

TOUR DE JEU

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 Béorn 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.

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 place 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.

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 la dernière case (15) de la Piste Destin, le joueur des Peuples Libres gagne immédiatement la partie.

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).

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 Général 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.

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.

COMBAT

AVANT LE COMBAT

- Vérifier la Supériorité sur le Terrain
- Préparer sa main de cartes

SÉQUENCE DE COMBAT

1) Manceuvres

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

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).

3) Jet de Commandement

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

4) Subir les Dégâts

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

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.

VALEUR CIBLE

Valeur Cible standard	5
Défenseur à l'intérieur d'une Fortification non détruite	6
Défenseur au-delà d'un gué	6 au premier tour
Défenseur sur une région Montagnes et au-delà d'un escarpement	6 au premier tour

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 du type "Armée".



PERSONNAGE



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

- **Déplacement Rapide :** Déplacez une de vos armées disposant d'un Commandement jusqu'à deux régions.
- **Attaque :** Déplacez une de vos Armées disposant d'un Commandement jusqu'à 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 du 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 ou 6. 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".



ŒIL NIMBÉ DE FLAMMES

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

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