actions qui vont à l'encontre de certaines règles du jeu. **Toutes les règles qui ne sont pas remplacées par celles d'une carte continuent d'être appliquées normalement.**

CONDITIONS D'UTILISATION DES CARTES

Certaines cartes nécessitent de remplir des conditions afin de pouvoir en utiliser l'effet. Si les conditions ne sont pas précisément remplies, la carte ne peut pas être jouée.

TYPES DE CARTES ÉVÉNEMENT ET LÉGENDE

Peuples Libres



Ténèbres

Armée Personnage Ralliement

Exemple : La carte "Nombre Porte-Bonheur" ne peut être jouée par le joueur des Peuples Libres que si Bilbo Sacquet est en jeu.

EFFETS D'UNE CARTE

Les effets d'une carte sont détaillés dans le texte de la carte. Normalement, tous les effets de la carte doivent être appliqués, à moins qu'il ne soit clairement précisé que certains effets sont optionnels (par exemple si le mot "pouvez" est employé dans le texte). Il peut pourtant arriver que les effets d'une carte ne puissent pas être tous appliqués. Dans ce cas, la carte peut être jouée malgré tout et tous les effets qui peuvent être appliqués le sont.

Exemple : La carte "Gobelin Géant" permet au joueur des Ténèbres de "Placer un Orque Géant et un jeton Commandement sur une Armée des Ténèbres incluant des Gobelins. Vous pouvez ensuite attaquer avec cette Armée ou la déplacer". Si le joueur n'a plus de figurines Orque Géant à placer, il peut malgré tout jouer la carte et en appliquer les autres effets.

Lorsque l'effet d'une carte inflige des Dégâts à une Armée, les Dégâts sont appliqués de la même façon que lors des Combats (voir *Effets Infligeant des Dégâts*, page 29).

Note : Si une carte indique que vous pouvez "Déplacer une Armée et attaquer", le Déplacement et l'attaque sont tous les deux optionnels et non obligatoires (de la même façon que l'Action "Attaquer" des faces Personnage ou Armée des Dés Action).

DÉFAUSSER DES CARTES

La plupart des cartes sont défaussées une fois que leurs effets ont été appliqués. Les cartes sur lesquelles est mentionné "Jouer sur la table" sont une exception à cette règle.

Ces cartes ne sont pas défaussées une fois jouées, leurs effets restent actifs jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies, après quoi elles sont défaussées.

Lorsqu'elles sont en jeu, elles ne comptent pas dans le maximum de cartes en main autorisé.



CHAPITRE VII : LE DESTIN

Le mécanisme du Destin permet de réguler l'arrivée opportune d'Unités et de Personnages importants sur le champ de bataille et peut également être déterminant pour la victoire des Peuples Libres (voir *Conditions de Victoire*, page 31).

TUILES DESTIN

Les effets du Destin sur la Bataille sont mesurés par la **piste Destin** et déterminés par la pioches de **tuiles Destin**.

Les tuiles Destin standard (de couleur grise) sont mélangées dans un contenant opaque au début de la partie afin de former la **pioche Destin**.

Les deux tuiles Destin spéciales (bleue et rouge) sont mises de côté. Elles seront intégrées à la pioche Destin durant la partie lorsque la carte Légende correspondante ("Pierre Arcane de Thráin" et "Ombre du Nécromancien") sera jouée.

Sur chaque tuile Destin figure un nombre et sur certaines d'elles figure le symbole Destin (en caractère Elfique).

TUILES DESTIN



Dos



La couleur de fond de la tuile indique le type de tuile dont il s'agit : gris= standard, bleu= Peuples Libres, rouge= Ténèbres

1 Valeur numérique

2 Symbole Destin

L'INFLUENCE DU DESTIN

PIOCHER DES TUILES DESTIN

Durant la phase Destin, le joueur des Ténèbres va piocher une ou plusieurs tuiles Destin dans la pioche Destin, en fonction du nombre de Généraux des Peuples Libres que son adversaire aura choisi d'activer à son tour.

- Si le joueur des Peuples Libres a choisi d'activer zéro ou un Général, le joueur des Ténèbres pioche une tuile Destin.
- Si le joueur des Peuples Libres a choisi d'activer plus d'un Général, le joueur des Ténèbres pioche une première tuile et décide s'il en applique l'effet ou s'il la met de côté pour en piocher une nouvelle. Le joueur des Ténèbres peut piocher autant de tuiles Destin qu'il y a de Généraux des Peuples Libres activés.
- Le joueur des Ténèbres doit toujours appliquer les effets de la dernière tuile Destin qu'il a pioché.
- Si le joueur des Ténèbres pioche une tuile spéciale (bleue ou rouge), il s'arrête immédiatement de piocher et applique les effets de cette tuile.

Les effets de la dernière tuile sont appliqués (voir *Avancer le marqueur Destin* et *Piocher et Jouer des cartes Destin*, ci-dessous), puis cette tuile est défaussée. Les autres tuiles précédemment tirées sont replacées dans la pioche Destin.

Exemple : Le joueur des Peuples Libres a activé trois Généraux. En conséquence, le joueur des Ténèbres a la possibilité de piocher jusqu'à trois tuiles Destin. Il pioche une première tuile – c'est un "3". Une tuile de haute valeur ne favorise pas le joueur des Ténèbres, il choisit donc de piocher une deuxième tuile. Il met de côté le "3" et pioche une nouvelle tuile, cette fois-ci c'est un "2". Il doit maintenant décider s'il pioche une nouvelle tuile ou non – si la troisième tuile est pire que celle-ci, il sera malgré tout obligé d'en appliquer l'effet ! Ne souhaitant pas jouer avec le feu, le joueur des Ténèbres décide de renoncer à piocher une troisième tuile et s'arrête. La tuile "2» est donc appliquée et le marqueur Destin avance de deux cases sur la piste Destin. La tuile "2" est ensuite défaussée alors que la tuile "3" est replacée dans la pioche Destin.

AVANCER LE MARQUEUR DESTIN



Marqueur Destin

Le nombre figurant sur la tuile Destin indique de combien de cases le marqueur Destin doit être avancé (vers la droite) sur la piste Destin.

- Lorsque le marqueur Destin atteint la case 15, la partie s'arrête immédiatement avec la victoire du joueur des Peuples Libres.
- Bilbo, Thorin, le Seigneur des Aigles et Béorn sont des personnages spéciaux qui entrent en jeu lorsque le marqueur Destin atteint la case correspondante sur la piste Destin. Lorsque le marqueur Destin atteint ou passe sur une case présentant une figurine, ce Personnage est considéré comme étant **prêt**. Il sera alors possible de jouer ce Personnage en suivant les indications figurant sur sa carte, lors de la phase Action.

PIOCHER ET JOUER DES CARTES DESTIN

Si la tuile Destin possède un symbole Destin, le joueur des Peuples Libres pioche une **carte Destin**.

La carte est jouée immédiatement et ses effets sont appliqués – contrairement aux cartes Événement et Légende, les cartes Destin ne nécessitent pas d'Action pour être jouées.

La plupart des cartes Destin sont jouées sur un Personnage spécifique : le joueur des Peuples Libres doit placer la carte à côté de celle appartenant au Personnage, même si ce Personnage n'est pas encore entré en jeu. Si le Personnage a déjà été éliminé de la partie, la carte Destin est défaussée.

CARTES DESTIN



1 Type de carte Destin

Types de Cartes Destin



Béorn



Aigles



Thorin

CHAPITRE VIII : PERSONNAGES ET COMMANDEMENT

Bilbo Sacquet, Bolg Fils d'Azog, Gandalf le Gris et tous les principaux héros de l'histoire sont représentés par des **figurines Personnage** et une **carte Personnage** correspondante.

Tous les Personnages possèdent différentes capacités spéciales et sont également différenciés par un niveau en **Déplacement** et en **Commandement** (voir carte Personnage ci-dessous).

Les Personnages peuvent être placés sur le plateau de jeu seuls ou ils peuvent faire partie d'une Armée.

Certains Personnages des Peuples Libres sont considérés comme des **Généraux** (voir *Généraux* page ci-contre).

Note : Béorn et le Seigneur des Aigles sont des Personnages spéciaux et la plupart des règles concernant les Personnages ne s'appliquent pas à eux. Voir *Béorn*, page 33. et le *Seigneur des Aigles et les Aigles des Monts Brumeux*, page 32 pour les règles propres à ces Personnages.

FAIRE ENTRER LES PERSONNAGES EN JEU

Chaque Personnage est décrit sur une carte Personnage recto-verso. L'un des côtés est utilisé tant que le Personnage n'est pas entré en jeu et indique quelles conditions doivent être réunies pour que le Personnage rejoigne la partie.

CARTE PERSONNAGE



Ce côté de la carte est utilisé tant que le Personnage (ou l'Unité Spéciale) n'est pas encore entré(e) en jeu.

- 1 Nom
- 2 Position de départ sur la piste Destin
- 3 Conditions requises pour jouer le Personnage ou l'Unité Spéciale et règles spécifiques.



Retournez la carte de ce côté lorsque le Personnage ou l'Unité Spéciale entre en jeu.

- 1 Nom
- 2 Capacités et règles spéciales
- 3 Niveau de déplacement
- 4 Niveau de Commandement
- 5 Zone jeton (selon les Personnages)

Tel qu'il est indiqué sur leur carte, certains Personnages (Barde, Dáin, Gandalf et Thranduil) sont en jeu dès le début de la partie. Les figurines représentant ces Personnages sont placées sur le plateau de jeu, au moment de l'installation, dans la région indiquée sur leur carte, puis cette carte est retournée afin de dévoiler leurs capacités spéciales.

Les autres Personnages entrent en jeu au cours de la partie et doivent être prêts avant de rejoindre la bataille.

Les Personnages des Peuples Libres sont prêts lorsque le marqueur Destin est sur la même case que leur figurine ou s'il la dépasse. Bolg est prêt dès que le joueur des Ténèbres contrôle au moins une région dans la Vallée.

Un Personnage prêt peut entrer en jeu durant la phase Action en utilisant la face du Dé Action correspondante au type spécifié sur la carte Personnage. Chaque carte Personnage peut spécifier d'autres conditions, effets et règles spéciales qui sont tous appliqués.

Si le Personnage doit entrer en jeu dans une région spécifique et que cette région est occupée par une Unité ennemie ou contrôlée par l'ennemi, ce Personnage ne peut pas entrer en jeu.

Sitôt que le Personnage entre en jeu, sa carte est retournée pour dévoiler ses capacités spéciales et les règles qui s'appliquent.

Note : Un Personnage peut cesser d'être prêt si les conditions pour qu'il soit prêt ne sont plus réunies et que le Personnage n'est pas encore entré en jeu.

PERSONNAGES EN JEU

Un Personnage en jeu peut, soit être seul (ou accompagné d'autres Personnages) dans une région, soit faire partie d'une Armée alliée.

Lorsqu'un Personnage ne fait pas partie d'une Armée alliée, il ignore les Armées ennemies : il ne peut pas attaquer ou être attaqué et peut se déplacer sans que leur présence ait un impact.

Lorsqu'un Personnage fait partie d'une Armée alliée, il se déplace et combat avec cette Armée. Si l'Armée est attaquée, le Personnage est considéré comme faisant partie de cette Armée.

DÉPLACER LES PERSONNAGES

Les Personnages peuvent être déplacés sur le plateau de jeu en utilisant l'action "Déplacement des Personnages" (voir *Tableau de Référence des Dés Action* page 13).

Lorsqu'il utilise l'action "Déplacement des Personnages", le joueur peut déplacer autant de ses Personnages qu'il le souhaite sur le plateau de jeu. Chaque Personnage peut se déplacer d'autant de régions qu'indiqué par le niveau de Déplacement sur sa carte Personnage.

Si le Personnage fait partie d'une Armée, il peut également se déplacer – avec l'Armée – dès que cette Armée se déplace (voir *Déplacer les Armées*, page 22) ou être laissé en place dans la région d'où est partie l'Armée.

UTILISER LES PERSONNAGES

L'effet des Personnages en jeu est indiqué par leur(s) capacité(s) spéciale(s). Ils peuvent également commander les Armées (voir *Armées sous Commandement*, page 21).

Certain Personnages des Peuples Libres, appelés Généraux, ont une plus grande influence sur la Bataille (voir *Généraux*, ci-dessous).

GÉNÉRAUX

Barde, Thranduil, Gandalf le Gris, Dáin Pied-D'acier et le Seigneur des Aigles sont considérés comme des **Généraux** des Peuples Libres. Ces Personnages ont un impact particulier sur la Bataille.

ACTIVER LES GÉNÉRAUX

Durant la phase Activation des Généraux, le joueur des Peuples Libres place jusqu'à trois **jetons Activation** sur ses Généraux (pas plus d'un jeton par Général). Cela provoque deux effets :

- Le joueur des Peuples Libres reçoit un nombre de jetons Commandement (voir *Jetons Commandement*, page 20) égal au nombre de Généraux activés.
- Chaque Général possède une capacité spéciale qui ne peut être utilisée que lorsqu'un jeton Activation est placé sur sa carte.

Cependant, comme expliqué précédemment dans la section *Destin*, plus le nombre de Généraux activés est élevé, plus le joueur des Ténèbres a de possibilités de piocher des tuiles Destin, ce qui améliore ses chances de ralentir l'avancée du Destin.

UTILISER LES GÉNÉRAUX

Pour pouvoir utiliser la capacité Général d'un Personnage, le joueur des Peuples Libres doit défausser le jeton Activation présent sur la carte du dit Personnage. Il doit le faire durant la phase Action, juste avant de choisir et d'utiliser le résultat d'un de ses Dés Action.

Le joueur des Peuples Libres ne peut défausser qu'un seul jeton avant d'utiliser un Dé Action – il est impossible d'utiliser les capacités de plusieurs Généraux avant la même Action.

Tous les jetons Activation inutilisés sont défaussés à la fin du tour de jeu.

LA LIGNE DE TIR

Deux Généraux, Gandalf le Gris et Thranduil, possèdent une capacité spéciale qui nécessite l'utilisation du **gabarit Ligne de Tir** inclus dans le jeu. Ce gabarit est utilisé pour s'assurer que deux régions sont à portée l'une de l'autre.

Placez une extrémité du gabarit entièrement dans la région d'où l'attaque est effectuée. Si l'autre extrémité du gabarit touche la région ciblée ou si l'arc du gabarit la traverse, la région est considérée comme étant à portée.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser la Ligne de Tir pour attaquer d'une région à une autre en traversant les frontières noires ou la Montagne Solitaire.



Exemple : Le joueur des Peuples Libres utilise la capacité Archer pour attaquer l'Armée des Ténèbres qui approche le Contrefort Oriental. Les Hommes du Lac situés sur le Camp ont la portée de tir suffisante et peuvent être utilisés pour effectuer une attaque. Les Archers Elfes situés sur les Pentes Inférieures sont hors de portée et les Hommes du Lac de Dale sont sur le mauvais type de terrain, ils ne peuvent donc pas participer à l'attaque.

Exemple : Le joueur des Peuples Libres choisit Gandalf le Gris et Thranduil et place un jeton Activation sur chacun d'eux durant la phase Activation des Généraux. Lors de la phase Action, il décide d'utiliser la capacité de Gandalf juste avant d'utiliser son premier Dé Action (action Ralliement) afin de lancer une Explosion de Magie. Il ne peut pas utiliser la capacité Archer de Thranduil à ce moment-là. Il l'utilisera avant d'utiliser un de ses autres Dés Action.

Note : Lorsque la capacité Archer de Thranduil ou l'Explosion de Magie de Gandalf infligent des Dégâts à une Armée, ces Dégâts s'appliquent de la même façon que lors des Combats (voir Effets Infligeant des Dégâts, page 29).

JETONS COMMANDEMENT

Les chefs de guerre, capitaines et autres individus marquants des Armées adverses ne sont pas représentés par des figurines, mais disposent de **jetons Commandement**.

PLACER ET RETIRER LES JETONS COMMANDEMENT

Les jetons Commandement peuvent être placés par les deux joueurs sur leurs Armées respectives afin d'en améliorer les Déplacements et les capacités de combat, tel qu'expliqué dans la section *Armées sous Commandement*, page 21.

- Le joueur des Peuples Libres reçoit jusqu'à trois jetons Commandement durant la phase Activation des Généraux, en fonction du nombre de Généraux qu'il a activés lors de ce tour. Il place ensuite chaque jeton Commandement sur une Armée alliée différente du plateau de jeu.
- Le joueur des Ténèbres choisit un nombre de jetons Commandement et/ou Chauves-souris Géantes pour le tour durant la phase Commandement des Ténèbres, la somme des jetons et des Chauves-Souris Géantes doit être égale au nombre de Dés Action qu'il possède dans sa réserve. Il place ensuite chaque jeton Commandement sur une Armée alliée différente du plateau de jeu.

Un jeton Commandement est immédiatement retiré du plateau si, pour une quelconque raison, il se retrouve seul, sans Armée dans une région au cours d'un tour de jeu. **Tous les jetons Commandement des deux joueurs sont retirés du plateau lors de la phase Fin du Tour de chaque tour de jeu.**

CHAPITRE IX : ARMÉES

Une **Armée** se compose de toutes les **Unités** alliées se trouvant dans la même région. Les **Personnages** et les **jetons Commandement** placés dans la même région qu'une Armée alliée sont considérés comme faisant partie de cette Armée.

LIMITE DE CAPACITÉ

Les régions ont une **limite de capacité** : une région ne peut contenir qu'un maximum de **5 Unités**.

Les Personnages, jetons Commandement et Unités Spéciales (Aigles et Chauves-souris Géantes) ne comptent pas dans cette limite.

Les régions de Ralliement des Ténèbres (voir page 10) et les Points de Ralliement Gobelins (voir *Cols Montagnards*, page 10) ne sont pas soumis à cette limite et peuvent contenir autant d'Unités des Ténèbres que le souhaite le joueur.

UNITÉS

Il y a plusieurs **types** d'Unités – chaque type d'Unité étant doté de capacités de combat, d'armes ou d'un entraînement spécifique.

En Combat, le comportement des Unités varie en fonction de leur type.

À chaque type d'Unité correspond une carte Unité détaillant les valeurs et les capacités de ce type d'Unité, elle est également utilisée comme **carte Manœuvre** pendant les Combats pour déclencher la capacité Manœuvre de l'Unité. La carte indique un (ou plusieurs) **terrain(s) de prédilection**, la **valeur de combat** et la **capacité Manœuvre** de cette Unité.

- Le **terrain de prédilection** de l'Unité est pris en considération au début de chaque Combat pour déterminer qui détient la Supériorité sur le Terrain (voir *Supériorité sur le Terrain*, page 26).
- La **valeur de combat** détermine le nombre de Dés Combat qui seront lancés par le joueur pendant un Combat (voir *Jet de Combat*, page 27).
- La **capacité Manœuvre** peut être utilisée pour octroyer un bonus pendant un tour de Combat (voir *Manœuvres*, page 26).

ARMÉES SOUS COMMANDEMENT

La **valeur de Commandement** d'une Armée est égale à la somme des niveaux de Commandement de tous les Personnages qui en font partie, à laquelle s'ajoute éventuellement le nombre de jetons Commandement placés sur cette Armée.

Une Armée constituée d'au moins un Personnage de niveau 1 ou plus en Commandement ou possédant au moins un jeton Commandement est considérée comme une "Armée sous Commandement" (ce terme apparaît souvent sur les cartes Événement et Légende).

La présence d'un Commandement améliore les Déplacements et les capacités de combat d'une Armée, tel qu'expliqué dans la section suivante.

Jetons Commandement



Peuples Libres



Ténèbres

CARTE UNITÉ



- 1 Type d'Unité
- 2 Symbole de l'Unité
- 3 Valeur de Combat
- 4 Terrain(s) Privilégié(s)
- 5 Capacité Manœuvre et règles spécifiques

DÉPLACER DES ARMÉES

Les Armées se déplacent d'une région à la fois sur le plateau, à partir d'une région et dans n'importe quelle région adjacente qui n'est pas occupée par une Armée ennemie.

Un joueur peut déplacer ses Armées de plusieurs façons :

- Une Armée peut être déplacée en utilisant la face **Armée** (ou Armée/Ralliement) d'un Dé Action. Cela permet au joueur de choisir :
 - une action "Mouvements Stratégiques" qui lui permet de déplacer jusqu'à 2 Armées différentes dans une région adjacente, OU
 - une action "Attaque" qui lui permet de déplacer une Armée dans une région adjacente et d'attaquer avec cette Armée.
- Une Armée sous Commandement peut être déplacée en utilisant la face **Personnage** d'un Dé Action. Cela permet au joueur de choisir :
 - une action "Attaque" qui lui permet de déplacer une Armée dans une région adjacente et d'attaquer avec cette Armée, OU
 - une action "Déplacement Rapide" qui lui permet de déplacer une Armée de 2 régions maximum.
- Les Armées incluant au moins une Unité Gobelins peut être déplacée en utilisant la face **Œil Nimbé de Flammes** d'un Dé Action. Cela permet au joueur des Ténèbres de choisir :
 - une action "Mouvements Stratégiques Gobelins" qui lui permet de déplacer jusqu'à 2 Armées différentes incluant des Gobelins dans une région adjacente (ou d'un Point de Ralliement Gobelins à un Col Montagnard), OU
 - une action "Attaque des Gobelins" qui lui permet de déplacer une Armée incluant des Gobelins dans une région adjacente (ou d'un Point de Ralliement Gobelins à un Col Montagnard) et d'attaquer avec cette Armée.

Les Déplacements ne sont jamais obligatoires. Un joueur peut toujours choisir de renoncer à tout ou partie d'un Déplacement permis par l'Action qu'il a choisie.

Note : Il est possible de déplacer la même Armée plus d'une fois par tour en utilisant plusieurs Dés Action.

DIVISER UNE ARMÉE

Avant un Déplacement, un joueur peut diviser une Armée en deux Armées distinctes en choisissant de ne déplacer qu'une partie des Unités qui composent l'Armée : les Unités sélectionnées pour le Déplacement, se déplacent jusqu'à la région de destination tandis que le reste des Unités demeurent dans la région d'origine.

EXEMPLE



Une Armée des Ténèbres composée de cinq Unités se divise en utilisant l'action "Mouvements Stratégiques". Deux Orques Géants se déplacent vers l'ouest avec le premier Déplacement. Deux Orques se déplacent vers le sud avec le deuxième Déplacement. Un Orque reste dans la région de départ.

Utiliser l'action "Mouvements Stratégiques" permet de déplacer les deux parties de l'Armée divisée dans différentes régions adjacentes ou de diviser l'Armée en trois parties – avec deux d'entre elles qui se déplacent dans des régions adjacentes et la troisième qui reste dans la région d'origine.

CAS PARTICULIERS

- Si une Armée sous Commandement est déplacée grâce à la face Personnage d'un Dé Action, le Commandement (au moins 1 jeton Commandement ou un Personnage avec un niveau de 1 ou plus en Commandement) doit faire partie des Unités qui se déplacent.

Exemple : Une Armée des Ténèbres composée de 3 Orques, 2 Orques Géants et comportant 2 jetons Commandement est déplacée grâce à l'Action "Déplacement Rapide" de la face Personnage d'un Dé Action. Le joueur des Ténèbres ne veut déplacer que les Orques Géants et divise l'Armée. Au moins un jeton Commandement doit donc être déplacé avec les Orques Géants – il est interdit de laisser les deux jetons Commandement avec les 3 Orques qui restent dans la région d'origine.

- Si une Armée possédant des jetons Dégâts est divisée, les jetons Dégâts doivent être également divisés de façon à ce que le nombre de jetons restant dans chaque partie de l'Armée soit inférieur au nombre d'Unités qui composent chacune des parties.

Exemple : Une Armée des Peuples Libres composée d'une Unité d'Hommes du Lac, de 2 Unités d'Archers Elfes et possédant 2 jetons Dégâts se divise et déplace les 2 Elfes dans la région adjacente. L'Unité des Hommes du Lac reste dans la région d'origine. Le joueur des Peuples Libres peut, au choix, laisser un jeton Dégâts avec l'Unité des Hommes du Lac et le deuxième avec les Unités d'Archers Elfes ou laisser l'Unité des Hommes du Lac sans jeton Dégâts et donner les deux jetons aux Elfes.

FUSIONNER LES ARMÉES APRÈS UN DÉPLACEMENT

Si une Armée achève son Déplacement sur une région dans laquelle se trouve une autre Armée alliée, les deux Armées doivent fusionner pour ne former plus qu'une seule Armée.

Si l'Armée nouvellement constituée contient plus de 5 Unités, elle doit être réduite jusqu'à contenir 5 Unités. En premier lieu, le joueur qui contrôle l'Armée peut éliminer une Unité ou plus en retirant jusqu'à deux jetons Dégâts pour chacune d'elle (voir *Subir des Pertes*, page 28). Ensuite, le joueur ne doit conserver que 5 Unités dans son Armée, il choisit les Unités qui sont retirées.

- Lors d'une Action "Attaque", les Armées fusionnent après leur Déplacement mais avant de débiter le Combat, les Unités en trop doivent donc être retirées avant le début du Combat.
- Si le joueur utilise l'Action "Mouvements Stratégiques", les deux Armées doivent achever leurs Déplacements avant de fusionner (une figurine seule ne peut pas se déplacer deux fois au cours de la même action).

LES ARMÉES QUI SE DÉPLACENT DE PLUS D'UNE RÉGION

Lorsqu'un joueur utilise l'Action "Déplacement Rapide" de la face Personnage d'un Dé Action, certaines cartes Événement ou certaines capacités spéciales, il a la possibilité de déplacer une Armée de plus d'une région. Chaque Déplacement individuel suit les règles normales exception faite des situations ci-dessous :

- l'Armée ne peut diviser ses Unités que dans sa région d'origine.
- L'Armée ne peut pas fusionner avec une autre Armée alliée en cours de route ou récupérer des Unités alliées.
- Si l'Armée arrive dans une région adjacente à une Armée ennemie, elle doit immédiatement achever son Déplacement. Souvenez-vous que les régions séparées par une frontière infranchissable ne sont pas considérées comme adjacentes.

Important : Si une Armée se déplace à travers des régions occupées par d'autres armées alliées, la limite de capacité des régions n'est vérifiée qu'une fois **tous** les Déplacements achevés.

EXEMPLE



Une Armée des Peuples Libres composée de 2 Unités de Nains et de Dain Pied-d'Acier, utilise la face Personnage d'un Dé Action pour effectuer un "Déplacement Rapide". Avec le premier Déplacement, ils entrent dans la région des Ruines de Dale dans laquelle 4 Unités alliées sont présentes. Le total d'Unités composant l'Armée serait donc de 6, à ce moment-là, mais puisque l'Action n'est pas achevée, la limite de capacité ne doit pas encore être vérifiée. Avec le deuxième Déplacement, les Nains se déplacent vers l'est et achèvent leur déplacement dans la région à l'est des Ruines de Dale. Il n'y a plus d'Armée comportant plus de 5 Unités, la limite de capacité des régions n'est donc pas atteinte.

Si les Nains s'étaient arrêtés sur les Ruines de Dale, les deux Armées auraient fusionné et l'Armée ainsi composée aurait comporté 6 Unités, il aurait donc fallu retirer une Unité.

CONTRÔLER LES COLONIES DES PEUPLES LIBRES

Lorsqu'une Armée des Ténèbres entre dans une région dans laquelle se trouve une Colonie des Peuples Libres, la Colonie tombe immédiatement sous le contrôle du joueur des Ténèbres et un marqueur Contrôle y est placé afin d'illustrer cette situation.

Si une Unité des Peuples Libres (pas un Personnage, ni les Aigles), arrive sur cette Colonie plus tard dans la partie, le marqueur Contrôle est retiré.

Si une Armée qui se déplace plusieurs fois traverse une Colonie, elle peut y placer (ou en retirer) un marqueur Contrôle – il n'est pas nécessaire que l'Armée achève son Déplacement sur la Colonie.

Note : Arriver sur une Colonie vide n'est pas considéré comme une attaque, même si cette Colonie est contrôlée par l'ennemi.



Marqueur Contrôle

RALLIER DES ARMÉES

Un certain nombre d'Unités sont en jeu dès le début de la partie (voir *Placement de départ des Armées*, page 7). Les joueurs feront entrer d'autres Unités en jeu tout au long de la partie.

- Les deux joueurs peuvent faire entrer des Unités supplémentaires en jeu grâce à l'action "Recrutement" de la face Ralliement (ou Armée/Ralliement) d'un Dé Action. Cette action permet aux joueurs de retourner un jeton Recrutement dans deux régions différentes (voir *Utiliser les jetons Recrutement* ci-dessous).
- Le joueur des Ténèbres peut utiliser l'action "Recrutement des Gobelins" de la face Œil Nimbé de Flammes d'un Dé Action afin de placer une figurine Gobelins sur chacune des deux cases Point de Ralliement Gobelins.

PLACER DES JETONS RECRUTEMENT

les jetons Recrutement sont utilisés pour faire entrer de nouvelles Unités en jeu.

Le verso du jeton indique s'il s'agit d'un jeton **Ténèbres** ou de l'une des deux catégories de jetons Peuples Libres : **Nains et Hommes** ou **Elfes**.

Le recto du jeton indique quel type d'Unité(s) est mis en jeu lorsque le jeton est retourné.

Différents effets (capacités des personnages ou Événements) permettent de placer de nouveaux jetons Recrutement sur le plateau de jeu.

Lors de l'installation du jeu et tout au long de la partie, les jetons Recrutement sont tirés aléatoirement dans la pile appropriée et sont placés sur le plateau face cachée de façon à ce qu'aucun joueur ne les voit.

Habituellement les jetons sont placés sur des régions dans lesquelles se trouve une Colonie (pour les Peuples Libres) ou un Point de Ralliement (pour les Ténèbres). Les jetons ne peuvent jamais être placés sur des régions contenant une Armée ou un marqueur Contrôle ennemi.

Lorsque tous les jetons d'une catégorie ont été placés, le joueur ne peut plus placer de jetons de cette catégorie, même si c'est indiqué par un Événement ou une capacité spéciale.

UTILISER DES JETONS RECRUTEMENT

Lorsqu'un joueur doit retourner un jeton Recrutement, il choisit une région dans laquelle se trouve un jeton de la catégorie indiquée et le retourne face visible. Ensuite, une Unité (ou plus suivant ce qui est indiqué sur le jeton) est placée sur cette région.

Le jeton est alors défaussé et retiré du jeu de façon permanente.

Jetons Recrutement (verso)



Hommes et Nains



Elfes



Ténèbres

Jetons Recrutement Nains et Hommes (recto)



Hommes du Lac



Guerriers Nains



Vétérans Nains

Jetons Recrutement Elfes (recto)



Archers Elfes



Lanciers Elfes

Jetons Recrutement Ténèbres (recto)



Orques



Deux Orques



Ouargues



Orques Géants

Notez que le nombre de figurines contenues dans le jeu constitue la limite au nombre de figurines de ce type pouvant être présentes simultanément sur le plateau de jeu. Si lorsqu'un joueur retourne un jeton Recrutement, il n'y a plus de figurines du type correspondant disponibles, le joueur peut alors choisir une autre Unité de la même catégorie.

Exemple : Le joueur des Peuples Libres retourne un jeton Nains et Hommes, révélant une Unité Guerriers Nains. Les cinq Unités Guerriers Nains étant déjà en jeu, il peut alors choisir de recruter une Unité Hommes du Lac ou Vétérans Nains à la place.

Les jetons utilisés sont retirés du jeu de façon permanente.

ÉLIMINER DES JETONS RECRUTEMENT

Si au cours d'un Déplacement ou d'un Combat, une Armée entre dans une région contenant des jetons Recrutement ennemis ou la traverse, des jetons sont éliminés (sans être vus). Certaines cartes Événement permettent également de retirer des jetons du jeu.

Les jetons Recrutement éliminés sont re-mélangés avec les jetons inutilisés de la même catégorie.

RALLIEMENT IMMÉDIAT D'UNITÉS

Les capacités spéciales de certains personnages et les effets de certaines cartes Événement permettent également à des Unités d'entrer immédiatement en jeu, sans avoir à utiliser de jetons Recrutement. Ces Unités sont prises parmi les figurines qui ne sont pas encore en jeu. S'il n'y a plus de figurines disponibles, les Unités ne peuvent pas entrer en jeu.

DÉPASSER LA LIMITE DE CAPACITÉ

Si, suite au Recrutement de nouvelles Unités, il y a plus de 5 Unités présentes sur la même région, les Unités de trop sont immédiatement retirées. Le joueur qui les contrôle peut choisir les Unités qu'il retire.

Les régions de Ralliement font exception à cette règle car il n'y a pas de limite au nombre d'Unités qui peuvent y être placées.

RALLIER LES TROUPES

Les joueurs peuvent retirer des jetons Dégâts d'une Armée alliée en utilisant l'action "Rallier les Troupes" de la face **Ralliement** d'un Dé Action.

- L'action "Rallier les Troupes" permet au joueur de rallier deux Armées alliées différentes. Pour chaque Armée, lancez un nombre de dés égal à son nombre d'Unités et retirez un jeton Dégâts pour chaque résultat de 5 ou 6. Vous pouvez relancer une seule fois un nombre de dés égal au nombre total de jetons Commandement présents sur cette Armée.

Après le lancer de dés, les joueurs pourront également subir des pertes (retirer une Unité pour retirer deux jetons Dégâts – voir *Subir des Pertes*, page 28), s'ils le souhaitent.

COL MONTAGNARD

Au début de la partie, les Cols Montagnards sont fermés – les Gobelins ne peuvent pas se déplacer d'un Point de Ralliement jusqu'au Col Montagnard. Ceci est indiqué par le placement d'un marqueur Col Montagnard Fermé entre chaque Point de Ralliement et le Col Montagnard correspondant.

Un Col Montagnard s'ouvre dès que le Point de Ralliement auquel il est connecté contient au moins cinq Unités.

Une fois ouvert, retirez le marqueur Col Montagnard Fermé – le Col Montagnard restera ouvert jusqu'à la fin de la partie.

- L'Armée des Ténèbres présente sur le Point de Ralliement ne peut accéder au Col Montagnard que lorsqu'il est ouvert, en utilisant n'importe quelle action qui permet le Déplacement d'une Armée.
- L'Armée des Ténèbres présente sur le Col Montagnard ne peut se déplacer que sur les régions qui y sont connectées. Si une Armée des Peuples

Libres est présente dans cette région, l'Armée des Ténèbres située sur le Col Montagnard peut l'attaquer normalement. L'attaque n'est pas considérée comme franchissant une pente (voir *Valeur Cible*, page 27). Une Armée des Ténèbres située sur un Col Montagnard ne peut pas participer à une attaque simultanée avec une Armée des Ténèbres située dans une région normale.

La connexion entre un Col Montagnard et la région à laquelle il est relié fonctionne unilatéralement : il est impossible d'entrer dans le Col Montagnard, d'y battre en retraite ou d'y attaquer à partir de la région connectée (ou de n'importe quelle autre région du plateau) et il n'est pas considéré comme y étant adjacent dans le cas d'un "Déplacement Rapide" ou pour battre en retraite.

Note : Les cartes Événement qui permettent de recruter dans les régions contenant des Armées peuvent être utilisées sur le Col Montagnard (et les Points de Ralliement Gobelins).



Au début du jeu, le Col Montagnard est fermé.



Une fois que le Col Montagnard est ouvert, les Gobelins situés sur le Point de Ralliement peuvent s'y déplacer.

CHAPITRE X : COMBAT

Une Armée peut attaquer une région adjacente occupée par une Armée ennemie, débutant alors un **combat**. Les joueurs peuvent utiliser différentes actions pour initier un Combat :

- Une Armée peut initier un Combat en utilisant l'action "Attaque" de la face **Armée** d'un Dé Action, après s'être déplacée.
- Une Armée peut initier un Combat en utilisant l'action "Attaque Simultanée" de la face **Armée** d'un Dé Action et attaquer une région avec l'aide d'autres Armées alliées adjacentes à cette région.
- Une Armée sous Commandement peut initier un Combat en utilisant l'action "Attaque" de la face **Personnage** d'un Dé Action, après s'être déplacée.
- Une Armée des Ténèbres composée d'au moins une Unité Gobelins peut initier un Combat en utilisant l'action "Attaque" de la face **Ceil Nimbé de Flammes** d'un Dé Action, après s'être déplacée.

L'Armée du joueur actif est l'**attaquant**, l'Armée de l'autre joueur est le **défenseur**.

Note : Lorsqu'une frontière infranchissable sépare deux régions, ces régions ne sont pas considérées comme adjacentes et il est impossible d'effectuer une attaque par-delà cette frontière.

INITIER UN COMBAT

Les étapes suivantes doivent être suivies avant le début du Combat :

1. Vérifier la Supériorité sur le Terrain
2. Préparer sa main de cartes

VÉRIFIER LA SUPÉRIORITÉ SUR LE TERRAIN

Au début du Combat, les joueurs doivent regarder sur quel type de terrain se trouve la région dans laquelle le Combat va se dérouler, c'est-à-dire la région dans laquelle se situe le défenseur.

Dans chaque Armée comptez combien d'Unités possèdent ce type de terrain en terrain de prédilection (ceci est indiqué sur leur carte Unité).

L'Armée qui possède le plus grand nombre d'Unités sur leur terrain de prédilection est considérée comme ayant la **Supériorité sur le Terrain**.

Note : Seul compte le nombre d'Unités et non la Valeur de Combat de ces Unités.

Le joueur ayant la Supériorité sur le Terrain pioche immédiatement une carte Événement et l'ajoute à sa main (en se défaussant jusqu'à avoir 6 cartes en mains, si nécessaire).

En cas d'égalité, personne ne pioche de carte.

PRÉPARER SA MAIN DE CARTES

Avant le début du Combat, chaque joueur prépare sa main de cartes.

Il met temporairement de côté ses cartes Légende (qui ne sont pas utiles en Combat) et ajoute aux cartes Événement de sa main :

- Les cartes Unité de chaque type d'Unités composant son Armée afin d'en utiliser la capacité Manœuvre.
- Sa carte Regroupement.
- Les cartes spéciales Manœuvre résultant de la présence de Thorin Écu-de-Chêne et des Chauves-Souris Géantes, le cas échéant.

Ces cartes sont toujours défaussées à la fin du Combat et elles ne comptent pas dans la limite de cartes en main.

SÉQUENCE DE COMBAT

Les Combats peuvent se dérouler en plusieurs tours. Chaque tour est divisé en plusieurs étapes décrites dans la séquence qui suit :

Étape 1) Manœuvres

Les joueurs choisissent et révèlent simultanément une carte de leur main.

Étape 2) Jet de Combat

Les joueurs lancent un nombre de Dés Combat égal à la Valeur de Combat de leurs Armées respectives (jusqu'à un total de 5 dés maximum).

Étape 3) Jet de Commandement

Les joueurs peuvent relancer un nombre de Dés Combat égal à la valeur de Commandement de leur Armée.

Étape 4) Subir les Dégâts

Les joueurs ajoutent les jetons Dégâts aux Armées et subissent des pertes, si nécessaire.

Étape 5) Fin du Tour

Si aucune Armée n'est éliminée, l'attaquant peut se retirer pour mettre fin au Combat. S'il ne le fait pas, le défenseur peut mettre fin au Combat en battant en retraite ou en subissant une déroute. Sinon, un nouveau tour de Combat commence.

ÉTAPE 1) MANŒUVRES

Les deux joueurs choisissent secrètement une carte de leur main et la révèlent simultanément. Un joueur a le choix de jouer :

- Une carte Unité pour utiliser la capacité Manœuvre de ce type d'Unité
- Une carte Événement pour en utiliser l'effet Combat
- Une carte spéciale Manœuvre
- Sa carte Regroupement

UTILISER LA MANŒUVRE D'UNE CARTE UNITÉ

Si le joueur choisit une carte Unité, le Jet de Combat (et le Jet de Commandement) de ce tour lui permet d'utiliser la Manœuvre de l'Unité sélectionnée (voir *Jet de Combat* ci-dessous). Lorsqu'une carte Unité est sélectionnée, elle est laissée face visible sur la table. Le joueur ne pourra plus l'utiliser durant ce combat jusqu'à ce qu'une carte Regroupement soit jouée.

UTILISER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

L'effet Combat d'une carte Événement s'applique au moment indiqué par le texte de la carte, généralement immédiatement avant ou après l'une des étapes de la Séquence de Combat. Si l'effet de deux cartes s'applique au même moment, la carte jouée par le défenseur est résolue en premier.

UTILISER UNE CARTE SPÉCIALE MANŒUVRE

Il y a deux cartes spéciales Manœuvre ("Frappes Puissantes de Thorin" et "Vampirique"). Ces cartes s'activent automatiquement, indépendamment du jet de dés. "Frappes Puissantes de Thorin", tout comme la Manœuvre d'une Unité, n'est ensuite plus disponible durant ce combat jusqu'à ce qu'une carte Regroupement soit jouée. "Vampirique" reste disponible à chaque tour tant qu'il y a des Chauves-Souris Géantes sur le territoire dans lequel se déroule le combat.

UTILISER SA CARTE REGROUPEMENT

Lorsqu'une carte Regroupement est jouée, le joueur récupère toutes ses cartes Unités et Manœuvre jouées durant ce Combat (y compris la carte Regroupement) et les ajoute à sa main.

En plus de cela, le joueur peut choisir de battre en retraite à la fin du tour sans subir les conséquences d'une déroute (voir *Fin du Tour*, page 29).

ÉTAPE 2) JET DE COMBAT

Les joueurs lancent des dés pour infliger des Dégâts à l'Armée ennemie. Le joueur fait le total des **Valeurs de Combat** de toutes les Unités composant son Armée et il obtient sa Valeur de Combat.

Chaque joueur lance un nombre de Dés Combat égal à la Valeur de Combat totale de son Armée, jusqu'à un total de 5 dés maximum.

DÉCLENCHER LES MANŒUVRES DES UNITÉS

Si un joueur a joué une carte Unité durant l'étape Manœuvres, il remplace un certain nombre de dés blancs par des dés noirs avant le Jet de Combat. Le nombre de dés à remplacer est égal au nombre d'Unités du type sélectionné (il n'est pas basé sur leur Valeur de Combat). Si, après le Jet de Combat, et le Jet de Commandement, au moins un des dés noirs obtient une réussite, le joueur peut utiliser la capacité spéciale de cette Unité. Les réussites obtenues sur les dés blancs ou noirs sont appliquées normalement.

Exemple : Le joueur des Ténèbres contrôle une Armée composée de 2 Orques et 1 Orque Géant. Cette Armée a une Valeur de Combat de 4 (1+1+2), le joueur utilise donc 4 dés lors du Jet de Combat. Il a joué la carte Unité de l'Orque Géant à l'étape Manœuvres. Il peut donc remplacer un des 4 dés blancs par 1 dé noir puisque 1 Orque Géant fait partie de son Armée. Il lancera 3 dés blancs et 1 dé noir, et si le dé noir obtient une réussite, la capacité spéciale de l'Orque Géant est activée.

Note : Le cas échéant, l'attaquant doit annoncer en premier s'il souhaite ou non utiliser la Manœuvre qu'il a activée, ensuite le défenseur fait de même.

VALEUR CIBLE

Un Dé Combat fait une réussite pour chaque résultat supérieur ou égal une Valeur Cible. La **Valeur Cible** est déterminée avant le Jet de Combat.

Normalement la Valeur Cible est de 5, à quelques exceptions :

- La Valeur Cible pour une Armée attaquant un défenseur à l'intérieur d'une Fortification est égale à 6 jusqu'à ce que la **Fortification** soit détruite (voir *Fortifications*, page 28).
- La Valeur Cible pour une Armée attaquant un défenseur par delà un **gué** est égale à 6 uniquement durant le **premier** tour.
- La Valeur Cible pour une Armée attaquant un défenseur dans une région des Montagnes par delà un **escarpement** est égale à 6 uniquement durant le **premier** tour (une Armée attaquant à partir d'une région des Montagnes par delà un escarpement ne subit pas cette pénalité).

Les cartes Événement et les capacités spéciales peuvent également modifier la Valeur Cible. Lorsque c'est le cas, suivez précisément les indications de la carte afin de savoir si le modificateur s'applique au Jet de Combat, au Jet de Commandement ou aux deux.

En plus de cela, certaines cartes indiquent qu'il faut "ajouter" ou "soustraire" à un Jet de Combat : cela signifie que la valeur indiquée doit être ajoutée au résultat de chaque dé du Jet de Combat. Aucun modificateur ne peut réduire la Valeur Cible à moins de 2, ni l'augmenter au-delà de 6.

ÉTAPE 3) JET DE COMMANDEMENT

Une Armée sous Commandement permet au joueur de relancer les dés qui n'ont pas obtenu de réussite lors d'un Jet de Combat. Un joueur peut relancer un total de dés (blancs ou noirs) égal au total de **Commandement** de son Armée. Le résultat du nouveau jet de dés est définitif.

Les dés d'un Jet de Commandement obtiennent une réussite suivant les mêmes règles que lors d'un Jet de Combat, à moins qu'il n'en soit précisé autrement dans le texte d'une carte – par exemple le texte d'une carte Événement pourrait préciser que le modificateur de Valeur Cible s'applique uniquement au Jet de Combat ou au Jet de Commandement.

FORTIFICATIONS

Il y a trois régions du plateau (*Montcorbeau, la Grande Porte et le Contrefort Oriental*) qui sont considérées comme des **Fortifications**, elles se distinguent par un nombre, représentant la **protection** de la Fortification, inscrit à l'intérieur d'un triangle gris.



Si une Armée du défenseur est attaquée alors qu'elle est à l'intérieur d'une Fortification, les Dégâts infligés à cette Armée sont redirigés sur la Fortification jusqu'à ce que le nombre de jetons Dégâts atteigne la valeur de sa protection et qu'elle soit détruite. Les Dégâts supplémentaires sont infligés à l'Armée du défenseur.

Lorsque la Fortification est détruite, la Valeur Cible pour frapper l'Armée située à l'intérieur revient à 5 lors du tour *suivant*.

Les Dégâts infligés à une Fortification sont permanents. Ils ne pourront pas être retirés grâce à une action "Rallier les Troupes", l'utilisation d'une capacité spéciale ou l'effet d'une carte à moins que cela ne soit clairement indiqué par l'effet.

Note : Lorsqu'une capacité annule ou réduit des Dégâts (par exemple, la capacité *Mur de Lances* des Lanciers Elfes), cette capacité peut être utilisée pour annuler ou réduire des Dégâts sur la Fortification.

Exemple : Le joueur des Peuples Libres contrôle une Armée composée de 2 Guerriers Nains, 1 Vétérans Nains, Dáin Pied-d'Acier, et 1 jeton Commandement. La Valeur de Combat de l'Armée est de 4 (2 pour les Guerriers Nains, 2 pour les Vétérans) et le Commandement est de 3 (2 pour Dáin Pied-d'Acier et 1 pour le jeton Commandement). Le joueur des Peuples Libres utilise la Manœuvre des Vétérans Nains, il lance donc 3 dés blancs et 1 dé noir. Le résultat de son jet est 2, 3, 3, 4, il n'obtient aucune réussite. Heureusement, grâce à son Commandement, le joueur peut relancer 3 dés. Il choisit de relancer le dé noir et 2 dés blancs.

Note : Les effets des jets de dés s'appliquant de façon simultanée, les joueurs peuvent résoudre les Jets de Combat et de Commandement dans l'ordre qu'ils souhaitent (l'attaquant lance en premier, puis le défenseur fait de même ou vice-versa).

ÉTAPE 4) SUBIR LES DÉGÂTS

Pour chaque réussite obtenue face à une Armée, un **jeton Dégâts** est ajouté sur cette Armée. Le jeton est placé dans la région dans laquelle est située l'Armée. Les effets des Dégâts sont résolus au cours de cette étape.

Plusieurs cartes Événement et capacités spéciales peuvent influencer la somme de Dégâts subis par une Armée, en ajoutant, réduisant ou annulant des Dégâts. Ces effets sont appliqués après avoir ajouté les jetons Dégâts et avant de subir des pertes.

SUBIR DES PERTES

Durant cette étape, les joueurs peuvent éliminer des Unités afin de réduire le nombre de jetons Dégâts accumulés par leur Armée.

— Pour chaque Unité que le joueur choisit d'éliminer de son Armée, il peut retirer jusqu'à 2 jetons Dégâts à cette Armée.

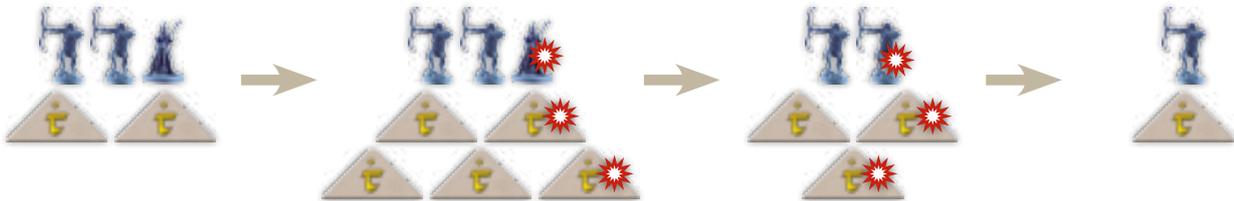
Les Unités éliminées du jeu sont mises de côté avec les autres figurines inutilisées. Elles peuvent revenir en jeu lorsque le joueur utilise un jeton Recrutement ou une carte Événement.

PERTES IMPOSÉES

Les joueurs n'ont pas l'obligation de subir des pertes à moins que le nombre de jetons Dégâts ne soit supérieur au nombre d'Unités composant leur Armée ou si l'Armée est mise en déroute (voir *Fin du Tour*, page ci-contre).

Lorsque le nombre de jetons Dégâts accumulés par une Armée est supérieur au nombre d'Unités la composant, le joueur qui la contrôle doit subir des pertes et éliminer des Unités (retirant 2 jetons Dégâts pour chaque Unité éliminée) jusqu'à ce que le nombre de jetons Dégâts soit inférieur ou égal au nombre d'Unités composant l'Armée.

EXEMPLE



Une Armée composée de 3 Unités a accumulé 2 jetons Dégâts. Durant le tour de combat en cours, elle subit 3 Dégâts additionnels.

Le total de jetons Dégâts (5) est maintenant supérieur au nombre d'Unités (3) composant cette Armée, le joueur doit donc subir des pertes. Il élimine une Unité et retire 2 jetons Dégâts.

Il y a à présent 2 Unités et 3 jetons Dégâts, le joueur doit donc continuer à subir des pertes. Il élimine une autre Unité et retire 2 jetons Dégâts.

Il reste donc 1 Unité et 1 jeton Dégâts, le joueur ne subit pas de pertes additionnelles.

DESTRUCTION D'UNE ARMÉE

Si toutes les Unités d'une Armée sont éliminées, tous les Personnages (et les jetons Commandement) composant l'Armée sont également éliminés. Un Personnage éliminé est retiré du jeu de façon définitive.

ÉTAPE 5) FIN DU TOUR

Le Combat s'arrête à la fin d'un tour si l'Armée de l'attaquant ou du défenseur est intégralement éliminée ou si l'une des conditions détaillées ci-dessous s'applique, sans quoi un nouveau tour de Combat commence.

- **Retrait de l'attaquant :** L'attaquant décide de cesser d'attaquer. Le Combat s'arrête immédiatement.
- **Retraite du défenseur :** Si le défenseur a joué la carte Regroupement à ce tour, il peut battre en retraite à la fin du tour, il déplace alors l'Armée concernée sur une région adjacente (voir *Retraite* ci-contre).
- **Déroute du défenseur :** Si le défenseur n'a pas joué la carte Regroupement à ce tour, il peut déplacer son Armée sur une région adjacente mais soit subir les effets d'une déroute (voir *Déroute*, page 30).

Si l'attaquant souhaite se retirer du Combat, il doit l'annoncer en premier.

Ensuite, si l'attaquant souhaite continuer, le défenseur peut décider s'il choisit la retraite ou la déroute.

Si l'Armée du défenseur est éliminée, bat en retraite ou est mise en déroute, l'attaquant peut avancer (voir *Avancer après un Combat*, page 30).

Note : Si les deux Armées sont éliminées, le défenseur conserve le contrôle de la région dans laquelle s'est déroulé le Combat.

RETRAITE

Une Armée bat en retraite lorsque le défenseur a joué la carte Regroupement et décide de mettre fin au Combat à la fin du tour.

L'Armée du défenseur peut se déplacer sur une région adjacente si :

- Il n'y a ni Armée ennemie ni Colonie sous contrôle ennemi dans la région.
- La région n'est pas adjacente à une région dans laquelle est située une Armée ennemie (y compris l'Armée de l'attaquant).
- La région ne se trouve pas au-delà d'un gué.

Exception: Une Armée peut toujours battre en retraite dans une région adjacente si une Armée alliée ou une Colonie contrôlée par le joueur s'y trouve.

EFFETS INFLIGEANT DES DÉGÂTS

Les joueurs peuvent infliger des Dégâts à une Armée en dehors d'un Combat grâce à une carte Événement ou une capacité spéciale. Lorsque c'est le cas, les Dégâts sont appliqués exactement de la même façon que durant l'étape *Infliger des Dégâts* d'un tour de Combat, en assignant tout d'abord les jetons Dégâts (et en appliquant les effets défensifs, le cas échéant), puis en subissant les pertes imposées si le nombre de jetons Dégâts est supérieur au nombre d'Unités composant cette Armée.

EXEMPLE

Une Armée des Peuples Libres au nord des Ruines de Dale est attaquée par une Armée des Ténèbres (A). Durant le premier tour de Combat, le joueur des Peuples Libres utilise la carte Regroupement et à la fin du tour il choisit de faire battre son Armée en retraite. L'Armée ne peut pas battre en retraite sur les Ruines de Dale (adjacente à l'Armée des Ténèbres B). L'Armée des Peuples Libres ne peut battre en retraite que vers l'ouest.

Si l'Armée battue en retraite ne peut pas se déplacer dans une région satisfaisant toutes les conditions détaillées ci-dessus, alors c'est l'attaquant et non le défenseur qui choisit une région adjacente et y déplace l'Armée battue en retraite. L'Armée battue en retraite subit un Dégât supplémentaire. La région choisie ne peut pas contenir d'Armée de l'attaquant ou une Colonie sous son contrôle.

S'il n'y a aucune région dans laquelle l'Armée peut se déplacer, la retraite n'est pas autorisée.

DÉROUTE

Une Armée est mise en déroute lorsque le défenseur souhaite mettre fin au Combat mais qu'il n'a pas joué la carte Regroupement durant le tour en cours.

Lorsqu'une Armée est en déroute, elle doit subir des pertes et éliminer des Unités jusqu'à réduire le nombre de jetons Dégâts à 1 ou 0.

L'Armée peut ensuite se déplacer sur une région adjacente suivant les mêmes règles et restrictions qui s'appliquent lors d'une retraite.

AVANCER APRÈS UN COMBAT

Si l'Armée du défenseur est éliminée, battue en retraite ou mise en déroute, l'attaquant gagne le Combat, il peut alors avancer n'importe quelles Unités de son Armée sur la région désormais vide.

L'attaquant peut avancer une partie des Unités de cette Armée, divisant ainsi l'Armée (voir page 22). Comme toujours, si l'Armée qui avance a accumulé des jetons Dégâts, leur nombre doit être divisé de façon à ce que le nombre de jetons dans chaque partie de l'Armée ne soit pas supérieur au nombre d'Unités qui composent chacune de ces parties.

ATTAQUES SIMULTANÉES

Une attaque simultanée est réalisée en utilisant l'action Attaque Simultanée de la face Armée d'un Dé Action et peut être effectuée lorsqu'un joueur a plus d'une Armée adjacente à la région attaquée.

Une attaque simultanée est résolue de la même façon qu'un Combat normal excepté que l'attaquant choisit, au début de chaque tour, avec quelle Armée, parmi celles qui sont adjacentes au défenseur, il combattra durant le tour en cours.

Seuls la Valeur de Combat, le Commandement, le type d'Unité et autres caractéristiques de l'Armée choisie seront pris en compte durant ce tour de Combat et tous les Dégâts infligés par le défenseur durant ce tour seront subis par l'Armée choisie.

À PROPOS DES ATTAQUES SIMULTANÉES

- La Supériorité sur le Terrain n'est vérifiée qu'une seule fois, avant le premier tour de Combat, elle sera donc basée sur la première Armée qui attaquera.
- L'attaquant récupère toujours toutes ses cartes Unités et Manœuvre utilisées lorsqu'il fait attaquer une Armée différente.
- La Valeur Cible de chaque Armée n'est affectée par un gué ou un escarpement qu'au cours de la première attaque de cette Armée.
- Après une attaque simultanée réussie, l'attaquant ne peut avancer que l'une des Armées attaquantes (ou une partie de l'une de ces Armées) dans la région désormais vide. Il ne peut pas avancer des Unités issues de plusieurs Armées impliquées dans le Combat.
- Si la dernière Armée utilisée par l'attaquant lors d'une attaque simultanée est totalement éliminée, mais que le défenseur est lui aussi éliminé, battu en retraite ou mis en déroute, le Combat est remporté par l'attaquant (si au moins une de ses Armées a survécu) et l'une de ses Armées impliquées dans l'action peut être avancée.

CHAPITRE XI : CONDITIONS DE VICTOIRE

Dans *La Bataille des Cinq Armées*, la victoire repose sur le contrôle de zones clés du plateau de jeu (les Campements et la Grande Porte). La mort de Bolg, commandant des Armées des Ténèbres ou l'avancée du marqueur Destin, peuvent également déterminer la victoire, comme indiqué ci-dessous :

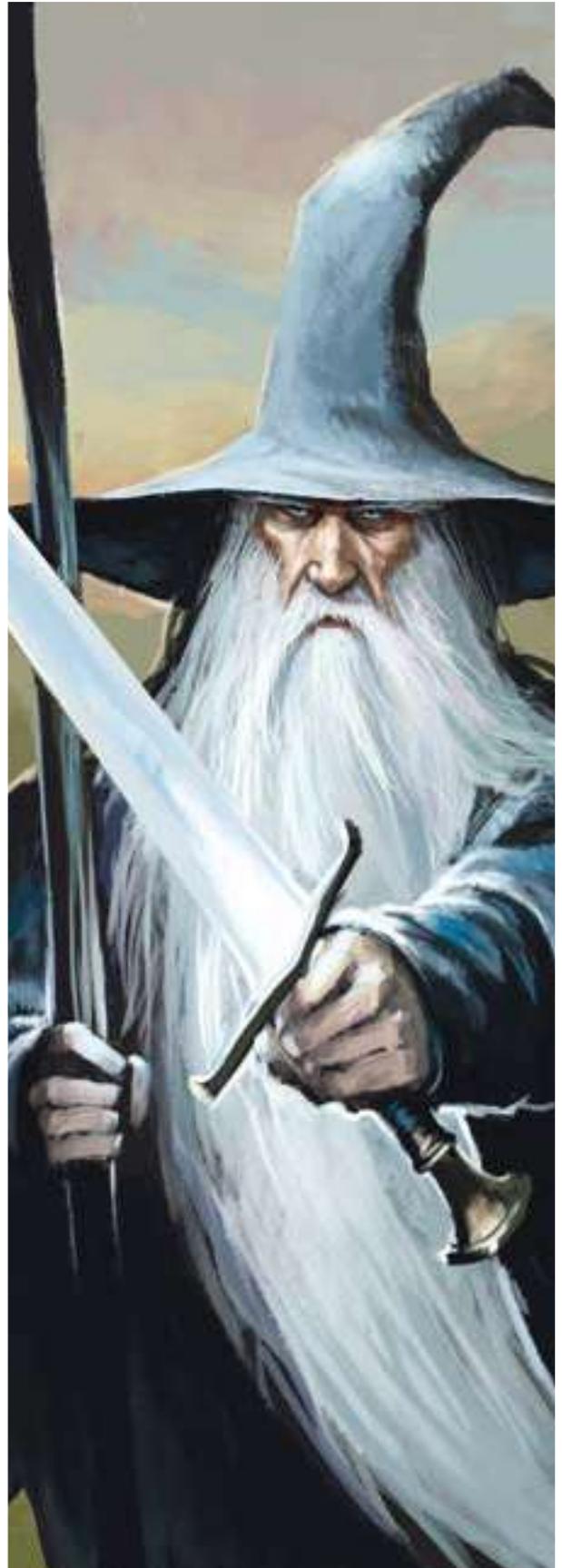
Le contrôle des zones suivantes rapporte des Points de Victoire au joueur des Ténèbres :

- Les Fortifications (Montcorbeau, Grande Porte et Contrefort Oriental) valent 4 points chacune.
- Les autres Colonies (Ruines de Dale, Camp, Pente Inférieure et Pont Écroulé) valent 2 points chacune.

Le joueur des Peuples Libres remporte la victoire dès que l'une des conditions suivantes est remplie :

- Bolg est éliminé de la partie.
- Le joueur des Ténèbres a moins de 6 Points de Victoire lorsque Béorn entre en jeu.
- Le marqueur Destin atteint la case 15.

Le joueur des Ténèbres remporte la victoire s'il a au moins 10 Points de Victoire à la fin d'un tour ou immédiatement s'il a 10 Points de Victoire et qu'il contrôle la Grande Porte.



CHAPITRE XII : RÈGLES ADDITIONNELLES

Les capacités des Personnages et des Unités Spéciales sont résumées sur leurs cartes. Tous les Personnages suivent des règles spécifiques mais certains d'entre eux nécessitent des explications plus détaillées.

LE SEIGNEUR DES AIGLES ET LES AIGLES DES MONTS BRUMEUX

Le Seigneur des Aigles n'est pas considéré comme un Personnage normal et les Aigles ne sont pas considérés comme des Unités normales. Ils ne suivent pas les mêmes règles que les autres Personnages et Unités et n'obéissent qu'aux règles spécifiées par leurs cartes et les cartes Événement qui les mentionnent explicitement.



RALLIEMENT DES AIGLES

Les Aigles ne peuvent pas être recrutés par le biais d'une action normale. Leur Ralliement s'effectue par :

- Des cartes Événement spécifiques (même si le Seigneur des Aigles n'est pas encore entré en jeu, si le texte de la carte l'indique) *ou*
- En utilisant la capacité Générale du Seigneur des Aigles (au lieu de l'utiliser pour déplacer les Aigles).

Lorsque le Ralliement des Aigles est effectué, ils sont toujours placés sur le Nid des Aigles.

Note : Les figurines Aigles placées sur le Nid des Aigles grâce à l'effet d'une carte Événement, ne peuvent pas être utilisées tant que les Aigles ne sont pas entrés en jeu.

DÉPLACER LES AIGLES

À chaque tour, les Aigles et le Seigneur des Aigles vont et viennent entre le champ de bataille et le Nid des Aigles.

Au début d'un tour, les Aigles se trouvent toujours dans leur Nid. Ils se déplacent sur le champ de bataille lorsque la capacité Générale du Seigneur des Aigles est utilisée. À ce moment-là, tous les Aigles (y compris le Seigneur), se déplacent à n'importe quel endroit du plateau. La région spécifique sur laquelle ils sont placés n'a pas d'importance, seul compte le territoire.

Les Aigles retournent sur le Nid une fois utilisés (voir **ci-dessous**). S'ils n'ont pas été utilisés, ils sont également replacés sur le Nid à la fin d'un tour.

UTILISER LES AIGLES

Les Aigles entrent en jeu en même temps que le Seigneur des Aigles.

Pour être utilisés, les Aigles doivent d'abord être déplacés hors du Nid grâce à la capacité Générale du Seigneur des Aigles. Ensuite, le joueur des Peuples Libres peut utiliser la face Ralliement d'un Dé Action pour activer leur capacité *Puissants et Nobles*. Lorsqu'il le fait, il peut déplacer un ou plusieurs Aigles (y compris le Seigneur) du plateau de jeu jusqu'au Nid des Aigles. Pour chaque Aigle ainsi déplacé, il attaque une Armée des Ténèbres dans la région située dans le territoire sur lequel se trouvait l'Aigle.

Chaque attaque doit cibler une Armée différente.

Le joueur des Peuples Libres lance trois dés pour chaque attaque et obtient une réussite pour chaque résultat de 4+. Tous les dés qui n'obtiennent pas de réussite au premier lancer, peuvent être relancés une fois. Ce jet d'attaque ne peut pas être modifié d'une quelconque autre façon.

Note : Tous les Aigles doivent être déplacés avant que les jets d'attaque soient effectués.

BÉORN

Béorn est un Personnage très puissant et son fonctionnement est quasiment le même que celui d'une Armée. Son arrivée peut accorder la victoire au joueur des Peuples Libres, si le joueur des Ténèbres n'a pas au moins 6 Points de Victoire au moment de son entrée en jeu.

Les jetons Fureur symbolisent la force et la résistance surhumaines de Béorn. Ces jetons sont placés sur sa carte Personnage lorsqu'il entre en jeu. Béorn commence avec 8 jetons Fureur et il peut gagner des jetons supplémentaires grâce aux cartes Destin, jusqu'à un maximum de 16.



Jetons Fureur



Verso (d'une valeur de 1)



Recto (d'une valeur de 1)



Verso (d'une valeur de 5)



Recto (d'une valeur de 5)

DÉPLACEMENTS

Béorn peut se déplacer de 3 régions maximum grâce à la face Volonté de l'Ouest d'un Dé Action. Le joueur des Peuples Libres peut également utiliser la face Personnage à condition de défausser pour cela un jeton Fureur de Béorn. Déplacer Béorn n'est pas considéré comme une action « Déplacement des Personnages » normale – les autres Personnages des Peuples Libres ne se déplacent pas en même temps que lui.

Une fois son Déplacement effectué, Béorn peut attaquer une Armée des Ténèbres située dans une région adjacente.

Note : Béorn peut reprendre une Colonie sous contrôle du joueur des Ténèbres en traversant cette Colonie.

LIMITE DE CAPACITÉ

Béorn ne compte pas comme une Unité dans la limite de capacité, que ce soit avec une armée alliée ou ennemie. S'il se trouve dans la même région que des Personnages des Peuples Libres sans Armée, il n'est pas affecté par leur présence.

BÉORN ET LES ARMÉES DES TÉNÈBRES

Béorn ne peut pas se déplacer ou passer par des régions occupées par une Armée des Ténèbres.

Concernant les Déplacements des Armées des Ténèbres, Béorn est considéré comme une Armée des Peuples Libres :

- Une Armée des Ténèbres ne peut pas se déplacer ou passer par une région occupée par Béorn.
- Une Armée des ténèbres ne peut pas utiliser "Déplacement Rapide" pour traverser une région adjacente à Béorn : elle doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans la région en question.

Béorn peut attaquer et être attaqué par les Armées des Ténèbres situées dans les régions adjacentes.

BÉORN EN COMBAT

En combat, Béorn fonctionne quasiment comme une Armée des Peuples Libres, à quelques différences près :

- On ne vérifie pas la Supériorité sur le Terrain et elle ne s'applique pas.
- Béorn n'utilise pas de cartes Événement ou Manœuvre en combat.
- Lorsque Béorn prend part à un combat, lancez quatre dés et obtenez une réussite pour chaque résultat de 5+. tous les dés qui n'obtiennent pas de réussite au premier lancer peuvent être relancés une fois, comme une Armée sous Commandement. Les cartes Destin en jeu peuvent modifier ces valeurs.
- Béorn subit une pénalité lorsqu'il attaque une Fortification ou par-delà un gué ou un escarpement, tout comme une Armée normale.
- Lorsque Béorn subit des Dégâts, retirez un nombre de jetons Fureur égal au nombre de Dégâts au lieu d'ajouter des jetons Dégâts. Il est retiré du jeu lorsqu'il n'a plus de jetons Fureur.
- Béorn peut battre en retraite comme une Armée et avec les mêmes limitations et pénalités, mais il ne peut pas battre en retraite dans une région occupée par une Armée alliée.
- Béorn ne peut jamais prendre part à un Ralliement.
- Béorn n'est pas affecté par la capacité Manœuvre des Ouargues.
- Béorn ne peut pas prendre part à une Attaque Simultanée.

LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Les Chauves-Souris Géantes ne sont pas considérées comme des Unités normales. Elles ne suivent pas les mêmes règles que les autres Unités et n'obéissent qu'aux règles spécifiées par leur carte et les cartes Événement qui les mentionnent explicitement.



FAIRE ENTRER EN JEU LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Le nombre de Chauves-Souris Géantes est déterminé en phase 4 du tour de jeu par le joueur des Ténèbres. Il peut choisir le nombre de Chauves-Souris Géantes qui entrent en jeu (jusqu'à 6 maximum), tant que la somme totale de Chauves-Souris Géantes et de jetons Commandement est égale au nombre de Dés Actions présents dans sa réserve.

Après avoir décidé combien de Chauves-Souris Géantes il utilise, il les place sur le plateau. Tout comme les Aigles, les Chauves-Souris Géantes sont assignées à un territoire et non à une région spécifique. Quelle que soit la région exacte dans laquelle la figurine est placée, elle peut être utilisée dans tout le territoire dont dépend la région.

UTILISER LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Il y a deux façons d'utiliser les Chauves-Souris Géantes :

- La capacité *Nuée de Chauves-Souris* s'utilise durant la phase Action pour améliorer les Déplacements des Armées des Ténèbres. Le joueur des Ténèbres peut utiliser la face Ralliement d'un Dé Action pour retirer une Chauve-Souris Géante d'un territoire et déplacer ensuite une de ses Armées située dans ce même territoire. Cela offre une plus grande mobilité au joueur des Ténèbres, car la face Ralliement ne peut normalement pas être utilisée pour effectuer un Déplacement.
- La capacité *Vampirique* s'utilise durant un combat, comme une Manœuvre. Si au moins une figurine Chauves-Souris Géantes est présente sur le territoire dans lequel se déroule le combat – en fonction de

la position de l'Armée du défenseur – le joueur des Ténèbres ajoute à sa main la carte Manœuvre du même nom. Il peut ensuite choisir de jouer cette carte comme Manœuvre durant un tour. S'il le fait, et que l'Armée des Ténèbres inflige au moins un Dégât durant ce tour, il peut retirer une figurine Chauves-Souris Géantes du territoire pour infliger un Dégât supplémentaire. À l'inverse d'une carte Manœuvre normale, s'il reste des figurines Chauves-Souris Géantes disponibles sur le territoire, il récupère la carte *Vampirique* et la remet dans sa main pour le Tour de Combat suivant.

Toutes les figurines Chauves-Souris Géantes non utilisées sur le plateau sont retirées du jeu à la fin du tour.

BOLG

Bolg est le puissant commandant des Armées des Ténèbres. Il entre en jeu lorsqu'une Armée des Ténèbres occupe au moins une région de la Vallée de Dale (territoire rouge), mais il sera plus puissant s'il entre en jeu lorsqu'une Armée des Ténèbres contrôle les Ruines de Dale car il commence alors avec trois jetons *Garde Rapprochée* au lieu d'un.

Bolg est le seul Personnage contrôlé par le joueur des Ténèbres. Sa capacité *Garde Rapprochée* est très importante car si Bolg est tué, le joueur des Peuples Libres remporte immédiatement la partie.

La capacité *Garde Rapprochée* permet à Bolg d'annuler tous les Dégâts à l'Armée dont il fait partie, en défaussant un jeton *Garde Rapprochée*. Elle est essentielle pour protéger Bolg et rend l'Armée dont il fait partie extrêmement résistante en combat.

Comme les autres Personnages, Bolg est éliminé lorsque l'Armée dont il fait partie est complètement éliminée.

Il ne peut pas attaquer ou être attaqué lorsqu'il est seul.

Notez que la *Garde Rapprochée* peut également protéger l'Armée incluant Bolg des Dégâts infligés par d'autres effets que le combat (par exemple, les Dégâts infligés par les capacités de Thranduil ou Gandalf). La *Garde Rapprochée* de Bolg ne peut annuler des Dégâts qu'à l'Armée dont il fait partie.



TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE I :
INTRODUCTION 2
 MATÉRIEL 3
 VUE D'ENSEMBLE 3

CHAPITRE II :
INSTALLATION DU JEU 6
 Étape 1 6
 Étape 2 6
 Étape 3 6
 Étape 4 6
 Étape 5 6
 Étape 6 6
 Étape 7 6

CHAPITRE III :
DESCRIPTION DU MATÉRIEL . 8
 LE PLATEAU DE JEU 8
 RÉGIONS 8
 FRONTIÈRES 9
 COLONIES 9
 FORTIFICATIONS 9
 RÉGIONS DE RALLIEMENT 10
 POINTS DE RALLIEMENT GOBELINS ET COLS
 MONTAGNARDS 10
 LE NID DES AIGLES 10
 LA PISTE DESTIN 10

LES FIGURINES DU JEU 10
 ARMÉES 10
 UNITÉS SPÉCIALES 10
 PERSONNAGES 10

CHAPITRE IV :
DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU II
 Phase 1 – Récupération II
 Phase 2 – Activation des Généraux II
 Phase 3 – Destin II
 Phase 4 – Commandement des Ténèbres II
 Phase 5 – Actions II
 Phase 6 – Fin du Tour II

CHAPITRE V :
LES DÉS ACTION 12
 RÉSERVE DE DÉS ACTION 12
 UTILISER LES DÉS ACTION 12

CHAPITRE VI :
CARTES ÉVÈNEMENT ET LÉGENDE 14
 LES CARTES ÉVÈNEMENT ET LA PIOCHE ÉVÈNEMENT 14
 LES CARTES LÉGENDE ET LA PIOCHE LÉGENDE . . 14

PIOCHER DES CARTES 15
 Pioches épuisées 15

JOUER UNE CARTE ÉVÈNEMENT OU LÉGENDE EN PHASE ACTION 15
 Conditions d'utilisation d'une carte 15
 Effets des cartes 15
 Défausser des cartes 15

CHAPITRE VII :
DESTIN 16
 TUILES DESTIN 16

L'INFLUENCE DU DESTIN 16
 PIOCHER DES TUILES DESTIN 16
 AVANCER LE MARQUEUR DESTIN 17
 PIOCHER ET JOUER DES CARTES DESTIN 17

CHAPITRE VIII :
PERSONNAGES ET COMMANDEMENT 18
 FAIRE ENTRER LES PERSONNAGES EN JEU . 18
 PERSONNAGES EN JEU 19
 DÉPLACER LES PERSONNAGES 19
 UTILISER LES PERSONNAGES 19

GÉNÉRAUX 19
 ACTIVER LES GÉNÉRAUX 19
 UTILISER LES GÉNÉRAUX 19

JETONS COMMANDEMENT 20
 PLACER ET RETIRER DES JETONS COMMANDEMENT . 20

CHAPITRE IX :
ARMÉES 21
 LIMITE DE CAPACITÉ 21
 UNITÉS 21

ARMÉES SOUS COMMANDEMENT 21
 DÉPLACER LES ARMÉES 22
 DIVISER UNE ARMÉE 22
 Cas particuliers 22
 FUSIONNER LES ARMÉES APRÈS UN DÉPLACEMENT . 23
 LES ARMÉES QUI SE DÉPLACENT DE PLUS D'UNE RÉGION 23
 CONTRÔLER LES COLONIES DES PEUPLES LIBRES . 23

RALLIER DES ARMÉES 24
 PLACER DES JETONS RECRUTEMENT 24
 UTILISER DES JETONS RECRUTEMENT 24
 ÉLIMINER DES JETONS RECRUTEMENT 24
 RALLIEMENT IMMÉDIAT D'UNITÉS 25
 DÉPASSER LA LIMITE DE CAPACITÉ 25

RALLIER LES TROUPES 25

CHAPITRE X :
COMBAT 26
 INITIER UN COMBAT 26
 VÉRIFIER LA SUPÉRIORITÉ SUR LE TERRAIN 26
 PRÉPARER SA MAIN DE CARTES 26

SÉQUENCE DE COMBAT 26
 ÉTAPE 1) MANŒUVRES 26
 UTILISER LA MANŒUVRE D'UNE UNITÉ 27
 UTILISER UNE CARTE ÉVÈNEMENT 27
 UTILISER UNE CARTE MANŒUVRE SPÉCIALE . . . 27
 UTILISER LA CARTE REGROUPEMENT 27

ÉTAPE 2) JET DE COMBAT 27
 DÉCLENCHER LES MANŒUVRES DES UNITÉS . . . 27
 VALEUR CIBLE 27

ÉTAPE 3) JET DE COMMANDEMENT 28
 ÉTAPE 4) SUBIR LES DÉGÂTS 28
 SUBIR DES PERTES 28
 Pertes imposées 28
 Destruction d'une Armée 29

ÉTAPE 5) FIN DU TOUR 29
 RETRAITE 29
 DÉROUTE 30
 AVANCER APRÈS UN COMBAT 30

ATTAQUES SIMULTANÉES 30
 À PROPOS DES ATTAQUES SIMULTANÉES 30

CHAPITRE XI :
CONDITIONS DE VICTOIRE . 31

CHAPITRE XII :
RÈGLES ADDITIONNELLES . 32

LE SEIGNEUR DES AIGLES ET LES AIGLES DES MONTS BRUMEUX 32
 RALLIER LES AIGLES 32
 DÉPLACER LES AIGLES 32
 UTILISER LES AIGLES 32

BÉORN 33
 DÉPLACEMENTS 33
 LIMITE DE CAPACITÉ 33
 BÉORN ET LES ARMÉES DES TÉNÈBRES 33
 BÉORN EN COMBAT 33

CHAUVES-SOURIS GÉANTES 34
 FAIRE ENTRER EN JEU LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES 34
 UTILISER LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES 34

BOLG 34

2
14+
60 mn

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

LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES™

Auteurs : **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI** et **FRANCESCO NEPITELLO**

Illustrations : **LUCAS GRACIANO, JON HODGSON, BEN WOOTTEN**

Direction Artistique et Graphisme : **FABIO MAIORANA**

Modélisation : **BOB NAISMITH**

Création des Figurines : **MATTEO MACCHI** et **BOB NAISMITH**

Photos : **CHRISTOPH CIANCI**

Production et Édition : **ROBERTO DI MEGLIO** et **FABRIZIO ROLLA**

Édition additionnelle : **KRISTOFER BENGTTSSON, KEVIN CHAPMAN, ANDREW POULTER, LEONARDO RINA**

Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

Traduction : **JUDITH BRUSTLEIN** (avec l'aide précieuse de **CORENTIN BRUSTLEIN**)

Intégration : **OLIVIER TROCKLÉ**

Testeurs : Gabriel Alonso, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Steva Fields, Steven D. Fratt, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Chris Young.

Testeurs Additionnels : Jeremy Aloisi, Amado Angulo, Tim Cottrell, Miguel Antón, Luis D'Estrées, Joachim Gallhoff, Xavier Garriga, Michael Hall, Randy Heath, Pepe Jara, Jonathan Kelly, Joshua Kelsey, Peter "Bansel" Kölsch, Gregori Morell, Nathan Peterson, Manuel Ros, Karl-Johan Victor.

Un jeu de **ARES GAMES SRL**

Tous droits réservés.

© 2014 Ares Games Srl.

© 2014 IELLO pour l'édition française.

IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 LUDRES.

WWW.IELLO.INFO



La Bataille des Cinq Armées, La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, La Guerre de l'Anneau, Le Hobbit et les personnages, objets, événements et lieux y étant situés sont des marques déposées de The Saul Sentsz Company d/b/a Middle Earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et leurs partenaires titulaires de la licence.

La Bataille des Cinq Armées – le jeu de plateau © 2014 Ares Games Srl. © 2014 Sophisticated Games Ltd.

