

EFFETS DE LA QUÊTE DE L'ANNEAU*



Prenez 1 Pièce de la réserve.



Jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Placez 1 Unité dans la région de votre choix.



Retirez 1 Forteresse adverse d'une région de votre choix et rendez-la à votre adversaire.



Le joueur incarnant Sauron remporte immédiatement la partie.



Le joueur incarnant la Communauté de l'Anneau remporte immédiatement la partie.

EFFETS DES HAUTS-LIEUX*



BARAD-DÛR

Placez 1 Forteresse dans le **Mordor**.

Prenez l'ensemble des cartes de la défausse, choisissez-en 1 secrètement et jouez-la sans en payer le coût.



BREE

Placez 1 Forteresse et 2 Unités dans l'**Arnor**.

Bénéficiez de 2 déplacements sur le plateau central.



ÉREBOR

Placez 1 Forteresse dans le **Rhovanion**.

Prenez 5 Pièces de la réserve.

Bénéficiez de 1 déplacement sur le plateau central.



HAVRES GRIS

Placez 1 Forteresse dans le **Lindon**.

Prenez les 2 premiers jetons d'un Peuple de votre choix et révélez-les. Choisissez-en 1, que vous placez devant vous. Remplacez le second jeton, face cachée, sur le dessus de sa pile.



GOUFFRE DE HELM

Placez 1 Forteresse et 3 Unités dans le **Rohan**.



ISENGARD

Placez 1 Forteresse dans l'**Enedwaith**.

Défaussez 1 carte Grise depuis la zone de jeu de votre adversaire.

Faites progresser votre personnage de 1 case sur la piste Quête de l'Anneau.



MINAS TIRITH

Placez 1 Forteresse et 1 Unité dans le **Gondor**.

Faites progresser votre personnage de 2 cases sur la piste Quête de l'Anneau.

* Les effets de la Quête de l'Anneau et des Hauts-Lieux sont des **effets immédiats** que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois, au moment où vous les obtenez.

EFFETS DES PEUPLES



ELFES



Lorsque vous jouez une carte Jaune, jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Lorsque vous jouez une carte Rouge, vous pouvez placer toutes les Unités concernées dans 1 des 7 régions, au choix.



Une fois par tour, bénéficiez d'une Compétence, au choix.



HOBBITS



Le symbole Aigles est un symbole Peuple qui compte comme un des 6 nécessaires pour remporter la victoire Soutien des Peuples.



Lorsque vous jouez une carte Bleue, placez aussi 1 Unité dans la région de votre choix.



Lorsque vous jouez une carte grâce à son chaînage, prenez 3 Pièces de la réserve.



ENTS *



Jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Retirez 1 Forteresse adverse d'une région de votre choix et rendez-la à votre adversaire.



Choisissez, 3 fois, entre Retirer 1 Unité adverse, Faire perdre 1 Pièce et Bénéficier de 1 déplacement sur le plateau central.



NAINS



Lorsque vous jouez une tuile Haut-Lieu, ignorez le surcoût en Pièces.



Lorsque vous jouez une tuile Haut-Lieu, jouez un tour supplémentaire à la fin de celui-ci.



Lorsque vous jouez une carte Verte, bénéficiez aussi de 2 déplacements sur le plateau central.



HUMAINS



Lorsque vous jouez une carte Jaune, faites aussi progresser votre personnage de 1 case sur la piste Quête de l'Anneau.



Lorsque vous jouez une carte Rouge, placez 1 Unité supplémentaire dans la région choisie.



Lorsque vous défaussez une carte, prenez, de la réserve, 2 fois le gain associé au chapitre en cours (soit 2, 4 ou 6 Pièces).



SORCIERS *



Faites progresser votre personnage de 2 cases sur la piste Quête de l'Anneau.



Placez 2 Unités dans 1 région de votre choix, ou 1 Unité dans 2 régions de votre choix.



Prenez l'ensemble des cartes de la défausse, choisissez-en une secrètement et jouez-la sans en payer le coût.

* Les effets des Ents et des Sorcières sont des **effets immédiats** que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois, au moment où vous obtenez le jeton.