

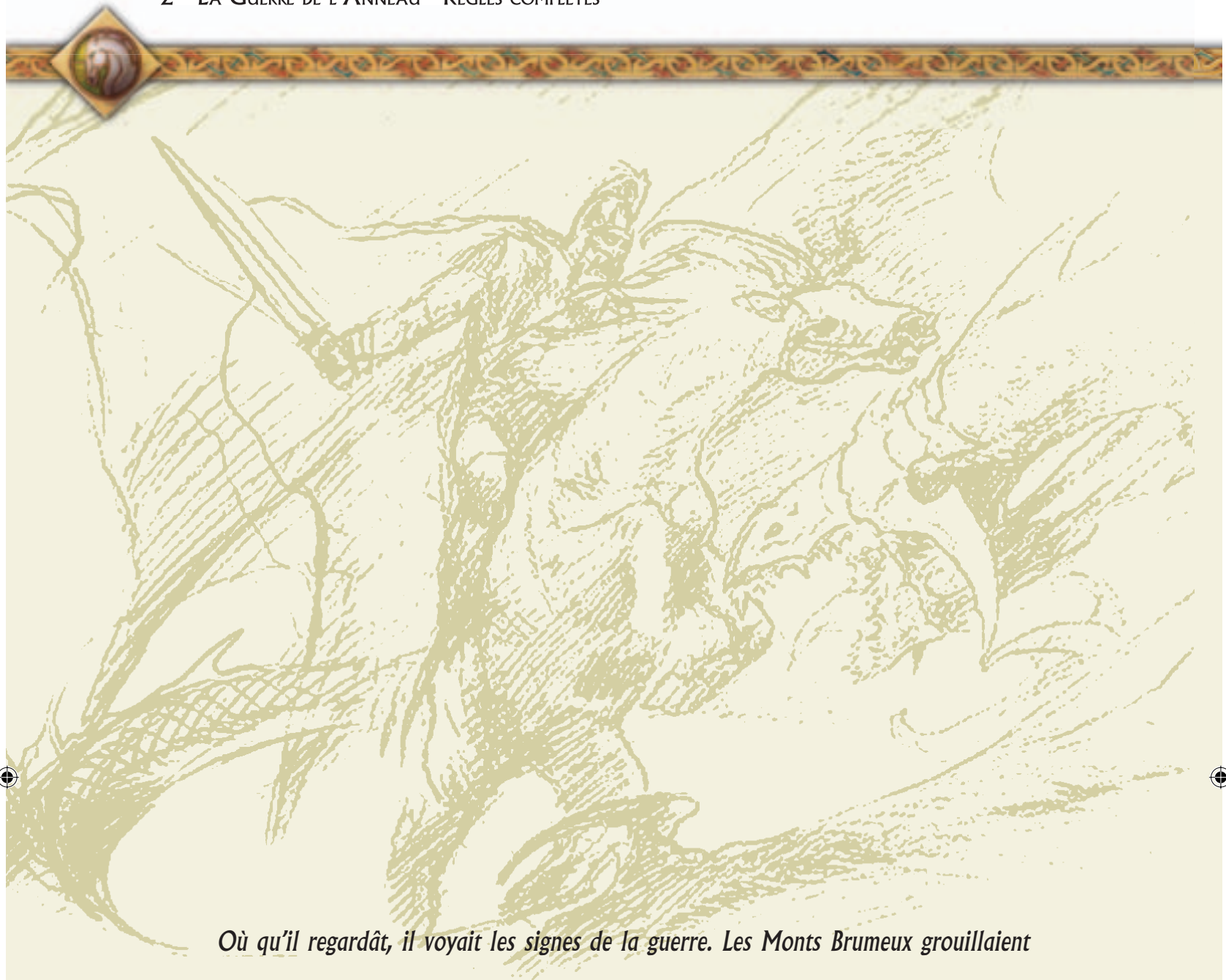
LA GUERRE DE L'ANNEAU

d'après «Le Seigneur des Anneaux» de
J.R.R. Tolkien

RÈGLES COMPLÈTES
ÉDITION RÉVISÉE

UN JEU DE ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI, FRANCESCO NEPITELLO





Où qu'il regardât, il voyait les signes de la guerre. Les Monts Brumeux grouillaient comme des fourmilières : des Orques en déferlaient depuis des milliers de trous. Sous les branchages de la Forêt Noire, un combat à mort opposait Elfes, hommes et bêtes féroces. Le pays des Béornides était en feu, un nuage couvrait la Moria et de la fumée s'élevait à l'orée de la Lorien. Des cavaliers galopaient dans les plaines du Rohan, des loups s'élançaient depuis l'Isengard. Depuis les ports du Harad, on mettait à l'eau des navires de guerre, et depuis les terres de l'Est, des hommes venaient sans fin : guerriers, lanciers, archers montés, chefs de clans dans leurs chariots et fourgons de ravitaillement.

Toute la puissance du Seigneur des Ténèbres s'était mise en marche.

1. INTRODUCTION

La Guerre de l'Anneau est un jeu de plateau stratégique pour deux à quatre joueurs basé sur « le Seigneur des Anneaux » de J.R.R. Tolkien. Une partie dure généralement entre deux et cinq heures, mais peut se prolonger si on y joue à plus de deux.

Les joueurs prennent le contrôle des armées composant les deux factions qu'oppose ce conflit épique : les troupes alliées des Peuples Libres et la sinistre armée de l'Ombre.

Au cours de la partie, les armées s'affrontent sur le champ de bataille, tandis qu'un groupe de braves Compagnons, la Communauté de l'Anneau, s'avance dans la Terre Noire, domaine du Seigneur des Ténèbres. C'est dans leur quête que repose le plus grand espoir des Peuples Libres : détruire l'Anneau Unique. Mais le voyage est long et périlleux, car l'œil de l'ennemi guette le moindre mouvement de la Communauté, et le temps leur est compté : les puissantes armées de l'Ombre pourraient écraser la résistance des Peuples Libres avant que l'Anneau ne soit détruit.

Pour éviter ou précipiter ce terrible destin, les joueurs doivent user sagement de leurs ressources : l'intervention des Compagnons est nécessaire pour stimuler les Nations des Peuples Libres et les mener à la guerre, mais ils doivent aussi rester dans la Communauté pour aider le porteur de l'Anneau dans sa quête. Dans le camp adverse, le Seigneur des Ténèbres doit choisir entre user de son pouvoir politique et militaire ou céder à son besoin de retrouver l'Anneau avant qu'il ne soit trop tard. Le porteur de l'Anneau accomplira-t-il sa quête avant que la Terre du Milieu ne succombe devant l'Ombre ?

ACCESSOIRES DE JEU

- Ce livre de règles
- Le livre de règles d'initiation appelé « Ici commence la Guerre de l'Anneau »
- Le plateau de jeu qui représente une grande carte de la Terre du Milieu (en deux parties, que vous devez relier pour jouer)
- La feuille de référence des joueurs
- 10 dés d'Action de l'Ombre (dés rouges)
- 6 dés d'Action des Peuples Libres (dés bleus)
- 5 dés de Combat (dés blancs)
- 204 figurines en plastique représentant les Armées et les Personnages de la Guerre de l'Anneau, et comprenant :
 - 90 figurines rouges représentant les unités de l'Armée de l'Ombre
 - 75 figurines bleues représentant les unités de l'Armée des Peuples Libres
 - 20 figurines grises représentant les Officiers des Peuples Libres, et 8 figurines grises représentant les Nazgûls
 - 8 figurines argentées représentant les membres de la Communauté de l'Anneau
 - 3 figurines argentées représentant les Serviteurs de l'Ombre
- 137 pions en carton comprenant :
 - 24 jetons de Traque (16 jetons de Traque Ordinaires et 8 jetons de Traque Spéciaux)
 - 18 marqueurs de contrôle de Localité
 - 1 Marqueur de Progression de la Communauté
 - 1 marqueur de Corruption
 - 2 marqueurs de « joueur dominant » (à utiliser dans les parties à 3 ou 4 joueurs)
 - 3 pions « Anneaux des Elfes »
 - 8 marqueurs Politiques
 - 71 pions de remplacement des unités d'Armée de l'Ombre et des Peuples Libres
 - 7 pions de Compagnons
 - 1 pion « Aragorn – Héritier d'Isildur »
 - 1 pion « Gandalf le Blanc »
- 96 cartes Événement (réparties en 4 paquets de 24 cartes chacun)
- 14 cartes de Personnage (10 Personnages des Peuples Libres, 3 Personnages de l'Ombre et Gollum)

RÉSUMÉ DES PIONS ET JETONS



Jeton de Traque Ordinaire



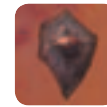
Jeton de Traque Spécial (Communauté)



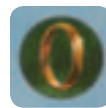
Jeton de Traque Spécial (Ombre)



Pion « Anneau des Elfes »



Marqueur de joueur dominant
• Peuples Libres
• Ombre



Marqueur de Progression de la Communauté



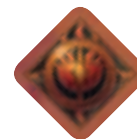
Pion de Personnage et de Compagnon



Pions de remplacement des unités d'Armée
• Recto : Peuples Libres
• Verso : Ombre



Marqueur de Corruption



Marqueur de contrôle de Localité
• Recto : Peuples Libres
• Verso : Ombre



Marqueur politique des Nations
• Recto : Peuples Libres
• Verso : Ombre

Avant de jouer pour la première fois, détachez les marqueurs et les pions en carton. Nous vous recommandons de ranger séparément les différents types de figurines et de pions afin de faciliter la mise en place du jeu.

Nous vous suggérons de lire en premier lieu les règles intitulées « Ici commence la Guerre de l'Anneau » et de faire une ou deux parties avec elles avant d'utiliser les règles complètes de ce livret.

Si l'un des accessoires indiqués ci-dessus est manquant ou défectueux, veuillez contacter notre service clients :

*Asmodée Éditions - ZAC du mévantais,
angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls - 78960 Voisins le Bretonneux.*

2. APERÇU DU JEU

Si vous avez déjà joué avec les règles d'initiation, une note comme celle-ci placée en début de chapitre vous aidera à repérer les changements les plus importants introduits par ces règles.

Dans une partie à deux, un des joueurs contrôle les **Peuples Libres**, tandis que son adversaire est à la tête des serviteurs de l'**Ombre** (voir page 22 pour jouer à 3 ou 4 joueurs). Les Peuples Libres comprennent les Nations du Gondor, du Rohan, des Nains, des Elfes et du Nord. Les serviteurs de

l'Ombre comprennent la Nation de Sauron, l'Isengard et la Nation des Suderons et des Orientaux. Chaque Nation est entourée sur la carte par une frontière de couleur, et comprend un certain nombre de **Villes**, de **Cités** et de **Forteresses**, où chaque joueur place la plupart de ses **Armées** et de ses **Officiers** comme indiqué dans la mise en place du jeu, et où des troupes supplémentaires pourront être recrutées par la suite.

Au début du jeu, la Guerre de l'Anneau est sur le point d'éclater, mais les Nations des Peuples Libres sont toujours peu disposées à prendre les armes contre le Seigneur des Ténèbres, car leurs dirigeants sont entravés par des menaces, des promesses, et par l'œuvre d'émissaires pervers ou de conseillers malveillants. Cela signifie que pour rassembler toutes leurs forces et en faire usage, les Nations des Peuples Libres doivent en être persuadées par des pressions politiques, par la venue des Compagnons de la Communauté ou par une agression directe de l'Ombre. Cette situation est représentée par l'Échelle Politique et par la position de chacun des marqueurs de Nation sur celle-ci : plus une Nation est éloignée de la dernière case (la plus basse) de l'échelle (*En Guerre*), moins elle est disposée à combattre. Toutes les Nations de l'Ombre apparaissent également sur l'Échelle Politique, mais les efforts nécessaires pour les mobiliser pleinement sont bien moindres.

Les activités les plus importantes qu'un joueur puisse entreprendre durant un tour de jeu sont basées sur les résultats des **dés d'Action** : toutes les actions correspondent à un symbole représenté sur les dés, et la possibilité d'exécuter une action particulière dépend de la disponibilité de dés affichant le symbole adéquat. Parmi les actions possibles, on peut faire progresser la

Localités sur le plateau de jeu



Protection



Ville des Peuples Libres



Ville de l'Ombre



Cité des Peuples Libres



Cité de l'Ombre



Forteresse des Peuples Libres

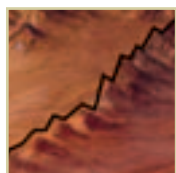


Forteresse de l'Ombre

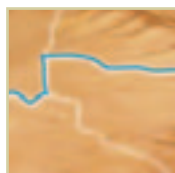
Exemples de la carte



Une ligne blanche est la frontière normale entre deux Régions.



Une large ligne noire, représentant des montagnes, est strictement infranchissable.



Une ligne de couleur qui suit la frontière délimite une Nation.



Quand deux Nations sont voisines, deux lignes de couleurs sont placées côte à côte, et séparées par la ligne blanche.



Les zones maritimes ne sont pas des régions et ne peuvent être traversées en aucun cas.



Les Régions dont le nom est écrit en grand comprennent une Localité ou une Protection.



Un symbole f devant le nom indique que la Région vaut 1 Point de Victoire (parce qu'elle comprend une Cité). Un symbole f indique que cette Région vaut 2 Points de Victoire (parce qu'elle comprend une Forteresse).

Communauté en direction du Mordor, déplacer des Armées, envoyer des Compagnons pour motiver les Nations pacifiques, recruter des troupes et faire avancer une Nation sur l'Échelle Politique. Les dés d'Action peuvent aussi être utilisés pour tirer ou jouer des **cartes Événement**. Ces cartes représentent des épisodes particuliers de l'histoire, ou des événements qui auraient pu se produire, et dont la nature particulière sort du cadre des règles ordinaires. En règle générale, les cartes Événement recréent des épisodes particuliers, permettent des actions spéciales et peuvent modifier de manière inattendue le déroulement d'une bataille.

Une partie de *la Guerre de l'Anneau* peut être remportée grâce à une Victoire militaire par l'Ombre, si ses Armées conquièrent un certain nombre de Cités et de Fortresses des Peuples Libres, ou par ces derniers, s'ils peuvent passer les défenses de certaines Fortresses de l'ennemi. Mais le plus grand espoir d'obtenir la victoire réside pour les Peuples Libres dans la quête du porteur de l'Anneau : les Peuples Libres déplacent secrètement la Communauté en direction du Mordor, en utilisant la **Feuille de Route de la Communauté** afin de détruire l'Anneau aussi

vite que possible, tout en s'efforçant en même temps de ne pas négliger la défense des Nations des Peuples Libres, dont la résistance est nécessaire pour que la Communauté puisse atteindre son but. Mais Sauron sait que l'Anneau se déplace, et le joueur de l'Ombre peut tenter d'entraver la progression de la Communauté, en utilisant les règles de **Traque de l'Anneau**, espérant avoir tant de succès que le porteur soit corrompu par l'Anneau Unique avant d'atteindre sa destination...

LE PLATEAU DE JEU

LES RÉGIONS

Le plateau de jeu représente l'Ouest de la Terre du Milieu à la fin du Tiers Âge, divisé en zones appelées **Régions**. La plupart des Régions sont identifiées par un nom, qui se rapporte généralement à un lieu notable ou à une zone géographique tout entière (*Minas Tirith, Cardolan*). Les Régions sont utilisées pour gérer le mouvement, le combat et le

Le plateau de jeu



- | | | | | | |
|--|--|--|--|---|---|
| 1 Cartes Événement
Personnages des
Peuples Libres | 2 Cartes Événement
Stratégie des
Peuples Libres | 3 Anneaux des Elfes
(contrôlés par le
joueur des Peuples
Libres) | 4 Feuille de Route de
la Communauté | 5 Case Communauté
de l'Anneau /
Case Guide de la
Communauté | 6 Cases Fortresse |
| 7 Piste du Mordor | 8 Échelle Politique | 9 Case de Traque de
l'Anneau | 10 Anneaux des Elfes
(contrôlés par le
joueur de l'Ombre) | 11 Cartes Événement
Personnages de
l'Ombre | 12 Cartes Événement
Stratégie de
l'Ombre |

placement des Personnages et des Armées. Toutes les Régions sont identiques en ce qui concerne le mouvement. Les zones de mer ne sont pas des Régions, et on ne peut par conséquent ni y entrer, ni les traverser. Si la frontière entre deux Régions est entièrement composée de montagnes, ces Régions ne sont pas considérées comme adjacentes.

LES NATIONS

Certaines Régions sont identifiées comme faisant partie d'une Nation par la couleur de leurs frontières.

- **Les Nations des Peuples Libres** : Gondor (bleu foncé), Rohan (vert foncé), le Nord (bleu clair), Nains (marron) et Elfes (vert clair).
- **Les Nations de L'Ombre** : Nation de Sauron (rouge), Isengard (jaune) et Sudérons & Orientaux (ocre).

Remarque que certaines Régions appartiennent à la même Nation même si elles sont fort éloignées les unes des autres : par exemple, le Nord comprend des Régions des parties occidentales et orientales de la carte, et Sauron contrôle des Régions en Mordor, dans la Forêt Noire et dans les Monts Brumeux.

LOCALITÉS ET PROTECTIONS

Une Région peut être vide, contenir une **Protection** ou l'un des trois différents types de Localités :

- **Ville**
- **Cité**
- **Forteresse**

Le joueur qui contrôle une Région contenant une Localité obtient une série d'avantages :

- Les **Villes** et les **Cités** représentent respectivement les groupes de villages (importants et secondaires) et les centres urbains. Le contrôle de ces Localités est très important, car on peut y recruter des troupes. Les Cités confèrent un bonus aux troupes qui les défendent, et font partie des objectifs stratégiques nécessaires à l'obtention d'une Victoire militaire.
- Les **Forteresses** représentent les forts, les foyers des Elfes et les plus grandes capitales de la Terre du Milieu. Dans les Forteresses, il est possible de recruter des troupes ; les défenseurs bénéficient d'un très important bonus quand ils combattent dans leurs murs, et leur conquête est l'objectif stratégique majeur nécessaire à l'obtention d'une Victoire militaire.

Les Forteresses comme les Cités confèrent des avantages supplémentaires : si la Communauté ou un Compagnon est envoyé dans une Forteresse ou une Cité, la Nation correspondante peut être activée (et entrer En Guerre). De plus, si la Communauté entre dans l'un de ces centres, les Porteurs de l'Anneau peuvent soigner leurs points de Corruption.

Finalement, une **Protection** représente une fortification, un gué ou autre moyen de défense naturel ou artificiel. Les Protections ne sont pas des Localités, mais confèrent un avantage à l'Armée qui défend la Région.

COMPTEURS ET CASES

Le plateau de jeu comporte également divers compteurs et cases, qu'on utilise durant la partie pour tenir le compte de divers éléments, placer des pions, etc. Ces espaces comprennent :

- La **Feuille de Route de la Communauté**, permettant de visualiser la Progression de la Communauté et la Corruption des Porteurs de l'Anneau,
- La **case de Traque de l'Anneau** (aussi appelée simplement case de Traque) où l'on place les dés utilisés par le joueur de l'Ombre pour traquer la Communauté et comptabiliser le nombre de déplacements de celle-ci pendant un tour donné,
- L'**Échelle Politique**, qui indique quelles Nations de la Terre du Milieu sont En Guerre,
- La case **Guide de la Communauté**, pour placer la carte de Personnage du Compagnon qui est à la tête de la Communauté,
- La case **Communauté de l'Anneau**, pour placer les figurines et les pions des Compagnons qui composent la Communauté,
- La case **Anneaux des Elfes** où l'on place les pions des Anneaux des Elfes,

- Les cases **Paquet de cartes Événement** où l'on place les quatre paquets de cartes Événement (les paquets de cartes Personnages et de cartes Stratégie, un par joueur),
- Les cases **Forteresse** où l'on place les unités d'Armée impliquées dans un siège.

FIGURINES DU JEU

FIGURINES EN PLASTIQUE

Les Armées qui combattent pour la Terre du Milieu et les héros et les monstres qui les dirigent sont représentés dans le jeu par des figurines en plastique. Tous les individus importants et les unités militaires appartenant aux Nations impliquées dans la guerre sont représentés dans le jeu par une série de figurines spécifiques.

LES ARMÉES

Le gros des troupes d'une Nation est représenté par des **unités d'Armée**, figurines qui se répartissent en unités Communes et unités d'Élite, où les

Figurines en plastique des Nations des Peuples Libres



Figurines en plastique des Nations de L'Ombre

Nation de Sauron



Unité d'Élite de Sauron Unité Commune de Sauron

Suderons & Orientaux



Unité d'Élite des Suderons & Orientaux Unité commune des Suderons & Orientaux

Nazgûls



(Spectres de l'Anneau)

Isengard



Unité d'Élite de l'Isengard Unité Commune de l'Isengard

Les Serviteurs de l'Ombre



La Bouche de Sauron Le Roi-Sorcier Saroumane

premières représentent une troupe de guerriers moyens, et les secondes une armée de combattants triés sur le volet ou de puissants monstres. Une seule unité d'Armée d'un type particulier correspond à un nombre variable de combattants, qui peut aller de quelques centaines de guerriers experts jusqu'à des milliers d'Orques. En termes de jeu, toutes les unités d'un type donné ont les mêmes capacités de combat que toutes les autres unités du même type, quelle que soit la Nation à laquelle elles appartiennent. Toutes les unités d'Armée à l'intérieur d'une même Région et contrôlées par le même joueur sont considérées comme étant un groupe unique et sont appelées collectivement une Armée. Une Armée peut être composée d'un maximum de dix unités, ou de cinq unités si l'Armée est à l'intérieur d'une Forteresse assiégée.

LES OFFICIERS DES PEUPLES LIBRES

Les capitaines et les chefs des Armées des Peuples Libres de la Guerre de l'Anneau sont représentés par les figurines d'Officiers, qui sont des variantes des unités d'Élite portant un étendard. Incapables de se déplacer seuls, les Officiers des Peuples Libres doivent toujours faire partie d'une Armée alliée : à tout moment, si un Officier se trouve sur la carte sans Armée, il est immédiatement retiré du jeu en tant que perte. La présence d'un Officier confère un avantage au combat et une capacité de mouvement supérieure à l'Armée qu'il accompagne. Il n'y a pas de limite au nombre d'Officiers qui peuvent être intégrés à une même Armée. Les Officiers peuvent mener des Armées comportant des unités de n'importe quelle Nation alliée.

LES NAZGÛLS

Les **Nazgûls**, aussi appelés Spectres de l'Anneau, sont les Officiers des Armées de l'Ombre, et ils sont représentés par des figurines spécifiques représentant des Cavaliers Noirs chevauchant des monstres ailés. Toutes les règles concernant les Officiers s'appliquent aux Nazgûls, avec les exceptions suivantes :

- Les Spectres de l'Anneau ne sont pas obligés de faire partie d'une Armée alliée et peuvent se déplacer de leur propre chef, volant vers n'importe quelle Région du plateau de jeu en un seul déplacement (la seule limite au déplacement d'un Nazgûl sans Armée, c'est qu'il ne peut pas être placé dans une Forteresse sous contrôle ennemi).
- Les Nazgûls ne sont pas affectés par la présence d'une Armée ennemie dans la même Région qu'eux.

LES PERSONNAGES

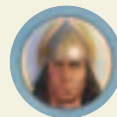
Les principaux héros de l'histoire et leurs adversaires sont représentés par des **Personnages**, des individus aux pouvoirs supérieurs à ceux de simples Officiers. Les Personnages qui font partie des Peuples Libres sont appelés **Compagnons**, tandis que les Personnages de l'Ombre sont nommés les **Serviteurs**. Chaque Personnage est représenté par une figurine unique et une carte de Personnage qui détaille ses compétences spéciales : lisez attentivement toutes les cartes de Personnage avant de commencer à jouer.

En termes de jeu, les Personnages se comportent de manière très similaire aux Officiers, mais ils n'ont pas les mêmes restrictions et peuvent se déplacer sur le plateau de leur propre chef, en ignorant la présence des Armées ennemies.

Compagnons

Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn (alias Grands-Pas), Merry, Pippin et Gandalf le Gris commencent la partie en tant que Compagnons de Frodon et de Sam (les **Porteurs de l'Anneau**) et membres de la Communauté de l'Anneau. Au fur et à mesure que la partie progresse, ils peuvent être autorisés à quitter la Communauté, et être envoyés pour guider les Peuples Libres en tant qu'Officiers de leurs Armées.

Sous certaines conditions (décrites sur leurs cartes de Personnage), Grands-Pas et Gandalf le Gris peuvent être remplacés par leurs incarnations plus puissantes, à savoir Aragorn, Héritier d'Isildur, et Gandalf le Blanc. Quand cela se produit, placez le pion approprié sous la figurine du Personnage pour vous souvenir de son nouveau statut.



Pion d'Aragorn, Héritier d'Isildur



Pion de Gandalf le Blanc

Serviteurs

Les plus importants serviteurs du Seigneur des Ténèbres – Saroumane, le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron – ne sont pas en jeu au début de la partie. Ils entrent en jeu plus tard, sous des conditions spécifiées par leurs cartes de Personnage. Le Roi-Sorcier étant un Nazgûl, les cartes Événement mentionnant les Nazgûls et les règles concernant les déplacements des Nazgûls lui sont applicables.

Gollum

Gollum est un Personnage des plus inhabituels. Si le jeu comprend bien une carte de Personnage Gollum, il n'existe pas de figurine le représentant, car on part du principe qu'il suit toujours la Communauté de l'Anneau (et qu'il en prend la tête si les Porteurs de l'Anneau sont seuls). Les effets des actes de Gollum sont représentés dans le jeu par la carte de Personnage Gollum et par certaines cartes Événement.

3. PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, décidez qui jouera les Peuples Libres et qui contrôlera l'Ombre. Ensuite :

- Placez le plateau de jeu sur une surface appropriée, de préférence assez grande pour qu'il vous reste de l'espace sur les côtés du plateau (pour placer les cartes défaussées et les pions éliminés, ainsi que pour lancer les dés).

- Placez la figurine de la Communauté sur son point de départ, à Fondcombe.
- Place le Marqueur de Progression de la Communauté sur la case 0 de la Feuille de Route de la Communauté, face « Cachée » visible. Le Compteur de Corruption est placé sur la case 0 de la Feuille de Route.
- Placez toutes les cartes Compagnons sur la case « Guide de la Communauté », la carte de Personnage de Gandalf le Gris sur le dessus, car il est le Guide actuel. Mettez de côté les cartes d'Aragorn – Héritier d'Isildur, de Gandalf le Blanc et de Gollum pour une utilisation ultérieure.
- Placez toutes les figurines et les pions des Compagnons dans la case « la Communauté de l'Anneau ».
- Placez les trois pions d'Anneaux des Elfes dans l'espace « Anneaux des Elfes » du plateau de jeu, face « Anneau » visible.
- Mettez de côté toutes les cartes des Serviteurs de l'Ombre (le Roi-Sorcier, Saroumane et la Bouche de Sauron) ainsi que les figurines correspondantes pour une utilisation ultérieure.
- Séparez les cartes Événement des Peuples Libres et de l'Ombre en paquets Personnages et Stratégie en fonction de leur dos, mélangez-les séparément, et placez-les sur les espaces du plateau de jeu appropriés.
- Mettez les Jetons de Traque Ordinaires dans un récipient opaque (un gobelet ou un sac) : ce sera la Réserve de Traque. Mettez de côté les Jetons Spéciaux pour une utilisation ultérieure.
- Donnez sept dés d'Action de l'Ombre au joueur de l'Ombre, et quatre dés d'Action des Peuples Libres au joueur des Peuples Libres. Mettez de côté les dés d'Action restants pour une utilisation ultérieure.
- Placez le marqueur Politique de chaque Nation des Peuples Libres excepté les Elfes, côté *Passif* visible, sur l'Échelle Politique, dans la case appropriée à chaque symbole de Nation. Placez ensuite les marqueurs associés aux Elfes et à toutes les Nations de l'Ombre sur cette Échelle, dans la case appropriée, mais côté *Actif* visible.
- Triez toutes les figurines par couleur et par type, et placez-les sur le plateau en suivant les instructions de la page 9, pour placer les troupes de départ de chaque Nation. Mettez de côté toutes les figurines restantes qui serviront de renforts, en prenant soin de ne pas les mélanger avec les pions éliminés au fur et à mesure que le jeu progresse. Par ailleurs, triez et mettez de côté les pions de remplacement des unités d'Armée, qui seront utilisés ultérieurement durant la partie.

Gardez les pions restants dans la boîte, triés par type : ils seront utilisés plus tard dans le jeu.

4. TOUR DE JEU

Si vous avez déjà joué avec les règles simplifiées, remarquez que la séquence d'un Tour de Jeu comprend des activités supplémentaires dans le jeu normal.

La partie est composée d'une série de tours. Chaque tour est divisé en six étapes :

ÉTAPE 1) TIRAGE DES CARTES ÉVÉNEMENT

Les deux joueurs tirent chacun deux cartes, une dans chaque paquet de cartes Événement.

ÉTAPE 2) PHASE DE LA COMMUNAUTÉ

Le joueur des Peuples Libres peut *Déclarer* la position de la Communauté. Si la Communauté est dans une Cité ou une Forteresse d'une des Nation des Peuples Libres, cette Nation est activée et les Porteurs de l'Anneau peuvent être soignés. Le joueur des Peuples Libres peut aussi changer le Guide de la Communauté.

ÉTAPE 3) TRAQUE DE L'ANNEAU

Le joueur de l'Ombre peut placer dans la case de Traque un nombre de dés d'Action inférieur ou égal au nombre de Compagnons dans la Communauté (excepté Frodon et Sam). Ces dés ne seront pas lancés durant l'étape suivante, celle du jet d'Action.

Cartes de Personnage



Personnage des Peuples Libres



Personnage de l'Ombre

ÉTAPE 4) JET D'ACTION

Les joueurs lancent leurs dés d'Action. Le joueur de l'Ombre prend tous les dés affichant un CEIL et les place dans la case de Traque.

ÉTAPE 5) RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les résultats obtenus avec les dés d'Action indiquent quelles actions les joueurs peuvent entreprendre durant cette étape. Les joueurs entreprennent leurs actions à tour de rôle en sélectionnant l'un des résultats de leurs dés, en commençant par le joueur des Peuples Libres. Si un joueur dispose de moins de dés d'Action que son adversaire au moment où il entreprend une action, il peut décider de passer son tour, permettant ainsi à son adversaire d'entreprendre une autre action. Si un joueur est à court d'actions avant son adversaire, ce dernier entreprend ses actions restantes l'une après l'autre. À chaque fois que le joueur des Peuples Libres utilise un dé d'Action pour déplacer la Communauté, il place ce dé dans la case Traque après avoir accompli l'action. Tous les autres dés sont mis de côté après utilisation, jusqu'au prochain tour.

ÉTAPE 6) CONTRÔLE DES CONDITIONS DE VICTOIRE

Les deux joueurs vérifient si l'un d'entre eux remplit les conditions de Victoire. Si tel n'est pas le cas, un nouveau tour commence. Quand toutes les activités requises par les différentes étapes ont été menées à bien, le tour est terminé et un autre commence (à moins que l'un des joueurs ait rempli ses conditions de Victoire, auquel cas la partie est terminée).

5. LES DÉS D'ACTION

Si vous avez joué avec les règles simplifiées auparavant, notez que ce chapitre introduit les règles suivantes :

- **Le nombre de dés de la réserve de dés augmente quand certains Personnages entrent en jeu.**
- **Les dés que vous pouvez allouer à la Traque de l'Anneau dépendent du nombre de Compagnons que compte la Communauté.**
- **Les pions d'Anneaux des Elfes vous permettent de changer le résultat d'un dé.**

Les dés d'Action jouent un rôle fondamental dans le jeu, car ils déterminent les options disponibles pour chaque joueur durant un tour.

RÉSERVE DE DÉS D'ACTION

Le nombre total de dés d'Action lancés par un joueur durant un tour est appelé sa réserve de dés. À chaque tour, chaque joueur lance les dés d'Action de sa réserve de dés.

DÉPLOIEMENT DES UNITÉS

Les unités et les officiers sont déployés au début de la partie selon les indications ci-dessous.



Nains

1 Erebor	1	1	1
2 Ered Luin	1	0	0
3 Monts de Fer	1	0	0
Renforts	2	4	3



Elfes

4 Les Havres Gris	1	1	1
5 Fondcombe	0	2	1
6 Royaume Sylvestre	1	1	1
7 Lórien	1	2	1
Renforts	2	4	0



Gondor

8 Minas Tirith	3	1	1
9 Dol Amroth	3	0	0
10 Osgiliath	2	0	0
11 Pelargir	1	0	0
Renforts	6	4	3



Le Nord

12 Bree	1	0	0
13 Carrock	1	0	0
14 Dale	1	0	1
15 Les Hauts du Nord	0	1	0
16 La Comté	1	0	0
Renforts	6	4	3



Rohan

17 Edoras	1	1	0
18 Gués de l'Isen	2	0	1
19 Gouffre de Helm	1	0	0
Renforts	6	4	3



Sauron

20 Barad-Dûr	4	1	1
21 Dol Guldur	5	1	1
22 Gorgoroth	3	0	0
23 Minas Morgul	5	0	1
24 La Moria	2	0	0
25 Mont Gundabad	2	0	0
26 Nurn	2	0	0
27 Morannon	5	0	1
Renforts	8	4	4



Sudersons & Orientaux

28 Extrême Harad	3	1
29 Proche Harad	3	1
30 Rhûn septentrional	2	0
31 Rhûn méridional	3	1
32 Umbar	3	0
Renforts	10	3



Isengard

33 Orthanc	4	1
34 Pays de Dun septentrional	1	0
35 Pays de Dun méridional	1	0
Renforts	6	5



Symboles des dés d'Action

	Action PERSONNAGE	Action ARMÉE	Action RECRUTEMENT	Action ÉVÉNEMENT	Action RECRUTEMENT / ARMÉE	SPÉCIAL
Peuples Libres						 Volonté de l'Ouest
Ombre						 Œil

Le joueur de l'Ombre commence la partie avec 7 dés dans sa réserve, mais il peut en lancer plus quand la partie progresse, jusqu'à un maximum de dix. Ces dés d'Action supplémentaires entrent en jeu quand le joueur de l'Ombre introduit ses Serviteurs dans la partie (un dé pour *Saroumane*, un pour le *Roi-Sorcier*, et un pour la *Bouche de Sauron*).
Le joueur des Peuples Libres commence la partie avec quatre dés. Il en ajoute un à sa réserve quand *Aragorn - Héritier d'Isildur* entre en jeu, et un autre quand *Gandalf le Blanc* apparaît.
Les dés supplémentaires sont gagnés au début du tour qui suit celui où le Personnage entre en jeu.
Si un Personnage est éliminé, le dé supplémentaire correspondant est perdu au début du tour suivant.

TRAQUE DE L'ANNEAU ET JET D'ACTION

Durant l'étape de la Traque de l'Anneau, le joueur de l'Ombre place dans la case de Traque un nombre de dés d'Action de son choix, inférieur ou égal au nombre de Compagnons que comprend la Communauté à cet instant. Il est libre de n'allouer aucun dé d'Action à la Traque. Frodon et Sam ne sont pas comptabilisés dans le nombre de Compagnons (au départ, la Communauté comprend donc 7 Compagnons). Un minimum de un dé peut cependant toujours être placé dans la case de Traque, car quand il ne reste plus de Compagnons, Gollum rejoint les Porteurs de l'Anneau, et il compte pour un Compagnon (uniquement quand il s'agit d'allouer des dés à la Traque).
Tous les dés choisis de la sorte ne seront donc pas lancés. Tous les dés restants dans la réserve du joueur de l'Ombre sont ensuite lancés, et tous ceux qui affichent un ŒIL sont ajoutés à la case de Traque. Le joueur des Peuples Libres lance simplement tous les dés d'Action de sa réserve.

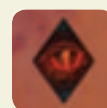
UTILISER LES DÉS D'ACTION

En commençant par celui qui joue les Peuples Libres, les joueurs sélectionnent chacun leur tour l'un de leurs dés d'Action pour entreprendre une action, en choisissant parmi les options rendues disponibles par chaque résultat de dé.
Chaque dé d'Action est marqué d'une série de symboles particuliers correspondant aux différentes actions du jeu. Chaque action est détaillée plus loin dans les règles. Reportez-vous à la *Table de référence des dés d'Action* (dans la feuille de référence des joueurs) pour voir un résumé des actions.
On peut parfaitement utiliser un dé d'Action et ne rien faire avec (bien que ce soit tactiquement fort curieux).
Quand une action est accomplie, le dé correspondant est considéré comme « utilisé », et mis de côté jusqu'au prochain tour. Cependant, à chaque fois que le joueur des Peuples Libres utilise un dé d'Action pour déplacer la Communauté, il place ce dé dans la case de Traque après avoir accompli l'action (le dé est rendu au joueur des Peuples Libres à la fin du tour).
Un joueur peut choisir de laisser passer l'occasion d'utiliser un dé, s'il dispose de moins de dés d'Action inutilisés que son adversaire, laissant ainsi ce dernier accomplir deux actions, ou plus, d'affilée. Une fois que les deux joueurs ont le même nombre de dés, ils n'ont plus le droit de « passer leur tour ».

Si un joueur est à court d'actions avant son adversaire, ce dernier accomplit ses actions restantes l'une après l'autre.

LES ANNEAUX DES ELFES

Au début du jeu, le joueur des Peuples Libres reçoit trois pions représentant les anneaux de pouvoir des Elfes. Il garde chacun de ces pions dans la case « Anneaux des Elfes » du plateau de jeu, du côté représentant un anneau, jusqu'à ce qu'il décide de les utiliser. Quand le joueur des Peuples Libres utilise un Anneau des Elfes, il retourne le pion pour montrer son côté représentant un « Œil Enflammé » et le donne au joueur de l'Ombre. Quand le joueur de l'Ombre l'utilise à son tour, le pion est retiré du jeu.
Chaque pion d'Anneau des Elfes peut être utilisé une fois par son propriétaire, quand vient son tour d'accomplir une action lors de l'étape de Résolution des actions, afin de changer le résultat du dé d'Action en n'importe quel autre résultat (à l'exception de « VOLONTÉ DE L'OUEST »). Si le résultat d'un dé de l'Ombre est changé en un résultat « ŒIL », ce dé est immédiatement placé dans la case de Traque. On ne peut pas changer un dé « ŒIL » avec un Anneau des Elfes.
Un seul Anneau des Elfes peut être utilisé par le même joueur durant un tour de jeu.
Utiliser un Anneau des Elfes ne constitue pas une action en soi.



Anneaux des Elfes

Recto : contrôlé par le joueur des Peuples Libres

Verso : contrôlé par le joueur de l'Ombre

6. CARTES ÉVÉNEMENT

Si vous avez joué avec les règles d'initiation auparavant, notez que les règles de ce chapitre sont entièrement nouvelles et remplacent complètement l'utilisation simplifiée des cartes Événement que vous connaissez.

Les cartes Événement représentent nombre des épisodes les plus heureux (et les plus malheureux) du *Seigneur des Anneaux*, ainsi que des objets spéciaux, des occasions inattendues et des possibilités alternatives. De plus, chaque carte peut aussi être utilisée d'une autre façon : en produisant des effets de combat spéciaux à employer durant une bataille.

LES PAQUETS DE CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement sont séparées en deux paquets pour chaque joueur : un **Paquet Stratégie** et un **Paquet Personnages**. Les cartes

du paquet Stratégie offrent généralement des options spéciales pour la stratégie politique et militaire du joueur, et comprennent deux types de cartes différentes : les cartes ARMÉE et les cartes RECRUTEMENT. Les cartes du paquet Personnages, les cartes PERSONNAGES, sont souvent liées au voyage de la Communauté et aux actions des Compagnons et des Serviteurs sur la carte.

TIRER DES CARTES ÉVÉNEMENT

Au début de chaque tour de jeu (y compris le premier), les deux joueurs tirent chacun une carte dans chacun de leurs paquets. Les joueurs peuvent aussi tirer une carte de l'un ou de l'autre paquet en tant qu'action durant l'étape de Résolution des actions, en utilisant un dé affichant le résultat ÉVÉNEMENT.

Les joueurs peuvent détenir un maximum de six cartes dans leur main à tout moment, défaussant les cartes en excédent dès que ce maximum est dépassé (les cartes sont défaussées face cachée). Les joueurs n'ont pas le droit de se cacher l'un à l'autre le nombre de cartes qu'ils ont en main.

Si un paquet est à court de cartes durant la partie, les cartes défaussées ou jouées ne sont pas mélangées à nouveau : il n'est simplement plus possible de tirer de cartes supplémentaires dans ce paquet jusqu'à la fin de la partie (dans ce cas, durant l'étape de Tirage des cartes Événement, vous obtenez une carte de moins).

JOUER DES CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événement peuvent être jouées en accomplissant une action durant l'étape de Résolution des actions, et ce de deux manières :

- En utilisant un dé d'Action affichant le résultat ÉVÉNEMENT, *ou*
- En utilisant un dé affichant un résultat correspondant au type de la carte : une carte ARMÉE peut être jouée en utilisant un dé affichant

le résultat ARMÉE, une carte RECRUTEMENT avec un dé affichant RECRUTEMENT, et une carte PERSONNAGES avec un dé affichant PERSONNAGE.

Un dé affichant un résultat RECRUTEMENT/ARMÉE peut être utilisé pour jouer n'importe quelle carte Stratégie, et un dé affichant VOLONTÉ DE L'OUEST permet de jouer n'importe quel type de carte Événement. Généralement, les cartes Événement sont défaussées dès que l'action qu'elles permettent d'entreprendre est accomplie.

Les actions permises par une carte sont expliquées dans son texte. Souvent, certaines conditions doivent être remplies pour que les effets de la carte s'appliquent : si une condition n'est pas pleinement satisfaite, la carte ne peut pas être jouée.

D'ordinaire, une carte permet à un joueur d'entreprendre une action qui va à l'encontre des règles normales : c'est tout à fait intentionnel, mais toute règle qui n'est pas expressément remplacée continue à s'appliquer normalement. Certaines exceptions aux règles générales utilisent la terminologie suivante :

- Si le texte d'une carte indique de la *jouer sur la table*, cela signifie que la carte n'est pas défaussée après avoir été jouée, et que ses effets se prolongent jusqu'à ce qu'une condition particulière soit remplie ou que la carte soit défaussée (mais elle ne compte plus comme étant dans la main du joueur qui vient de la jouer). Si une carte nécessite l'utilisation d'un dé d'Action pour être défaussée, défausser cette carte compte comme une action.
- Si une carte indique *attaquez...*, cela signifie que les effets de la carte doivent être considérés comme une attaque du point de vue politique. Si toutes les unités ennemies attaquées sont éliminées et si l'attaque n'a pas été effectuée par un jet de Combat normal, les Personnages ennemis et les Nazgûls ne sont pas éliminés.

Explication des cartes Événement



Dos des cartes Personnages des Peuples Libres



Dos des cartes Stratégie des Peuples Libres



Dos des cartes Personnages de l'Ombre



Dos des cartes Stratégie de l'Ombre

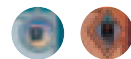


Type de carte

Personnages



Armée



Recrutement



- | | |
|--|--|
| 1 Titre de la carte Événement | 4 Condition de défausse de la carte Événement (si nécessaire) |
| 2 Condition de la carte Événement (si nécessaire) | 5 Titre de la carte de Combat |
| 3 Texte de la carte Événement | 6 Texte de la carte de Combat |

- Si le texte d'une carte vous demande de *recruter* des unités ou des Officiers, cela signifie que ces unités ou ces Officiers sont pris dans les renforts disponibles. De telles cartes Événement peuvent être utilisées quand une Nation n'est pas En Guerre et vous permettent également de placer des unités dans une Forteresse assiégée (normalement, vous ne pouvez pas effectuer de recrutement dans une telle situation). Lorsqu'une carte mentionne une Région, celle-ci doit être libre et/ou sous votre contrôle pour pouvoir y recruter, sauf indication contraire. Une Région libre est une Région ne contenant ni unité ennemie, ni Localité sous contrôle ennemi. Certaines cartes permettent de recruter en dehors d'une Localité, y compris dans une Région contenant une Forteresse sous contrôle ennemi, du moment qu'une Armée alliée est présente. Les autres restrictions (comme la limite imposée au nombre d'unités dans une Région) s'appliquent toujours. Il n'est jamais obligatoire de recruter toutes les unités mentionnées par une carte et il n'est jamais possible de recruter dans une Cité ou une Ville sous contrôle ennemi.

Il peut arriver que les effets d'une carte Événement ne puissent pas être appliqués à la lettre. Dans ce cas, la carte est quand même jouée, et ses effets sont appliqués dans la limite des possibilités.

Exemple : La carte « Imrahil de Dol Amroth » permet au joueur des Peuples Libres de recruter un Officier et une unité d'Élite (ou une unité Commune) à Dol Amroth. Si aucun Officier n'est disponible parmi les renforts, seule l'unité Commune ou d'Élite est recrutée.

CARTES DE COMBAT

Toutes les cartes Événement comprennent un texte supplémentaire qui représente leur utilisation en tant que **cartes de Combat**. Contrairement aux cartes Événement, jouer une carte de Combat ne requiert pas d'action : au début de chaque round de bataille, chaque joueur a la possibilité de choisir une carte (et une seule) en tant que carte de Combat, afin d'utiliser son bonus spécial. Tout comme les cartes Événement, les cartes de Combat modifient les règles normales du jeu, et le texte de la carte l'emporte toujours sur les règles normales. Les cartes de Combat sont toujours défaussées immédiatement après usage.

7. ARMÉES ET BATAILLES

Si vous avez joué avec les règles simplifiées auparavant, veuillez noter les nouvelles règles suivantes :

- **Le rôle des Personnages lors de l'utilisation des Armées et pendant les batailles**
- **L'utilisation des cartes de Combat durant les batailles**
- **Les règles spéciales régissant les Fortereses et les Sièges**

Les vastes hordes du Seigneur des Ténèbres et les défenseurs acharnés des terres de l'Ouest jouent un rôle primordial dans la Guerre de l'Anneau. Leur rassemblement et leur utilisation avisée sont cruciaux pour les deux camps impliqués dans la lutte. Depuis leurs positions initiales lors de la mise en place de la partie, les Armées des deux joueurs vont grossir grâce aux renforts et marcher à la bataille selon les règles suivantes.

ARMÉES ET RASSEMBLEMENT

COMPOSITION DES ARMÉES

Toutes les unités d'Armée contrôlées par un joueur et qui se trouvent dans une même Région forment une **Armée**. Une Armée peut être composée d'unités appartenant à différentes Nations combattant dans le même camp. Si une Armée qui se déplace entre dans une Région occupée par une autre Armée alliée, les deux Armées se rassemblent pour n'en former qu'une. De même, une Armée peut être divisée en deux, en déplaçant tout simplement une partie des unités qui la composent dans une Région adjacente et en laissant le reste en arrière.

LIMITE DE POPULATION

Une Région unique peut contenir un maximum de **dix unités**. À tout moment, si plus de dix unités sont dans la même Région, le joueur qui le contrôle doit immédiatement retirer les unités surnuméraires du plateau. Les unités retirées de la sorte sont mises de côté avec les unités inutilisées de ce joueur, et peuvent revenir en jeu plus tard en tant que renforts.

REPLACER DES UNITÉS PAR DES PIONS

Si vous avez du mal à faire tenir les figurines dans une même Région, vous pouvez remplacer certaines d'entre elles par les pions de remplacement d'unités d'Armée. Remplacez les figurines en excédent par un nombre de pions correspondant, en plaçant lesdits pions sous une figurine du même type que celles qu'ils remplacent. Prenez bien soin de mettre les figurines remplacées de côté, sans les mélanger avec les renforts ou avec les pertes. Si un pion de remplacement est éliminé, la figurine correspondante doit être immédiatement rangée parmi les pertes.



Pions de remplacement

Pion de remplacement
des Peuples Libres

Pion de remplacement
de l'Ombre

Exemple : le joueur des Peuples Libres déplace 10 unités Communes du Gondor dans la Forêt de Drúadan, et découvre alors qu'elles prennent trop de place. Il retire 9 des figurines des unités Communes et les place sur le bord du plateau, plaçant ensuite 9 pions de remplacement sous la 10e figurine.

Les pions de remplacement peuvent être retirés à n'importe quel moment, en les remplaçant par les figurines correspondantes qui avaient été mises de côté.

Exemple : l'Armée des Peuples Libres en faction dans la Forêt de Drúadan est attaquée, et 7 unités sont éliminées. Le joueur des Peuples Libres retire 7 pions de remplacement et range les figurines correspondantes parmi les pertes. Seules 3 unités ont survécu, et il y a maintenant assez de place pour elles. Le joueur des Peuples Libres retire les 2 pions de remplacement de la carte et remet sur la Forêt de Drúadan les 2 figurines de plastique représentant les unités Communes du Gondor qu'il avait mises de côté.

Quand un Compagnon est séparé de la Communauté (voir Chapitre 9 : la Communauté de l'Anneau), on peut remplacer sa figurine par le pion correspondant, pour gagner de la place.

RECRUTEMENT

RECROTER DE NOUVELLES UNITÉS

De nouvelles unités d'Armée et de nouveaux Officiers sont mis en jeu durant l'étape de Résolution des actions en utilisant les dés affichant le symbole RECRUTEMENT, ou en jouant des cartes Événement qui permettent de mettre en jeu de nouvelles unités sur le plateau. Pour amener des renforts en utilisant un dé affichant le symbole RECRUTEMENT, les nouvelles unités doivent appartenir aux Nations En Guerre (voir Chapitre 8 : la politique de la Terre du Milieu). Contrairement à cela, les cartes Événement vous permettent de recruter parmi les Nations qui ne sont pas En Guerre, à moins que le contraire ne soit explicitement spécifié. Tous les nouveaux Officiers et les nouvelles unités sont pris parmi les renforts disponibles et ne peuvent être placés que dans une Localité de la Nation à laquelle appartient l'unité (une Ville, une Cité ou une Forteresse). On peut parfaitement recruter des unités de deux Nations différentes avec un seul dé. Les Nazgûls ne peuvent être recrutés que dans les Fortereses de la Nation de Sauron.

Beaucoup de cartes Événement permettent à un joueur de recruter de nouvelles unités appartenant à des Nations qui ne sont pas En Guerre, et en différents endroits (les autres restrictions restent valables).

Un joueur qui utilise un dé affichant le symbole RECRUTEMENT peut amener en jeu au maximum :

- deux unités Communes, *ou*
- deux Officiers (Nazgûls inclus), *ou*
- une unité Commune et un Officier, *ou*
- une unité d'Élite, *ou*
- un Serviteur (dans le cas d'un joueur de l'Ombre uniquement et en se conformant aux règles indiquées sur sa carte).

RESTRICTIONS

- Quand on recrute deux unités et/ou Officiers avec un dé affichant le symbole RECRUTEMENT, ils doivent être placés dans des Localités différentes, même s'ils appartiennent à la même Nation,
- Il est interdit de recruter des troupes dans une Localité capturée par l'ennemi (c'est-à-dire occupé par des unités ennemies ou contenant un marqueur de contrôle ennemi).
- Il est interdit de recruter des troupes dans une Forteresse assiégée par l'ennemi, à moins que ce recrutement ne se fasse par l'intermédiaire d'une carte Événement.
- Le nombre de figurines disponibles limite celui des renforts : si toutes les unités d'un type particulier sont en jeu, on ne peut plus recruter d'unités de ce type. Les unités de l'Ombre et les Nazgûls retirés en tant que pertes sont replacés parmi les renforts disponibles (ce qui permet un recrutement quasi infini). Au contraire, les unités et les Officiers des Peuples Libres, ainsi que tous les Personnages (les Compagnons et les trois Serviteurs), sont définitivement retirés du jeu s'ils ont été éliminés.

DÉPLACEMENT DES ARMÉES

DÉPLACER UNE ARMÉE

On déplace les Armées sur le plateau de jeu durant l'étape de Résolution des actions en utilisant les dés affichant le symbole ARMÉE ou PERSONNAGE, ou parfois en jouant une carte Événement.

Quand il utilise un dé affichant le symbole ARMÉE, un joueur peut déplacer deux Armées différentes : chaque Armée peut se déplacer dans une Région adjacente à celle qu'il occupe actuellement.

Quand il utilise un dé affichant le symbole PERSONNAGE, un joueur peut déplacer une seule Armée contenant au moins un Officier ou un Personnage.

Séparer une Armée

Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes les unités d'une Région. Une Armée peut être séparée en deux Armées différentes si vous ne déplacez qu'une partie des unités qui la composaient. Tous les Officiers des Peuples Libres compris dans une Armée en déplacement doivent suivre l'Armée si celle-ci ne laisse aucune unité derrière elle. Sinon, on peut laisser n'importe quel nombre d'Officiers avec les unités qui sont laissées en arrière. Si vous utilisez un dé affichant le symbole PERSONNAGE pour déplacer et séparer une Armée, les unités qui quittent la Région doivent comprendre au moins un Officier ou un Personnage.

Les Personnages ne sont pas obligés de se déplacer avec une Armée, car ils peuvent rester dans une Région de leur propre volonté.

Restrictions

- On choisit librement les unités à déplacer, tant qu'aucune unité n'est déplacée deux fois en utilisant la même action.
- La Région dans laquelle pénètre l'Armée qui se déplace doit être libre d'unités ennemies. Une région contenant une Forteresse contrôlée par l'ennemi mais assiégée par vos unités est considérée comme libre en ce qui concerne le déplacement de vos Armées.
- Une Armée assiégée ne peut pas se déplacer (même avec une carte Événement).
- Après avoir déplacé une Armée dans une Région, vous ne pouvez pas excéder la limite de population de dix unités.
- Si une Armée comprend des unités d'une Nation qui n'est pas En Guerre (voir *Chapitre 8 : la politique de la Terre du Milieu*), elle ne peut

pas entrer dans des Régions comprises dans les frontières d'une Nation différente (même si elle est alliée).

- Si une Région est occupée par des unités ennemies, on ne peut pas y pénétrer sans les attaquer auparavant.

DÉPLACEMENT DES PERSONNAGES

DÉPLACER LES PERSONNAGES

Les Personnages se déplacent sur le plateau de jeu durant l'étape de Résolution des actions en utilisant les dés affichant le symbole PERSONNAGE, ou parfois en jouant une carte Événement.

Un dé affichant le symbole PERSONNAGE peut être utilisé :

- Par le joueur des Peuples Libres pour déplacer tous les Compagnons qui ne sont pas dans la Communauté,
- Par le joueur de l'Ombre pour déplacer tous ses Nazgûls et tous ses Serviteurs.

La Communauté de l'Anneau se déplace conformément aux règles du *Chapitre 9 : la Communauté de l'Anneau*.

Déplacer les Compagnons

Quand le joueur des Peuples Libres utilise un dé affichant le symbole PERSONNAGE pour déplacer ses Personnages, tous les Compagnons placés sur la carte peuvent être déplacés d'un nombre de Régions égal ou inférieur à leur Niveau. Un groupe de Compagnons situé dans la même Région peut être déplacé vers une destination commune située à une distance maximale égale au *plus haut Niveau du groupe*.

Les Compagnons qui se déplacent sur la carte :

- Ne sont pas affectés par les Armées ennemies : ils peuvent entrer ou sortir des Régions qui contiennent des unités de l'Ombre,
- Doivent s'arrêter quand ils entrent dans une région contenant une Forteresse de l'Ombre (quel que soit le camp qui la contrôle),
- Ne peuvent pas entrer dans une Forteresse assiégée par l'Ombre ou la quitter.

Déplacer les Nazgûls et les Serviteurs

Quand le joueur de l'Ombre utilise un dé affichant le symbole PERSONNAGE pour déplacer ses Personnages, tous les Nazgûls (y compris le Roi-Sorcier) peuvent être déplacés vers n'importe quelle Région du plateau de jeu en un seul mouvement. La seule restriction est que les Nazgûls ne peuvent jamais entrer ou rester dans une Région contenant une Forteresse contrôlée par les Peuples Libres, à moins que cette Forteresse ne soit assiégée par une Armée de l'Ombre. Les Nazgûls peuvent entrer et sortir d'une Forteresse assiégée par les Peuples Libres.

Explication des cartes personnages de l'Ombre



- 1 Portrait du Personnage
- 2 Nom du Personnage
- 3 Niveau (le symbole ∞ représente la capacité de déplacement illimitée des Nazgûls)
- 4 Commandement
- 5 Nation (celle dont est originaire le Personnage)
- 6 Condition pour mettre le Personnage en jeu
- 7 Capacités spéciales
- 8 Bonus de dés d'actions : si le symbole « anneau » est présent, ajouter un dé à la ressource de dés d'actions tant que ce Personnage est en jeu

La Bouche de Sauron et Saroumane ne disposent pas du pouvoir de déplacement illimité des Nazgûls :

- Saroumane ne peut jamais quitter Orthanc (mais il peut utiliser son Commandement pour attaquer une Région adjacente).
- La Bouche de Sauron peut se déplacer d'un maximum de trois Régions si elle se déplace seule. Tout comme les Compagnons, la Bouche de Sauron ignore les Armées ennemies quand elle se déplace seule, doit s'arrêter quand elle pénètre dans une région contenant une Forteresse ennemie, et ne peut ni entrer dans une Forteresse assiégée par l'ennemi ni la quitter.

RÉSOLUTION DES BATAILLES

ATTAQUER AVEC LES ARMÉES

Des Armées peuvent attaquer une Armée ennemie durant l'étape de Résolution des actions en utilisant des dés qui affichent le symbole ARMÉE ou le symbole PERSONNAGE, ou parfois en jouant une carte Événement. Seules les Armées appartenant aux Nations En Guerre peuvent déclencher une **bataille** (voir *Chapitre 8 : la politique de la Terre du Milieu*).

Un joueur qui utilise un dé affichant le symbole ARMÉE peut utiliser une Armée (et une seule) pour :

- Attaquer une Armée ennemie située dans une Région adjacente,
- Attaquer une Armée ennemie située dans la même Région, durant un Siège ou une Sortie (voir *Fortifications et Sièges*, plus loin).

Un joueur qui utilise un dé affichant le symbole PERSONNAGE peut attaquer en utilisant une Armée (et une seule) contenant au moins un Officier ou un Personnage (celui-ci doit participer au combat).

Il n'est pas nécessaire d'attaquer avec toutes les unités composant une Armée attaquante : si vous le désirez, vous pouvez n'assigner qu'une partie de l'Armée à la bataille à venir. On considère que les unités d'Armée restantes ont été laissées comme arrière-garde : elles ne peuvent pas participer à la bataille et elles ne peuvent pas être sélectionnées pour avancer dans la Région qui est en jeu si l'assaillant l'emporte. Si toutes les unités présentes dans une Région participent à une attaque, tous les Officiers et Personnages de cette Région doivent participer au combat.

Force de Combat et Commandement

Les unités d'Armée, les Officiers et les Personnages participent au calcul des scores de **Force de Combat** et de **Commandement** des Armées impliquées dans la bataille.

- La **Force de Combat** d'une Armée est égale au nombre de ses unités d'Armée. La Force de Combat détermine le nombre de dés à lancer lors du **jet de Combat**, avec un maximum de cinq dés. Cela signifie que si l'Armée compte plus de cinq unités, celles qui sont en excédent n'ajoutent rien à sa Force de Combat. Cependant, une Armée dotée de plus de cinq unités peut conserver sa Force de Combat optimale pendant plus longtemps (voir *retirer les pertes*, plus bas).
- Le **Commandement** d'une Armée est égal au nombre de ses Officiers (Nazgûls compris), plus le niveau de Commandement des Personnages qui l'accompagnent (indiqué sur chaque carte de Personnage). Le Commandement détermine le nombre maximum de dés qui peuvent être lancés lors du jet de Commandement, avec un maximum de cinq dés.

Il arrive souvent que des cartes de Combat et des Capacités spéciales de Personnages modifient la Force de Combat et le Commandement d'une Armée impliquée dans une bataille. Dans les deux cas, le maximum de cinq dés ne peut jamais être dépassé, quels que soient les modificateurs.

RÉSOLVRE UNE BATAILLE

Une bataille se résout en une série de **rounds de combat**. Durant chaque round, les deux joueurs doivent :

- Choisir s'ils veulent jouer une **carte de Combat**,
- Lancer les dés du **jet de Combat**,
- Lancer les dés du **jet de Commandement**,
- Retirer les **pertes**,
- Choisir s'ils veulent **battre en retraite**.

Le combat est résolu de façon simultanée, et chaque joueur résout donc chaque étape en même temps que son adversaire.

Cartes de Combat

Au début de chaque round de combat, chaque joueur peut choisir de jouer une carte Événement (et une seule) en tant que **carte de Combat**. Les cartes sont choisies en secret, l'attaquant choisissant en premier s'il en joue une, et elles sont révélées simultanément.

Lisez attentivement le texte des cartes de Combat avant de les révéler à votre adversaire, et respectez bien leurs conditions, leurs modificateurs et leurs modalités d'utilisation.

À moins que le contraire ne soit spécifié, les effets d'une carte ne s'appliquent que durant le round de combat actuel. Les cartes de Combat sont toujours défaussées dès que le round de combat est terminé.

S'il arrive que les cartes jouées s'influencent l'une l'autre, leurs effets sont appliqués au moment précisé par la carte. Si les effets sont simultanés, la carte du défenseur a la priorité.

Exemple : le joueur de l'Ombre attaque et joue « Le Fléau de Durin » pour faire un jet d'attaque spécial avant le jet de Combat. Le joueur des Peuples Libres joue « Éclaireurs » pour faire battre son Armée en retraite, également avant le jet de Combat. La carte « Éclaireurs » a la priorité, et l'Armée des Peuples Libres bat en retraite avant que l'attaque spéciale du « Fléau de Durin » ne soit possible.

Certaines cartes de Combat sont assorties de conditions spéciales, qui doivent être remplies pour qu'on puisse les jouer. Par exemple, certaines cartes ne peuvent être jouées que si des unités d'Élite alliées sont impliquées dans la bataille.

De nombreuses cartes nécessitent que le joueur « renonce » au Commandement d'une de ses figurines : cela signifie que la figurine mentionnée ne compte pas en tant qu'Officier pendant ce round de combat (il n'offre donc aucun bonus de Commandement).

Jet de Combat

Chaque joueur lance un nombre de dés de Combat égal à la Force de Combat de sa propre Armée (avec un maximum de cinq dés). Chaque dé lancé permet d'obtenir une **Réussite** s'il indique un résultat de 5 ou 6 (ou plus en cas de modificateurs). Toutefois, les effets des cartes de Combat, des Fortereses, des Cités et des Protections peuvent augmenter ou réduire le nombre nécessaire pour obtenir une Réussite.

Jet de Commandement

Après le jet de Combat, les deux joueurs peuvent relancer des dés parmi ceux qui n'ont pas obtenu de réussite : ils doivent en relancer un nombre inférieur ou égal à leur score de Commandement (et avec un maximum de cinq dés). Le résultat nécessaire pour obtenir une réussite lors du jet de Commandement est le même que celui requis pour le jet de Combat (à moins qu'il ne soit modifié par l'effet d'une carte de Combat).

Exemple : un joueur a cinq unités d'Armée et trois Officiers engagés dans la bataille. Sa Force de Combat est de cinq, et son Commandement de trois. Il lance cinq dés lors de son jet de Combat, obtenant 1, 3, 5, 5 et 6 (trois réussites). Il a un score de Commandement de trois, mais deux dés seulement n'ont pas obtenu de réussite : il prend donc uniquement ces deux-là, et les relance. Cette fois-ci, l'un des deux obtient une réussite, ce qui fait un total de quatre réussites.

Modificateurs aux jets de dés

Les jets de Combat et de Commandement peuvent être modifiés par des cartes. Les modificateurs aux jets de dés sont indiqués de la sorte : +1, +2, etc. Le modificateur s'ajoute au résultat de chaque dé lancé, et on le compare ensuite au nombre requis pour obtenir une réussite. Les modificateurs sont cumulatifs, et on doit donc en faire la somme pour obtenir le modificateur total.

Généralement, les effets des cartes de Combat spécifient si elles permettent de modifier le jet de Combat, le jet de Commandement, ou les deux.

Exemple : un jet de dé assorti d'un modificateur de +1 permet d'obtenir une réussite sur un 4, un 5 ou un 6 au lieu d'un 5 ou un 6 seulement.

Quels que soient les modificateurs, un résultat de « 1 » est toujours un échec et un résultat de « 6 » est toujours une réussite.

Retirer les pertes

Après que les deux joueurs ont terminé leur jet de Combat et leur jet de Commandement, ils retirent les pertes. Le nombre de réussites obtenues par l'adversaire est converti en nombre de pertes dans l'Armée de son ennemi. C'est l'attaquant qui décide en premier comment il retirera ses unités. Pour chaque réussite obtenue par l'adversaire :

- Retirez du jeu une unité Commune *ou*
- Remplacez une unité d'Élite par une unité Commune
- *OU*, pour chaque tranche de deux réussites, retirez directement une unité d'Élite.

Exemple : un joueur a obtenu deux réussites. Son adversaire peut soit retirer deux unités Communes de son Armée, soit remplacer deux unités d'Élite par deux unités Communes, soit retirer directement une unité d'Élite, etc.

Quand vous remplacez une unité d'Élite par une unité Commune, l'unité Commune peut être prise parmi celles qui ont déjà été éliminées (s'il y en a). Sinon, prenez sa remplaçante parmi les renforts disponibles.

Peuples Libres et pertes de l'Ombre

Toutes les unités des Peuples Libres qui comptent parmi les pertes sont retirées du jeu : ne les mélangez pas avec les renforts disponibles. Les unités de l'Ombre, au contraire, ne sont jamais retirées définitivement du jeu, et celles qui comptent parmi les pertes sont tout simplement replacées parmi les renforts de l'Ombre disponibles.

Élimination des Officiers et des Personnages

Si toutes les unités d'Armée engagées dans une bataille sont éliminées, tous les Officiers et tous les Personnages de l'Armée sont immédiatement retirés du jeu. Tout comme les pertes issues des unités d'Armée, les Officiers des Peuples Libres sont définitivement retirés de la partie, tandis que les Nazgûls peuvent revenir en tant que renforts (sauf le Roi-Sorcier qui est éliminé comme tous les autres Personnages). Les Personnages (y compris les Serviteurs de l'Ombre) sont toujours retirés du jeu de manière permanente, à moins que leur carte de Personnage n'indique le contraire.

Battre en retraite

À la fin de chaque round de combat, le joueur qui attaque a l'option d'interrompre la bataille. Si l'assaillant choisit de continuer à se battre, le défenseur peut choisir de battre en retraite. Si le défenseur décide de continuer à se battre, un autre round de combat commence.

Si l'Armée des assaillants cesse d'attaquer, ses unités restent là où elles étaient au début de la bataille. Au contraire, si le joueur défenseur bat en retraite, son Armée doit se retirer dans une Région adjacente. La Région choisie doit être une Région libre ou une Région contenant une Forteresse sous contrôle ennemi assiégée par une Armée alliée. Si aucune Région adéquate n'est disponible, le défenseur ne peut pas choisir de battre en retraite.

Une Armée qui défend une Région contenant une Forteresse peut également « battre en retraite » dans la Forteresse elle-même *au début* de n'importe quel round de combat. La Forteresse est alors considérée comme assiégée : voir *Attaquer une Forteresse*, plus loin.

Fin de la bataille

Une bataille se termine quand l'assaillant cesse de combattre, quand le défenseur bat en retraite, ou quand l'une des Armées, ou les deux, est complètement éliminée.

Si l'Armée des défenseurs est éliminée ou bat en retraite, l'attaquant peut immédiatement déplacer tout ou partie de ses unités ayant participé à l'attaque dans la Région concernée.

Si la Région attaquée comprend une Forteresse et que l'attaquant avance dans la Région, la Forteresse est désormais **assiégée** (voir *Attaquer une Forteresse*, plus bas) s'il y a des unités à l'intérieur.

FORTIFICATIONS ET SIÈGES

Bien des batailles de la Guerre de l'Anneau ont pour but de défendre ou de conquérir une Forteresse, ou se déroulent sur un point d'intérêt stratégique, comme un gué ou un col. Les fortifications sont des éléments essentiels du jeu, comme indiqué dans les règles suivantes.

ATTAQUER UNE CITÉ OU UNE PROTECTION

Quand une Armée attaque une Armée ennemie qui défend une Cité ou une Protection, pendant le premier round de combat, l'attaquant n'obtient une réussite que sur un résultat de 6 (au lieu de 5 ou 6). Après la résolution du premier round, les règles normales s'appliquent.

ATTAQUER UNE FORTERESSE

Quand une Armée attaque une Armée ennemie qui défend une Région contenant une Forteresse, le défenseur choisit *au début de chaque round* s'il combattra en terrain découvert ou s'il soutiendra un siège.

Combat en terrain découvert

Un combat en terrain découvert se résout normalement.

Siège

Dès que le défenseur décide de soutenir un siège, la Région qui entoure la Forteresse est abandonnée à l'ennemi, tandis que les unités du défenseur sont considérées comme situées dans la Forteresse elle-même (la case de Forteresse appropriée est utilisée quand une Armée est assiégée : déplacez toutes les unités du défenseur dans cette case, et laissez l'Armée de l'attaquant dans la Région).

L'Armée de l'attaquant peut avancer dans la Région et l'action se termine là : la Forteresse est désormais **assiégée**.

Une Forteresse assiégée peut contenir un maximum de cinq unités d'Armée (et n'importe quel nombre d'Officiers). Toute unité au dessus de cinq est retirée quand une Forteresse est assiégée, et placée dans les renforts de ce joueur, comme toujours quand des unités dépassent la limite de population.

Un siège se termine si l'Armée de l'attaquant quitte la Région ou si, à n'importe quel moment, l'Armée de l'attaquant ou du défenseur est complètement éliminée. Quand un Siège se termine par la victoire du défenseur, prenez tous les défenseurs survivants dans la case Forteresse, et placez-les à nouveau sur la carte.

ASSAULTS

Quand une Forteresse est assiégée, les troupes situées à l'intérieur peuvent être attaquées par l'Armée stationnée dans la même Région durant l'étape de Résolution des actions, déclenchant ainsi un Assaut.

Le joueur qui attaque la Forteresse remporte une réussite s'il obtient 6, et le défenseur s'il obtient 5 ou 6.

Contrairement à un combat normal, un Assaut ne dure qu'un round de combat, à moins que l'attaquant ne décide de rétrograder volontairement l'une de ses unités d'Élite au statut d'unité Commune. S'il le fait, l'Assaut dure un round supplémentaire. Il est possible d'allonger ainsi la durée du siège, tant que l'attaquant dispose d'unités d'Élite qu'il peut rétrograder à la fin du round.

Si un Assaut se termine et qu'il y a toujours des unités en attaque comme en défense, l'attaquant continue à assiéger la Forteresse.

Restrictions

- Une Armée qui se défend en état de siège ne peut jamais choisir de battre en retraite vers une Région adjacente.
- Une Armée assiégeant une Forteresse est libre de partir de la Région. Si elle ne laisse aucune unité d'Armée derrière elle, la Forteresse n'est plus assiégée.

SORTIE

Une Armée stationnée dans une Forteresse assiégée peut attaquer l'Armée de l'assaillant durant l'étape de Résolution des actions, en tentant une Sortie. Durant une sortie, l'Armée assiégée combat sur le champ de bataille pendant au moins un round, renonçant aux défenses supplémentaires que lui procure la Forteresse. Le combat est résolu

normalement (les deux Armées obtiennent des réussites sur un résultat de 5 ou 6), mais en cas de retraite, l'Armée qui a effectué une sortie se replie dans la Forteresse. L'Armée de l'assiégeant peut battre en retraite vers une Région adjacente libre, comme d'habitude.

Si l'Armée assiégée remporte la sortie, elle ne peut pas avancer en dehors de la Région.

BRISER UN SIÈGE

Une Armée située dans une Région adjacente peut attaquer une Armée ennemie assiégeant une Forteresse alliée selon les règles normales.

L'Armée située dans la Forteresse ne participe pas à la bataille. L'Armée de soutien ne peut pas avancer dans la Région contenant la Forteresse à moins que l'Armée assiégeante ne soit détruite ou ne batte en retraite.

RENFORCER UN SIÈGE

Quand une Forteresse est assiégée, le joueur qui mène le siège peut amener de nouvelles troupes dans la Région comme s'il s'agissait d'une Région libre. Ceci est considéré comme un mouvement, et non comme une attaque.

PRENDRE UNE LOCALITÉ

Toutes les Localités commencent le jeu en appartenant à la Nation où est située leur Région. Quand une Armée ennemie entre dans une Cité ou une Ville, ou quand les unités qui défendent une Forteresse sont éliminées, cette Région est **prise**. Le joueur qui a pris la région place un marqueur de contrôle de Localité dans la Région, et la valeur de celle-ci (en Points de Victoire) est prise en compte quand il s'agit de déterminer une Victoire militaire (voir *Chapitre 12 : Gagner la partie*). Si le propriétaire d'origine de la Région est capable de la reprendre, le marqueur de contrôle est retiré et les Points de Victoire précédemment acquis par l'occupant sont perdus. Une Localité prise ne peut pas être utilisée pour recruter des troupes ou pour faire progresser une Nation sur l'Échelle Politique.



Marqueur de contrôle
des Peuples Libres



Marqueur de contrôle
de l'Ombre

8. LA POLITIQUE DE LA TERRE DU MILIEU

Si vous avez joué avec la version simplifiée des règles, veuillez noter les nouvelles règles suivantes :

- **Les Nations des Peuples Libres doivent être Actives avant de pouvoir entrer « En Guerre ».**
- **Les Compagnons et la Communauté de l'Anneau jouent un rôle dans la politique de la Terre du Milieu.**

Si à la fin du Tiers Âge, les alliances de base des peuples de la Terre du Milieu étaient clairement définies, leurs opinions concernant une implication dans la guerre à venir étaient des plus variées. Les diverses attitudes diplomatiques des Nations sont représentées dans le jeu par leur position dans l'Échelle Politique.

L'ÉCHELLE POLITIQUE

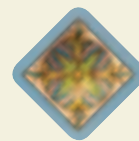
La position initiale d'une Nation sur l'Échelle Politique (représentée par son symbole sur l'échelle en question) représente son attitude diplomatique au début de la Guerre de l'Anneau. Plus son Marqueur Politique est éloigné de la dernière étape de l'échelle (la case « En

Guerra »), moins cette Nation est décidée à prendre part au conflit.

Pour qu'une Nation soit considérée comme complètement mobilisée et prête à combattre, son marqueur Politique doit être situé dans la dernière case de l'échelle (vers le bas), indiquée *En Guerre*.

Pour refléter de manière plus marquée leur réticence à entrer en guerre, toutes les Nations des Peuples Libres, excepté les Elfes, commencent le jeu dans un état *Passif* (face grisée du marqueur Politique visible). Tant qu'une Nation reste *Passive*, elle ne peut pas être amenée à la dernière étape de l'échelle (*En Guerre*), ce qui l'empêche d'être pleinement mobilisée.

Marqueur politique des Nations



La Nation
des Elfes



Les Suderons
& Orientaux



La Nation
de Sauron



L'Isengard



La Nation des Nains

Recto : Actif



Le Nord

Verso : Passif



Recto : Actif



Verso : Passif



Le Rohan

Recto : Actif



Le Gondor

Verso : Passif



Recto : Actif



Verso : Passif

ACTIVER LES NATIONS DES PEUPLES LIBRES

Le marqueur Politique d'une Nation des Peuples Libres est retourné, côté Actif (face bleutée) visible, dès que :

- Une Armée ennemie pénètre dans une Région de cette Nation,
- L'une de ses Armées est attaquée,
- La Communauté de l'Anneau est Déclarée dans une Cité ou une Forteresse de cette Nation,
- Un Compagnon capable de faire pression politiquement sur cette Nation s'arrête dans l'une de ses Cités ou de ses Forteresse.

FAIRE PROGRESSER LE MARQUEUR POLITIQUE

On fait progresser le marqueur Politique d'une Nation d'une case vers le bas sur l'Échelle Politique durant l'étape de Résolution des actions en utilisant un dé affichant le résultat RECRUTEMENT, ou en jouant certaines cartes Événement. De plus, le marqueur d'une Nation progresse automatiquement d'une case vers le bas si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Chaque fois qu'une Armée de cette Nation est attaquée (chaque bataille compte comme une attaque, quel que soit le nombre de rounds de combat qu'elle représente) ;
- Chaque fois qu'une Localité de cette Nation est prise par l'adversaire (Ville, Cité ou Forteresse).

ENTRER EN GUERRE

Une Nation dont le marqueur Politique est situé sur n'importe quelle case de l'Échelle Politique exceptée la dernière est considérée comme **non belligérante**. Les capacités des troupes des Nations non belligérantes

subissent certaines limitations. Les unités d'Armée et les Officiers d'une Nation non belligérante :

- Ne peuvent pas attaquer les Armées ennemies (mais peuvent se défendre s'ils sont attaqués).
- Ne peuvent jamais être recrutés en utilisant des dés affichant le symbole RECRUTEMENT.
- Peuvent se déplacer en dehors de leurs frontières nationales, mais pas traverser les frontières des autres Nations (Nations alliées comprises).

Les unités non belligérantes, toutefois, ont le droit de traverser une frontière si elles battent en retraite (mais elles ne peuvent pas se déplacer ensuite à l'intérieur de cette Nation). Toutes ces restrictions s'appliquent même si les unités d'une Nation non belligérante sont rassemblées avec les unités d'une Nation En Guerre.

Exemple : deux unités du Nord situées à Dale battent en retraite. Même si le Nord n'est pas En Guerre, les unités peuvent se retirer en Erebor. Elles ne pourraient pas se déplacer de la sorte volontairement, mais ce mouvement est possible quand elles battent en retraite.

Quand le marqueur Politique arrive à la dernière case de l'échelle (ce qui n'est possible que si la Nation est Active), la Nation est **En Guerre** : ses Armées peuvent désormais traverser librement toutes les frontières nationales et attaquer les Armées ennemies, et de nouvelles troupes peuvent être recrutées en utilisant les dés affichant le symbole RECRUTEMENT. Comme indiqué plus haut, une Nation Passive des Peuples Libres ne peut jamais entrer dans la case *En Guerre* : elle doit être activée auparavant.

PERSONNAGES EN GUERRE

Les Compagnons, les Serviteurs et les Nazgûls peuvent se déplacer librement et participer aux batailles, quelle que soit la position politique de la Nation à laquelle ils appartiennent. On peut considérer qu'ils sont déjà En Guerre.

Exemple : tous les Nazgûls peuvent toujours participer aux batailles s'ils se trouvent dans la même Région qu'une Armée de l'Ombre, même si la Nation de Sauron n'est pas encore belligérante.

9. LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU

Si vous avez joué à la version d'initiation du jeu, les règles de ce chapitre sont tout à fait nouvelles et remplacent complètement les règles simplifiées que vous avez apprises concernant la Communauté de l'Anneau.

Dans le jeu, Frodon et Sam sont inséparables et sont nommés collectivement « les Porteurs de l'Anneau ». Les deux Hobbits sont accompagnés par plusieurs Compagnons, choisis parmi les Peuples Libres de la Terre du Milieu : ensemble, ils forment la Communauté de l'Anneau. Si la quête de Frodon et Sam les mène inexorablement vers la Montagne du Destin, les Compagnons peuvent rester à leurs côtés pour les protéger

au péril de leur vie, ou quitter la Communauté pour aider les Nations de l'Ouest dans leur lutte contre l'Ombre.

MARQUEURS ET FIGURINES DE LA COMMUNAUTÉ

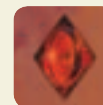
La Communauté de l'Anneau est représentée dans le jeu par une série de figurines et de marqueurs.

- La figurine de la **Communauté** (représentant Frodon et Sam) : elle indique la dernière position connue de la Communauté. Elle est placée dans la Région où la Communauté a été Déclarée ou Révélée pour la dernière fois. Au début du jeu, elle est placée à Fondcombe.
- Le **Marqueur de Progression de la Communauté** : il indique combien de chemin la Communauté a parcouru depuis sa dernière position connue, ainsi que son statut : **Cachée** ou **Révélée**. Ce marqueur est placé sur la **Feuille de Route de la Communauté**, et on le déplace à chaque fois que la Communauté avance.
- Les marqueurs et figurines des **Compagnons** (sept Personnages distincts) : ils représentent les héros des Peuples Libres. Au départ, ils sont placés dans la case **Communauté de l'Anneau**, pour indiquer qu'ils en font tous partie. Les figurines sont ensuite déplacées sur les Régions de la carte quand les Compagnons quittent la Communauté.

La Communauté de l'Anneau



La figurine de la Communauté



Marqueur de Progression de la Communauté

Recto : Cachée

Verso : Révélée

Marqueurs des Compagnons



Merry



Pippin



Gimli



Legolas



Boromir



Gandalf



Grands-Pas

LES PORTEURS DE L'ANNEAU

La figurine de la Communauté représente Frodon et Sam ensemble, car dans le jeu, ils ne peuvent jamais être séparés ni quitter la Communauté. Par conséquent, la position des Porteurs de l'Anneau est toujours celle indiquée par la figurine de la Communauté.

LA CORRUPTION

La lourde tâche qui consiste à emporter l'Anneau vers sa destruction est représentée par la Corruption des Porteurs de l'Anneau, un score qui commence à zéro point, mais qui peut aller jusqu'à douze en cours de partie. Quand ils arrivent à douze points de Corruption, on considère que les Porteurs de l'Anneau ont échoué, succombant au pouvoir de l'Anneau Unique, et c'est alors l'Ombre qui remporte la partie.

Comptabilisez la Corruption des Porteurs de l'Anneau en déplaçant le Marqueur de Corruption le long de la Feuille de Route de la Communauté et en le plaçant sur la valeur correspondante.

CARTES DE PERSONNAGE DES COMPAGNONS

Chaque Compagnon dispose de capacités indiquées sur sa carte de Personnage. Au début du jeu, tous les Compagnons sont avec les Porteurs de l'Anneau, et leurs cartes sont rassemblées pour former le **Paquet de la Communauté** (mettez de côté les cartes spéciales : *Aragorn – Héritier d'Isildur* et *Gandalf le Blanc*). Le paquet est placé dans la case *Guide de la Communauté* sur le plateau de jeu. Tant qu'un Compagnon fait partie de la Communauté, la carte correspondante est laissée dans le Paquet de la Communauté. Quand un Compagnon quitte la communauté, sa carte est retirée du paquet et posée sur la table.

EXPLICATION DES CARTES DE PERSONNAGE



- | | |
|---|---|
| <p>1 Portrait du Personnage</p> <p>2 Nom du Personnage</p> <p>3 Niveau</p> <p>4 Commandement</p> <p>5 Nation (le symbole des Peuples Libres représente toutes les Nations des Peuples Libres)</p> <p>6 Condition pour mettre le Personnage en jeu (si le Personnage en dispose)</p> | <p>7 Capacités spéciales en tant que Guide de la Communauté (si le Personnage en dispose)</p> <p>8 Capacités spéciales hors de la Communauté (si le Personnage en dispose)</p> <p>9 Capacités spéciales</p> <p>10 Bonus en dé d'Action (si le symbole Volonté de l'ouest est présent, ajouter un dé à la réserve de dés d'Action tant que ce Compagnon est en jeu).</p> |
|---|---|

Chaque carte de Personnage indique les informations suivantes concernant le Compagnon qu'elle représente :

- Son **Niveau**, un score employé pour se prémunir contre la Traque de l'Anneau et déplacer le Compagnon.
- Symbole de **Nation** indiquant sur quelle Nation le Compagnon peut exercer une pression politique. Si le symbole des Peuples Libres apparaît à la place de celui d'une Nation, le Compagnon peut exercer une pression politique sur n'importe quelle Nation.
- La **Capacité spéciale** qu'il ne peut employer que s'il est le Guide de la Communauté (voir plus bas).
- La **Capacité spéciale** qu'il ne peut employer que hors de la Communauté.
- Son **score de Commandement**, utilisé si le Compagnon participe à une bataille.

LE GUIDE DE LA COMMUNAUTÉ

L'un des Compagnons de la Communauté est considéré comme le Guide du groupe durant sa quête. Au début du jeu, ce Compagnon est Gandalf le Gris. Le Guide doit toujours être le Compagnon doté du plus haut niveau disponible. Le joueur des Peuples Libres peut choisir le Guide en cas d'égalité.

Exemple : pendant le premier tour de jeu, le joueur des Peuples Libres peut remplacer Gandalf par Grands-Pas en tant que Guide, puisque tous deux sont des Compagnons de Niveau 3.

Le Joueur des Peuples Libres peut nommer un nouveau Guide à la fin de chaque Phase de la Communauté, et à chaque fois que la composition de la Communauté change durant un tour (parce qu'un Personnage est séparé ou éliminé de la Communauté).

La carte de Personnage du Compagnon qui guide la Communauté est toujours au sommet du Paquet de la Communauté, afin que ses Capacités spéciales soient facilement accessibles.

Quand un Compagnon fait office de Guide, seule sa Capacité spéciale assortie du texte *En tant que Guide de la Communauté* peut être utilisée. Toutes les autres Capacités spéciales indiquées sur la carte sont indisponibles, car elles ne s'appliqueront que lorsque le Compagnon quittera la Communauté.

GOLLUM À LA TÊTE DE LA COMMUNAUTÉ

Si tous les Compagnons ont quitté la Communauté, les Porteurs de l'Anneau restent seuls, et Gollum devient le Guide de la Communauté. Quand ceci se produit, la carte de Personnage de Gollum est placée dans la case *Guide de la Communauté*. Les Capacités spéciales de Gollum en tant que Guide s'appliquent dès la Traque suivante. Gollum compte pour un Compagnon uniquement quand il s'agit d'allouer des dés de Traque, afin que le joueur de l'Ombre puisse toujours mettre, s'il le souhaite, un minimum de un dé dans la Traque. Dans tous les autres cas, il ne compte pas pour un Compagnon.

LA FEUILLE DE ROUTE DE LA COMMUNAUTÉ

Pour gérer le déplacement secret de la Communauté, les joueurs utilisent la Feuille de Route de la Communauté. La figurine de la Communauté est placée sur le plateau de jeu pour indiquer sa dernière position connue, tandis que le Marqueur de Progression de la Communauté avance sur la Feuille de Route à chaque fois que celle-ci se déplace. Plus le nombre atteint sur la Feuille de Route de la Communauté est élevé, plus la Communauté est éloignée de son point de départ à ce moment précis.

DÉPLACER LA COMMUNAUTÉ

Durant l'étape de Résolution des actions, le joueur des Peuples Libres peut faire progresser la Communauté dans son voyage en utilisant un dé affichant le symbole PERSONNAGE, ou parfois en jouant une carte Événement. La Communauté ne peut se déplacer que si elle est Cachée.

À chaque fois que cela se produit, le Marqueur de Progression de la Communauté est déplacé d'un point sur la Feuille de Route de la Communauté (le Marqueur restant posé face « Cachée » visible). Le joueur de l'Ombre a alors une chance de traquer la Communauté en mouvement (voir le *Chapitre 10 : la Traque de l'Anneau*, plus bas), en espérant blesser les Porteurs de l'Anneau ou leurs Compagnons, ou au moins localiser leur position actuelle.

Déplacements multiples

Si la Communauté se déplace plus d'une fois durant un tour, les risques liés à la Traque augmentent considérablement : à chaque fois qu'un dé est utilisé pour déplacer la Communauté, il est placé dans la case de Traque (chaque dé ainsi ajouté confère un bonus au jet de Traque, comme indiqué plus loin). Les dés d'Actions que le joueur des Peuples Libres pose dans la case de Traque lui sont rendus à la fin de chaque tour. Si le déplacement est dû à un autre mécanisme (une carte par exemple), aucun dé n'est ajouté à la case de Traque.

LOCALISER LA COMMUNAUTÉ

Les points numérotés de la Feuille de Route de la Communauté représentent la distance (mesurée en Régions) parcourue par la Communauté à partir de sa dernière position connue (la Région où se situe la figurine de la Communauté). La position réelle de la Communauté n'est découverte que si l'un des deux cas suivants se présente : soit la Traque est réussie et **Révèle** la Communauté, soit le joueur des Peuples Libres décide de **Déclarer** sa position. La Déclaration de la position de la Communauté et sa Révélation ont le même effet : on déplace la figurine de la Communauté vers une nouvelle position sur le plateau de jeu et on « réinitialise » la Feuille de Route, mais il existe des différences importantes qui nécessitent quelques explications (voir ci-dessous).

Si le Marqueur de Progression de la Communauté est au point « 0 » de la Feuille de Route quand la position de la Communauté est Déclarée ou Révélée, celle-ci reste dans la même Région qu'auparavant.

La Communauté ne peut jamais être détruite suite à un combat.

Déclaration

Si la Communauté est Cachée (Marqueur de Progression affichant sa face « Cachée »), sa position peut être **Déclarée** par le joueur des Peuples Libres durant la Phase de Communauté. Le joueur des Peuples Libres le fait généralement pour se protéger des Nazgûls en se réfugiant dans une Forteresse, pour activer une Nation, pour utiliser une carte Événement qui nécessite que la Communauté se trouve en un lieu particulier ou pour que les Porteurs de l'Anneau guérissent de la Corruption dans une Cité ou une Forteresse.

Quand la position de la Communauté est Déclarée, le joueur des Peuples Libres la déplace sur la carte d'un nombre de Régions égal ou inférieur au nombre de points sur la Feuille de Route de la Communauté, et réinitialise le Marqueur de Progression de la Communauté, le replaçant au point « 0 » de ce compteur. Le Marqueur de Progression de la Communauté demeure avec sa face « Cachée » visible.

UN EXEMPLE DE DECLARATION

Le joueur des Peuples Libres, durant la Phase de la Communauté du quatrième tour de jeu, décide de Déclarer la position de la Communauté. Celle-ci est à Fondcombe, car elle n'a jamais été découverte depuis le début de la partie, et le Marqueur de Progression de la Communauté est actuellement à « 5 ». Le joueur déplace la Communauté à travers le Gué de Bruinen, Housaye, la Moria, la Vallée des rigoles sombres, et la Lórien. Le Marqueur de Progression de la Communauté est placé sur le « 0 » de la Feuille de Route de la Communauté. La Communauté est toujours Cachée, en sécurité dans la Forêt d'Or. Si les Porteurs de l'Anneau avaient subi des points de Corruption, ils pourraient en retirer un car la Communauté est Déclarée dans une Forteresse des Peuples Libres.

Révélation

Si la Communauté est Cachée, sa position peut être **Révélée** par le joueur de l'Ombre en réussissant la Traque ou en jouant certaines cartes Événement.

Quand la Communauté est Révélée, retournez le Marqueur de Progression de la Communauté du côté « Révélée », puis le joueur des Peuples Libres déplace la Communauté selon la même procédure que celle utilisée pendant une Déclaration, à la seule exception que le déplacement ne doit pas se terminer dans une Forteresse ou une Cité des Peuples Libres sous son contrôle. Si la Révélation est due à une Traque réussie, le joueur des Peuples Libres doit gérer les Dégâts de la Traque avant de déplacer la Communauté (voir *Chapitre 10 : la Traque de l'Anneau*).

Une fois que la Communauté a été Révélée, elle ne peut plus être déplacée avant d'être à nouveau Cachée. De plus, une fois Révélée, la Communauté est vulnérable à certaines cartes Événement de l'Ombre destinées à blesser les Porteurs de l'Anneau ou à entraver leur progression.

Révéler la Communauté dans des Forteresse de l'Ombre

Si la Communauté entre dans une Forteresse de l'Ombre (qui n'est pas sous le contrôle des Peuples Libres), la traverse ou la quitte au moment où elle est Révélée, on tire un jeton de Traque, comme dans le cas d'une Traque réussie (voir *Chapitre 10 : la Traque de l'Anneau*).

UN EXEMPLE DE REVELATION

Exemple : durant le deuxième tour de jeu, une Traque réussie Révèle la position de la Communauté. Celle-ci est à Fondcombe et le Marqueur de Progression de la Communauté est à « 3 » sur la Feuille de Route de la Communauté.

Le joueur des Peuples Libres pourrait faire traverser à la Communauté le gué de Bruinen, Housaye et la Moria, mais l'amener dans la Forteresse de l'Ombre signifierait tirer un jeton de Traque supplémentaire. Par conséquent, le joueur des Peuples Libres décide à la place de faire traverser à la Communauté le gué de Bruinen, la Haute Passe et la Porte des Gobelins. Le Marqueur de Progression de la Communauté est placé sur le « 0 » de la Feuille de Route, et retourné du côté « Révélée ». La Communauté doit être Cachée à nouveau avant de pouvoir se déplacer.

CACHER LA COMMUNAUTÉ

Le Marqueur de Progression de la Communauté peut être tourné de nouveau du côté **Cachée** par le joueur des Peuples Libres, en utilisant un dé affichant le symbole PERSONNAGE durant l'étape de Résolution des actions, ou en jouant une carte Événement appropriée.

Comme indiqué ci-dessus, la Communauté doit être Cachée pour pouvoir se déplacer à nouveau.

ENTRER EN MORDOR

Le Mordor est le royaume du Seigneur des Ténèbres. Ses montagnes sont presque infranchissables, et ses cols bien gardés. Par conséquent, certaines règles normalement associées à la Communauté ne s'appliquent pas ici. Tôt ou tard durant la partie, la Communauté doit finir par atteindre la Région de **Morannon** ou celle de **Minas Morgul**. Le joueur des Peuples Libres doit obligatoirement Déclarer la Communauté dans l'un de ces lieux durant la Phase de la Communauté pour entreprendre la dernière partie du voyage vers la Montagne du Destin. Reportez-vous au *Chapitre 11 : L'Anneau Unique et la Quête de la Montagne du Destin* pour les règles détaillées qui gèrent cette dernière étape de la Communauté dans le royaume du Seigneur des Ténèbres. N'oubliez pas qu'il faut que la Communauté soit Cachée pour être Déclarée quelque part.

SÉPARER LES COMPAGNONS DE LA COMMUNAUTÉ

Durant l'étape de Résolution des actions, le joueur des Peuples Libres peut **séparer** un Compagnon (ou un groupe de Compagnons) de la Communauté, en utilisant un dé affichant le symbole PERSONNAGE (en Mordor cela provoque l'élimination du Compagnon, voir *Chapitre 11*). Quand cela se produit, la figurine du Compagnon séparé est placée sur la carte, éloignée de l'endroit où se trouve la Communauté d'un nombre maximum de Régions égal à son Niveau de Compagnon *plus* le nombre atteint par le Marqueur de Progression de la Communauté. Si vous séparez

un groupe de Compagnons, déplacez leurs figurines ensemble vers une même Région d'un nombre d'étapes égal ou inférieur au nombre atteint par le Marqueur de Progression de la Communauté auquel s'ajoute le *plus haut* Niveau de Compagnon du groupe.

Ce mouvement utilise les règles expliquées dans le paragraphe *Déplacer les Compagnons* du Chapitre 7.

Quand vous séparez des Compagnons, retirez leurs cartes de Personnage du Paquet de la Communauté et retirez également les pions de ces Compagnons de la case de la Communauté.

Exemple : La Communauté est à Fondcombe, et le Marqueur de Progression de la Communauté sur la 5e point. Le joueur des Peuples Libres décide de séparer Legolas (Niveau 2) et Merry (Niveau 1) en tant que groupe. Legolas et Merry peuvent être placés à 7 Régions (5+2) de Fondcombe, par exemple jusqu'au Royaume Sylvestre.

Si le Guide de la Communauté est séparé de celle-ci, l'un des Compagnons ayant le plus haut niveau devient le nouveau Guide.

Une fois qu'un Compagnon est séparé de la Communauté, il ne peut jamais la rejoindre. Un Compagnon séparé peut désormais se déplacer avec des Armées en agissant en tant qu'Officier, ou se mouvoir seul, afin d'accomplir des objectifs militaires ou politiques.

10. LA TRAQUE DE L'ANNEAU

Si vous avez joué avec les règles simplifiées du jeu auparavant, remarquez que celles de ce chapitre sont entièrement nouvelles et remplacent toutes celles que vous avez apprises.

Tandis que la Communauté tente de se rendre secrètement en Mordor, Sauron traque sans relâche les Porteurs de l'Anneau et leurs Compagnons. Le Seigneur des Ténèbres écoute toutes les rumeurs et envoie des espions, espérant retrouver son trésor perdu depuis si longtemps. Ces efforts sont représentés par les règles consacrées à la Traque de l'Anneau.



LA RÉSERVE DE TRAQUE

La **Réserve de Traque** est un ensemble de jetons représentant les effets de la Traque. Ces jetons sont placés dans un récipient opaque au début du jeu et un jeton est tiré au hasard à chaque fois que la Traque est réussie. À tout moment durant la partie, si tous les jetons de la Réserve de Traque ont été utilisés, remettez dedans tous les jetons de Traque Ordinaires, mais pas les jetons Spéciaux.

JETONS DE TRAQUE ORDINAIRES


La plupart des jetons de Traque Ordinaires (gris) indiquent une valeur variant de 0 à 3. Le nombre indiqué représente l'efficacité de la Traque. Cette valeur est appelée **Dégâts de la Traque**.


Certains jetons de Traque ont des symboles spéciaux :

- Le symbole **CEIL**  qui représente un nombre variable,
- Le symbole **RÉVÉLATION**  qui représente le fait que la Communauté est Révélée.

JETONS DE TRAQUE SPÉCIAUX

Les jetons de Traque Spéciaux (fond bleu ou rouge) sont mis de côté au début de la partie, et n'entrent en jeu que lorsqu'on utilise certaines cartes Événement. Quand ils sont joués, ces jetons sont mis de côté jusqu'à ce que la Communauté pénètre sur la Piste du Mordor : à ce moment, ils sont ajoutés à la Réserve de Traque. Si la Communauté est déjà en Mordor quand un jeton Spécial entre en jeu, ajoutez immédiatement ce jeton à la Réserve de Traque. Certains de ces jetons indiquent une valeur négative ou aléatoire :

- Une valeur négative (de -2 à -1) signifie que la Traque n'inflige aucun Dégât, et le nombre est soustrait de la Corruption actuelle des Porteurs de l'Anneau (qui ne peut descendre en dessous de 0),
- Un symbole **DÉ**  indique que les **Dégâts de la Traque** sont égaux au résultat d'un jet de dé.

Tous les jetons Spéciaux de l'Ombre sont dotés d'un petit symbole « STOP »  dans leur coin inférieur droit (voir *Chapitre 11 : L'Anneau Unique et la Quête de la Montagne du Destin*).

TRAQUER LA COMMUNAUTÉ

LE JET DE TRAQUE

À chaque fois que le joueur des Peuples Libres déplace la Communauté, le joueur de l'Ombre lance les dés pour déterminer les effets de la Traque.

En premier lieu, le joueur de l'Ombre détermine le **Niveau de Traque**, qui est égal au nombre total de dés d'Action de l'Ombre placés dans la case de Traque (les dés qu'il y a placés durant l'étape de Traque de l'Anneau – voir *Traque de l'Anneau* au *Chapitre 4* – plus les dés « CEIL » qu'il a obtenus durant l'étape du jet d'Action).

Ensuite, le joueur de l'Ombre lance un nombre de dés de Combat égal au Niveau de Traque : cependant, le nombre maximum de dés lancés est de cinq. Un Niveau de Traque supérieur à cinq n'ajoute pas de dés supplémentaires à ce jet.

Chaque résultat de « 6 » (ou plus : voir *Modificateurs du jet de Traque*, ci-dessous) est un **succès**.

Modificateurs du jet de Traque

Si la Communauté se déplace plus d'une fois par tour, la Traque devient plus facile. Pour chaque dé d'Action que le joueur des Peuples Libres place dans la case de Traque (voir *Déplacer la Communauté* au *Chapitre 9*), le joueur de l'Ombre ajoute un bonus de +1 à chacun des résultats de ses dés de Traque. Si le résultat d'un jet de dé est de 6 ou plus après cet ajout, ce résultat est un **succès**.

Exemple : si le joueur de l'Ombre fait un jet de Traque parce que la Communauté se déplace pour la première fois dans un tour, le joueur de l'Ombre doit obtenir des 6 pour avoir des succès. Si la Communauté se déplace pour la deuxième fois, après avoir utilisé un dé d'Action pour le premier mouvement, les 5 et les 6 sont des succès pour le joueur de l'Ombre.

Relancer des dés de Traque

La présence des séides ou des Fortresses de Sauron dans une Région rend les déplacements de la Communauté plus périlleux.

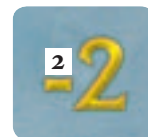
Si, pendant la Traque, la figurine de la Communauté se trouve dans une Région contenant :

- Une Fortresse contrôlée par le joueur de l'Ombre (quel que soit son propriétaire initial),
- Au moins une unité d'Armée de l'Ombre
- Au moins un Nazgûl

Le joueur de l'ombre peut, après le jet de Traque, relancer un dé qui n'a pas obtenu de succès pour chacune des conditions indiquées ci-dessus.

Exemple 1 : Trois unités d'Armée et deux Nazgûls sont dans la même Région que la Communauté : le joueur de l'Ombre peut donc relancer deux dés.

JETONS DE TRAQUE



La couleur de fond indique le type de jeton : gris = Ordinaire, bleu = Communauté (Spécial), rouge = Ombre (Spécial)

1 Symbole Révélation (si le jeton en comporte un)

2 Dégâts de la Traque

3 Symbole Stop (si le jeton en comporte un)

Exemple 2 : Un Nazgûl, quatre unités d'Armée et une Forteresse sont dans la même Région que la Communauté : le joueur de l'Ombre peut relancer trois dés.

Les dés relancés sont affectés par les mêmes bonus dus aux dés des Peuples Libres placés dans la case de Traque que pour le premier jet de dés.

DÉTERMINER LES DÉGÂTS DE LA TRAQUE

Si le joueur de l'Ombre obtient au moins un succès au jet de Traque (en tenant compte des dés qu'il a éventuellement relancés), la Traque est réussie : le joueur de l'Ombre tire un jeton de la Réserve de Traque.

- Si le jeton porte un nombre, cette valeur représente les **Dégâts de la Traque** infligés à la Communauté.
- Si le jeton représente un « ŒIL », les Dégâts de Traque sont égaux au nombre de succès obtenus (si le jeton a été tiré après que la Communauté a été Révélée dans une Forteresse de l'Ombre, on considère qu'il a une valeur de « 0 »).
- Si le jeton comporte un symbole de RÉVÉLATION, la Communauté est Révélée, en plus des autres effets.

EFFETS DE LA TRAQUE

Pour contrer les effets d'une Traque réussie, le joueur des Peuples Libres peut utiliser l'Anneau (augmentant la Corruption des Porteurs de l'Anneau) ou combattre (en faisant des pertes dans la Communauté).

ÉVOLUTION DE LA CORRUPTION



Marqueur de Corruption



La position du Marqueur de Corruption sur la Feuille de Route de la Communauté permet de comptabiliser les points de Corruption des Porteurs de l'Anneau.

LA PISTE DU MORDOR



- La Piste du Mordor n'est pas considérée comme faisant partie de la Région de Gorgoroth.
- Quand la Communauté entre en Mordor, sa figurine est placée sur le premier cercle de la Piste.
- Si la Communauté pénètre dans la Crevasse du Destin et que les Porteurs de l'Anneau ne sont pas corrompus, le joueur des Peuples Libres remporte la partie.

- S'il **utilise l'Anneau**, il fait progresser le marqueur de Corruption d'un nombre de points sur la Feuille de Route de la Communauté égal aux Dégâts de la Traque.
- S'il **combat**, il doit éliminer un Compagnon. Le joueur des Peuples Libres a le choix entre éliminer le Guide, ou choisir un Compagnon au hasard dans la Communauté (Porteurs de l'Anneau exclus, mais Guide compris). Dans ce dernier cas, choisissez au hasard un pion de Compagnon parmi ceux qui représentent ceux qui font encore partie de la Communauté. Ce Compagnon est éliminé du jeu. Si c'était le Guide, un nouveau Guide prend sa place et sa Capacité spéciale en tant que Guide est immédiatement applicable (excepté dans le cas de Gollum). Si les Dégâts de la Traque sont supérieurs au Niveau du Compagnon, les points de Dégâts en surplus sont convertis en points de Corruption que subissent les Porteurs de l'Anneau. Si les Dégâts de la Traque sont inférieurs au Niveau du Compagnon, il est éliminé quand même (c'est-à-dire qu'il est impossible de seulement « blesser » les Compagnons).

Certaines cartes Événement qui sont jouées sur la table (comme « L'arc et la hache ») peuvent être utilisées par le joueur des Peuples Libres pour annuler ou réduire les Dégâts de la Traque.

Exemple : Durant le quatrième tour de jeu, la Communauté se trouve à la Porte des Gobelins et se déplace du point 1 au point 2 de la Feuille de Route de la Communauté. Il y a trois dés de l'Ombre dans la case de Traque, ainsi qu'un dé des Peuples Libres, car c'est la seconde fois que la Communauté se déplace durant ce tour.

Le joueur de l'Ombre lance trois dés ordinaires : il doit obtenir des « 5 » ou des « 6 » pour que la Traque soit réussie. Il obtient 2, 5 et 6 : deux succès au total.

Il tire ensuite au hasard dans la Réserve de Traque, et obtient un jeton marqué d'un « 3 » et sans symbole de Révélation. Le Marqueur de la Communauté conserve sa face « Cachée », et reste sur le point 2 de la Feuille de Route, mais il faut tout de même tenter de contrer la Traque. Le joueur des Peuples Libres décide de combattre. Grands-Pas guide la Communauté, et le joueur ne veut pas qu'il meure : il décide donc de tirer un Personnage au hasard à la place. Tous les Marqueurs des Compagnons sont mélangés, et il en tire un au hasard : c'est Gimli. Le vaillant Nain meurt en affrontant les sbires de l'Ombre. Comme le niveau de Gimli est de 2 et que les Dégâts de la Traque sont de 3, 1 point de Dégât est converti en Corruption, et la Corruption des Porteurs de l'Anneau augmente donc de cette valeur.

11. L'ANNEAU UNIQUE ET LA QUÊTE DE LA MONTAGNE DU DESTIN

Si vous avez joué aux règles simplifiées du jeu auparavant, celles de ce chapitre sont entièrement nouvelles et se substituent à celles que vous avez apprises concernant la Communauté de l'Anneau.

Même si le Seigneur des Ténèbres cherchait désespérément l'Anneau Unique, il ne pouvait pas imaginer que quelqu'un l'apporterait aussi près de la main qui l'avait créé. Par conséquent, son regard se portait bien loin de la destination même de la Communauté de l'Anneau : le Pays de Mordor où s'étendent les ombres. Dans le jeu, à partir du moment où l'Anneau Unique atteint les frontières du Mordor, les événements échappent en grande partie aux joueurs eux-mêmes. La véritable lutte oppose la volonté de l'Anneau de revenir à son Maître et la détermination des Porteurs de l'Anneau à mener à bien leur mission.

LE FARDEAU DE L'ANNEAU

La lutte physique, mentale et morale des Porteurs de l'Anneau est représentée par la **Corruption**. La Corruption des Porteurs de l'Anneau

augmente à chaque fois que ce dernier est utilisé pour contrer les effets de la Traque, ou à cause de diverses cartes Événement. La Corruption des Porteurs de l'Anneau décroît quand ils se reposent dans une Cité ou une Forteresse des Peuples Libres, ou en utilisant certaines cartes Événement. Dès que les Porteurs de l'Anneau gagnent leur douzième point de Corruption, le joueur des Peuples Libres perd immédiatement la partie.

GUÉRIR LES PORTEURS DE L'ANNEAU

Les Porteurs de l'Anneau peuvent être un peu soulagés de ce fardeau en se reposant dans un sanctuaire adéquat.

Si, durant la Phase de la Communauté, la Communauté est Déclarée dans une Région dotée d'une Cité ou d'une Forteresse des Peuples Libres (même assiégée) et qui n'est pas sous le contrôle de l'Ombre, un point de Corruption est immédiatement retiré (avec un minimum de 0). Ajustez la position du Marqueur de Corruption sur la Feuille de Route en conséquence.

Si la Communauté demeure dans une Cité ou une Forteresse pendant plusieurs tours, il est possible durant chaque Phase de la Communauté de la « Déclarer » dans cette Région et de guérir un point de Corruption.

LA COMMUNAUTÉ EN MORDOR

La **Piste du Mordor** est la dernière étape de la Quête de l'Anneau (la Piste est représentée par les cercles numérotés en alphabet elfique qui sont placés dans la Région de **Gorgoroth** sur la carte : remarquez que les cercles ne sont pas vraiment considérés comme faisant partie de cette Région). En Mordor, le pouvoir du Seigneur des Ténèbres est partout, et le fardeau de l'Anneau devient plus pesant à chaque pas.

Dès que la Communauté est Déclarée à Minas Morgul ou à Morannon durant la Phase de la Communauté, suivez ces instructions :

- Placez la Communauté sur la première étape de la Piste du Mordor (portant le nombre « 0 » en elfique). À partir de cet instant, la Communauté est considérée comme étant « en Mordor ». Le Marqueur de Progression de la Communauté n'est plus déplacé sur la Feuille de Route de la Communauté, mais on s'en sert toujours pour montrer si la Communauté est Cachée ou Révélée.

- Créez une nouvelle Réserve de Traque en remplaçant tous les jetons marqués d'un « ŒIL » qui ont été tirés dans la Réserve de Traque, et ajoutez-y tous les jetons Spéciaux mis en jeu par des cartes Événement.

Règles spéciales

Ces règles spéciales s'appliquent quand la Communauté est en Mordor :

- Les Compagnons inclus dans la Communauté ne peuvent être séparés qu'au prix de leur élimination quand celle-ci est entrée sur la Piste du Mordor.
- Quand le joueur des Peuples Libres essaie de déplacer la Communauté durant l'étape de Résolution des actions, ne lancez pas les dés de Traque : à la place, tirez *automatiquement* un jeton de la Réserve de Traque et agissez comme pour une Traque réussie, avec les exceptions suivantes :
- Si le jeton tiré est marqué d'un symbole Œil au lieu d'un nombre, les Dégâts de la Traque sont égaux au nombre de dés placés dans la case de Traque (y compris les dés des Peuples Libres utilisés auparavant pour déplacer la Communauté durant le même tour).
- La Communauté avance d'une étape sur la Piste du Mordor. Toutefois, si le jeton est marqué d'un symbole STOP, la Communauté reste au même endroit.
- Si à la fin d'un tour de jeu le joueur des Peuples Libres n'a tenté aucun déplacement avec la Communauté durant ce tour, la Corruption des Porteurs de l'Anneau augmente d'un point.

Quand la Communauté a parcouru les cinq étapes de la Piste du Mordor, elle a atteint la Crevasse du Destin, comme indiqué sur la Piste, et le joueur des Peuples Libres remporte la partie, à moins que les Porteurs de l'Anneau ne soient corrompus.

12. GAGNER LA PARTIE

Si vous avez joué avec les règles simplifiées auparavant, veuillez remarquer qu'il existe maintenant de nouvelles conditions de Victoire, et que les Points de Victoire sont calculés différemment.

Vérifiez les conditions de Victoire suivantes l'une après l'autre. Si l'une de ces conditions est remplie, le jeu se termine par la Victoire de l'un des joueurs. Remarquez que les conditions de Victoire sont citées ici dans l'ordre de priorité : s'il advient que plusieurs soient remplies au même tour, les premières ont la priorité sur les dernières.

CONDITIONS DE VICTOIRE LIÉES À L'ANNEAU

Le but le plus important pour les Peuples Libres est la destruction de l'Anneau Unique, et celui de Sauron est de faire revenir l'Anneau à son maître. Pour cette raison, si l'une de ces conditions est remplie à n'importe quel moment durant un tour, le jeu se termine immédiatement, sans attendre la phase de Contrôle des conditions de Victoire.

- 1) **Corruption des Porteurs de l'Anneau** : si les Porteurs de l'Anneau ont un total de Corruption supérieur ou égal à douze, leur quête a échoué. Sauron récupérera rapidement l'Anneau. Le joueur de l'Ombre gagne la partie.
- 2) **Destruction de l'Anneau** : si la figurine de la Communauté est sur la « Crevasse du Destin » de la Piste du Mordor, et que les Porteurs de l'Anneau ont moins de douze points de Corruption, l'Anneau est détruit, Sauron est vaincu à tout jamais, et le joueur des Peuples Libres gagne la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE MILITAIRES

Si Sauron avait réussi à anéantir les Nations des Peuples Libres, même la destruction de l'Anneau n'aurait pas abouti à une véritable victoire pour ceux-ci. D'un autre côté, si les Peuples Libres avaient donné encore plus de fil à retordre au Seigneur des Ténèbres sur le champ de bataille, celui-ci aurait été si concentré sur le conflit qu'il aurait été bien plus facile aux Porteurs de l'Anneau de s'infiltrer dans les entrailles du Mordor. Ainsi, si à la fin d'un tour de jeu l'une des conditions suivantes est remplie, la partie se termine par une Victoire militaire.

- 3) **L'Ombre conquiert la Terre du Milieu** : si le joueur de l'Ombre contrôle un ensemble de Localités des Peuples Libres valant un total de 10 Points de Victoire ou plus, c'est lui qui l'emporte. Sauron trouve ensuite rapidement l'Anneau.
- 4) **Sauron est banni de la Terre du Milieu** : si le joueur des Peuples Libres contrôle des Localités de l'Ombre valant un total de 4 Points de Victoire ou plus, c'est lui qui l'emporte. L'Anneau est ensuite rapidement détruit.

Les conditions de Victoire militaire sont basées sur le **contrôle** des Localités. En ce qui concerne les Victoires militaires, vous contrôlez une localité si elle comporte votre marqueur de contrôle de Localité.

Chaque Forteresse ennemie que vous contrôlez vaut 2 Points de Victoire (même assiégée), et chaque Cité ennemie 1 Point.

13. PARTIES MULTIJOUEURS

JOUER À QUATRE

Dans une partie à quatre, chaque joueur représente l'une des puissances majeures de la Guerre de l'Anneau et contrôle certaines Nations et certains Personnages.

Les Peuples Libres :

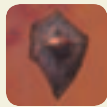
- Joueur 1 : le **Gondor** et les **Elfes**
- Joueur 2 : le **Rohan**, le **Nord** et les **Nains**

L'Ombre :

- Joueur 1 : **Sauron**
- Joueur 2 : **Saroumane** (l'Isengard) et les **Sudrons & Orientaux**

Toutes les règles du jeu standard s'appliquent, avec les exceptions suivantes. Au début de la partie, Sauron et le joueur du Gondor prennent les marqueurs de « joueur dominant ».

Au début de chaque tour (à l'exception du premier), le joueur dominant d'une équipe passe le marqueur de joueur dominant à son coéquipier.



MARQUEURS DE JOUEUR DOMINANT

Joueur dominant : Peuples Libres

Joueur dominant : Ombre

TIRAGE DE CARTES ÉVÉNEMENT

Au Tour 1, chaque joueur tire une carte de chaque paquet.

Au cours des tours suivants, chaque joueur tire une carte d'un paquet de son choix en commençant par les joueurs de l'Ombre. Après avoir tiré les cartes, et défaussé celles qui sont en excès, les joueurs d'un même camp peuvent échanger entre eux l'une de leurs cartes. Les joueurs ne peuvent pas montrer les cartes échangées ni en discuter. Ils peuvent uniquement se dire l'un à l'autre s'ils veulent échanger une carte ou non. Une carte n'est échangée que si les deux joueurs sont d'accord. Dans une partie à quatre, la limite de cartes d'une main est de 4 au lieu de 6.

PHASE DE LA COMMUNAUTÉ

Le joueur dominant de l'équipe des Peuples Libres décide si la position de la Communauté est Déclarée ou non, et qui est le Guide de la Communauté.

TRAQUE DE L'ANNEAU ET JET D'ACTION

Le joueur dominant de l'équipe de l'Ombre décide combien de dés d'Action sont placés dans la case de Traque. Le joueur dominant de chaque équipe lance les dés d'Action.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

L'équipe des Peuples Libres joue en premier.

Le joueur non dominant de l'équipe des Peuples Libres choisit un dé d'Action et l'utilise pour n'importe laquelle des Nations qu'il contrôle, ou pour toute action liée à la Communauté ou aux Compagnons, comme déplacer ou cacher la Communauté, ou déplacer les Compagnons sur la carte.

Après cela, le joueur non dominant de l'Ombre utilise un dé d'Action, puis le joueur dominant des Peuples Libres, et enfin le joueur dominant de l'Ombre. Les actions sont accomplies dans cet ordre jusqu'à ce que les deux équipes aient utilisé tous leurs dés d'Action.

Si un joueur décide de passer une action, il garde la main pour la prochaine action de son camp.

LIMITES DES ACTIONS

- Chaque joueur ne contrôle que certaines Nations, et ne peut utiliser ses dés d'Action et ses cartes Événement que pour recruter, déplacer et combattre avec les Armées de ces Nations.
- Seul le joueur qui contrôle une Nation peut déplacer le marqueur Politique de celle-ci autrement que par une carte Événement, à moins que la Capacité spéciale d'un Personnage ne soit utilisée.
- Si une Région comprend des unités de Nations contrôlées par les deux joueurs d'une équipe, reportez-vous à « Armées mixtes », ci-dessous.

EN RÉSUMÉ :

Peuples Libres

- Le joueur du Gondor contrôle les Nations du Gondor et des Elfes.
- Le joueur du Rohan contrôle les Nations du Rohan, du Nord et des Nains.
- N'importe quel joueur peut déplacer ou cacher la Communauté.
- N'importe quel joueur peut séparer des Compagnons de la Communauté, les déplacer ou les considérer comme faisant partie d'une de ses Armées.
- N'importe quel joueur peut utiliser les Anneaux des Elfes.

- Les effets de la Traque sur la Communauté sont décidés et appliqués par le joueur dominant de l'équipe des Peuples Libres.

Armées de l'Ombre

- Sauron contrôle la Nation de Sauron, le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron.
- Saroumane contrôle l'Isengard et la Nation des Suderons & Orientaux, ainsi que Saroumane bien sûr.
- N'importe quel joueur peut lancer les dés de traque de la Communauté.
- N'importe quel joueur peut déplacer les Nazgûls, mais seul Sauron peut en recruter de nouveaux.

ARMÉES MIXTES

Si, après une action, des troupes et des Officiers contrôlés par les différents joueurs d'une équipe sont dans la même Région, une Armée mixte peut être formée.

Les troupes des deux joueurs ne deviennent une Armée mixte que si les deux joueurs sont d'accord, ou si la Région est attaquée (par une Armée ou par l'effet d'une carte Événement).

Le joueur qui contrôle l'Armée mixte est celui qui contrôle le plus grand nombre d'unités dans la Région. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand nombre d'unités d'Élite prend le contrôle de l'Armée. En cas de nouvelle égalité, le joueur dominant actuel contrôle l'Armée.

Seul le joueur qui contrôle l'Armée peut utiliser des actions pour déplacer ou attaquer avec elle.

Si le nombre d'unités change, le contrôle de l'Armée mixte peut se retrouver transféré à l'autre joueur.

Un joueur peut décider de reprendre sous son contrôle des unités présentes dans une Armée mixte en utilisant simplement une action pour les déplacer hors de la Région où se trouve cette Armée.

Une Armée mixte est toujours sujette aux restrictions politiques auxquelles serait soumise toute Nation non belligérante qui ferait partie de cette Armée.

CARTES ÉVÉNEMENT

Normalement, les cartes Événement ne peuvent être utilisées par un joueur que si elles s'appliquent à une Nation ou à des Personnages qu'il contrôle. Les cartes qui ne se réfèrent ou ne s'appliquent à aucune Nation spécifique peuvent être utilisées par n'importe quel joueur.

UNITÉS D'ÉLITE DES SUDERONS & ORIENTAUX

Dans une partie multijoueurs, quand Saroumane entre en jeu, chaque unité d'Élite des Suderons & Orientaux, ainsi que chaque unité d'Élite de l'Isengard, est considérée à la fois comme un Officier et comme une unité d'Armée, pour tout ce qui concerne les actions et les combats.

PARTIE À TROIS

La partie se déroule comme indiqué ci-dessus, mais il n'y a qu'un joueur des Peuples Libres, qui joue normalement, comme dans une partie à deux, avec les exceptions suivantes :

- Le joueur des Peuples Libres tire des cartes Événement comme dans une partie à deux joueurs.
- Le joueur des Peuples Libres ne peut pas utiliser deux actions consécutives sur la même Nation (par exemple : il ne peut pas utiliser deux actions consécutives pour recruter et déplacer des troupes du Gondor). Il peut utiliser deux actions consécutives sur des Armées mixtes, mais pas sur la même Armée individuelle (par exemple : il peut déplacer une Armée du Gondor, puis une Armée mixte Gondor/Rohan, mais il ne peut pas agir deux fois de suite avec la même Armée mixte Gondor/Rohan).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque camp gagne exactement comme dans une partie à deux. Les deux membres d'une équipe gagnent ou perdent ensemble.

Un système de Victoire individuelle et des modifications de règles permettant de conserver l'équilibre du jeu dans ce cas de figure seront disponibles gratuitement sur www.asmodee.com.

INDEX

1. INTRODUCTION	3
Accessoires de jeu	3
2. APERÇU DU JEU	4
Le plateau de jeu.....	5
Figurines du jeu.....	6
3. PRÉPARATION DE LA PARTIE	7
Déploiement des unités.....	8
4. TOUR DE JEU	8
5. LES DÉS D'ACTION.....	8
6. CARTES ÉVÉNEMENT	10
7. ARMÉES ET BATAILLES	12
Armées et rassemblement.....	12
Recrutement.....	12
Déplacement des Armées	13
Déplacement des Personnages.....	13
Résolution des batailles.....	14
Fortifications et sièges.....	15
Prendre une Localité.....	16
8. LA POLITIQUE DE LA TERRE DU MILIEU	16
L'Échelle Politique	16
9. LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU.....	17
Marqueurs et figurines de la Communauté.....	17
Les Porteurs de l'Anneau	17
Cartes de Personnage des Compagnons	18
Le Guide de la Communauté.....	18
La Feuille de Route de la Communauté	18
Séparer les Compagnons de la Communauté.....	19
10. LA TRAQUE DE L'ANNEAU	20
La Réserve de Traque	20
Traquer la Communauté.....	20
11. L'ANNEAU UNIQUE ET LA QUÊTE DE LA MONTAGNE DU DESTIN	21
Le fardeau de l'Anneau	21
12. GAGNER LA PARTIE	22
Conditions de Victoire liées à l'Anneau	22
Conditions de Victoire militaires.....	22
13. PARTIES MULTIJOUEURS.....	22
Jouer à quatre.....	22
Partie à trois	23
Conditions de Victoire.....	23