

Der Herr der Ringe Die Entscheidung

Aide de jeu réalisée par Rody –
<http://www.Jeux2Rody.com>

À découper et à glisser
dans les supports.

Pippin 1	Peut fuir le combat avant qu'il n'ait lieu, en retraisant dans une région adjacente située juste derrière (sauf contre le Warg).
Boromir 0	Élimine automatiquement dans un combat l'attaquant ou le défenseur ainsi que lui-même (sauf contre le Warg et le Balrog).
Warg 2	Le texte des figurines de la Lumière est ignoré. Aragorn peut utiliser sa capacité pour attaquer le Warg.
Ork 2	Les Orques éliminent automatiquement la première figurine rencontrée (sauf en cas de retraite). Gimli bat les Orques automatiquement.

Gandalf 5	Le joueur des Ténèbres doit jouer sa carte en premier (sauf pour le Warg). S'il s'agit d'une carte Sorcellerie, son effet doit être immédiat.	Troll 9	Les cartes jouées par le joueur des Ténèbres n'ont pas d'effet (1 carte doit être jouée).
Aragorn 4	Peut bouger vers n'importe quelle région adjacente (sauf dans les Montagnes). Valable aussi contre le Warg.	Kankra 5	Quand Kankra élimine une figurine ennemie, elle retourne à Gondor. Si 2 figurines des Ténèbres ou 1 de la Lumière s'y trouvent, Kankra est éliminée.
Legolas 3	Élimine automatiquement le Nazgûl volant (Fliegenden Nazgûl).	Balrog 5	Élimine immédiatement la figurine qui utilise le passage de la mine de la Moria.
Gimli 3	Élimine automatiquement les Orques.	Hexenkönig von Angmar 5	Peut bouger de côté pour attaquer (sauf dans les Montagnes).
Sam 2	Possède une force de 5 quand il est dans la même région que Frodo. Sam peut prendre la place de Frodo quand ce dernier est attaqué (sauf contre le Warg).	Saruman 4	Peut décider qu'aucune carte ne soit jouée pendant le combat.
Merry 2	Élimine automatiquement Le Roi Sorcier d'Angmar (Hexenkönig von Angmar).	Fliegender Nazgûl 3	Peut survoler plusieurs régions dans n'importe quelle direction pour attaquer une seule figurine de la Lumière.
Frodo 1	Peut fuir le combat avant qu'il n'ait lieu, en retraisant latéralement (sauf contre le Warg).	Schwarzer Reiter 3	Peut parcourir plusieurs régions en bougeant vers l'avant. Les régions parcourues ne doivent pas avoir atteint leur limite de capacité.