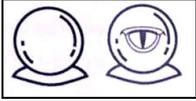


# Feuille de Référence



Jouer une carte *Evènement* OU piocher une carte *Evènement* (6 maximum).



Jouer une carte *Stratégie* au choix (*Renfort* ou *Armée*).



- **Jouer une carte *Renfort* de votre main,**
- **Jouer des renforts en jeu** (nations en guerre sauf *Evènement* qui permet aussi de recruter dans des *Forteresses* assiégées)

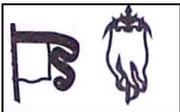
Dans les *Villages*, *Cités* et *Forteresses* de leur nation d'origine (*Nazgûls* : dans les 3 *Forteresses* du *Mordor*) : **2 Réguliers** ou **2 Officiers/ Nazgûls**, ou **1 Régulier et 1 Officier/ Nazgûl** ou **1 Elite** ou **1 Personnage**. En cas de mise en jeu de 2 unités en même temps, elles doivent être placées dans 2 *Etablissements* différents.

### Restrictions :

Impossible de placer des renforts dans un *Etablissement* adverse (qui contient des troupes ennemies ou un marqueur de contrôle),

Impossible de placer des renforts dans une *Forteresse* assiégée (sauf carte *Evènement*),  
Les troupes PL éliminées vont dans les pertes, les troupes de l'Ombre retournent dans la réserve (sauf les *Serviteurs*)!  
Si une carte *Evènement* autorise de placer des renforts dans une région et que celle-ci est occupée par des unités ennemies, annulez le recrutement.

- **Déplacer le marqueur politique** d'une nation que vous contrôlez d'une case vers « *En Guerre* ».

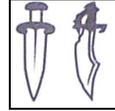


- **Jouer une carte *Armée* de votre main,**
- **Déplacer 2 armées différentes** vers un territoire adjacent libre,

### Restrictions :

Aucune unité ne peut se déplacer 2 fois avec la même action,  
La destination doit être libre d'ennemis (une *Forteresse* ennemie assiégée par ses propres troupes est considérée comme libre),  
Pas plus de 10 unités sur un territoire donné,  
Si une armée comprend des unités d'une nation en paix, elle ne peut pas franchir les frontières d'un territoire d'une autre nation, même amie.

- **Attaquer** (nations en guerre) avec 1 armée : une armée ennemie adjacente OU une armée ennemie dans le même territoire durant un siège ou une sortie.



- **Jouer une carte *Personnage* de votre main,**
- **Déplacer 1 armée** comprenant au moins 1 *Officier* ou *Personnage*.

### Restrictions :

Aucune unité ne peut se déplacer 2 fois avec la même action,  
La destination doit être libre d'ennemis (une *Forteresse* ennemie assiégée par ses propres troupes est considérée comme libre),  
Pas plus de 10 unités sur un territoire donné,  
Si une armée comprend des unités d'une nation en paix, elle ne peut pas franchir les frontières d'un territoire d'une autre nation, même amie.

- **Déplacer les compagnons** hors *Compagnie* (niveau individuel/ en groupe = niveau le plus élevé)

### Restrictions :

Ils peuvent entrer, rester dans et quitter des territoires ennemis,  
Doivent s'arrêter dans des territoires avec une *Forteresse* de l'Ombre,  
Ne peuvent jamais entrer ou quitter une *Forteresse* amie assiégée.

- **Attaquer** (nations en guerre) avec 1 armée comprenant 1 *Officier* : une armée ennemie adjacente OU une armée ennemie dans le même territoire durant un siège ou une sortie.
- **Déplacer la *Compagnie*** d'1 case sur la colonne, face dissimulée. *Sauron* fait un jet de *Traque*. Le PL place 1D dans la case *Traque* : bonus de +1 *Traque* pour les mouvements suivants.
- **Dissimuler la *Compagnie*** révélée suite à une *Traque*, une carte *Evènement* ou volontairement.
- **Séparer la *Compagnie*** (sauf en *Mordor*).
- *Sauron* peut déplacer tous ses *Nazgûls* vers n'importe quel territoire en une seule action (il ne peut pénétrer dans un territoire avec une *Forteresse* PL que si elle est assiégée).  
Les *Serviteurs* : *Saruman* ne quitte jamais *Orthanc*, la *Bouche de Sauron* peut se déplacer de 3 territoires maxi si elle est seule (voire restrictions compagnons).



Choisir l'action à accomplir.



Placer le dé dans la case *Traque*.