

# Le Seigneur des Anneaux

Extension « Friends & Foes »

## Traduction des plateaux et cartes de Bree et Isengard

### Bree


*Barrow-Downs / Les Tournesaules*

□□□. Le joueur actif peut ■ pour recevoir la carte « Tom Bombadil » et peut immédiatement la jeter pour vaincre 2 ennemis

*Prancing Pony Inn / L'auberge du Poney Fringant*

Le porteur de l'Anneau peut défausser un jeton Anneau pour recevoir la carte « Gandalf's Letter ».

*The Nazgûl strike at Bree / Les Nazgûl frappent à Bree*



Si la ligne d'Activité « Se Cacher » est achevée, le joueur actif reçoit la carte « Bill the Pony », sinon  pour chaque case qu'il reste à parcourir

*The Nazgûl attack at Weathertop /*


*Les Nazgûl attaquent aux Collines du Temps*

CHAQUE JOUEUR : défausse 1 symbole « Combattre » et 1 bouclier, sinon ■

*Knife in the dark / Un couteau dans l'obscurité*


Le porteur de l'Anneau défausse un jeton Anneau et ■ sinon  

*Flight to the ford / Fuite vers le gué*

Le groupe défausse 7 symboles « Voyager », sinon   


### Isengard

*Escape from the Orcs / Échapper aux Orcs*

Le joueur actif défausse 2 symboles « Combattre » et ■ pour recevoir la carte « Treebeard », sinon 

*White figures in Fangorn forest /*

*Des silhouettes blanches dans la forêt de Fangorn*

Le joueur actif peut retourner 1 carte Hobbit de la pile. Si elle est blanche, le joueur actif reçoit la carte « Gandalf the White ». Si elle est grise, le joueur actif défausse 2 symboles correspondants, sinon  Tant que Sauron n'avance pas, le joueur actif peut continuer à révéler des cartes Hobbit

*Saruman's forces / Les forces de Sarumane*

Si la ligne d'Activité « Voyager » est achevée, le joueur actif reçoit la carte « Pipe-Weed », sinon le prochain événement a lieu. Si les lignes d'Activité « Voyager » et « Amitié » sont achevées, le groupe peut se défausser de 12 symboles « Combattre » pour instantanément finir le scénario, passer le Gouffre d'Helm, révéler 4 ennemis et entrer dans l'Antre d'Arachne.



*Voice of Saruman / La voix de Sarumane*

CHAQUE JOUEUR : défausse 2 boucliers, sinon ■

*Battle of the spells / La bataille des sorts*

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, tous les joueurs ■ mais chacun peut défausser un symbole « Joker » pour éviter les conséquences. Continuez à lancer le dé tant que la face blanche du dé n'apparaît pas.

*Saruman / Sarumane*

Le groupe défausse 5 boucliers et  pour chaque case qu'il reste à parcourir sur la ligne d'Activité principale, sinon 

### Cartes Action jaunes de Bree

*Bill the Pony / Bill le poney*

Un joueur : peut utiliser cette carte à la place d'1 bouclier ou d'1 jeton Vie

*Fire Brand / Torche*

Permet de vaincre n'importe quel ennemi

*Gandalf's Letter / La lettre de Gandalf*

Permet d'appeler une carte Gandalf sans défausser 5 boucliers

### Cartes Action jaunes d'Isengard

*Ent draught / Boisson des Ents*

Un joueur : passe des boucliers à un autre joueur

*Pipe-Weed / Herbe à pipe*

Permet de répartir 3  à travers les joueurs

### Cartes Gandalf

*Firestorm / Tempête de feu*

Permet de vaincre 2 ennemis

*Defiance / Défi*

Sauron ne bouge pas

*Integrity / Intégrité*

Au lieu de lancer le dé, placez-le sur sa face blanche