From the Games of MIDDLE EARTH

WAR OF THE RING

based on J.R.R. TOLKIEN'S

THE LORD OF THE RINGS



GAME DESIGN
Howard Barasch
Richard Berg

GRAPHIC DESIGN
Redmond A. Simonsen

INTERIOR ILLUSTRATION
Tim Kirk

GAME DEVELOPMENT
B.E. Hessel
Eric Goldberg

SPI

Licensed by Tolkien Enterprises, a division of Elan Merchandising, Inc., Berkeley, California 94705. Unauthorized use of Tolkien names, characters or places is strictly prohibited. Copyright © 1977 by Tolkien Enterprises, a division of Elan Merchandising, Inc.

AVERTISSEMENT

Cette traduction respecte autant que possible la première traduction française du roman *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien, réalisée par Francis Ledoux (1972-1973). C'est la traduction la plus familière au lecteur français, et correspond à la version disponible en français quand le wargame **War of the Ring – La Guerre de l'Anneau** est sorti, en 1977.

Il a fallu laisser un grand nombre de noms originaux dans les règles, tout simplement car ce sont ceux qui figurent sur la carte, sur *les* cartes et sur les pions. Les noms en français sont quand même indiqués entre parenthèses et en italique. Exemple : Hobbiton (*Hobbitebourg*). Les noms en français seuls n'ont été mis que dans les commentaires historiques, *en italique dans les règles*. Seuls Frodon et Saroumane ont leur nom traduit tout du long.

Bon voyage dans la Terre du Milieu ! Et surtout : bon jeu !

Edualk, novembre 2021

TRADUCTION DES TERMES ANGLAIS RENCONTRES EN JEU

Les termes sur le plateau de jeu, les Tableaux et les cartes sont traduits dans les règles par les termes suivants :

Army Combat Result Table	= Table de Résultats des Combats d'Armées
Control of Gollum Table	= Table de Contrôle de Gollum
Dark Power	= le Pouvoir Ténébreux (i.e. Sauron)
Endurance Level Chart	= Table des Niveaux d'Endurance
Escape	= Evasion
Event Deck	= Pioche d'Evénement
Event Discards	= Défausse d'Evénement
Eye Orcs	= Orques de l'Oeil (i.e. Sauron)
Fellowship	= la Communauté (de l'Anneau)
Hand Orcs	= Orques de la Main (i.e. Saroumane)
Individual Combat Result Table	= Table de Résultats des Combats Individuels
Magic Cards	= Cartes de Magie
Percentage Loss Table	= Table des Pertes en Pourcentage
Ring Rating	= Valeur d'Anneau
Schedule of Shadow Point Costs	= Table des Coûts de Points d'Ombre
Search Cards	= Cartes de Recherche
Search Table	= Table de Recherche
Servant of Sauron	= Serviteur de Sauron
Shadow Points	= Points d'Ombre
Shadow Points Table	= Table des Points d'Ombre
Sorcery	= Sorcellerie
Sorcery Table	= Table de Sorcellerie
Strength Points	= Points de Combat
Terrain Effects Chart	= Table des Effets du Terrain
Terrain Key	= Table de Terrain
Turn Record Track	= Piste d'Enregistrement des Tours

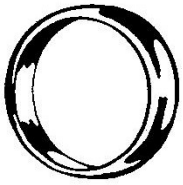
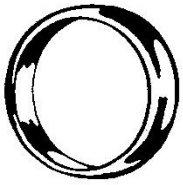


TABLE DES MATIERES

[A]	INTRODUCTION	4
LE JEU DE PERSONNAGE		**5**
[B]	Jouer au jeu	5
[C]	Mise en place du Jeu de Personnages	6
[D]	Séquence de jeu	8
[E]	Les Personnages	9
[F]	Déplacement des Personnages	16
[G]	Combat Individuel	19
[H]	Sorcellerie	21
[I]	Points d'Ombre	22
[J]	Recherche, Capture et Evasion	23
[K]	Réduction des Citadelles	26
[L]	Cartes de Magie	27
[M]	L'Anneau	31
[N]	Cartes d'Evénement	33
[O]	Comment remporter la partie	36
LE JEU DE CAMPAGNE		**37**
[P]	Jouer une partie	37
[Q]	Mise en place	38
[R]	Personnages et Evénements supplémentaires	40
[S]	Armées	44
[T]	Mobilisation	47
[U]	Remporter le Jeu de Campagne	49
LE JEU A TROIS JOUEURS		**50**
[V]	Jouer une partie	50
[W]	L'Anneau	50
[X]	Considérations politiques	51
[Y]	Règles spéciales	51
[Z]	Conditions de victoire	53
NOTES DU JOUEUR		**54**
NOTES DU CONCEPTEUR		**56**



WAR OF THE RING
La Guerre de l'Anneau
Seconde édition révisée

COMMENT LIRE LES RÈGLES

La meilleure façon d'utiliser les règles de **La Guerre de l'Anneau** est de s'y référer pendant le jeu. Lisez-les et familiarisez-vous avec elles afin de savoir, par exemple, que lorsque Gandalf est impliqué dans un combat, il peut utiliser la Sorcellerie ; ensuite, si et quand cette situation se présente, vous pouvez vous référer à la section appropriée des règles et apprendre précisément ce qu'il peut accomplir ainsi. Il sera plus facile de jouer de cette façon, même si vous devrez peut-être vous référer au livre de règles plusieurs fois la première fois que vous l'essayerez.

Cependant, aucune des règles n'est trop difficile, et après quelques Tours, vous constaterez que les Cartes d'Evénement s'expliquent d'elles-mêmes et que le jeu se déroule sans problème. Nous vous recommandons vivement d'essayer cette approche.

[A] INTRODUCTION

Vue d'ensemble

La Guerre de l'Anneau est un jeu à deux Joueurs qui traite de la lutte entre Sauron (le Seigneur des Ténèbres) et les Peuples Libres de la Terre du Milieu à la fin du Troisième Age, comme le raconte *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux contrôle les forces de Sauron et de ses alliés, et le Joueur de la Communauté commande la coalition des Elfes, des Nains, des Hommes et des Hobbits qui s'opposent au Seigneur des Ténèbres. Chaque Joueur peut déplacer et faire combattre les pions représentant les Personnages individuels qui ont pris part à la lutte. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut gagner soit en prenant le contrôle de la Terre du Milieu par la force des armes, soit en s'emparant de l'Anneau Unique, atteignant ainsi un pouvoir suffisant pour assurer la suprématie de la volonté de Sauron. Le Joueur de la Communauté gagne en empêchant cela, soit en contrecarrant les plans de Sauron sur le champ de bataille, soit en détruisant l'Anneau Unique du Seigneur des Ténèbres, et donc la base de son pouvoir. Au début du jeu, l'Anneau est en possession de Frodon, un Hobbit. Afin de le détruire, l'un des Personnages du Joueur de la Communauté doit le porter au cœur du Mordor, le pays de Sauron, et le jeter dans la Crevasse du Destin.

Utilisation de ces règles

La Guerre de l'Anneau peut être jouée avec ou sans l'utilisation des règles qui détaillent le déploiement et l'utilisation des différentes Armées qui ont pris part au conflit. Le "Jeu de Personnage", qui omet les Armées et les Combats d'Armées, ne concerne que la lutte immédiate de la Communauté pour détruire l'Anneau Unique avant que les agents de Sauron ne puissent le récupérer pour lui. Le "Jeu de Campagne", qui dépeint les aspects militaires de la lutte pour la Terre du Milieu, comprend des règles couvrant des Personnages et des événements individuels supplémentaires. Ces règles ajoutent quelque peu à la complexité et à la durée du jeu, tout en élargissant de manière significative la portée, la précision et, accessoirement, les options stratégiques disponibles pour chacun des Joueurs. En outre, il existe une version à trois Joueurs du "Jeu de Campagne" dans laquelle les forces de Saroumane, l'allié le plus puissant et le moins fiable de Sauron, sont contrôlées par un Joueur indépendant.

Avant de jouer

Nous vous suggérons de disposer tous les éléments du jeu et de les examiner avant de lire les règles, puis de manipuler les éléments pour illustrer les règles et les exemples donnés au fur et à mesure de la lecture des règles. Apprendre le Jeu de Personnages à partir de zéro devrait prendre 30 à 40 minutes (moins pour l'enseigner). Le temps de jeu pour le Jeu de Personnage est inférieur à deux heures. Le Jeu de Campagne prend environ trois heures.

Mise en page des règles

Les règles elles-mêmes sont mises en page de manière à séparer les commentaires historiques du corps principal des règles. À partir de la section C, Mise en Place du Jeu de Personnage, chaque section majeure des règles comporte un résumé, les commentaires historiques étant imprimés *en italique*. Les exemples sont sur fond gris.

Si ce n'est pas dans les règles...

Si vous avez des questions qui ne peuvent être résolues en vous référant aux règles, fiez-vous avant tout à votre bon sens ainsi qu'à votre connaissance du livre.

LE JEU DE PERSONNAGE

[B] JOUER AU JEU

B.1 SYNOPSIS DU JEU

Mise en place du jeu

Après que les Joueurs aient décidé du camp que chacun d'entre eux va jouer, ils préparent le plateau de jeu, distribuent les cartes utilisées dans le Jeu de Personnage, et placent les pions de jeu en carton (*pions*) dans les espaces hexagonaux (*hexagones*) indiqués sur le plateau de jeu, selon les instructions de préparation du jeu **La Guerre de l'Anneau**. Les Joueurs procèdent ensuite au premier tour (*Tour de Jeu*) de la partie.

Le Tour de Jeu commence

Au tout début de chaque Tour de Jeu, le Joueur du Pouvoir Ténébreux lance le dé pour déterminer quel Joueur contrôlera Gollum, un Personnage dont l'allégeance peut changer d'un Joueur à l'autre, pour le Tour de Jeu en cours. Une fois le jet de dé effectué et l'allégeance de Gollum déterminée, le Joueur de la Communauté peut lancer le dé pour effectuer une tentative de retrait de l'Anneau par le Personnage qui le porte au doigt (bien que le port de l'Anneau au doigt augmente les capacités de combat d'un Personnage, il est dangereux pour un Personnage de le porter longtemps).

Les Joueurs tirent des Cartes d'Evénement

En commençant par le Joueur du Pouvoir Ténébreux, les Joueurs tirent chacun leur tour une Carte d'Evénement. Les Cartes d'Evénement représentent des éventualités possibles, comme "Tempêtes violentes" ou "Boromir tente de s'emparer de l'Anneau". Une Carte d'Evénement n'entre en jeu que si le Joueur qui l'a tirée choisit de la jouer ; si un Joueur tire une Carte d'Evénement qu'il ne veut pas jouer, il peut la défausser ou (jusqu'à un maximum de trois Cartes d'Evénement) la conserver pour la jouer plus tard (ou simplement pour la garder hors de portée de son adversaire). Les Cartes d'Evénement peuvent être jouées pratiquement à tout moment au cours du tour.

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux obtient des Points d'Ombre

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux lance le dé pour déterminer le nombre de Points d'Ombre dont il dispose pour le Tour de Jeu en cours. Les Points d'Ombre sont utilisés par le Joueur du Pouvoir Ténébreux pour déplacer ses Personnages et exécuter certaines autres actions. Il enregistre le nombre de Points d'Ombre qu'il a dépensé sur la piste des Points d'Ombre imprimée sur le plateau de jeu.

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux effectue une Recherche

A ce stade, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut Rechercher les Personnages contrôlés par le Joueur de la Communauté. Il tire une Carte de Recherche et peut tenter de repérer des Personnages dans n'importe quelle province indiquée sur la carte. S'il réussit à repérer des Personnages, il peut tenter de les Capturer.

Le Joueur de la Communauté déplace ses forces et résout les Combats Individuels (s'il y en a)

Le Joueur de la Communauté peut d'abord effectuer une Evasion pour tous ses Personnages qui ont été capturés. Ensuite, il peut déplacer les pions de ses Personnages sur le plateau de jeu. S'il déplace l'un d'entre eux sur un hexagone contenant le mot "Magie" écrit en lettres elfiques, , alors le mouvement de ses Personnages peut être interrompu et il peut acquérir et distribuer à ses Personnages un certain nombre de Cartes de Magie. S'il déplace un de ses Personnages dans un hexagone contenant des forces contrôlées par le Joueur du Pouvoir Ténébreux, alors le mouvement des Personnages de la Communauté peut être interrompu pendant que le Joueur du Pouvoir Ténébreux effectue une Recherche. S'il déplace un ou plusieurs Personnages dans un hexagone de Serviteur de Sauron, alors le mouvement est interrompu et le Combat Individuel est résolu, si un Serviteur de Sauron est présent. Tout Personnage survivant peut terminer son mouvement. Une fois que le Joueur de la Communauté a terminé son mouvement, tout Combat Individuel entre Personnages initié par l'un des Joueurs est résolu.

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux déplace ses forces et résout les Combats Individuels et les Réductions de Citadelle

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux déplace n'importe laquelle de ses forces sur le plateau de jeu, en dépensant le nombre requis de Points d'Ombre pour chaque mouvement. Une fois que le Joueur du Pouvoir Ténébreux a effectué tous ses mouvements, tout Combat Individuel initié par l'un des Joueurs est résolu. Ensuite, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut tenter une Réduction de Citadelle. La Réduction de Citadelle est le moyen par lequel le Joueur du Pouvoir Ténébreux capture les Citadelles contrôlées par le Joueur de la Communauté (s'il capture les trois, il gagne la partie). Afin de résoudre une tentative de Réduction de Citadelle, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser des Points d'Ombre.

Fin du Tour de Jeu

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux marque la fin du Tour de Jeu en ajustant le marqueur de Tour de Jeu sur la piste de Tour de Jeu sur le plateau de jeu.

[C] MISE EN PLACE DU JEU DE PERSONNAGE

Préparation

Avant de mettre en place **La Guerre de l'Anneau**, les Joueurs doivent déterminer quel camp chacun d'entre eux va jouer. Puis, conformément à la section suivante, ils doivent préparer le plateau de jeu, les pions et les cartes pour le jeu.

C.1 COMMENT PRÉPARER LE PLATEAU DE JEU

Placement du plateau de jeu

Les Joueurs doivent disposer le plateau de jeu à plat sur une table.

Plateau de jeu monté

La version montée du plateau de jeu comprend trois sections de carte qui se rejoignent lorsqu'elles sont posées parallèlement, du nord au sud. Si les trois sections de carte sont correctement alignées, une personne observant la carte depuis son bord sud aura la section de carte comprenant Hobbiton (*Hobbitebourg*) (hexagone W1412) à gauche, la section comprenant Isengard (W2421) au milieu, et la section comprenant Barad-dûr (E1128) à l'extrême droite.

Plateau de jeu non monté

La version non montée du plateau de jeu est composée de deux sections, la première étant une feuille de 22 x 34 pouces couvrant la même zone que les sections de gauche et du milieu de la version montée, et une deuxième feuille de 11 x 34 pouces couvrant la même zone que la section de carte d'extrême droite de la version montée. Le plus petit feuillet de la version non montée recouvre légèrement le bord est du plus grand feuillet. Les Joueurs qui utilisent la version non montée peuvent trouver utile de replier les feuilles du plateau sur les plis et d'utiliser quelques morceaux de ruban adhésif pour fixer la carte à plat sur la table.

Hexagones

Les Joueurs remarqueront qu'une grille hexagonale a été superposée au terrain sur le plateau de jeu. Cette grille est utilisée pour régler la position et le mouvement des pions dans le jeu. Les hexagones sont numérotés selon un système basé sur les rangées d'hexagones qui traversent la carte du nord au sud. Notez que les numéros d'hexagone de la section orientale de la carte font double emploi avec ceux de la section occidentale. Afin d'éviter toute confusion, la convention suivante est utilisée :

1. Les numéros des hexagones de la section orientale de la carte sont précédés d'un "E" tandis que les numéros des hexagones de la ou des sections occidentales sont précédés d'un "W". Par exemple, Isengard est situé dans l'hexagone "W2421" ; Barad-dûr est dans l'hexagone "E1128".

2. Les Joueurs noteront également qu'en plus de la carte de la Terre du Milieu, plusieurs cases sont imprimées sur le plateau de jeu comme la piste d'enregistrement des Tours et la piste des Points d'Ombre. Ces cases contiennent certains groupes de cartes, comme expliqué dans les sections de règles appropriées.

Piste d'Enregistrement des Tours

La piste d'Enregistrement des Tours est utilisée pour enregistrer le passage des Tours de Jeu. Dans **La Guerre de l'Anneau**, chaque Tour de Jeu représente une semaine de temps réel. Un marqueur est utilisé pour indiquer le Tour de Jeu en cours sur la piste des Tours.

Piste des Points d'Ombre

L'utilisation de la piste des Points d'Ombre est expliquée dans la section I.

Positions des Joueurs

En général, le Joueur du Pouvoir Ténébreux s'installe sur le bord sud du plateau de jeu, tandis que le Joueur de la Communauté s'installe sur le bord nord.

C.2 MISE EN PLACE DU JEU DE PERSONNAGES

Avant de jouer

Chaque Joueur doit prendre les pions représentant les Personnages utilisés dans le Jeu de Personnages, ainsi que le marqueur de Points d'Ombre, le marqueur de Tour de Jeu, Gollum et le pion Gandalf le Blanc.

Mise en place de la Communauté

Le Joueur de la Communauté place les pions des neuf membres de la Communauté sur le plateau de jeu à Rivendell (*Fondcombe*) (hexagone W2812). Ce sont Gandalf le Gris, Aragorn, Boromir, Legolas, Gimli, Frodon, Sam, Merry et Pippin. Notez que chacun de ces pions a "W2812" imprimé sur son dos pour faciliter la mise en place. Chacun de ces pions est placé sur le plateau de jeu face cachée (pour que le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne puisse pas voir quel pion est lequel).

Mise en place du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux place ses pions face cachée comme suit :

LIEU	UNITES
Barad-dûr (E1128)	Bouche de Sauron
Durthang (E0727)	Nazgûl n°7 Nazgûl N°8 Nazgûl N°9
Minas Morgul (E0729)	Seigneur des Nazgûl Gothmog Nazgûl n°3
Dol Guldur (W3218)	Nazgûl N°4 Nazgûl n°5 Nazgûl n°6
Isengard (W2421)	Saroumane

Pions hors-carte

Placez le marqueur de Points d'Ombre sur le côté pour l'instant, ainsi que les pions représentant Gandalf le Blanc et Gollum. La plupart des pions restants ne sont utilisés que dans le Jeu de Campagne.

C.3 MISE EN PLACE DES CARTES

Piles de cartes

Répartissez les cartes en quatre piles comme suit :

TYPE DE CARTE	NUMÉROS DE CARTE
Cartes de Personnage	1-42
Cartes de Magie	43-56
Cartes d'Evénement	57-96
Cartes de Recherche	97-112

Cartes utilisées dans le Jeu de Personnage

Toutes les Cartes de Magie et les Cartes de Recherche sont utilisées dans le Jeu de Personnage. Les Cartes de Personnage N°11-23 et 35, et la Carte d'Evénement N°83-96 ne sont pas utilisées dans le Jeu de Personnages, et doivent être remises dans la boîte de jeu.

La Communauté

Le Joueur de la Communauté reçoit :

A) Les Cartes de Personnage n°1 à 9 (la Communauté) et n° 36 (Gollum).

B) La Carte de Personnage n°10 (Gandalf le Blanc) doit être placée sur le côté, car elle pourra être utilisée plus tard dans le jeu.

Le Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux reçoit :

A) Les Cartes de Personnage n°24 à 34 (incluant les Neuf Nazgûl, la Bouche de Sauron et Saroumane).

B) Les Cartes de Personnage n°37 à 42 (Serviteurs de Sauron) sont retournées face cachée et soigneusement mélangées, puis distribuées au hasard dans les six cases Serviteur de Sauron sur le plateau de jeu, de telle sorte qu'aucun Joueur ne sache quelle carte Serviteur de Sauron se trouve dans quelle case.

Cartes d'Evénements

Les Cartes d'Evénement sont mélangées et placées avec le mot "Evénement" face visible dans la Pioche d'Evénements du plateau de jeu.

Cartes de Recherche

Les Cartes de Recherche sont mélangées de la même manière et placées face visible dans la case de Cartes de Recherche

.**L'Anneau unique**

L'Anneau (Carte n°43) est donné au Joueur de la Communauté.

Les Palantirs

Séparez les trois Palantirs (cartes n°44, 45 et 46) des dix autres Cartes de Magie. Ces 13 Cartes de Magie sont ensuite placées face cachée sur le plateau de jeu dans les Cases de Cartes de Magie comme suit :

EMPLACEMENT	OBJET
W2421	Palantir d'Orthanc (n°45)
W2624	deux Cartes de Magie
W2812	quatre Cartes de Magie
W2918	deux Cartes de Magie
E0428	Palantir de Minas Tirith (n°44) + une Carte de Magie
E0529	une Carte de Magie
E1128	Palantir de Minas Ithil (n°46)

Lorsqu'une ou plusieurs Cartes de Magie sont indiquées, distribuez le nombre demandé de Cartes de Magie sur le plateau de jeu (dans la case désignée) parmi le groupe de dix. Ces cartes sont distribuées au hasard sur le plateau de jeu ; aucun Joueur ne doit savoir dans quelle case se trouve l'une de ces dix cartes. Les cartes Palantir sont placées selon la liste ci-dessus, et peuvent être face visible ou face cachée selon le souhait des Joueurs. Chaque Joueur pose ses Cartes de Personnage sur la table. Le Joueur de la Communauté place l'Anneau (carte n°43) sous la Carte de Personnage représentant Frodon pour indiquer que l'Anneau est en sa possession au début de la partie (voir L.1. Equiper les Personnages).

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux tire les trois premières Cartes d'Evénement, en prenant soin de ne pas les révéler. Le Joueur de la Communauté tire les trois Cartes d'Evénement suivantes. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux place le marqueur de Tour sur la Piste des Tours pour indiquer le début du premier Tour (semaine du 25 décembre 3018). La partie a maintenant commencé, et les Joueurs suivent la séquence de jeu indiquée dans la section D.

[D] SÉQUENCE DE JEU

Tours de Jeu

La Guerre de l'Anneau se joue en un certain nombre de Tours de Jeu. Chaque Tour de Jeu représente une semaine de temps réel. Pendant chaque Tour de Jeu, les Joueurs ont la possibilité de se déplacer et de mener des combats avec chacun des pions qu'ils contrôlent, et d'influencer le sort de la guerre en jouant judicieusement des Cartes d'Evénement et des Cartes de Magie. Afin de réguler équitablement les activités des Joueurs dans un cadre compétitif et jouable, chaque Tour de Jeu est divisé en six segments (séquence de jeu) comme indiqué ci-dessous. Toutes les actions des Joueurs doivent se dérouler strictement selon la séquence décrite ; toute action effectuée en dehors de la séquence de jeu constitue une violation des règles.

D.1 PHASE DE L'ANNEAU

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux lance le dé pour déterminer "l'allégeance" de Gollum pour le Tour de Jeu en cours. Le Joueur de la Communauté peut également lancer le dé pour résoudre une tentative de Retrait de l'Anneau par un Personnage qui l'a mis au doigt. Notez que si une Phase de l'Anneau se termine avec un Personnage contrôlé par le Joueur de la Communauté dans l'hexagone Crack of Doom (*Crevasse du Destin* - E0929) en possession de l'Anneau et ne le portant pas au doigt, la partie se termine par une victoire du Joueur de la Communauté.

D.2 PHASE D'EVENEMENTS

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux pioche une Carte d'Evénement. Il peut la défausser ou la jouer, ou défausser ou jouer toute autre Cartes d'Evénement qu'il possède, comme il le souhaite. S'il a moins de quatre Cartes d'Evénement (y compris celle qu'il vient de tirer), il peut simplement garder la carte. Ensuite, le Joueur de la Communauté pioche une Carte d'Evénement et la défausse ou la joue immédiatement comme il le souhaite, ou il peut toutes les garder, s'il en a moins de quatre.

Note : Les Cartes d'Evénement peuvent également être jouées à tout moment au cours du Tour.

D.3 PHASE DE RECHERCHE

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux choisit secrètement une Lettre de Points d'Ombre (il la note pour la phase 6) et lance un dé. Il consulte ensuite la Table des Points d'Ombre pour déterminer le nombre de Points d'Ombre qu'il pourra dépenser au cours du Tour en cours.

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux tire ensuite une Carte de Recherche et effectue toutes les Recherches autorisées (sauf lors du tout premier tour de la partie, au cours duquel aucune Carte de Recherche n'est tirée).

D.4 PHASE DE LA COMMUNAUTE

Le Joueur de la Communauté peut lancer un dé pour résoudre les tentatives d'Evasion de ses Personnages qui ont été capturés. Ensuite, il déplace tous ses Personnages qu'il souhaite sur le plateau de jeu.

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut effectuer une Recherche si des Personnages contrôlés par le Joueur de la Communauté non repérés sont déplacés dans des hexagones contenant des Orques ou des Nazgûls. Une fois que tous les mouvements ont été effectués, tout Combat Individuel est résolu.

D.5 PHASE DU POUVOIR TENEBREUX

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux déplace n'importe lequel de ses Personnages, en dépensant le nombre requis de Points d'Ombre pour chaque déplacement. Une fois que tous les mouvements ont été effectués, tout Combat Individuel est résolu.

Ensuite, toute Réduction de Citadelle que le Joueur du Pouvoir Ténébreux souhaite tenter (et pour laquelle il dépense des Points d'Ombre) est résolue.

D.6 PHASE DE FIN DE TOUR

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux montre au Joueur de la Communauté la Lettre de Points d'Ombre qu'il a notée pendant la Phase de Recherche plus tôt dans le Tour.

Il avance ensuite la Piste des Tours pour marquer la fin du Tour et le début du suivant.

Les Joueurs passent à la Phase de l'Anneau et jouent le reste du Tour suivant dans la même séquence d'actions.

[E] LES PERSONNAGES

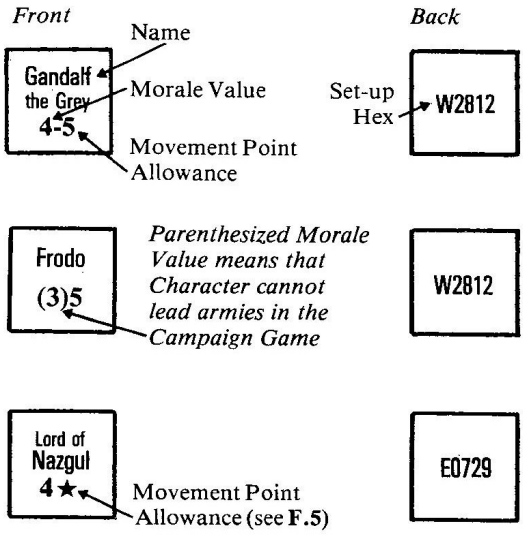
Vue d'ensemble

Les actions et les interactions de chaque Personnage sont cruciales pour l'issue de **La Guerre de l'Anneau**. Chaque Joueur contrôle plusieurs Personnages, qui sont représentés dans le jeu à la fois par des pions, qui sont déployés sur le plateau de jeu, et par des Cartes de Personnage, qui sont conservées par le Joueur qui contrôle le Personnage en question.

Les pions sont utilisés pour marquer la position géographique et indiquer tout mouvement du Personnage en Terre du Milieu ; les Cartes de Personnage résument les attributs de chaque Personnage et sont utilisées dans la résolution des Combats Individuels, des tentatives de Capture et d'Evasion, et de l'utilisation de l'Anneau.

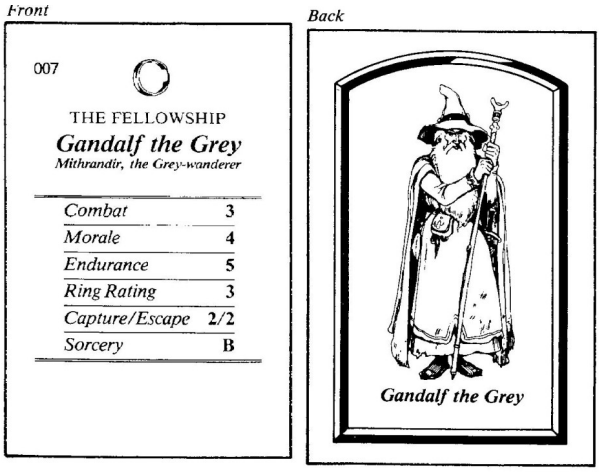
Après une brève description des pions et des cartes et une explication du fonctionnement du Table des Niveaux d'Endurance, vous trouverez une série de descriptions des Personnages apparaissant dans le Jeu de Personnages, ainsi qu'une liste et/ou une explication des règles spéciales relatives à chaque Personnage. Sont également mentionnées toutes les règles supplémentaires relatives à chaque Personnage qui sont utilisées dans le Jeu de Campagne.

E.1 LES PIONS



Chaque pion qui représente un Personnage porte le nom de ce personnage ainsi que deux valeurs chiffrées. La première de ces valeurs est la Valeur de Moral du Personnage. En général, plus la Valeur de Moral est élevée, mieux le Personnage se comporte au combat. La seconde valeur sur les pions de Personnage est le nombre de Points de Mouvement autorisé pour chaque Personnage. En gros, cela indique jusqu'où le Joueur qui contrôle le Personnage peut le déplacer sur la carte pendant un tour.

E.2 LES CARTES DE PERSONNAGES



Vingt-huit Cartes de Personnage sont utilisées dans le Jeu de Personnage, dont dix sont contrôlées par le Joueur de la Communauté, dix-sept par le Joueur du Pouvoir Ténébreux, et une est contrôlée de manière variable par l'un ou l'autre des Joueurs (voir Section C, Mise en Place du Jeu de Personnage).

Sur chaque Carte de Personnage sont imprimées des valeurs, pour un maximum de six attributs :

1. **La Valeur de Combat** est une estimation de la capacité de combat du Personnage, qui est utilisée pour résoudre les Combats Individuels (voir section 6), ainsi que la Valeur de Moral et le Niveau d'Endurance.

2. **La Valeur de Moral** est une estimation générale de la force d'âme et de la capacité à diriger du Personnage. Un Personnage dont la Valeur de Moral n'est pas entre parenthèses (ex : Aragorn) est considéré comme un Chef, et peut affecter la Réduction de Citadelle (voir K.2) et - si le Jeu de Campagne est joué - le Combat d'Armées (voir Section S.6).

3. **Le Niveau d'Endurance** mesure la capacité d'un Personnage à résister à la pression, tant physique (Blessures) que psychologique. Les Personnages qui participent à un Combat Individuel, ou qui portent l'Anneau, peuvent subir des effets négatifs qui diminuent cumulativement leur Niveau d'Endurance.

Les Joueurs doivent noter ces effets. Un Table de Niveaux d'Endurance listant tous les Personnages du jeu peut être trouvé sur l'Aide de Jeu (voir E.3, Utilisation du Table de Niveaux d'Endurance).

4. **La Valeur d'Anneau** est une estimation de la capacité d'un Personnage à accomplir la lourde tâche de Porteur d'Anneau, mesurée par la capacité de ce Personnage à retirer l'Anneau à volonté une fois qu'il l'a mis au doigt (Note : il est possible pour un Personnage de "porter" l'Anneau sans le mettre au doigt. Voir la section M, L'Anneau).

La Valeur d'Anneau de chaque Personnage est un nombre, soit 5, 4, 3, ou 0 (zéro). Ce nombre est le plus haut lancer de dé que le Joueur contrôlant ce Personnage doit obtenir pendant la Phase de l'Anneau pour retirer l'Anneau. Voir la section M pour une explication des avantages et des inconvénients du port de l'Anneau au doigt.

Par exemple : si Frodon, avec une Valeur d'Anneau de 5, porte l'Anneau à son doigt, et que le Joueur de la Communauté obtient un résultat compris entre 1 et 5 pour tenter de retirer l'Anneau pendant la Phase de l'Anneau, Frodon peut retirer l'Anneau. Si le Joueur obtient un 6, l'Anneau reste au doigt de Frodon.

5. La Portée de Capture/Evasion est la facilité avec laquelle un Personnage peut être capturé et retenu prisonnier. La Portée de Capture/Evasion est constituée de deux nombres séparés par une barre oblique. Le premier chiffre indique la Portée de Capture, et le second la Portée d'Evasion. Un Personnage avec un "2" devant la barre oblique a une Portée de Capture de 1-2. Une tentative de Capture de ce Personnage est réussie sur un jet de dé de "1" ou "2", et échoue sur un jet de "3", "4", "5" ou "6". De même, un Personnage avec un "4" après la barre oblique a une Portée d'Evasion de 4-6, et aura besoin d'un jet de "4", "5" ou "6" pour s'échapper s'il est capturé.

6. La Valeur de Sorcellerie est une estimation de la capacité d'un Personnage à utiliser la magie comme une arme. La Valeur de Sorcellerie est une lettre - A, B, C, ou D.

Note : un Personnage sans Valeur de Sorcellerie ne peut pas utiliser la Sorcellerie.

E.3 UTILISER LE TABLE DE NIVEAUX D'ENDURANCE

Le Table des Niveaux d'Endurance

Chaque Personnage représenté dans **La Guerre de l'Anneau** est inscrit par son nom sur le Table des Niveaux d'Endurance. Après chaque nom est imprimé un nombre de cases égal au Niveau d'Endurance du Personnage.

Aragorn ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Les Personnages peuvent subir des Blessures en participant à un Combat Individuel (voir Section G, Combat Individuel entre Personnages). Pour chaque Blessure subie, une case est marquée d'une croix sur le Table des Niveaux d'Endurance.

Aragorn ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Dans l'exemple ci-dessus, Aragorn a reçu deux Blessures. Les Joueurs doivent noter que les Blessures réduisent la capacité d'un Personnage à participer à un Combat Individuel (voir Section C, Combat Individuel).

La mort

Lorsque toutes les cases d'un Personnage sur le Table des Niveaux d'Endurance sont marquées pour des Blessures, ce Personnage est considéré comme ayant été tué, et est retiré du jeu.

Fatigue de l'Anneau

Un Personnage peut également souffrir de la Fatigue de l'Anneau s'il porte l'Anneau à son doigt (et pas seulement s'il le transporte). Au début de toute Phase de l'Anneau au cours de laquelle un Personnage porte l'Anneau à son doigt, une case du Table des Niveaux d'Endurance est barrée d'un symbole d'Anneau (un rond) comme suit :

Aragorn ◯ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Dans l'exemple ci-dessus, Aragorn a eu l'Anneau au doigt pendant une Phase de l'Anneau. Lorsque toutes les cases du Table des Niveaux d'Endurance d'un Personnage sont marquées par des symboles d'Anneau, ce Personnage devient un Semi-Spectre de l'Anneau (voir Section M, L'Anneau).

Note

Le nombre de Blessures subies par un Personnage n'affecte jamais sa capacité à porter l'Anneau, et inversement, le nombre de cases cochées pour la Fatigue de l'Anneau n'affecte jamais la capacité d'un Personnage à participer à un combat.

Aragorn ☒ ☒ ◯ ☐ ☐ ☐

Dans l'exemple ci-dessus, Aragorn a deux Blessures, qui réduisent de deux son Potentiel de Combat pour tout Combat Individuel dans lequel il est impliqué (voir section G). Il a porté l'Anneau au doigt pendant trois Phases de l'Anneau différentes, et s'il porte l'Anneau trois fois de plus, il deviendra un Semi-Spectre de l'Anneau. Il pourrait sans risque le porter deux fois de plus. Si Aragorn devait porter l'Anneau pendant une autre Phase de l'Anneau :

Aragorn ☒ ☒ ◯ ◯ ☐ ☐

il réduirait à une le nombre de fois où il pourrait le porter en toute sécurité. Son Potentiel de Combat, qui est utilisé pour la résolution du Combat Individuel, resterait inchangé (toujours réduit de deux à cause des Blessures).

E.4 ARAGORN II



L'héritier d'Isildur, Aragorn est le seul membre survivant de la Maison d'Elendil, une lignée royale décimée et submergée qui remonte à plus de trois millénaires. Après des décennies d'une existence clandestine harassante, il a annoncé ouvertement son identité et sa revendication du trône du Royaume du Sud (Gondor).

Son aspiration à récupérer le trône, qui est entre les mains d'une lignée d'Intendants depuis près de 1.000 ans, est inextricablement liée au destin ultime de Sauron, car l'existence même de rois et de royaumes indépendants est un anathème pour le Seigneur des Ténèbres.

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Aragorn peut défier Sauron (voir R.16), peut diriger des Armées (S.6), peut permettre au Joueur de la Communauté d'utiliser l'Armée des Morts de Dunharrow (R.10), et a le pouvoir de Guérison (seulement s'il est dans un hexagone de Citadelle - voir R.1).

E.5 BOROMIR



Boromir est le fils aîné de Denethor II, Intendant régnant du Gondor. Il est donc quelque peu ambivalent devant l'apparition soudaine d'Aragorn, que ce dernier a orchestrée au Conseil d'Elrond, juste au moment où débute ***La Guerre de l'Anneau****. La présence d'Aragorn est de mauvais augure à la fois pour Sauron, qui menace le Gondor, et pour les perspectives de l'ascension présumée de Boromir à l'Intendance si le Gondor survit.*

RÈGLES SPÉCIALES

S'emparer de l'Anneau

Boromir est essentiellement contrôlé par le Joueur de la Communauté, mais il peut être amené à tenter de s'emparer de l'Anneau à la demande du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Cela peut se faire lors de n'importe quel Tour de Jeu pendant lequel le pion représentant Boromir se trouve dans le même hexagone sur le plateau de jeu que le pion représentant le Porteur de l'Anneau, à condition que le Joueur du Pouvoir Ténébreux joue la Carte d'Evénement appropriée.

Le jeu de cette Carte d'Evénement (n°75, "Boromir tente de s'emparer de l'Anneau") permet à Boromir d'engager un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, quelle que soit la présence d'autres pions dans cet hexagone (Les Joueurs doivent noter que Boromir est incapable de forcer un combat avec un Porteur d'Anneau qui porte l'Anneau au doigt).

Si Boromir réussit à tuer le Porteur de l'Anneau, il s'empare de l'Anneau. Il doit être déplacé par le Joueur de la Communauté directement vers Minas Tirith, en utilisant le chemin le plus court possible (comme convenu par les Joueurs) pendant la ou les phases de mouvement immédiatement suivantes du Joueur de la Communauté, sauf si Minas Tirith a été capturée par le Joueur du Pouvoir Ténébreux. Dans ce cas, le Joueur de la Communauté est libre de déplacer Boromir où il le souhaite.

Dans tous les cas, s'il est confronté à un Combat Individuel alors qu'il est en possession de l'Anneau, Boromir mettra l'Anneau au doigt et évitera le combat si possible, ou se battra jusqu'à la mort sinon. Si Boromir réussit à atteindre Minas Tirith, il mettra l'Anneau au doigt (si ce n'est déjà fait) et ne pourra plus être déplacé par le Joueur de la Communauté.

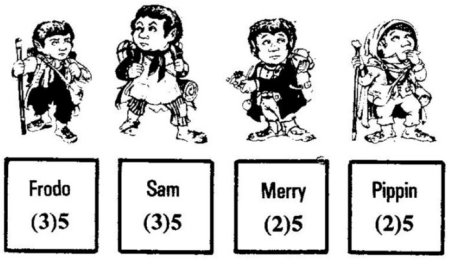
Il deviendra alors un Semi-Spectre de l'Anneau de la manière habituelle (voir section E.3), et pourra alors être déplacé par le Joueur du Pouvoir Ténébreux (voir section M, L'Anneau). De fait, seuls Gandalf, Saroumane, Gollum ou un Nazgûl peuvent prendre l'Anneau à Boromir, et seulement en le tuant.

Si Boromir échoue dans sa première tentative de tuer le Porteur de l'Anneau et qu'il survit, il repasse sous le contrôle total du Joueur de la Communauté. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut jouer la Carte d'Evénement "Boromir tente de s'emparer de l'Anneau", si ce n'est la durabilité de Boromir, sa proximité avec le Porteur de l'Anneau et le nombre de fois où le Joueur du Pouvoir Ténébreux joue la carte. Boromir peut également affecter la Réduction de Citadelle (voir section K.2).

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Boromir peut diriger des Armées (voir S.6).

E.6 LES HOBBITS



Frodon, Samwise (Sam), Meriadoc (Merry) & Peregrin (Pippin)

Les Hobbits sont des "haflings", les plus proches des hommes de tous les Peuples Libres en termes de perspectives et d'opinions. De par leur nature, ils sont préoccupés par eux-mêmes et respectueux de l'indépendance des autres. Ils sont donc les plus à même de supporter la tâche de "porter" l'Anneau Unique sans être tentés de faire usage de ses pouvoirs maléfique de coercition. Frodon est le Porteur de l'Anneau au début du Jeu.

E.7 GANDALF



Gandalf est un sorcier et, à ce titre, l'un des cinq membres du Conseil Blanc. Au cours des décennies précédentes, Gandalf a réalisé que le but de sa vie, qui est de s'opposer à la volonté de Sauron, dépend presque entièrement du sort de l'Anneau Unique récemment redécouvert. La lutte pour l'Anneau devient pour lui, plus tôt et plus totalement que pour toute autre personne à l'Ouest - à l'exception du Porteur de l'Anneau - le point central de toute son existence.

RÈGLES SPÉCIALES

S'Emparer de l'Anneau

Gandalf peut tenter de s'emparer de l'Anneau à la demande du Joueur de la Communauté. Ceci peut être fait lors de n'importe quel tour du Joueur de la Communauté pendant lequel le pion représentant Gandalf se trouve dans le même hexagone que le pion représentant le Porteur de l'Anneau. Gandalf peut engager un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, que celui-ci porte ou non l'Anneau au doigt, et quelle que soit la présence d'autres Personnages ou Armées dans cet hexagone.

En revanche, Gandalf ne peut pas s'emparer de l'Anneau d'un Personnage contrôlé par le Joueur de la Communauté autre que Boromir ou Gollum (voir section G.3, S'emparer de l'Anneau).

Résurrection



Gandalf peut également être "ressuscité" (une fois) s'il est tué. Au début du jeu, Gandalf est "le Gris". Si Gandalf le Gris est tué, lancez un dé et Gandalf "le Blanc" apparaît le nombre de Tours de Jeu suivant. Le pion représentant Gandalf le Blanc est placé sur le plateau de jeu par le Joueur de la Communauté pendant ce tour-là dans les hexagones W3013 ou W2812.

Gandalf peut utiliser la Sorcellerie (voir section H, Sorcellerie) et utiliser un Palantir (voir section L.4).

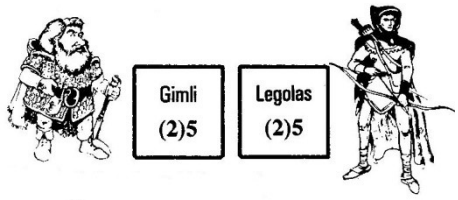
Il peut affecter la Réduction de Citadelle (voir Section K.2).

Si Gandalf devient un Semi-Spectre de l'Anneau (une éventualité peu probable), la partie est terminée et le Joueur du Pouvoir Ténébreux a gagné (voir section M).

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Gandalf peut diriger des Armées et peut utiliser la Sorcellerie pour affecter le Combat des Armées.

E.8 GIMLI ET LEGOLAS



La lutte pour détruire l'Anneau de Sauron est une lutte commune, et le caractère coopératif de cet effort est symbolisé par la présence d'un Nain (Gimli) et d'un Elfe (Legolas) dans la Communauté, ainsi que de Hobbits et d'Humains et du Sorcier Gandalf. Gimli est de la lignée de Durin. Son père, Gloin, était l'un des membres de la compagnie qui a accompagné le célèbre oncle de Frodon, Bilbon Sacquet, dans l'aventure décrite dans Le Hobbit, *au cours de laquelle l'Anneau a été récupéré. Le père de Legolas est Thranduîl, roi du Royaume Sylvestre (qui, soit dit en passant, est représenté dans le Jeu de Campagne). Gimli et Legolas étaient tous deux présents au Conseil d'Elrond à Fondcombe, et c'est à cette occasion qu'ils ont été choisis comme membres de la Communauté de l'Anneau.*

E.9 GOLLUM



Gollum fait partie d'une longue lignée d'individus qui ont été corrompus par le pouvoir de l'Anneau Unique. Exceptionnellement avare et peu sociable pour un Hobbit, il a été immédiatement affecté par l'Anneau lorsqu'il a été découvert dans le lit de la rivière Anduin par un ami. Assassinant traîtreusement son compagnon hobbit pour s'en emparer, Gollum se retira de la société et se réfugia avec l'Anneau dans les cavernes des Monts Brumeux, où il survécut en se nourrissant de poisson cru et d'un voyageur occasionnel très tristement perdu. Au cours de centaines d'années, l'Anneau a pris le contrôle total de son être, même s'il a prolongé sa vie de façon anormale. Lorsqu'il perdit l'Anneau au profit de Bilbon Sacquet, qui se trouvait à l'époque être très tristement perdu (voir Le Hobbit *pour le récit de cette aventure), cette perte le dévasta. Finalement, poussé par une obsession désespérée et dévorante de retrouver son "Précieux", il quitta son sombre refuge et revint dans le monde détesté de la lumière et des gens. Dans toute l'histoire de l'Anneau, il n'y a pas de personnage aussi fascinant, aussi ambivalent et aussi important que Gollum.*

RÈGLES SPÉCIALES

Loyauté changeante

Au début de la partie, aucun pion n'est utilisé pour marquer la position de Gollum sur le plateau de jeu. Au lieu de cela, peu importe qui contrôle Gollum, il est considéré comme étant toujours dans l'hexagone contenant le pion représenté par le Porteur de l'Anneau, qui que ce soit et où que ce soit. Le Joueur de la Communauté détient la Carte de Personnage de Gollum au début de la partie et, nominalement, le contrôle. Cependant, l'ambivalence et l'intérêt personnel virulent de Gollum se reflètent dans le fait qu'on ne peut pas savoir qui contrôlera Gollum lors d'un Tour de Jeu donné. Pendant la Phase de l'Anneau au début de chaque tour, le Joueur du Pouvoir Ténébreux jette un dé et consulte le Table de Contrôle de Gollum pour déterminer quel Joueur, s'il y en a un, contrôle Gollum pour le reste du tour.

A moins que Gollum ne soit le Porteur de l'Anneau, il ne peut jamais être impliqué dans un Combat Individuel, sauf lors d'une tentative de s'emparer de l'Anneau.

S'emparer de l'Anneau

L'un ou l'autre des Joueurs peut faire en sorte que Gollum tente de s'emparer de l'Anneau. Cela peut se faire lors de n'importe quel Tour de Jeu pendant lequel Gollum est contrôlé par ce Joueur et pendant lequel il joue la Carte d'Evénement appropriée. Jouer la Carte d'Evénement "Gollum tente de s'emparer de l'Anneau" (carte n°76) permet à Gollum d'engager un Combat Individuel à mort (uniquement) avec le Porteur de l'Anneau, que ce Personnage porte ou non l'Anneau au doigt, indépendamment de la présence de tout autre pion dans cet hexagone. Voir la section G.3, S'emparer de l'Anneau.

Mon Précieux !

Si Gollum réussit à tuer le Porteur de l'Anneau, il est considéré comme s'étant emparé de l'Anneau et le pion qui le représente est placé face visible sur le plateau de jeu dans l'hexagone où le Porteur de l'Anneau a été tué. Dans ce cas, les Joueurs ne font plus de jet pour contrôler Gollum. A la place, il doit être déplacé par le Joueur du Pouvoir Ténébreux directement vers l'hexagone W2910 (sa tanière dans les Monts Brumeux), en utilisant le chemin le plus court possible pendant la ou les phases de mouvement du Joueur du Pouvoir Ténébreux qui suivent immédiatement.

S'il est confronté à un Combat Individuel, Gollum mettra l'Anneau au doigt et évitera le combat si possible, ou se battra jusqu'à la mort si nécessaire. Une fois qu'il aura atteint sa tanière (hexagone W2910), il mettra l'Anneau au doigt (si ce n'est pas déjà

fait) et ne pourra plus être déplacé (jusqu'à ce qu'il devienne un Semi-Spectre de l'Anneau, voir section M).

Guide

Le Joueur de la Communauté peut, s'il contrôle Gollum, l'utiliser pour guider les Personnages à l'entrée et à la sortie de Minas Morgul (E0729), sans qu'une Recherche du Pouvoir Ténébreux soit autorisée. Notez que Minas Morgul est un hexagone de Serviteur de Sauron : le Joueur de la Communauté doit tirer une carte Serviteur de Sauron s'il déplace un Personnage dans cet hexagone.

E.10 Saroumane



Saroumane est venu en Terre du Milieu quelque deux mille ans avant la Guerre de l'Anneau, expressément pour s'opposer au pouvoir grandissant de Sauron. Premier des cinq sorciers qui composaient alors le Conseil Blanc, Saroumane a lui aussi été progressivement et imperceptiblement corrompu par l'attrait de l'Anneau Unique, jusqu'à ce que sa détermination à s'opposer à la volonté du Seigneur des Ténèbres soit synonyme de son intention de supplanter Sauron en tant que subjugueur de toute la Terre du Milieu. Prétendant publiquement maintenir une alliance avec les Peuples Libres de l'Ouest et communiquant en privé avec Sauron, qu'il accepta faussement d'aider, Saroumane construisit subrepticement sa propre armée et complota pour obtenir l'Anneau pour lui-même afin de s'opposer directement à Sauron et de prendre le contrôle de la Terre du Milieu.

RÈGLES SPÉCIALES

Contrôle

A moins que la version à trois Joueurs du Jeu de Campagne ne soit jouée (auquel cas Saroumane et ses forces sont contrôlés par un Joueur indépendant), Saroumane est contrôlé par le Joueur du Pouvoir Ténébreux.

S'emparer de l'Anneau

À la demande du Joueur du Pouvoir Ténébreux, Saroumane peut tenter de s'emparer de l'Anneau. Il peut le faire pendant n'importe quel tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux au cours duquel le pion représentant Saroumane se trouve dans le même hexagone sur le plateau de jeu que le pion représentant le Porteur de l'Anneau, si ce dernier a été repéré (voir section J, Recherche, Capture et Evasion). Saroumane peut engager un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, que celui-ci porte ou non l'Anneau au doigt, et quelle que soit la présence d'autres Personnages (ou - dans le Jeu de Campagne - d'Armées) dans cet hexagone. Si Saroumane tue le Porteur de l'Anneau et s'empare de l'Anneau, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit le déplacer directement vers Isengard (W2421), en utilisant le chemin le plus court possible pendant la ou les Phase(s) de Mouvement du Joueur du Pouvoir Ténébreux qui suivent immédiatement. S'il est confronté à un Combat Individuel, Saroumane mettra l'Anneau et évitera le combat si possible, ou se battra jusqu'à la mort si nécessaire. Une fois qu'il aura atteint l'Isengard, il mettra l'Anneau au doigt (si ce n'est pas déjà fait), et ne pourra plus être déplacé jusqu'à ce qu'il devienne un Semi-Spectre de l'Anneau (voir Section M, L'Anneau).

Sorcellerie

Saroumane peut également utiliser la Sorcellerie (voir la section H, Sorcellerie), ainsi qu'un Palantir.

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Saroumane peut diriger des Armées, et peut utiliser la Sorcellerie pour affecter le Combat des Armées.

E.11 SAURON

La place de Sauron dans l'histoire de la Terre du Milieu est longue et malheureuse. À l'origine, Sauron était un allié servile mais puissant de Morgoth, le Valar déchu dont la prise des silmarils elfiques au Premier Âge a déclenché une guerre d'une ampleur comparable à la Guerre de l'Anneau. Le Premier Âge s'est terminé par la défaite de Morgoth, mais Sauron a survécu à cette débâcle et, au cours des premiers siècles du Second Âge, il a pu se constituer une base de pouvoir en Terre du Milieu. C'est à cette époque qu'il trompa les Elfes d'Eregion pour qu'ils collaborent à la forge des Anneaux de Pouvoir. Ensemble, ils firent fabriquer seize Anneaux, dont sept furent distribués aux Nains et neuf aux Hommes. Puis, laissant les Elfes forger trois autres Anneaux de Pouvoir pour eux-mêmes, Sauron commença secrètement la fabrication de l'Anneau du Pouvoir.

Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,
Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône.
Dans le Pays de Mordor où s'étendent les ombres.
Un Anneau pour les gouverner tous, Un Anneau pour les trouver
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les ombres.

-LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

En mettant l'Anneau et en prononçant ces mots, Sauron a pris d'un seul coup le contrôle absolu des Neufs et des Hommes qui les portaient (ils sont finalement devenus des Nazgûl), a neutralisé les Sept et les Nains qui les possédaient, et a rendu impossible à tout Elfe d'utiliser l'un des Trois sans que Sauron ne soit pleinement conscient de son esprit, et ne puisse utiliser cette conscience pour annuler tout ce qui a été accompli (c'est pourquoi les Elfes ont refusé de porter les trois Anneaux Elfiques). Par cet acte, Sauron déclara effectivement son intention de soumettre la Terre du Milieu, et commença une lutte qui culmina finalement avec la Guerre de l'Anneau.

Au moment de la Guerre de l'Anneau, près de cinq millénaires après la forge de l'Anneau Unique, Sauron n'avait plus de véritable forme physique. Séparé depuis 3.000 ans de son Anneau, qu'il avait perdu lors de l'affrontement de Barad-dûr qui mit fin au Second Âge, son esprit restait néanmoins puissant et vengeur, et son contrôle sur les Nazgûl était ferme. Pour triompher, cependant, il devait retrouver l'Anneau, dont l'existence littérale était devenue le centre de sa propre existence non-corporelle. Il le sentit, et réalisa, par le fait de sa propre existence continue, que même après tout ce temps, l'Anneau existait toujours.

RÈGLES SPÉCIALES

Forme Incorporelle

Dans le jeu, Sauron n'est représenté ni par une carte ni par un pion. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux **est** Sauron. Son esprit est considéré comme situé en Mordor, et si l'Anneau est amené à Barad-dûr par un Personnage sous son contrôle, la partie se termine par une victoire du Joueur du Pouvoir Ténébreux.

E.12 LES SERVITEURS DE SAURON



Les quatre Serviteurs de Sauron sont le Balrog, Shelob (Arachne), les Barrow-wights (Êtres des Galgals), et un Troll géant renégat.

RÈGLES SPÉCIALES

Serviteurs des Ténèbres

Il y a six cartes "Serviteurs de Sauron" dans le jeu. Quatre d'entre elles représentent une variété d'êtres extrêmement antisociaux qui, sans nécessairement agir directement sur ordre de Sauron, servent néanmoins ses intérêts. Les deux autres cartes représentent de simples rumeurs et une incertitude effrayante.

Déploiement

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux prend les six cartes du début de la partie et les mélange soigneusement, puis il place chacune d'entre elles, face cachée, dans l'une des six cases Serviteurs de Sauron du plateau de jeu, au hasard. Chacune de ces cases correspond à un hexagone sur le plateau de jeu (voir section C.1 pour une explication du système de numérotation des hexagones).

Chaque fois qu'un Personnage ou un groupe de Personnages contrôlés par le Joueur de la Communauté est déplacé dans un hexagone du plateau de jeu correspondant à l'une des cases Serviteurs de Sauron (chacun de ces hexagones est marqué d'un symbole "Oeil"), le Joueur de la Communauté doit retourner la carte Serviteur de Sauron dans la case appropriée, et si elle est "réelle", un Combat Individuel est résolu immédiatement (voir Section C, Combat Individuel entre Personnages). Si la carte est une carte "rumeur", ou si c'est un "vrai" Serviteur de Sauron qui est ensuite tué en Combat Individuel, la carte est retirée du plateau de jeu, et le Joueur de la Communauté peut déplacer des Personnages dans cet hexagone pour le reste de la partie. Cependant, si un "vrai" Serviteur de Sauron survit à un Combat Individuel, la carte reste, face visible, dans sa case sur le plateau de jeu, et si un autre Personnage est déplacé dans cet hexagone, il provoquera à nouveau un Combat Individuel.

Gollum

Notez que Gollum ne peut jamais être associé à un Serviteur de Sauron.

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Si le Joueur de la Communauté déplace une Armée à travers un hexagone contenant un Œil de Serviteur de Sauron, il n'est pas obligé de s'arrêter et de mener un Combat Individuel, même s'il y a des Personnages Individuels avec l'Armée. Dans ce cas, la carte Serviteur de Sauron ne sera pas révélée.

E.13 LES NAZGÛL

Il y a neuf Nazgûl dans le jeu, y compris le Seigneur des Nazgûl et Gothmog. Les Nazgûl sont des Spectres de l'Anneau - les esprits morts-vivants asservis des hommes à qui Sauron a donné les neuf Anneaux de Pouvoir. Ils sont les principaux agents de Sauron, à qui ils sont absolument redevables.

RÈGLES SPÉCIALES

Fatigue de l'Anneau

Les Nazgûl ne peuvent pas souffrir de la Fatigue de l'Anneau.

Immunité aux armes

Les Nazgûl ne peuvent être tués que par les Epées Elfiques ou la Sorcellerie, bien qu'ils puissent être blessés par n'importe quel Combat Individuel. Mais quand un Nazgûl subit une Blessure qui n'est pas causée par une Epée Elfique ou par de la Sorcellerie, elle est marquée d'une barre oblique.

Nazgul #3 ☒ ☒ ☐ ☐

Dans l'exemple ci-dessus, le Nazgûl a subi deux Blessures, chacune causée par autre chose qu'une Epée Elfique ou de la Sorcellerie. Lorsqu'un Nazgûl subit une Blessure causée par une épée ou une Sorcellerie elfique, elle est marquée d'une croix :

Nazgul#3 ☒ ☐ ☐ ☐

Il est possible pour un Nazgûl d'avoir les deux types de Blessures à la fois. Par exemple, un Nazgûl s'est battu contre un Personnage avec une Epée Elfique et a tué ce Personnage, subissant ainsi deux Blessures. Cependant, avant cela, le même Nazgûl a été impliqué dans un combat avec un Personnage qui n'avait pas d'Epée Elfique et était incapable d'utiliser la Sorcellerie et le Nazgûl a subi une Blessure à cause de cela. En conséquence, le Table des Niveaux d'Endurance se lit comme suit :

Nazgul#3 ☒ ☒ ☒ ☐

Chaque fois qu'un Nazgûl qui a subi une ou plusieurs Blessures non causées par des Epées Elfiques ou de la Sorcellerie se trouve à Barad-dûr (hexagone E1128) ou Dol Guldur (hexagone W3218) pendant une Phase de l'Anneau, toutes ces Blessures marquées d'une barre oblique sont effacées du Table des Niveaux d'Endurance. Notez que les Blessures causées par les Epées Elfiques ou la Sorcellerie ne sont jamais effacées.

Par exemple, si le Nazgûl de l'exemple ci-dessus était déplacé à Barad-dûr et y restait pendant une Phase de l'Anneau, le Table des Niveaux d'Endurance serait ajusté pour se lire comme suit :

Nazgul#3 ☐ ☒ ☒ ☐

Pour qu'un Nazgûl soit tué, toutes ses cases doivent être marquées d'une croix. Si elles le sont toutes, mais qu'une ou plusieurs d'entre elles sont marquées d'une barre oblique (indiquant des Blessures qui ne sont pas causées par des Epées Elfiques ou de la Sorcellerie), le Nazgûl n'est pas considéré comme mort, et n'est pas retiré du jeu (Notez, cependant, qu'un Nazgûl dont toutes les cases sont cochées par des Blessures ne peut pas participer à un Combat Individuel - voir la section G.1, Résoudre un Combat Individuel).

Vue de l'ombre

Le Porteur de l'Anneau ne peut pas éviter le combat avec les Nazgûl en mettant l'Anneau au doigt.

S'emparer de l'Anneau

Si un Nazgûl parvient à tuer le Porteur de l'Anneau et à s'en emparer, il n'en retire aucun avantage (voir la section M, L'Anneau). Aucun Nazgûl ne pourra jamais porter l'Anneau. Cependant, si un Nazgûl réussit à apporter l'Anneau à Barad-dûr, le Joueur du Pouvoir Ténébreux gagne automatiquement la partie (voir la section O, Comment gagner la partie).

Mouvement

Dans le cadre de certaines restrictions expliquées dans la section F.4, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut déplacer un Nazgûl de n'importe quel hexagone à n'importe quel autre hexagone pendant le tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Les Nazgûl peuvent effectuer une Recherche sur l'hexagone qu'ils occupent (voir section J).

Sorcellerie

Les Nazgûl peuvent utiliser la Sorcellerie (voir section H).

Coursiers Ailés

Les Nazgûl peuvent battre en retraite avant un Combat Individuel (c'est-à-dire qu'ils peuvent refuser le combat avec n'importe quel Personnage simplement en volant vers n'importe quelle Citadelle du Pouvoir Ténébreux). Cependant, une fois le combat engagé, ils ne peuvent plus battre en retraite.

E.14 LE SEIGNEUR DES NAZGÛL



Plus puissant des neuf Nazgûl, le Seigneur des Nazgûl était un sorcier à part entière, un renégat de Númenor qui arriva sur la Terre du Milieu à la fin du Second Age et devint important et puissant en tant qu'allié indépendant de Sauron. C'est à ce sorcier allié que Sauron donna par traîtrise le plus grand des neuf Anneaux de pouvoir, asservissant ainsi à jamais le Númenóréen à tous ses caprices - jusqu'à ce que l'un ou l'autre d'entre eux soit tué. Le Seigneur des Nazgûl travailla longtemps et puissamment au service du Seigneur des Ténèbres, détruisant le Royaume du Nord dont Aragorn aurait hérité s'il s'était maintenu.

RÈGLES SPÉCIALES

Nazgûl

Le Seigneur des Nazgûl, comme les autres Nazgûl (voir Section E.13), a un mouvement illimité, peut exécuter un Combat Individuel contre un Personnage portant l'Anneau, effectuer des Recherches, ne peut être tué que par une Epée Elfique ou de la Sorcellerie, et peut lui-même utiliser la Sorcellerie.

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Le Seigneur des Nazgûl peut diriger des Armées.

E.15 GOTHMOG



Gothmog était le deuxième Nazgûl le plus puissant. Il est devenu le lieutenant en Chef de Minas Morgul (autrefois Minas Ithil) après que cette ville ait été arrachée au Gondor par les sbires de Sauron au terme d'un siège de deux ans, un millénaire avant la Guerre de l'Anneau.

RÈGLES SPÉCIALES

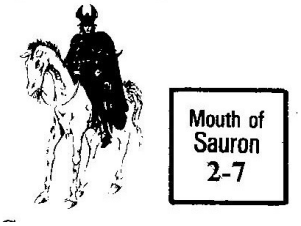
Nazgûl

Comme les autres Nazgûl (voir section E.13), Gothmog peut effectuer une Recherche, peut combattre un Personnage portant l'Anneau (en Combat Individuel), a un mouvement illimité, ne peut être tué que par une Epée Elfique ou par la Sorcellerie, et peut lui-même utiliser la Sorcellerie.

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Gothmog peut diriger des Armées.

E.16 LA BOUCHE DE SAURON



Autre Númenóréen renégat attiré au service de Sauron, la Bouche de Sauron agissait comme ambassadeur et porte-parole du Seigneur des Ténèbres. Comme les Nazgûl, la Bouche de Sauron était un sorcier accompli et un lieutenant de Barad-dûr.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcellerie

La Bouche de Sauron peut utiliser la Sorcellerie (voir Section H).

Note

La Bouche de Sauron n'est pas un Nazgûl (c'est-à-dire qu'il peut être tué "normalement").

Règles spéciales du Jeu de Campagne

La Bouche de Sauron peut diriger des Armées.

[F] DEPLACEMENT DES PERSONNAGES

Mouvement

Pendant son Tour de Jeu, chaque Joueur peut déplacer n'importe lequel de ses Personnages. La distance à laquelle un Personnage peut être déplacé dépend du nombre de Points de Mouvement dont il dispose et/ou du type de terrain qu'il traverse. Un Joueur ne peut déplacer que ses propres Personnages - jamais ceux de son adversaire - et ne peut les déplacer que pendant son propre Tour de Jeu.

De plus, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut être restreint quant au nombre de Personnages qu'il peut déplacer par la limite du nombre de Points d'Ombre disponibles (voir Section I, Points d'Ombre : Limitations de l'œil). La Mobilisation (Section T) peut restreindre le mouvement de certaines unités dans le Jeu de Campagne.

F.1 LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la Terre du Milieu dans les dernières années du Troisième Age. Elle comprend tous les terrains qui affectent de quelque manière que ce soit le déroulement de **La Guerre de l'Anneau**. Une grille hexagonale a été superposée au plateau de jeu pour réguler le positionnement et le mouvement des pions représentant les Personnages. Chaque Personnage du jeu est à tout moment considéré comme étant "dans" un hexagone du plateau de jeu. Le pion représentant ce Personnage est donc toujours positionné dans cet hexagone particulier.

Effets du terrain

Consultez la Table de Terrain imprimée sur le plateau de jeu pour une illustration complète des différents types de terrain. Les effets de chaque type de terrain sur le mouvement (et - dans le Jeu de Campagne - sur le Combat d'Armées) sont indiqués sur le Table des Effets du Terrain (voir la feuille séparée des Tablex).

F.2 DÉPLACER LES PIONS

Pendant son Tour, un Joueur peut déplacer tous, certains ou aucun des pions de ses Personnages, comme il le souhaite (mais voir la Section I, Points d'Ombre : Limitations de l'Oeil)

Chaque pion (ou groupe de pions commençant le tour du Joueur dans le même hexagone) est déplacé individuellement, d'hexagone en hexagone adjacent, selon une trajectoire continue. Il n'est pas permis de sauter par-dessus des hexagones. Les pions peuvent être déplacés dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions - le tracé du mouvement d'un Personnage peut être aussi droit ou aussi tortueux que le Joueur qui le déplace le désire.

Exception : voir F.5, Mouvement des Nazgûl.

F.3 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

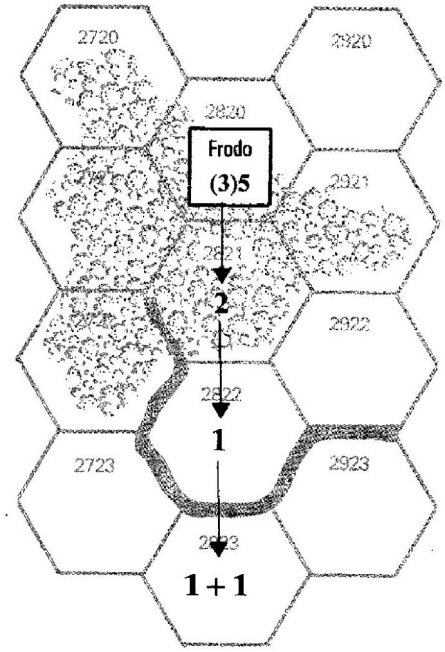
Points de Mouvement autorisés

Chaque Personnage du jeu a un nombre de Points de Mouvement autorisé. C'est un nombre (imprimé sur le pion du

Personnage - voir Section E.1) qui est égal au nombre d'hexagones de terrain clair dans lesquels le Personnage peut être déplacé lors d'un Tour de Jeu. Le terrain dégagé est un type de terrain qui "coûte" un Point de Mouvement par hexagone pour y entrer.

Les autres types de terrain "coûtent" des quantités variables de Points de Mouvement par hexagone pour y entrer. Lorsqu'un pion Personnage est déplacé d'un hexagone à l'autre, on dit que des Points de Mouvement sont "dépensés" en fonction du "coût" (en Points de Mouvement) du Type de Terrain de chaque hexagone. Voir le Table des Effets du Terrain (imprimé sur la feuille séparée de Tablex), pour une liste de ces coûts.

Exemple :



Pendant son Tour de Jeu, le Joueur de la Communauté déplace Frodon de l'hexagone W2820 à l'hexagone W2823, dépensant un total de cinq Points de Mouvement (qui est le nombre maximum que Frodon peut dépenser dans un Tour de Jeu). Ceux-ci sont dépensés comme suit : deux pour entrer dans l'hexagone W2821 (un hexagone de forêt), un pour entrer dans l'hexagone W2822 (un hexagone de terrain dégagé), un pour entrer dans l'hexagone W2823 + un pour traverser la rivière entre les hexagones W2822 et W2823 (un côté d'hexagone de rivière).

Un Personnage peut être déplacé dans n'importe quel(s) hexagone(s) par le Joueur qui contrôle ce Personnage pendant son tour, tant que le total des Points de Mouvement dépensés ne dépasse pas le nombre de Points de Mouvement autorisé pour le Personnage. Notez que le total des Points de Mouvement dépensés lors de chaque Tour de Jeu peut être inférieur ou égal à la Capacité de Mouvement, mais ne peut jamais la dépasser (cependant, voir F.5, Mouvement des Nazgûl). Dans l'exemple ci-dessus, Frodon aurait pu s'arrêter dans l'hexagone W2822 (en ne dépensant que trois Points de Mouvement au lieu de cinq) ; cependant, une fois qu'il a été déplacé dans l'hexagone W2823, il n'a pas pu être déplacé plus loin pendant ce Tour de Jeu, car il a fallu dépenser les cinq Points de Mouvement de Frodon pour atteindre cet hexagone.

Table des Effets du Terrain

Pour une liste des coûts en Points de Mouvement de tous les différents types de terrain, consultez le Table des Effets du Terrain. Notez que certains terrains sont considérés comme étant "dans" un hexagone (par exemple, la forêt dans l'hexagone W2821), tandis que d'autres terrains sont considérés comme étant "sur le côté" d'un hexagone (la rivière dans l'exemple). Le Table des Effets du Terrain indique le coût en Points de Mouvement pour "entrer" ou "traverser" un tel terrain, respectivement.

Terrain infranchissable

Notez que certains types de terrain sont totalement infranchissables, et que certains types de terrain et lieux particuliers limitent le mouvement des forces d'un Joueur ou de l'autre. Voir la section F.4, Effets du terrain.

Initier le combat

Notez également que pour initier un combat, un Joueur doit déplacer ses Personnages dans un hexagone contenant des Personnages contrôlés par l'autre Joueur. Voir les sections C et S (Jeu de Campagne uniquement).

F.4 EFFETS DU TERRAIN

Terrain infranchissable

Les hexagones et côtés d'hexagone de montagne et les hexagones et côtés d'hexagone de lac et de mer sont infranchissables. Les Joueurs ne peuvent pas déplacer leurs forces dans ou à travers de tels hexagones (exception : voir Section L.8, Manteau et Corde des Elfes).

Restrictions de mouvement des Nazgûl

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne peut pas déplacer les Nazgûl dans un hexagone contenant des Personnages contrôlés par le Joueur de la Communauté, à moins qu'un ou plusieurs d'entre eux n'aient été repérés (voir Section J, Recherche, Capture et Evasion), sauf si cet hexagone contient une Citadelle.

Empilement des Personnages

Les Joueurs doivent noter qu'ils sont, dans la plupart des circonstances, autorisés à entrer dans un hexagone occupé par un Personnage contrôlé par l'autre Joueur.

Notes sur les terrains spéciaux

1. Villes et Citadelles :

Les Personnages contrôlés par le Joueur du Pouvoir Ténébreux (à l'exception des Nazgûl) ne peuvent pas être déplacés dans un hexagone contenant une Ville ou une Citadelle contrôlée par le Joueur de la Communauté (au début de la partie, toutes les Citadelles et Villes sont contrôlées par le Joueur de la Communauté, à l'exception d'Isengard, Dol Guldur, Umbar et des Citadelles du Mordor).

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut cependant prendre le contrôle d'autres Citadelles (voir Section K, Réduction des Citadelles). Les Nazgûl peuvent toujours être déplacés dans un hexagone de Citadelle.

Jeu de Campagne : les Armées (avec les Personnages qui les accompagnent) peuvent être déplacées dans les Citadelles.

2. Rivendell (*Fondcombe*) et la Lorien :

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne peut déplacer aucune de ses forces dans Rivendell (*Fondcombe* - W2912) ou la Province de la Lorien à moins qu'elles ne soient accompagnées d'une Armée .

3. Le Sentier des Morts :

Le Joueur de la Communauté ne peut déplacer aucune de ses forces de Dunharrow (W2625) à l'hexagone W2626, à moins qu'Aragorn ne soit parmi les forces ainsi déplacées. Aucune force ne peut jamais être déplacée de l'hexagone W2626 à Dunharrow.

4. Les Cols Brumeux :

Aucun Personnage ne peut être déplacé à travers les Cols Brumeux (hexagone W2912) à moins qu'un Joueur n'ait joué une Carte d'Evénement "Cols Brumeux ouverts" pendant le tour en cours.

Jeu de Campagne : Les Armées ne peuvent jamais être déplacées à travers les Cols Brumeux.

5. Orodruin (la Montagne du Destin)

Jeu de Campagne : Aucune Armée ne peut être déplacée vers Orodruin (hexagone E0929) par aucun des Joueurs.

6. Morannon (la Porte Noire)

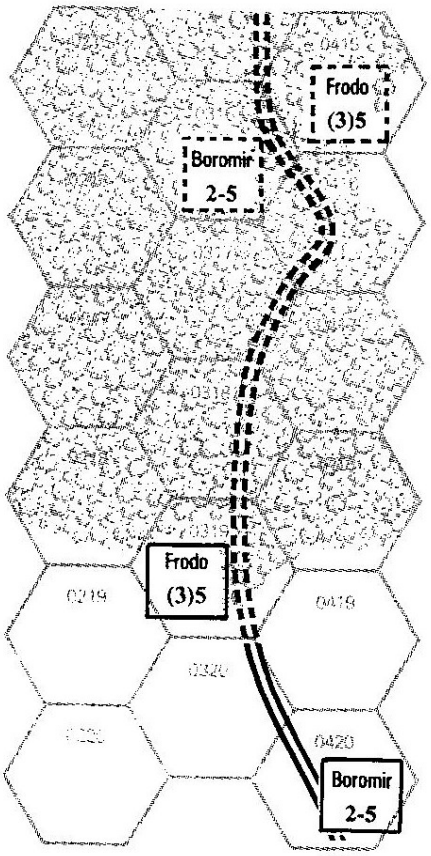
Les Personnages et les Armées ne peuvent être déplacés de E0726 à E0826 et vice versa qu'avec l'accord du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Exception : Voir la section N.10, Porte de Morannon.

7. Routes (*road*) et Sentiers (*trail*)

Les Routes et les Sentiers peuvent être utilisés par les Personnages et les Armées afin de se déplacer plus rapidement et plus loin. Une unité qui entre dans un hexagone de Route par un côté d'hexagone traversé par une Route ne dépense qu'un Point de Mouvement ; une unité qui entre dans un côté d'hexagone traversé par un Sentier ne dépense qu'un Point de Mouvement, quel que soit l'autre terrain dans cet hexagone.

Si le côté d'hex n'est pas traversé par la Route (ou le Sentier), alors le nombre total de Points de Mouvement normalement requis pour ce type de terrain doit être dépensé.

Exemple :



Boromir et Frodon se déplacent le long d'un Sentier. Boromir atteint l'hexagone E0420 - 1 point de mouvement par hexagone de Sentier et ½ point de mouvement pour les hexagones E0320 et E0321 pour un total de 5 (son potentiel). Frodon atteint l'hexagone E0319 - il aurait besoin de 2 Points de Mouvement pour atteindre E0416, car le Sentier dans cet hexagone ne croise pas le côté d'hexagone entre E0415/E0416. Frodon se déplace seul sur le Sentier vers E0319 à raison de 1 Point de Mouvement par hexagone.

F.5 MOUVEMENT DES NAZGÛL

Coursiers ailés

Les Nazgûl sont montés sur des coursiers ailés, et ne dépensent pas de Points de Mouvement lorsqu'ils se déplacent. Pour déplacer un Nazgûl, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser des Points d'Ombre (voir Section I, Points d'Ombre : Limitations de l'œil). En supposant qu'il ait les Points d'Ombre à dépenser et qu'il choisisse de le faire, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut déplacer n'importe lequel de ses Nazgûl de n'importe quel hexagone du plateau de jeu vers n'importe quel autre hexagone (à l'exception du terrain infranchissable). Il prend simplement le pion représentant le Nazgûl et le redéploie sur l'hexagone de destination choisi. Voir la section F.4, Effets du terrain, pour les limitations sur le mouvement des Nazgûl.

F.6 INTERRUPTIONS DE MOUVEMENT

Serviteurs de Sauron et Nazgûl

Chaque fois qu'un Personnage est déplacé dans un hexagone contenant un symbole de Serviteur de Sauron (un Œil),

son mouvement peut être interrompu pendant que le Joueur de la Communauté détermine si un Serviteur de Sauron est présent ou non et, si c'est le cas, pendant que le Combat Individuel est résolu (voir Section E.12).

A moins que le Personnage ne soit tué dans un duel avec un Serviteur de Sauron, le Joueur peut alors terminer son mouvement, jusqu'à concurrence de son nombre de Points de Mouvement. De même, lorsqu'un Personnage est déplacé dans un hexagone contenant un ou plusieurs Nazgûl, son mouvement est interrompu pendant que le Joueur du Pouvoir Ténébreux effectue une Recherche (s'il choisit de le faire, voir Section J.2, Recherche pendant le tour du Joueur de la Communauté). Une fois les Recherches et les combats terminés, l'unité peut terminer son mouvement.

Jeu de campagne : Si le Joueur déplace un Personnage ou un groupe de Personnages dans un hexagone ne contenant que des Armées qu'il ne contrôle pas, son mouvement est interrompu pendant que le Joueur du Pouvoir Ténébreux effectue une Recherche, exactement comme si l'hexagone était occupé par un ou plusieurs Nazgûl.

[G] Combat Individuel

Combat après un mouvement

Lorsque des Personnages contrôlés par des Joueurs opposés sont présents dans le même hexagone pendant un Tour, au choix de l'un ou l'autre des Joueurs, un Combat Individuel peut être engagé après que tous les mouvements des Personnages aient été effectués.

Exception : Les Personnages du Joueur de la Communauté qui n'ont pas été repérés par une Recherche ne peuvent pas être engagés dans un Combat Individuel à moins que le Joueur de la Communauté ne l'initie ; voir Section J, Recherche, Capture et Evasion.

Arrêter le combat

Tant qu'un Joueur souhaite engager un Combat Individuel, l'autre doit également faire combattre ses Personnages. Ce n'est que si les deux Joueurs souhaitent ne pas se battre que le Combat Individuel est arrêté.

Exception : Le Porteur de l'Anneau, qui peut mettre fin au combat en mettant l'Anneau à son doigt, et les Nazgûl peuvent battre en retraite avant le combat (voir section E.13).

Interruption du combat

Il y a deux exceptions à la règle du Combat après Mouvement :

1. Le combat avec les Serviteurs de Sauron
2. Une tentative de s'Emparer de l'Anneau.

Le premier se produit pendant le mouvement et le mouvement peut continuer après la résolution du combat. Le second peut se produire à tout moment ; voir la section G.3.

G.1 RÉSOLUTION DES COMBATS INDIVIDUELS

Duels

Le Combat Individuel consiste toujours en un ou plusieurs duels entre des groupes de Personnages opposés. Un Duel se déroule en Rounds. Chaque Joueur additionne la Valeur de Combat et la Valeur de Moral de son Personnage, puis soustrait de cette somme le nombre de Blessures (s'il y en a) indiqué pour ce Personnage sur la Table des Niveaux d'Endurance (voir Section E.3, Utilisation de la Table des Niveaux d'Endurance).

Les totaux obtenus pour chaque Personnage sont comparés : chaque Joueur soustrait le total du Personnage de l'autre Joueur du total de son propre Personnage pour obtenir une différence de combat. Les Joueurs doivent noter que le total d'un Personnage peut être égal à zéro.

En se référant à la Table des Résultats des Combats Individuels, chaque Joueur lance le dé, et croise le résultat avec la colonne correspondant à la Différence de Combat. Les Joueurs notent les Blessures qui en résultent sur le Table des Niveaux d'Endurance.

Ceci termine un Round de Combat Individuel. Si les deux Joueurs désirent s'arrêter, le duel est terminé ; sinon, il continue jusqu'à ce que l'un ou l'autre Personnage (ou les deux) ait toutes ses cases sur le Table de Niveaux d'Endurance marquées

pour des Blessures (auquel cas, il est mort, sauf si c'est un Nazgûl ; voir Section E.3).

Exemple :

Pendant le tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux, le Nazgûl n°3 est déplacé dans un hexagone contenant Frodon, qui a été repéré (voir Section J, Recherche, Capture et Evasion) et peut donc être attaqué. Après que le Joueur du Pouvoir Ténébreux ait fini de déplacer tous ses autres Personnages, il décide d'engager Frodon avec le Nazgûl dans un Duel. Aucun des Personnages n'a de Blessures marquées sur le Table des Niveaux d'Endurance.

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux totalise la Valeur de Combat et la Valeur de Moral du Nazgûl (en ne soustrayant rien pour les Blessures, car le Nazgûl n'en a pas) : 3 + (2)-0 = 5.

Le Joueur de la Communauté totalise la Valeur de Combat et la Valeur de Moral de Frodon (en soustrayant également zéro pour les Blessures) : 1 + (3)-0 =4.

Ces totaux sont soustraits les uns des autres pour déterminer le Potentiel de Combat de chaque Personnage. Pour le Nazgûl, le Joueur du Pouvoir Ténébreux soustrait le total de Frodon de celui du Nazgûl n°3 (5-4 = +1) ; inversement, le Joueur de la Communauté soustrait le total du Nazgûl n°3 de celui de Frodon pour déterminer la différence de combat du Hobbit (4-5 = -1).

Chaque Joueur lance maintenant le dé pour une attaque de son Personnage contre celui de l'autre et consulte la colonne appropriée de la Table des Résultats des Combats Individuels (imprimée sur la feuille de marque séparée). Supposons que le Joueur de la Communauté jette un 3 pour l'attaque de Frodon et que le Joueur du Pouvoir Ténébreux jette un 1 pour l'attaque du Nazgûl. Un jet de dé de 3 sur la colonne -1 (attaque de Frodon) donne un résultat d'une Blessure pour le défenseur (Nazgûl n°3). Un jet de dé de 1 sur la colonne 1 (l'attaque du Nazgûl) donne un résultat sans effet (c'est-à-dire aucune Blessure pour les deux Personnages). La première case du Nazgûl sur le Table des Niveaux d'Endurance est cochée (voir Section E.2), terminant ainsi un Round du Duel.

Le Joueur de la Communauté propose maintenant d'arrêter le duel, mais le Joueur du Pouvoir Ténébreux insiste pour continuer. Comme les deux Joueurs ne sont pas d'accord pour mettre fin au Duel, un second Round est nécessaire.

Les deux Joueurs déterminent à nouveau les différences de combat respectives de leurs Personnages (ils doivent tenir compte de tout changement dû aux Blessures). Chacun ajoute la Valeur de Combat du Personnage à sa Valeur de Moral, soustrait le nombre de Blessures, et compare le total obtenu à celui du Personnage du Joueur adverse. Pour Frodon, la Valeur de Combat plus la Valeur de Moral moins les Blessures est égale à 4 (1 + (3)-0 = 4). Pour le Nazgûl, la Valeur de Combat plus la valeur morale moins les Blessures est aussi égale à 4 (3 + (2) - 1 = 4). Par conséquent, le Potentiel de Combat pour chaque Personnage est le même : 0 (4-4 = 0).

En consultant la colonne "0" de la Table des Résultats des Combats Individuels, le Joueur de la Communauté obtient un 5 alors que le Joueur du Pouvoir Ténébreux obtient un 2. Le jet de dé du Joueur de la Communauté pour l'attaque de Frodon donne un résultat d'une Blessure pour l'attaquant (Frodon) et deux pour le défenseur (Nazgûl n°3). Le jet du Joueur du Pouvoir Ténébreux pour l'attaque du Nazgûl donne un résultat d'une Blessure pour l'attaquant. Ainsi, la première case de Frodon sur le Table des Niveaux d'Endurance est cochée, ainsi que les deux autres cases du Nazgûl. Comme toutes les cases du Nazgûl sur la Table d'Endurance sont maintenant cochées, le Duel est terminé (bien que, si le Joueur du Pouvoir Ténébreux a d'autres Personnages dans le même hexagone que Frodon, le Combat Individuel peut continuer, voir Section 6.2). Notez que comme Frodon n'utilise pas d'Epée Elfique, le Nazgûl n'est pas mort, même s'il ne peut plus se battre (donc ses cases cochées le sont d'une barre oblique). Voir Section E.3.

G.2 MELEES

Lorsque plus de deux Personnages sont impliqués dans un Combat Individuel

Lorsqu'un Joueur a un Personnage, et que le second Joueur a plus d'un Personnage présent dans un hexagone, le second Joueur peut choisir n'importe quel Personnage pour s'opposer au Personnage du premier Joueur.

Lorsque les deux Joueurs ont plus d'un Personnage présent, le Joueur ayant le moins de Personnages choisit lequel de ses Personnages se battra en premier, puis le second Joueur choisit lequel de ses Personnages se battra. Si le nombre de Personnages en opposition est pair, le Joueur dont le tour est en cours choisit le premier.

Lorsqu'un Personnage est tué, si le Joueur propriétaire a un ou plusieurs autres Personnages présents dans l'hexagone, il doit continuer le Combat Individuel avec ce Personnage (de son choix), à moins que le Joueur adverse n'accepte de cesser le Combat Individuel. Le Combat Individuel continue, avec d'autres duels si nécessaire, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des Personnages appartenant à un seul Joueur dans l'hexagone, ou que les deux Joueurs acceptent d'y mettre fin.

Notez qu'un Joueur peut seulement choisir lequel de ses propres Personnages dans un hexagone participera en premier au Combat Individuel ; il ne peut pas choisir parmi les Personnages de son adversaire ; cela dépend de la préférence de l'autre Joueur. Exceptions : voir les sections E.5, E.7, E.9 et E.10.

G.3 S'EMPARER DE L'ANNEAU

Conditions

Une tentative de s'emparer de l'Anneau (voir M.3 pour plus de détails sur la façon dont cela se produit et qui peut le faire) est une forme spécialisée de Combat Individuel, et les Joueurs doivent prendre soin de la différencier du Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau. Dans ce dernier cas, le Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau a lieu dans le cours normal des événements (à la fin de tous les mouvements) ; de plus, le Joueur dont le Personnage combat le Porteur de l'Anneau peut n'avoir aucune idée que le Porteur de l'Anneau est en fait le Porteur de l'Anneau ! Ce combat est résolu normalement, à moins que le Porteur de l'Anneau ne choisisse de mettre l'Anneau à son doigt (ce qui, pour la plupart des adversaires, mettrait fin à tout combat puisqu'ils ne pourraient alors plus voir le Porteur de l'Anneau).

Contrairement au Combat Individuel standard, une tentative de s'emparer de l'Anneau implique toujours deux Personnages seulement dans un combat à mort. Le Personnage victorieux obtient l'Anneau, peu importe qui se trouve dans l'hexagone, et à moins que ce ne soit le bon moment pour un Combat Individuel standard, ce vainqueur - le nouveau Porteur de l'Anneau - ne peut plus être attaqué (à moins qu'il ne s'agisse d'une autre tentative de s'emparer de l'Anneau).

G.4 LES ORQUES DANS LE JEU DE PERSONNAGES



Les bandes d'orques qui transportent des captifs, etc., vers le Mordor ou tout autre endroit, ne peuvent pas être attaquées par le Joueur de la Communauté. De plus, elles ne peuvent pas attaquer les Personnages de la Communauté. Ils ne sont utilisés que pour la Recherche, la Capture et le transport de captifs.

Les Personnages de la Communauté sont libres d'entrer dans les hexagones occupés par les bandes d'orques, mais ils seront sujets à des Recherches et des Captures s'ils le font.

[H] SORCELLERIE

Contexte

Plusieurs Personnages qui ont pris part à **La Guerre de l'Anneau** étaient des sorciers accomplis. Les principaux d'entre eux étaient les sorciers Gandalf (qui portait également Narya, l'Anneau de feu) et Saroumane. Les Porteurs des autres Anneaux de Pouvoir elfiques, Galadriel (qui possédait Nenya, l'Anneau des eaux) et Elrond (qui portait Vilya, l'Anneau de l'air), étaient également puissants.

Parmi les disciples de Sauron, le plus puissant était le Seigneur des Nazgûl, dont la carrière de sorcier était antérieure à son acquisition du plus puissant des neuf Anneaux de Pouvoir. Les huit autres Nazgûl (y compris Gothmog) avaient tous des aptitudes pour la Sorcellerie. Enfin, la Bouche de Sauron, bien qu'il ne soit pas un Spectre de l'Anneau, était un sorcier mineur.

Utiliser la Sorcellerie

Si un Personnage capable d'employer la Sorcellerie est présent dans un hexagone où se déroule un Combat Individuel ou un Combat d'Armées, le Joueur qui contrôle ce Personnage peut utiliser la Sorcellerie pour affecter la résolution de tout Combat Individuel impliquant ce Personnage et/ou de tout Combat d'Armées dans lequel ce Personnage agit en tant que Chef (voir Section S.6).

H.1 SORCELLERIE ET COMBAT INDIVIDUEL

Lorsqu'un Joueur a un Personnage avec un facteur de Sorcellerie impliqué dans un Combat Individuel, il a la possibilité de faire utiliser la Sorcellerie à ce Personnage. Le Joueur doit décider si la Sorcellerie sera utilisée ou non avant de lancer le dé pour la résolution du combat, et en informer le Joueur adverse.

Effets de la Sorcellerie

Plutôt que de se référer à la Table des Résultats des Combats Individuels pour déterminer les effets de l'attaque du Personnage, le Joueur lance un dé et se réfère à la colonne de la Table de Sorcellerie correspondant à la Valeur de Sorcellerie de ce Personnage. En croisant le jet de dé avec la colonne, le Joueur obtient un résultat qui est le nombre de Blessures infligées au Personnage du Joueur adverse. L'attaque du Personnage du Joueur adverse est résolue normalement.

Duel de sorciers

Dans le cas où les deux Joueurs choisissent d'utiliser la Sorcellerie dans le même Combat Individuel, les deux Joueurs lancent le dé et se réfèrent à la Table de Sorcellerie, et comparent les résultats obtenus sur la Table. La différence entre le résultat le plus bas et le résultat le plus élevé est le nombre de Blessures infligées au Personnage appartenant au Joueur qui a obtenu le résultat le plus bas. Le Personnage du Joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé est indemne. Si les résultats sont égaux, aucun des deux Personnages ne subit de réduction de Niveau d'Endurance.

H.2 SORCELLERIE DANS LE JEU DE CAMPAGNE

Combat d'Armées

Les Joueurs peuvent faire en sorte qu'un Personnage avec un facteur de Sorcellerie utilise la Sorcellerie lorsqu'il agit en tant que Chef dans un Combat d'Armées (voir Section S.6). Avant que le Joueur attaquant ne lance le dé, il doit annoncer si son Chef utilise ou non la Sorcellerie. Il donne ensuite au Joueur en défense l'opportunité de dire si son Chef va le faire. Tout Joueur qui choisit d'utiliser la Sorcellerie lance le dé et croise le résultat du dé avec la colonne appropriée. Le résultat est ajouté à la Valeur de Moral du Chef pour ce jet de résolution de combat (uniquement). Notez que seul un Personnage agissant en tant que Chef d'une Armée peut utiliser la Sorcellerie pour affecter le combat de l'Armée.

[I] POINTS D'OMBRE

Limites de l'Œil

Sauron ne peut pas s'occuper de tout en même temps. Il y a les Nazgûl à diriger, Saroumane à surveiller, Denethor à affaiblir, le Porteur d'Anneau à rechercher, les alliés du Sud à garder en ligne, et ses ennemis à gérer. Ainsi, l'Œil - le Joueur de Pouvoir Ténébreux - malgré un pouvoir potentiel presque illimité, est limité dans ce qu'il peut accomplir à tout moment.

Points d'Ombre

A chaque Tour de Jeu, le Joueur du Pouvoir Ténébreux reçoit un certain nombre de Points d'Ombre. Chaque fois qu'il déplace ses forces ou les implique dans un combat, il dépense des Points d'Ombre. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne peut effectuer que les actions pour lesquelles il y a des Points d'Ombre disponibles à dépenser. Par conséquent, les actions qui peuvent être accomplies par le Joueur du Pouvoir Ténébreux lors d'un Tour de Jeu sont limitées par le nombre de Points d'Ombre disponibles.

I.1 UTILISER LES POINTS D'OMBRE

La plupart des variétés de mouvements et de combats de ses forces nécessitent que le Joueur du Pouvoir Ténébreux dépense des Points d'Ombre. Par exemple, déplacer un des Nazgûl coûte au Joueur du Pouvoir Ténébreux deux Points d'Ombre (voir Section 1.3, Table des Coûts des Points d'Ombre) ; s'il n'a pas de Points d'Ombre à dépenser pour un tel mouvement, il ne pourra pas l'effectuer.

La Table des Points d'Ombre

A chaque Tour, au début de la Phase de Recherche, le Joueur du Pouvoir Ténébreux choisit secrètement et note une Lettre de Points d'Ombre (A, B, C, D, E ou F), puis lance le dé et consulte la Table des Points d'Ombre. En croisant le résultat du dé avec la Lettre de Points d'Ombre choisie, on obtient le nombre de Points d'Ombre disponibles. Par exemple, si le Joueur du Pouvoir Ténébreux a choisi A, et a obtenu un 2, il aura dix Points d'Ombre disponibles - un nombre qu'il garde secret jusqu'à la fin de son Tour de Jeu.

Accumulation des Points d'Ombre

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux n'est pas obligé de dépenser tous ses Points d'Ombre pendant un tour donné. Cependant, les Points d'Ombre non utilisés ne peuvent pas être accumulés ; s'ils ne sont pas utilisés à la fin du tour, ils sont perdus et ne peuvent pas être utilisés au tour suivant.

Suivi des Points d'Ombre

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit tenir compte du nombre de Points d'Ombre dépensés au fur et à mesure que le Tour avance, et faire attention à ne pas en dépenser plus que ce dont il dispose. Une piste de Points d'Ombre est imprimée sur le plateau de jeu. En utilisant le marqueur de Points d'Ombre, le Joueur du Pouvoir Ténébreux marque le nombre de Points d'Ombre qu'il dépense, tenant ainsi un compte courant. Ainsi, s'il déplace un des Nazgûl, au prix de deux Points d'Ombre, il déplace le marqueur de

la case "zéro" de la piste des Points d'Ombre à la case "deux", indiquant qu'il a utilisé deux Points d'Ombre.

Révélation des Points d'Ombre

Pendant la Phase de Fin de Tour, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit révéler au Joueur de la Communauté la Lettre de Points d'Ombre qu'il a secrètement choisie, afin de prouver qu'il n'a pas dépensé plus de Points d'Ombre qu'il n'en avait. Si, par inadvertance, le Joueur du Pouvoir Ténébreux utilise plus de Points d'Ombre dans un tour qu'il n'en avait, il perd tous les Points d'Ombre alloués pour le tour suivant (le Joueur du Pouvoir Ténébreux reçoit donc 0 Point d'Ombre).

[J] RECHERCHE, CAPTURE ET EVASION

Vue d'ensemble

Les Personnages contrôlés par les Joueurs de la Communauté ne peuvent pas être attaqués (voir G) ou capturés tant qu'ils ne sont pas repérés. Pour repérer un Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit effectuer une Recherche réussie dans la province occupée par ce Personnage.

Recherche

Pendant le Tour de Jeu, le Joueur du Pouvoir Ténébreux a deux occasions de chercher : pendant la phase de Recherche et pendant le tour du Joueur de la Communauté.

De plus, pendant la phase de Recherche et pendant le tour du Joueur de la Communauté, les Personnages repérés peuvent être capturés par des Orques contrôlés par le Joueur du Pouvoir Ténébreux. Pendant le tour du Joueur de la Communauté, les Personnages capturés peuvent tenter de s'échapper.

Limites de la Recherche

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne peut pas effectuer de Recherche ou tenter de Capturer pendant son propre Tour de Jeu. Aucun Combat Individuel n'est autorisé pendant la phase de Recherche (exceptions : voir sections E.5, E.9). Le Joueur de la Communauté ne peut tenter de s'échapper qu'au début de son Tour de Jeu (avant tout mouvement). Les Recherches ne peuvent pas être menées dans les hexagones de Ville ou de Citadelle.

Personnages du Pouvoir Ténébreux

Notez que les Personnages contrôlés par le Joueur du Pouvoir Ténébreux sont toujours considérés comme repérés ; par conséquent, le Joueur de la Communauté ne peut jamais effectuer de Recherches.

Note sur le Jeu de Campagne

Les Personnages contrôlés par la Communauté qui se trouvent dans le même hexagone qu'une Armée contrôlée par la Communauté ne sont jamais considérés comme étant repérés et ne peuvent jamais être capturés.

J.1 LA PHASE DE RECHERCHE

Immédiatement après que le Joueur du Pouvoir Ténébreux ait déterminé combien de Points d'Ombre il aura pour le Tour en cours, il tire la carte du bas de la pioche des Cartes de Recherche et la place face visible sur le dessus de la pioche. Chaque Carte de Recherche indique une force composée de trois Nazgûl ou d'un groupe d'Orques d'une certaine taille, ainsi que plusieurs provinces. Si une ou plusieurs des Provinces listées contiennent des Personnages contrôlés par des Joueurs de la Communauté qui n'ont pas été repérés, alors le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut (en dépensant le nombre requis de Points d'Ombre) utiliser les Nazgûl ou les Orques pour Rechercher les Personnages.

Recherche

Pour tout hexagone d'une Province listé sur la Carte de Recherche contenant un ou plusieurs Personnages qui ne sont pas repérés, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut dépenser suffisamment de Points d'Ombre pour déplacer la force listée vers cet hexagone et lancer le dé et consulter la Table de Recherche pour déterminer s'il a repéré le ou les Personnages. Si plus d'un hexagone dans une province (ou dans plus d'une province) listée sur la Carte de Recherche contient des Personnages qui ne sont pas repérés, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut diviser la force listée de la manière qu'il juge appropriée.

Diviser les Nazgûl n'est pas plus coûteux, car dans le Jeu des Personnages, chaque Nazgûl déplacé coûte de toute façon deux Points d'Ombre.

Repérage

Le pion de tout Personnage qui est repéré - à l'exception de tout Hobbit - est immédiatement retourné face visible et son identité est révélée. L'identité de tout Hobbit repéré n'est pas révélée ; simplement le fait qu'il est un Hobbit (Notez que comme les pions des Hobbits repérés et non repérés restent face cachée, le Joueur de la Communauté doit garder la trace des Hobbits repérés à tout moment de la partie).

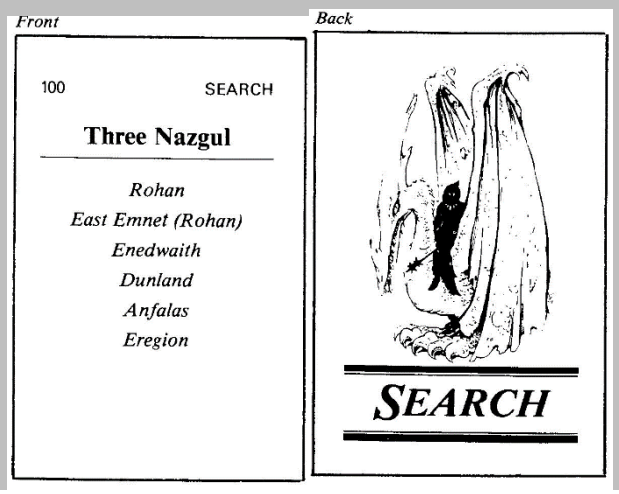
Placement des Orques et/ou des Nazgûl

Si le Joueur du Pouvoir Ténébreux réussit à repérer un ou plusieurs Personnages dans un hexagone, il peut placer la force de Recherche de trois Nazgûl (moins si elle est divisée) ou le nombre indiqué d'Orques (voir section J.3) dans cet hexagone. Ou, si des Personnages déjà repérés sont présents dans n'importe quel hexagone d'une Province listée, le nombre désigné d'Orques (voir J.3) ou de Nazgûl peut être placé dans cet hexagone (au coût approprié en Points d'Ombre).

Notez que si une tentative de Recherche échoue à repérer des Personnages, alors aucun Orque ou Nazgûl ne peut être placé sur le plateau de jeu, malgré la dépense de Points d'Ombre (on suppose que les Orques ou Nazgûls se sont déplacés à travers la Province et sont rentrés chez eux sans avoir rien vu).

Exemple :

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux tire cette Carte de Recherche :



Il y a trois Personnages non repérés contrôlés par le Joueur de la Communauté dans l'hexagone W2724 (Rohan). Le Joueur du Pouvoir Ténébreux décide de tenter de les Rechercher. Il indique la dépense de six Points d'Ombre sur la Piste des Points d'Ombre (deux pour chaque Nazgûl, voir le Table du coût des Points d'Ombre), et lance le dé, obtenant un 3.

En consultant la Table de Recherche (J.7), on voit qu'il n'a pas réussi à repérer les Personnages. Par conséquent, il ne peut placer aucun Nazgûl dans l'hexagone W2724, et s'il n'a pas d'autres tentatives de Recherche à résoudre, la phase de Recherche est terminée.

Si un 2 avait été obtenu à la place, alors la Recherche du Joueur du Pouvoir Ténébreux aurait réussi à repérer les Personnages. Le Joueur de la Communauté retourne deux des trois pions, pour révéler Gimli et Legolas, et informe le Joueur du Pouvoir Ténébreux que le troisième Personnage est un Hobbit. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux choisit trois Nazgûl situés n'importe où sur la carte et les place dans l'hexagone W2724. A moins que le Joueur du Pouvoir Ténébreux n'ait d'autres tentatives de Recherche à résoudre, la phase de Recherche est terminée. Rappelez-vous que les Nazgûl ne peuvent pas tenter de Capture.

J.2 PHASE DE LA COMMUNAUTE

Recherche pendant le tour de la Communauté

Pendant le Tour du Joueur de la Communauté, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut Rechercher tout hexagone contenant des Nazgûls ou des Orques dans lequel entrent des Personnages de la Communauté non repérés (un hexagone dans lequel des Personnages non repérés commencent le Tour ne peut pas être recherché à moins que les Personnages de la Communauté ne soient pas déplacés de l'hexagone ou que d'autres Personnages de la Communauté y entrent). Cela ne coûte aucun Point d'Ombre de rechercher pendant le Tour du Joueur de la Communauté. Pendant le Tour, tout Personnage du Pouvoir Ténébreux non-Nazgûl équivaut à un Point de Recherche.

J.3 DÉPLOIEMENT DES ORQUES

Si le Joueur du Pouvoir Ténébreux réussit à repérer des Personnages de la Communauté pendant la Phase de Recherche (voir Section J.1), il peut avoir la possibilité de déployer des Orques sur le plateau de jeu. Examinez les pions représentant les Orques.

Chaque pion représente un certain nombre de points de force des Orques. Si le Joueur du Pouvoir Ténébreux a la possibilité de déployer des pions représentant des Orques sur le plateau de jeu, il lui suffit de choisir le nombre approprié de Points de Combat d'Orques de la Main ou d'Orques de l'Oeil parmi les pions qui ne sont pas en jeu et de les placer sur le plateau de jeu. Chaque Carte de Recherche indique le nombre de points de force des Orques et le type à déployer. Notez que le nombre d'Orques indiqué peut être réparti entre deux hexagones (ou plus) ; voir section J.1.

Notez que les Uruk-hai sont considérés comme des Orques pour toutes les règles du jeu, y compris la Recherche.

J.4 CAPTURE

Conditions

Au cours de n'importe quelle Phase de Recherche ou Tour de Jeu de la Communauté, les Personnages contrôlés par la

Communauté peuvent être capturés par le Joueur du Pouvoir Ténébreux. Ils ne peuvent être capturés que s'ils ont été repérés, et seuls les Orques peuvent Capturer des Personnages. Les Nazgûl ne peuvent pas capturer de Personnages. Pour effectuer une Capture, les Orques doivent se trouver dans le même hexagone que le ou les Personnages.

Résolution

Pour résoudre une tentative de Capture d'un Personnage, le Joueur du Pouvoir Ténébreux utilise la Table de Recherche et les Valeurs de Capture de ses victimes prévues. Une valeur de Capture de "3" signifie que le Personnage a une Portée de Capture de 1 à 3. Si le Joueur du Pouvoir Ténébreux a réussi à Rechercher l'hexagone et que le résultat obtenu lui permet de tenter une Capture (voir J.7), il relance le dé ; si le résultat tombe dans la plage de Capture de la victime prévue et repérée, le Personnage est capturé.

Il ne peut y avoir plus d'une tentative de Capture pour un Personnage donné dans un hexagone où ce Personnage est entré pendant un Tour de Jeu. Si le Personnage commence son tour dans un hexagone avec des Orques et qu'il en sort, il ne peut pas y avoir de tentative de Capture. Si un tel Personnage n'est pas déplacé hors de l'hexagone, alors il peut y avoir une tentative de Capture. Si un Personnage est capturé, placez son pion sous l'unité qui l'a capturé.

Rentrer à la maison les mains vides

Si vous jouez le Jeu de Personnage, tous les Orques qui ne "possèdent pas de captifs" sont retirés de la carte au début du tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Les Orques ne sont pas retirés de cette manière lorsqu'on joue au Jeu de Campagne.

Règles spéciales du Jeu de Personnages

Tous les Orques qui possèdent des captifs peuvent être déplacés avec leurs captifs jusqu'à leur capacité de mouvement imprimée par le Joueur du Pouvoir Ténébreux - en supposant qu'il dépense les Points d'Ombre requis (S'il ne le fait pas, il ne peut pas les déplacer pendant ce Tour de Jeu).

Contrôle des captifs

Les Personnages captifs ne peuvent pas être déplacés par le Joueur de la Communauté, ni engager ou être engagés dans un Combat Individuel tant qu'ils restent capturés.

Mouvement des Orques

Les Orques de l'Oeil sont contrôlés par Sauron, et doivent tenter d'amener tout captif à Barad-dûr. Les Orques de la Main sont contrôlés par Saroumane, et tentent d'amener tout captif à Isengard.

Révélation d'objets magiques

Si un Personnage est capturé, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit être informé de toutes les Cartes de Magie en possession du Personnage. Cependant, si le Personnage s'échappe ensuite, il est supposé avoir réussi à conserver tous les objets magiques (voir Section L.1, Possession de Cartes de Magie par des Personnages).

Identité du Hobbit

L'identité précise de tout Hobbit capturé n'est pas révélée au Joueur du Pouvoir Ténébreux (seulement qu'il s'agit d'un Hobbit). Le pion n'est jamais retourné face visible.

J.5 EVASION

Echapper à l'emprisonnement

Au début du tour du Joueur de la Communauté, celui-ci peut demander à n'importe quel Personnage captif de tenter de s'échapper. Pour chacun de ces Personnages, il lance un dé et consulte la Portée d'Evasion du Personnage (voir section E.2). Si le résultat du jet de dé se trouve à l'intérieur de la Portée d'Evasion, alors le Personnage a réussi à s'échapper et peut être déplacé normalement lors de ce Tour de Jeu. Dans le cas contraire, le Personnage reste capturé. Voir aussi les sections N.13 et N.20.

J.6 RESTER REPÉRÉ

Un Personnage reste repéré s'il reste dans la province dans laquelle il a été repéré, à moins qu'il ne se déplace dans un hexagone de Citadelle. Un Personnage qui s'échappe est considéré comme ayant été repéré dans la province dans laquelle il s'est échappé (et reste donc repéré jusqu'à ce qu'il quitte cette province ou entre dans un hexagone contenant une Citadelle). Lorsqu'un Personnage repéré est déplacé hors de la province dans laquelle il a été repéré ou dans un hexagone contenant une Citadelle, son pion est à nouveau retourné.

Notez que les Personnages de Pouvoir Ténébreux sont toujours considérés comme étant repérés, et sont toujours déployés sur le plateau de jeu avec la face du pion vers le haut.

[K] RÉDUCTION DES CITADELLES

Jeu de Personnages

Citadelles

Certains hexagones du jeu contiennent des Citadelles, forteresses dans lesquelles les Personnages peuvent séjourner en relative sécurité. Les règles précédentes ont abordé les effets des Citadelles sur le mouvement, la Recherche et le combat. Dans le Jeu de Personnage, dans lequel les Armées orques ne sont pas utilisées à des fins militaires, les Citadelles ne peuvent être réduites et capturées que par les Nazgûl, et seulement après que le Mordor ait été "mobilisé" (voir section K).

Réduction des Citadelles

La Réduction de Citadelle est entreprise pendant le tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux ; elle est résolue après tous les autres mouvements et combats. Il y a trois Citadelles contrôlées par le Joueur de la Communauté qui doivent être réduites et capturées pour que le Joueur du Pouvoir Ténébreux obtienne une victoire militaire. Voir Section O

K.1 MOBILISATION DU MORDOR

Conditions

Le Mordor est considéré comme étant mobilisé dès qu'un Hobbit est repéré (voir Section J, Recherche, Capture et Evasion), ou au tour 7 (5-11 février), selon ce qui se produit en premier. Jusqu'à ce que le Mordor soit mobilisé, le Joueur du Pouvoir Ténébreux n'a pas le droit de déplacer de Nazgûl dans les hexagones de Citadelle contrôlés par le Joueur de la Communauté (voir section F.4).

K.2 RESOLUTION DES REDUCTIONS DE CITADELLE

Coût en Points d'Ombre

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit avoir au moins quatre Nazgûl présents dans un hexagone de Citadelle pour tenter une Réduction de Citadelle. Les tentatives de Réduction de Citadelle sont résolues pendant le tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux, après que tous les mouvements ont été effectués (s'il y en a eu) et après que tous les Combats Individuels (s'il y en a eu) ont été résolus. Pour tenter une Réduction de Citadelle, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser un Point d'Ombre pour chaque Nazgûl présent dans l'hexagone (Notez que ce coût concerne les Nazgûl qui sont présents dans l'hexagone - c'est-à-dire qu'il s'ajoute au coût en Points d'Ombre du déplacement des Nazgûl dans cet hexagone).

Résolution

Une fois que ces Points d'Ombre ont été dépensés (et que le marqueur de Points d'Ombre a été ajusté en conséquence), le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut résoudre toute tentative de Réduction de Citadelle en suivant la procédure suivante :

1. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux soustrait 3 du nombre total de Nazgûl dans l'hexagone de la Citadelle. C'est le Total de Réduction de Citadelle.

2. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux lance un dé. Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal au total de Réduction de Citadelle, la Citadelle est considérée comme ayant été réduite et est contrôlée par le Joueur du Pouvoir Ténébreux pour le reste de la partie.

Intervention de la Communauté

Le Joueur de la Communauté peut agir sur le total de Réduction de Citadelle d'un hexagone s'il a Aragorn, Boromir et/ou Gandalf présents dans cet hexagone. Pour chacun de ces Personnages présents, le Total de Réduction de Citadelle est réduit de 1.

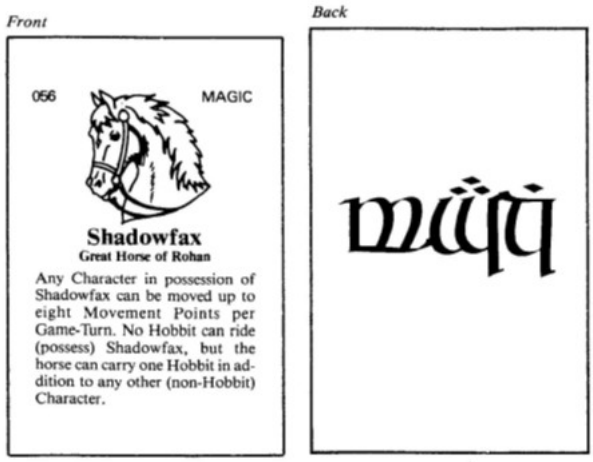
Par exemple, supposons que Boromir et six Nazgûl sont présents à Minas Tirith (hexagone E0428) au début du Tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Après que tous les mouvements et les Combats Individuels aient été résolus, le Joueur du Pouvoir Ténébreux décide de tenter une Réduction de Citadelle de Minas Tirith (Notez que comme Minas Tirith est l'amie du Joueur de la Communauté, les Nazgûl ne peuvent pas engager Boromir en Combat Individuel à moins que le Joueur de la Communauté ne l'initie, car Boromir n'est pas repéré ; voir J.6). Le Joueur du Pouvoir Ténébreux dépense six Points d'Ombre et lance le dé. Le total de Réduction de Citadelle est de 2 - six Nazgûl moins 3 moins 1 pour Boromir égale 2. Sur un jet de dé de 3, Minas Tirith n'est pas réduite et reste contrôlée par le Joueur de la Communauté. Sur un jet de dé de 2, le Joueur du Pouvoir Ténébreux s'empare de la Citadelle.

K.3 EFFETS DE LA REDUCTION DE CITADELLE

Prendre le contrôle

Si le Joueur du Pouvoir Ténébreux réussit à capturer une Citadelle, cette Citadelle est contrôlée par lui pour le reste de la partie. Tout Personnage contrôlé par la Communauté dans un hexagone de Citadelle réduit avec succès par le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut être immédiatement engagé en Combat Individuel par le Nazgûl dans cet hexagone ou placé dans tout hexagone adjacent à la discrétion du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Il est considéré comme repéré. Mais voyez aussi la section N.13, Aigles ! (Rappelez-vous que cette règle n'est en vigueur que pour le Jeu de Personnage ; dans le Jeu de Campagne, la section S.4 s'applique).

[L] CARTES DE MAGIE



Nombre de cartes

Il y a 14 Cartes de Magie dans le jeu, chacune d'entre elles étant désignée par la translittération elfique du mot "magie" au dos. Chaque Carte de Magie représente un objet ou un artefact aux propriétés particulières. Une Carte de Magie peut être "possédée" par un Personnage particulier, et les capacités de ce Personnage peuvent être augmentées grâce à elle. Dans certaines circonstances, les Cartes de Magie peuvent être échangées entre les Personnages.

Notez qu'il existe une section de règles détaillant les règles spécifiques à la Carte de Magie n°43 - section M, l'Anneau.

L.1 ÉQUIPER LES PERSONNAGES

Communauté uniquement

Seuls les Personnages contrôlés par le Joueur de la Communauté (à l'exception de Gollum) peuvent "posséder" des Cartes de Magie (exception, voir Section M, L'Anneau). Lorsqu'un Personnage est "en possession" d'une Carte de Magie, le Joueur de la Communauté place cette carte sous la carte représentant ce Personnage particulier. Par exemple, au début du Jeu de Personnages (voir Section C.3, Comment disposer les cartes), la carte n°43 (l'Anneau) est placée sous la carte n°3 (Frodon).

Limite d'objets magiques

Aucun Personnage ne peut posséder plus de trois Cartes de Magie à la fois.

Perte d'objets

Si un Personnage en possession d'une Carte de Magie est tué au combat, la Carte de Magie est retirée du jeu et l'objet qu'elle représente est considéré comme perdu, sauf si un autre Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté est présent dans cet hexagone (exception : voir section M, L'Anneau). Dans ce cas, l'autre Personnage contrôlé par le Joueur de la Communauté peut "récupérer" l'objet et prendre possession de la carte.

Cependant, un Personnage ne peut "récupérer" une Carte de Magie qu'après avoir terminé tous les Combats Individuels dans cet hexagone. Si le second Personnage possède déjà trois Cartes de Magie, il ne peut en récupérer une quatrième qu'en abandonnant une de celles qu'il possède déjà, qui est alors retirée du jeu. Alternativement, le Personnage peut transférer les objets supplémentaires à un autre Personnage dans le même hexagone (voir Section L.3, Transfert d'objets).

Révélation des Cartes de Magie

A moins que le Joueur de la Communauté ne choisisse de révéler la possession d'une Carte de Magie (soit en jouant une Carte d'Evénement particulière, soit en révélant un avantage en combat), il n'a jamais à révéler quelles Cartes de Magie (s'il y en a) sont possédées par un Personnage particulier, ni même celles que possèdent ses Personnages. Bien sûr, le Joueur du Pouvoir Ténébreux sait que Frodon possède l'Anneau au début de la partie.

Personnages capturés

Un Personnage qui est capturé ne perd pas les Cartes de Magie qu'il possède, bien que le Joueur du Pouvoir Ténébreux doive être informé des Cartes de Magie (s'il y en a) que possède un Personnage capturé (à l'exception de l'Anneau). Cependant, si le Personnage réussit à s'échapper (voir Section J.5, Evasion), il est supposé s'échapper avec ses objets magiques intacts.

Exception, voir la section L.11.

L.2 ACQUISITION DE CARTES DE MAGIE

Cases de Cartes de Magie

Au début de la partie, toutes les Cartes de Magie, à l'exception de l'Anneau, sont placées dans des cases de Cartes de Magie sur le plateau de jeu, selon la liste de la section C.3. Chaque case correspond à un hexagone sur le plateau de jeu.

Distribution des objets magiques

Chaque fois que le Joueur de la Communauté a un ou plusieurs Personnages dans un hexagone correspondant à l'une des cases de Cartes de Magie, il peut prendre et distribuer n'importe quelle Carte de Magie (sauf les trois Palantiri : voir ci-dessous). Notez que lors de son tout premier Tour de Jeu, le Joueur de la Communauté peut prendre les quatre Cartes de Magie de la boîte de Cartes de Magie correspondant à Rivendell (*Fondcombe* - W2812) et les distribuer à ses Personnages avant de déplacer ses Personnages hors de cet hexagone.

Retour des Cartes de Magie

Une fois prise de la Case de Cartes de Magie, une Carte de Magie ne peut pas être remise dans cette case ou dans une autre case de Cartes de Magie. Une fois que toutes les Cartes de Magie ont été prises dans une case, aucun Personnage ne peut en obtenir d'autres dans cet hexagone. Un Personnage n'est pas obligé de prendre une Carte de Magie qu'il est incapable d'utiliser (par exemple, les hobbits ne peuvent pas utiliser Shadowfax - *Gripoil*). Dans ce cas, une carte peut être laissée là où elle se trouve pour être utilisée plus tard.

Règles spéciales du Jeu de Personnages

Dans le jeu des Personnages, un Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté dans l'hexagone E1428 peut acquérir le Palantir de Minas Tirith (carte n°44) en se déplaçant simplement vers l'hexagone E0428. Aucun Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté ne peut obtenir l'un des deux autres Palantiri.

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Dans le Jeu de Campagne, un Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté dans l'hexagone E0428 peut acquérir le Palantir de Minas Tirith si, et seulement si, Denethor a été tué. Le Palantir d'Orthanc (carte n°45) peut être acquis par un Personnage de l'hexagone W2421 si Isengard a été capturé. Le Palantir de Minas Ithil (carte n°46) ne peut jamais être acquis par un Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté.

Si Barad-dûr (E1128) est capturé, le Palantir est considéré comme détruit, et la Carte dans la case Carte de Magie correspondante est retirée du jeu.

L.3 TRANSFERT D'OBJETS

Si le Joueur de la Communauté a deux Personnages ou plus dans le même hexagone, il peut leur faire échanger des Cartes de Magie. Il peut le faire librement et sans autre limitation à n'importe quel moment du Tour, sauf lorsqu'un de ses Personnages est impliqué dans un Combat Individuel (i.e., le dé a été lancé au moins une fois). Le Joueur de la Communauté déplace simplement la ou les Cartes de Magie en question de dessous une Carte de Personnage à une autre.

L'Anneau ne peut pas être échangé de cette façon - voir la section M.

L.4 LES PALANTIRI



Contexte

Les Palantiri étaient d'anciennes "pierres de vision", fabriquées par des artisans elfes, des siècles avant la Guerre de l'Anneau. Il s'agissait de globes de cristal qui, lorsqu'on y plongeait le regard, pouvaient transporter les perceptions de l'utilisateur dans l'espace ou le temps de son choix. Au nombre de sept à l'origine, seules trois étaient encore utilisables à l'époque de la Guerre de l'Anneau, et elles étaient plus ou moins sous l'influence de Sauron.

Emplacement

Les trois Palantiri sont le Palantir de Minas Tirith (carte n°44), le Palantir d'Orthanc (carte n°45) et le Palantir de Minas Ithil (carte n°46). Au début de la partie, ils sont placés chacun dans une case de Carte de Magie sur le plateau de jeu.

Acquérir un Palantir

Les Personnages contrôlés par les Joueurs de la Communauté peuvent acquérir un Palantir dans les circonstances détaillées dans la section L.2.

Règles spéciales du Jeu de Personnage

Dans le Jeu de Personnage, il y a deux Cartes d'Evénement qui concernent les Palantiri :

1. "Un sorcier utilise un Palantir".

2. "Sauron utilise un Palantir".

Règles spéciales du Jeu de Campagne

Dans le Jeu de Campagne, deux Cartes d'Evénement supplémentaires qui nécessitent un Palantir sont utilisées :

1. Aragorn utilise le Palantir et défie Sauron !

2. Denethor regarde dans le Palantir et voit le malheur !

Regarder dans le Palantir

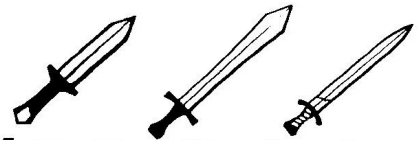
En plus d'avoir le Palantir activé par les Cartes d'Evénement ci-dessus, il existe une circonstance spéciale supplémentaire dans laquelle un Palantir peut être utilisé. Une fois et une seule, tout Personnage de la Communauté non repéré en possession d'un Palantir (peu importe lequel) peut regarder dans le Palantir. Ceci a les résultats suivants :

a) Le Joueur adverse (dans la partie à trois Joueurs, le Joueur désigné par le Joueur de la Communauté), s'il est en possession d'un autre Palantir, doit révéler au Joueur de la Communauté au moins la moitié des Cartes d'Evénement qu'il a en main (arrondi au supérieur). Ainsi, si le Joueur a trois Cartes d'Evénement, il doit en révéler deux ; s'il en avait deux ou une, il n'en révèle qu'une. Ces cartes ne sont pas défaussées, elles sont simplement révélées.

b) Le Joueur de la Communauté doit révéler au Joueur adverse le nom du Personnage utilisant la carte, sa localisation, et toutes les Cartes de Magie possédées par ce Personnage.

c) Si le Joueur adverse est le Joueur du Pouvoir Ténébreux, alors le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit utiliser un Point d'Ombre, à moins qu'il n'ait déjà utilisé son maximum alloué pour ce Tour de Jeu.

L.5 LES EPEES ELFIQUES



Contexte

Les trois Epées Elfiques sont "Sting" ("Dard" - carte n°47), "Glamdring" (carte n° 8) et "Anduril" (carte n°49). L'épée "Dard" a été acquise dans une cache de trésors recueillis par les Trolls par le cousin de Frodon, Bilbon Sacquet, lors du célèbre voyage "Histoire d'un Aller et Retour" de ce dernier (voir Le Hobbit*). Cette même cache contenait également Glamdring.*

Anduril était le nouveau nom pour une ancienne épée (voir "Narsil") qui avait été brisée lors du siège de Barad-dûr à la fin du Second Âge, lorsque Sauron avait vaincu Elendil, l'ancêtre d'Aragorn, dans un combat au corps à corps (bien que Sauron ait perdu cette bataille décisive et que son Anneau de Pouvoir ait été coupé de sa main par la poignée brisée de Narsil, ouvrant ainsi la voie à la Guerre de l'Anneau plus de 3.000 ans plus tard).

Capacités

Chaque Epée Elfique augmente la capacité de combat de tout Personnage qui la possède. Tout Personnage possédant l'une des Epées Elfiques voit sa Valeur de Combat augmentée de 1. Par

exemple, si Gandalf le Blanc posséde Glamdring, sa Valeur de Combat est de 3 (au lieu de 2) dans tout Combat Individuel.

De même, si Aragorn (uniquement) possède Anduril, sa Valeur de Moral (et non sa Valeur de Combat) est augmentée de 1. Les Joueurs noteront que cela ne fait aucune différence, en fait, pour le Combat Individuel, mais dans le Jeu de Campagne, cela augmente la puissance d'Aragorn en tant que Chef d'armée.

Épées multiples

Aucun Personnage ne peut posséder plus d'une Epée Elfique à la fois. Les Epées Elfiques (et la Sorcellerie) sont les seuls moyens de tuer les Nazgûl (voir Section E.13).

L.6 LEMBAS



Contexte

Le Lembas était un gâteau de voyage savoureux et énergisant préparé par les Elfes. Il était formé de gaufres épaisses et enveloppé dans des feuilles de mallorn, et pouvait rester frais pendant des semaines. Un gâteau pouvait nourrir un voyageur pendant une journée entière.

Capacités

Le Lembas augmente la capacité de déplacement d'un Personnage pour un Tour de Jeu. Tout terrain praticable peut être traversé à raison d'un point de mouvement dépensé par hexagone pénétré (voir Section F, Mouvement des Personnages).

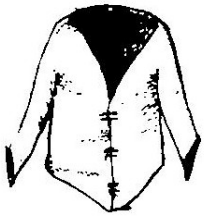
Utilisation

Le Lembas peut être utilisé par tout Personnage (ou groupe de Personnages qui se trouvent dans le même hexagone au début du tour) qui possède la Carte de Magie Lembas (n°50) pendant un Tour de Jeu de la Communauté (uniquement). Un groupe de Personnages utilisant le Lembas peut être divisé (et chaque membre reçoit toujours le bénéfice du mouvement du Lembas).

Utilisation unique

Le Lembas ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Lors d'un Tour de Jeu où un ou plusieurs Personnages utilisent le Lembas, la carte doit être retirée du jeu pour le reste de la partie.

L.7 COTTE DE MAILLES EN MITHRIL



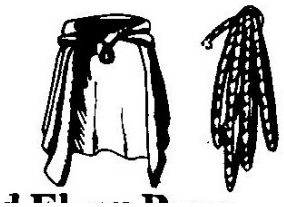
Contexte

Le mithril était un minerai qui combinait les meilleures qualités de l'argent et de l'acier. Il était aussi brillant que le premier, plus résistant que le second et plus léger que les deux. Il était également extrêmement rare. Le petit ensemble de cotte de mailles et casque finement ouvragé représenté par la Carte de Magie n°51 a été trouvé dans le trésor du dragon Smaug (voir Le Hobbit*).*

Capacités

La Cotte de Mailles en Mithril permet à tout Hobbit qui la possède d'encaisser des attaques qui lui seraient autrement fatales. Tout résultat de Combat Individuel obtenu contre un tel Hobbit est réduit en efficacité. Un résultat infligeant une "Blessure" (voir la Table des Résultats des Combats Individuels) contre le Hobbit est ignoré ; tout résultat demandant plus d'une Blessure contre le Hobbit ou la mort de celui-ci n'entraîne qu'une seule Blessure.

L.8 CAPE ET CORDE ELFIQUES



Contexte

Ce sont des objets elfiques de grande qualité artisanale. La cape elfique (carte n°52) est faite d'un matériau qui se fond, tel un caméléon, dans le décor, rendant la personne qui la porte très difficile à repérer. La corde elfique (carte n°53) est une corde épaisse particulièrement solide.

La Cape Elfique

Tout jet de dé effectué par le Joueur du Pouvoir Ténébreux pour résoudre une tentative de Capture d'un Personnage en possession de la Cape Elfique est augmenté de "2" avant d'être comparé à la Portée de Capture de ce Personnage (voir Section J.4, Capture).

La Corde Elfique

Tout Personnage (ou groupe de Personnages) qui commence son tour dans le même hexagone et qui possède la Carte de Magie Corde Elfique peut traverser n'importe quel hexagone du plateau de jeu, infranchissable ou non, au prix de quatre Points de Mouvement pendant un tour de la Communauté (uniquement). Aucun Personnage ne peut terminer son mouvement dans un hexagone infranchissable ; il doit être déplacé dans et hors d'un tel hexagone dans le même tour du Joueur de la Communauté.

Une Corde Elfique à usage unique

La Corde Elfique ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Dans chaque Tour de la Communauté où un ou plusieurs Personnages utilisent la Corde Elfique, la carte doit être retirée du jeu pour la durée de la partie. La Corde Elfique ne peut pas être utilisée pour des tunnels, des cols ou des portes.

L.9 LA LUMIERE DE GALADRIEL



Contexte

La Lumière de Galadriel (carte n°54) était remplie d'un fluide ambré et pouvait émettre une lumière puissante.

Capacités

Tout Personnage (ou groupe de Personnages qui commencent le Tour dans le même hexagone) qui possède la Lumière de Galadriel peut être déplacé à travers n'importe quel côté d'hexagone de tunnel au coût de +1 Point de Mouvement. Si un Personnage en Combat Individuel avec Shelob (*Arachne* - Carte n°39) possède la Lumière de Galadriel, on ajoute 1 à la Valeur de Combat de ce Personnage dans ce Combat Individuel (uniquement).

L.10 L'ATHELAS



Contexte

L'Athelas était une herbe qui poussait dans des régions éparses de la Terre du Milieu. Elle possède de puissantes capacités de guérison, lorsqu'elle est utilisée correctement.

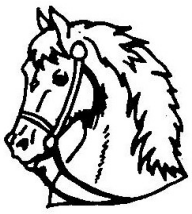
Capacités

Tout Personnage en possession de la Carte de Magie Athelas (n°55) peut être "guéri" de toutes les Blessures causées par un Combat Individuel (c'est-à-dire les voir effacées du Table des Niveaux d'Endurance). L'Athelas peut être utilisée à n'importe quel moment du Tour, sauf lorsque le Personnage qui la possède est impliqué dans un Combat Individuel. L'Athelas n'affecte que les Blessures causées par le Combat Individuel ; il n'a aucun effet sur la "Fatigue de l'Anneau" (voir Section M).

Utilisation unique

L'Athelas ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Lors de tout Tour de Jeu où le Personnage possédant l'Athelas l'utilise pour "soigner" ses Blessures, la carte doit être retirée du jeu pour le reste de la partie.

L.11 SHADOWFAX (*GRIPOIL*)



Contexte

Gripoil était un cheval gris argenté du Rohan qui pouvait courir plus vite et plus longtemps que n'importe quel autre. Les Rohirrim étant un peuple semi-nomade, avec un grand respect pour les chevaux, cela plaçait Gripoil dans une classe à part.

Capacités

Un Personnage en possession de la Carte de Magie Shadowfax (*Gripoil* - n°56) peut être déplacé jusqu'à huit Points de Mouvement par Tour de Jeu de la Communauté.

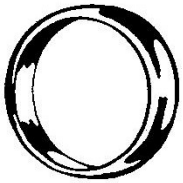
Pas de jockeys

Un Hobbit ne peut pas posséder Shadowfax (*Gripoil*) (c'est-à-dire le monter seul), mais un Hobbit peut être porté par Shadowfax (*Gripoil*) en plus du Personnage en possession du cheval.

Restrictions de mouvement

Shadowfax (*Gripoil*) ne peut jamais entrer dans un terrain infranchissable (hexagone ou côté d'hexagone) ou un côté d'hexagone de tunnel, et le cheval ne peut pas être transporté par des Aigles. Si le Personnage en possession du cheval traverse un terrain infranchissable ou s'échappe de sa captivité en utilisant des Aigles (voir Section N.13), la Carte de Magie Shadowfax (*Gripoil*) est retirée du jeu pour le reste de la partie.

[M] L'ANNEAU



Contexte

L'Anneau "Unique" ou "de domination" est la raison d'être de toute la guerre. Forgé près de 5.000 ans auparavant par Sauron, la possession de l'Anneau confère à une personne de grand pouvoir une capacité et une inclinaison naturelles à imposer sa volonté aux autres. Corrompant les meilleures intentions en accordant le pouvoir de les imposer inconditionnellement aux autres, l'Anneau réduit progressivement la capacité de son Porteur à distinguer les moyens des fins jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'un seul impératif : le besoin de dominer.

À l'inverse, la qualité corruptrice de l'Anneau submerge totalement une personne de moindre puissance naturelle, jusqu'à ce qu'elle ne soit plus maître de son destin. Bien que l'Anneau puisse lui appartenir, c'est lui qui appartient à l'Anneau.

L'Anneau a été perdu par Sauron à la fin du Second Age, et sa possession est désormais cruciale pour le Seigneur des Ténèbres. En forgeant l'Anneau Unique, Sauron l'a en fait imprégné d'une grande partie de sa propre force vitale. C'est l'existence continue de l'Anneau, même loin et en possession de quelqu'un d'autre, qui soutient maintenant l'existence de son esprit et de sa volonté, des éons après la disparition de sa propre forme physique. S'il reprenait possession de l'Anneau Unique, réunissant la substance et l'essence, son pouvoir dépasserait l'imagination et sa domination serait complète. D'un autre côté, si l'Anneau était détruit, le dernier point focal matériel potentiel de l'esprit de Sauron disparaîtrait, et il se disperserait enfin dans le néant.

Remporter la partie

Au début de la partie, l'Anneau est possédé par un Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté. Le Personnage peut soit porter l'Anneau au doigt (ce qui présente des avantages et des inconvénients), soit simplement le transporter. Si ce Personnage (ou tout autre Personnage contrôlé par la Communauté en possession de l'Anneau) est déplacé à Orodruin (hexagone E0929) et jette l'Anneau dans la Crevasse du Destin, le Joueur de la Communauté gagne la partie. Par contre, si un Personnage contrôlé par le Pouvoir Ténébreux transporte l'Anneau à Barad-dûr (hexagone El128), le Joueur du Pouvoir Ténébreux gagne la partie.

M.1 LE PORTEUR DE L'ANNEAU

Tout Personnage du jeu qui possède une Valeur d'Anneau peut porter l'Anneau. Un Personnage portant l'Anneau est appelé "Porteur de l'Anneau". Le Porteur de l'Anneau ne peut jamais abandonner volontairement l'Anneau. La seule façon dont un autre Personnage peut devenir le Porteur de l'Anneau est de tuer le premier Porteur de l'Anneau. Au début du jeu, le Porteur de l'Anneau est Frodon.

Sélection d'un nouveau Porteur de l'Anneau

Si Frodon (ou tout autre Porteur de l'Anneau ultérieur) est tué, le Joueur de la Communauté peut choisir un nouveau Porteur de l'Anneau après la résolution de tout Combat Individuel (exception : M.3, S'Emparer de l'Anneau). Il doit alors choisir parmi les Personnages présents dans l'hexagone, et la sélection doit être faite selon la liste de priorité suivante :

1. N'importe lequel des neuf Membres de la Communauté (tels que désignés sur les Cartes de Personnage).
2. Gollum
3. Tout Personnage contrôlé par le Joueur de la Communauté (Jeu de Campagne uniquement)
4. Saroumane
5. Tout Nazgûl ou la Bouche de Sauron.

Si aucun Personnage ne se trouve dans l'hexagone

Si aucun des Personnages listés n'est présent dans l'hexagone, alors l'Anneau est considéré comme brillant de manière visible dans la boue, et le premier Joueur qui déplace un Personnage avec une Valeur d'Anneau dans cet hexagone peut faire en sorte que ce Personnage devienne le Porteur de l'Anneau.

Identifier le Porteur de l'Anneau

Le Joueur qui contrôle le Porteur de l'Anneau n'a pas besoin d'informer les autres Joueurs de son identité, sauf si le Porteur de l'Anneau est impliqué dans un Combat Individuel. Notez cependant que lorsque l'Anneau change de main à la suite d'une Tentative de S'Emparer de l'Anneau réussie, les deux Joueurs savent que le nouveau Porteur de l'Anneau est le vainqueur du duel (voir section M.3).

M.2 PORTER L'ANNEAU AU DOIGT

Tout Porteur de l'Anneau, à l'exception des Nazgûl et de la Bouche de Sauron, peut mettre l'Anneau à son doigt. Le port de l'Anneau confère au Porteur de l'Anneau des avantages au combat et la capacité d'éviter la Capture. Cependant, il présente également des inconvénients, dont le principal est le risque de devenir un "semi-Spectre de l'Anneau".

Mettre l'Anneau au doigt

Le Porteur de l'Anneau peut le mettre au doigt à tout moment. Cela peut se produire à n'importe quel moment du Tour de Jeu, sans restriction ni exception. Le Joueur qui le contrôle déclare simplement que le Porteur de l'Anneau l'a désormais au doigt.

Effets du port de l'Anneau au doigt

Le port de l'Anneau au doigt affecte le Porteur de l'Anneau comme suit :

a. Sa Valeur de Moral est augmentée de deux

b. Il peut toujours refuser un Combat Individuel avec n'importe qui, sauf Gandalf, Saroumane, Gollum ou un Nazgûl.

c. Il ne peut jamais être repéré ou capturé par les Orques (ou par toute autre Armée du Jeu de Campagne), ou, s'il met l'Anneau au doigt après avoir été capturé, s'échappe automatiquement.

e. Pour chaque Phase de l'Anneau pendant laquelle le Porteur de l'Anneau porte l'Anneau au doigt à un moment quelconque (même s'il l'enlève pendant cette Phase de l'Anneau), un cercle est marqué dans l'une des cases de ce Personnage sur le Table des Niveaux d'Endurance. Voir la section M.4, Semi-Spectre de l'Anneau.

Retrait de l'Anneau

Pendant la Phase de l'Anneau d'un Tour de Jeu, le Joueur de la Communauté peut demander au Porteur de l'Anneau (s'il s'agit d'un Personnage sous son contrôle) qui le porte au doigt de tenter de l'enlever, si sa Valeur d'Anneau (voir Section E.2, Les Cartes de Personnage) est supérieure à zéro.

Le Joueur de la Communauté lance le dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur d'Anneau du Personnage, l'Anneau a été retiré avec succès. Notez qu'avant de lancer le dé pour retirer l'Anneau, un cercle est marqué dans l'une des cases du Personnage sur le Table des Niveaux d'Endurance. Si ce Personnage devient ainsi un semi-Spectre de l'Anneau, alors aucune tentative de Retrait de l'Anneau par le Joueur de la Communauté n'est autorisée (car le Personnage est maintenant contrôlé par le Joueur du Pouvoir Ténébreux - voir section M.4).

M.3 S'EMPARER DE L'ANNEAU

Boromir, Gandalf, Gollum et Saroumane peuvent tenter de s'emparer de l'Anneau. Chacun d'eux peut forcer le Porteur de l'Anneau à se battre en duel (voir la section G.3, S'emparer de l'Anneau) et, s'il est victorieux, il devient le Porteur de l'Anneau.

Boromir

S'il se trouve dans le même hexagone que le Porteur de l'Anneau, le jeu de la Carte d'Evénement n°75 par le Joueur du Pouvoir Ténébreux permet à Boromir d'engager un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, quelle que soit la présence d'un autre Personnage (ou - dans le Jeu de Campagne - d'une Armée) dans l'hexagone. Bien entendu, Boromir ne peut pas forcer un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau si ce dernier porte ou met l'Anneau au doigt (voir M.2). Voir E.5, Boromir.

Gandalf

S'il se trouve dans le même hexagone que le Porteur de l'Anneau à n'importe quel moment du Tour du Joueur de la Communauté, le Joueur de la Communauté peut demander à Gandalf d'engager un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, indépendamment de la présence de tout autre Personnage (ou Armée), et que le Porteur de l'Anneau porte ou non l'Anneau au doigt. Voir E.7, Gandalf.

Gollum

Le jeu de la Carte d'Evénement n°76 par le Joueur du Pouvoir Ténébreux permet à Gollum d'engager un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, quelle que soit la présence d'autres Personnages (ou Armées) dans cet hexagone, et que le Porteur de l'Anneau porte ou non l'Anneau au doigt. Voir E.9, Gollum.

Saroumane

S'il se trouve dans le même hexagone que le Porteur de l'Anneau à n'importe quel moment du tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux, si le Porteur de l'Anneau a été repéré, le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut décider que Saroumane engage un Combat Individuel avec le Porteur de l'Anneau, quelle que soit la présence d'autres Personnages (ou Armées) dans l'hexagone, et que le Porteur de l'Anneau porte ou non l'Anneau au doigt. Voir E.10, Saroumane.

Quand et quelle tentative peut être tentée

Dans le respect des contraintes mentionnées ci-dessus, le Joueur qui contrôle l'Anneau peut demander à un Personnage de tenter de s'en emparer à tout moment. Notez que le Joueur qui ne contrôle pas le Porteur de l'Anneau peut ne pas être au courant de l'identité du Porteur de l'Anneau ; il peut quand même tenter de s'emparer de l'Anneau. S'il s'avère que l'hexagone du Personnage qui fait la tentative ne contient pas le Porteur de l'Anneau, il ne se passe rien (sauf que le Joueur peut avoir gaspillé une Carte d'Evénement) ; si le Porteur de l'Anneau est présent, alors la résolution de la tentative se poursuit (voir G.3).

Si la tentative réussit

Si Boromir, Gandalf, Gollum ou Saroumane réussit une tentative de s'emparer de l'Anneau, il devient immédiatement le Porteur de l'Anneau. Notez qu'il s'agit de l'exception à M.1, Sélection d'un nouveau Porteur de l'Anneau.

M.4 SEMI-SPECTRE DE L'ANNEAU

Au début de chaque Phase de l'Anneau, si le Porteur de l'Anneau porte l'Anneau au doigt (et pas seulement le transporte), un cercle est marqué dans l'une des cases de ce Personnage sur le Table des Niveaux d'Endurance (voir E.3, Utilisation du Table des Niveaux d'Endurance). Si toutes les cases du Table des Niveaux d'Endurance sont marquées d'un cercle, ce Personnage devient un Semi-Spectre de l'Anneau.

Le Porteur de l'Anneau

Si le Porteur d'Anneau devient un Semi-Spectre de l'Anneau, il tombe sous le pouvoir du Seigneur des Ténèbres. Pour le reste de la partie (tant qu'il reste en vie), ce Personnage est déplacé et contrôlé par le Joueur du Pouvoir Ténébreux.

Aragorn et Gandalf

Si Aragorn ou Gandalf devient un Semi-Spectre de l'Anneau, la partie se termine immédiatement par une victoire du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Voir O, Comment gagner la partie.

M.5 DESTRUCTION DE L'ANNEAU

Contexte

Dans toute la Terre du Milieu, seul le volcan ardent d'Orodruin a brûlé assez fort pour fabriquer l'Anneau Unique au

Second Age, lorsque Sauron l'a forgé. Désormais, les feux du Mont du Destin constituaient le seul moyen de défaire l'Anneau - à condition que quelqu'un puisse l'y transporter et l'y jeter.

La Crevasse du Destin

Pendant la Phase de l'Anneau, si le Porteur de l'Anneau est contrôlé par le Joueur de la Communauté et se trouve à Orodruin (dans l'hexagone E0929), l'Anneau est considéré comme détruit.

Exception : un Personnage qui porte l'Anneau au doigt ne peut pas le détruire.

[N] CARTES D'EVENEMENT



Les Cartes d'Evénement représentent diverses choses qui peuvent se produire et qui peuvent affecter le cours du jeu. Pendant la Phase d'Evénements, chaque Joueur pioche une Carte d'Evénement. Un Joueur peut jouer n'importe quel nombre de Cartes d'Evénement à n'importe quel moment au cours du tour, et les résultats sont applicables immédiatement.

Une description de chaque Carte d'Evénement, y compris une explication de ses effets, est incluse dans cette section.

Taille de la main

Un Joueur peut avoir jusqu'à trois Cartes d'Evénement en main à tout moment.

N.1 TIRER LES CARTES D'EVENEMENT

Pendant la Phase d'Evénement, chaque Joueur peut tirer une Carte d'Evénement. Lorsque c'est son tour de piocher une Carte d'Evénement, un Joueur peut soit choisir la carte la plus haute de la Pioche Evénement, soit choisir la carte la plus haute de la Défausse d'Evénement si et seulement si cette carte est face cachée. Ce système est similaire au jeu de cartes du "gin", où l'on peut choisir la carte la plus haute soit de la pioche "inutilisée", soit de la défausse. Cependant, notez qu'ici, une défausse ne peut être choisie que si elle est face cachée. D'abord, le Joueur du Pouvoir Ténébreux pioche une carte et - après avoir défaussé ou joué une carte - le Joueur de la Communauté pioche une carte. Les Joueurs n'ont pas besoin de s'informer mutuellement des Cartes d'Evénement qu'ils ont tirées.

Si toutes les Cartes d'Evénement sont tirées

Si toutes les cartes de la Pioche d'Evénement sont piochées, le Joueur dont c'est le tour de piocher a deux choix. Il peut choisir la carte supérieure de la Défausse d'Evénements (si cette carte est face cachée). Ou bien, il peut prendre toutes les cartes de la Défausse, les mélanger, les placer face cachée dans la case de la Pioche, et choisir la carte supérieure. S'il choisit le premier choix, le Joueur suivant à piocher a les mêmes options, et ainsi de suite.

N.2 TENIR LES CARTES D'EVENEMENT

Les Cartes d'Événements en main ne doivent pas être révélées à l'autre Joueur, sauf si l'utilisation d'un Palantir l'exige. Si un Joueur possède trois Cartes d'Evénements et en tire une quatrième, il doit soit en défausser une, soit en jouer (au moins) une immédiatement, avant que l'autre Joueur ne tire sa Carte d'Evénement.

N.3 SE DEFAUSSER DES CARTES D'EVENEMENT

Un Joueur ne peut se défausser d'une Carte d'Evénement que s'il a quatre Cartes d'Evénement en main (Notez que cela ne peut se produire qu'au cours d'une Phase d'Événement, après qu'un Joueur vient de choisir une Carte d'Evénement). Un Joueur se défausse d'une carte en la plaçant face cachée sur le dessus de la pile de Cartes d'Evénement dans la case de Défausse d'Evénement sur le plateau de jeu. Un Joueur n'a pas besoin d'informer son adversaire de la nature d'une Carte d'Evénement qu'il défausse. Un Joueur ne peut jamais se défausser de plus d'une carte lors d'un Tour de Jeu.

N.4 JOUER DES CARTES D'EVENEMENT

Chaque Carte d'Evénement est étiquetée pour indiquer quel(s) Joueur(s) l'utilise(nt). Notez que le ou les Joueurs qui peuvent utiliser la carte dans le jeu à trois Joueurs (uniquement) sont indiqués sur chaque carte entre parenthèses. Si une Carte d'Evénement est étiquetée comme jouable par un Joueur particulier, ce Joueur peut la jouer s'il la détient. Il peut jouer une telle Carte d'Evénement à tout moment pendant le tour (sauf si une autre Carte d'Evénement l'interdisant a été jouée plus tôt dans le tour). Le Joueur joue une carte en annonçant qu'il le fait et en posant la carte face visible sur la table. Tout effet imposé par la carte et/ou toute résolution demandée est alors exécuté. Bien entendu, ces effets ou résolutions peuvent à leur tour être affectés par le jeu d'une autre Carte d'Evénement.

Après qu'une carte ait été jouée

Après qu'un Joueur ait joué une Carte d'Evénement, s'il s'agit d'une carte qui ne peut être jouée qu'une seule fois dans le jeu, elle est mise de côté (hors jeu). Cependant, s'il s'agit d'une carte qui peut être rejouée, elle est placée face visible au bas de la pile de Cartes d'Evénement dans la case de Défausse d'Evénement sur le plateau de jeu. Notez qu'un Joueur qui pioche une Carte d'Evénement ne peut jamais choisir une carte qui a été jouée dans la case de Défausse d'Evénement, car elle serait face visible, mais qu'il peut choisir une carte de cette case qui a été défaussée, car cette carte serait face cachée (voir N.1).

N.5 COLS BRUMEUX

Le jeu des Cartes d'Evénement n°57, 58 ou 59 permet à un Joueur de déplacer, pendant son Tour, n'importe lequel de ses Personnages dans l'hexagone W2912 pour un coût de deux Points de Mouvement (le coût normal pour entrer dans un hexagone de Sentier de Montagne par un côté d'hexagone de Col de Montagne).

Cependant, un Joueur ne peut pas laisser un Personnage dans les Cols Brumeux ; c'est à dire qu'il doit déplacer un Personnage dans et hors de l'hexagone W2912 dans le même Tour de Jeu (ou ne pas déplacer le Personnage dans cet hexagone en premier lieu).

Seuls les Personnages peuvent être déplacés à travers les Cols Brumeux. Shadowfax (*Gripoil*) (et - dans le Jeu de Campagne - les Armées) ne peuvent pas être déplacés dans l'hexagone W2912, que ces Cartes d'Evénement soient jouées ou non.

N.6 TEMPÊTES VIOLENTES

Le jeu des Cartes d'Evénement n°60, 61 ou 62 par un Joueur empêche le jeu des cartes "Bateaux elfiques" ou "Corsaires d'Umbar" (Jeu de Campagne uniquement) pendant le reste du Tour en cours. La Capacité de Mouvement de tous les Personnages et Armées est réduite de moitié, les fractions étant ignorées, pour le Tour en cours (Évidemment, ceci n'a aucun effet sur un Nazgûl qui n'a pas perdu son Coursier Ailé).

On ajoute 1 à la résolution de tout jet de dé de Recherche.

N.7 RIVIÈRES EN CRUE

Jouer les Cartes d'Evénement n°63, 64 ou 65 rend les Rivières Majeures infranchissables pour les Personnages et les Armées et augmente le coût en Points de Mouvement des Rivières Mineures à 2 (Evidemment, cela n'a aucun effet sur les Nazgûl qui n'ont pas perdu leur Coursier Ailé).

N.8 BATEAUX ELFIQUES

Le Joueur de la Communauté ne peut jouer les Cartes d'Evénement n°66 ou 67 que s'il a un ou plusieurs Personnages à Lothlorien (W2918) ou au Palais de Thranduîl (E0509) au début de son Tour. L'un ou l'autre ou les deux Personnages ou groupes de Personnages peuvent être déplacés "en bateau" selon les restrictions indiquées sur la carte. Cependant, voir N.6 et N.9.

N.9 DÉCOUVERTE D'UNE CACHE D'HERBE À PIPE

Le jeu de la Carte d'Evénement n°68 a toujours priorité sur les "Bateaux elfiques" (Cartes d'Événements n°66 et 67) et l'utilisation de Lembas (voir L.6). Cependant, il n'affecte jamais "Les Aigles !" (Cartes n°72 et 73) s'ils sont utilisés pour s'échapper, ni n'affecte un ou plusieurs Hobbits à Nûrn ou Gorgoroth.

N.10 PORTE DE MORANNON

Jouer la Carte d'Evénement n°69 permet à un Joueur de déplacer librement des unités dans et hors de l'hexagone E0826 pour le Tour en cours. Voir F.4.

N.11 SAROUMANE CONVOQUE GANDALF

Cette carte ne peut être jouée que si Gandalf est vivant et si ni Saroumane ni aucune de ses Armées (Jeu de Campagne uniquement) n'ont été déplacées. Le jeu de la Carte d'Evénement n°70 nécessite un jet de dé immédiat. Placez immédiatement le pion Gandalf à Isengard. Sur un jet de 1 ou 2, rien ne se passe. Sur un jet de 3, on considère que Gandalf a persuadé Saroumane de prendre son mal en patience, et ce dernier, ainsi que ses Armées (Jeu de Campagne uniquement), ne peuvent être déplacés pendant deux Tours de Jeu en plus du Tour en cours. Sur un jet de 4, 5 ou 6, on considère que Gandalf n'a pas réussi à dissuader Saroumane d'agir contre l'Ouest et qu'il a été emprisonné à Isengard.

Jusqu'à ce qu'il s'échappe, Gandalf ne peut être déplacé ou utilisé de quelque manière que ce soit par le Joueur de la Communauté. Si et quand Gandalf s'échappe, il est considéré comme s'échappant avec toutes les Cartes de Magie qu'il possédait lorsqu'il a été capturé (voir L.1). Cette carte est retirée du jeu après avoir été utilisée. Un Personnage ne peut s'échapper d'Isengard que grâce aux Aigles.

N.12 LE SORCIER EMPLOIE LE PALANTIR

La Carte d'Evénement n°71 peut être jouée par un Joueur contrôlant soit Saroumane, soit Gandalf, uniquement si ce sorcier possède un Palantir. Saroumane est considéré comme "possédant" un Palantir pour les besoins de cette Carte d'Evénement tant que le Palantir d'Orthanc est présent dans la case W2421. Le Joueur qui joue cette carte peut choisir au hasard deux Cartes d'Événement de chaque adversaire à voir.

N.13 LES AIGLES !

Le jeu des Cartes d'Evénement n°72 ou 73 permet à un ou plusieurs Personnages dans le même hexagone de s'échapper ou (dans le Jeu de Campagne) affecte une résolution de combat. "Les Aigles !" peut être utilisé pour sauver un Personnage d'une Citadelle qui a été capturée par l'ennemi.

N.14 L'OMBRE DE SAURON

Le jeu de la Carte d'Evénement n°74 double le coût du terrain de chaque hexagone dans un rayon de cinq hexagones de Barad-dûr pour tout mouvement du Porteur de l'Anneau (uniquement). Il n'y a aucun effet si cette carte est jouée alors que le Porteur de l'Anneau n'est pas dans un rayon de cinq hexagones de Barad-Dûr.

N.15 BOROMIR TENTE DE S'EMPARER DE L'ANNEAU

Voir M.3 et E.5.

N.16 GOLLUM TENTE DE S'EMPARER DE L'ANNEAU

Voir E.9 et M.3. Cette carte peut être jouée par l'un ou l'autre des Joueurs ; la mention sur la carte affirmant le contraire est une erreur.

N.17 SAURON UTILISE UN PALANTIR

La Carte d'Evénement n°77 peut être jouée tant que le Palantir de Minas Ithil est dans la case de Cartes de Magie E1128. Si un Hobbit se trouve dans un hexagone avec un Personnage de la Communauté qui possède un Palantir, alors le Hobbit (uniquement) est automatiquement repéré, et le Mordor est considéré comme étant mobilisé, s'il ne l'a pas déjà été (voir K.1 ou - pour le Jeu de Campagne - T.5).

Dans tous les cas, le joueur de la Communauté (ou le Joueur de Saroumane dans le jeu à trois Joueurs) doit montrer au Joueur du Pouvoir Ténébreux une Carte d'Evénement détenue par le Joueur de la Communauté. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux tire au hasard la Carte d'Evénement qu'il voit.

N.18 TOM BOMBADIL INTERVIENT

Si la Carte d'Evénement n°78 est jouée pour contrer les Barrow-wights (*Êtres des Galgals*), cette dernière Carte de Serviteur de Sauron est retirée du plateau de jeu, comme si elle avait été tuée en Combat Individuel (voir E.12).

N.19 LE COURSIER AILE D'UN NAZGÛL EST TUÉ

Le jeu de la Carte d'Evénement n°79 prive un Nazgûl impliqué dans un Combat Individuel de son Coursier Ailé. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit encore dépenser des Points d'Ombre pour déplacer le Nazgûl "cloué au sol".

N.20 ÉCHAPPER AUX ORQUES

Le jeu des Cartes d'Evénement n°80, 81 ou 82 permet à un Joueur de faire s'échapper un Personnage ou un groupe de Personnages dans le même hexagone qui ont été capturés. N'importe laquelle de ces cartes peut être utilisée pour s'échapper tant qu'au moins un Point de Combat d'Orques est présent dans l'hexagone (indépendamment de la présence d'autres Personnages ou Armées).

Notez que la carte n°80 ne peut être jouée que si un Personnage a une Carte de Magie à abandonner.

[O] COMMENT REMPORTER LA PARTIE

Conditions de victoire

Chaque Joueur a différentes conditions à remplir pour obtenir la victoire. Celui qui remplit ses conditions de victoire en premier est le vainqueur de la partie, qui est alors immédiatement terminée.

O.1 VICTOIRE DE LA COMMUNAUTE

Le Joueur de la Communauté gagne la partie en faisant en sorte qu'un de ses Personnages jette l'Anneau dans la Crevasse du Destin. Voir M.5, Destruction de l'Anneau.

O.2 VICTOIRE DU JOUEUR DU POUVOIR TENEBREUX

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut gagner la partie de deux façons : en rendant l'Anneau à Sauron ou en remportant une victoire militaire absolue.

Victoire du Joueur du Pouvoir Ténébreux grâce à l'Anneau

Si l'Anneau est déplacé à Barad-dûr (hexagone E1128), la partie se termine par une victoire du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Que l'Anneau soit ou non en possession d'un Personnage contrôlé par la Communauté, s'il se trouve à Barad-dûr, le Joueur du Pouvoir Ténébreux gagne immédiatement.

Victoire militaire du Joueur du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut gagner la partie en capturant les Citadelles suivantes :

Minas Tirith (E0428)

Dol Amroth (W2631)

Helm's Deep (*Gouffre de Helm* - W2524)

Victoire automatique du Joueur du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux gagne automatiquement la partie si Aragorn ou Gandalf devient un Semi-Spectre de l'Anneau (voir M.5).

LE JEU DE CAMPAGNE

[P] JOUER UNE PARTIE

Différences par rapport au Jeu de Personnage

Le Jeu de Campagne utilise essentiellement les mêmes règles que le Jeu de Personnage, avec un ajout significatif : les règles régissant le mouvement et l'utilisation des Armées. **La Guerre de l'Anneau** était une guerre, opposant la puissance militaire de Sauron et de ses alliés aux forces de l'Ouest.

Le Jeu de Campagne permet aux Joueurs de recréer cet aspect de la lutte, et rend ainsi possible une appréciation beaucoup plus complète des options et des problèmes que les protagonistes ont eu à mener la lutte que ne le fait le Jeu de Personnage.

Complexité accrue

De même, l'ajout d'Armées au jeu augmente considérablement le nombre de pions que chaque Joueur doit déplacer et, par conséquent, allonge la partie. En moyenne, les Joueurs expérimentés qui mettent une heure à jouer le Jeu de Personnage auront besoin de trois heures pour terminer le Jeu de Campagne. Nous suggérons à ceux qui ne sont pas familiers avec les jeux de simulation d'acquérir de l'expérience avec le Jeu de Personnages avant de jouer au Jeu de Campagne. Le Jeu de Personnages comprend pratiquement toutes les règles utilisées dans le Jeu de Campagne, mais est considérablement moins complexe à jouer. Les Joueurs familiarisés avec le Jeu de Personnages n'auront aucune difficulté à jouer le Jeu de Campagne.

P.1 SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu du Jeu de Campagne est identique dans ses grandes lignes à celle du Jeu de Personnage :

1. Phase de l'Anneau
2. Phase d'Evénement
3. Phase de Recherche
4. Tour du Joueur de la Communauté
5. Tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux
6. Phase de Fin du Tour

Différences

La seule différence est que pendant le Tour de chaque Joueur, celui-ci peut déplacer des Armées et mener un Combat d'Armées.

P.2 DÉPLACER DES ARMEES

Tour du Joueur de la Communauté

Le Joueur de la Communauté déplace ses Armées en même temps qu'il déplace les Personnages (c'est-à-dire après avoir résolu toute tentative d'Evasion et avant le Combat Individuel). Seul le Joueur de la Communauté peut déplacer des Armées pendant son Tour. Tout Combat d'Armées est résolu après le Combat Individuel.

Tour du Joueur du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux déplace également ses Armées en même temps qu'il déplace ses Personnages, en dépensant des Points d'Ombre si nécessaire. Seul le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut déplacer des Armées pendant son Tour de Jeu. Le Combat d'Armées (qui nécessite également la dépense de Points d'Ombre lorsqu'il est initié par le Joueur du Pouvoir Ténébreux) est résolu après tout Combat Individuel, et avant tout Combat de Siège.

P.3 REGLES SUPPLEMENTAIRES

Plusieurs Personnages Individuels supplémentaires sont utilisés dans le Jeu de Campagne, ainsi que certaines Cartes d'Evénement. L'introduction des Armées dans le jeu nécessite des règles régissant la Mobilisation et les Renforts, ainsi qu'une nouvelle section pour le Combat de Siège (qui dans le Jeu de Campagne est accompli par les Armées). Enfin, les conditions de victoire militaire pour le Joueur du Pouvoir Ténébreux sont légèrement modifiées.

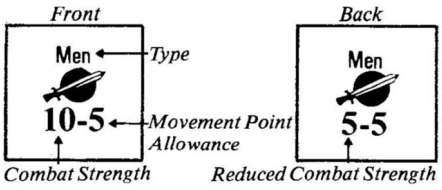
[Q] MISE EN PLACE

Q.1 MISE EN PLACE DES PIONS

Chaque Joueur place ses pions de Personnage et d'Armée sur le plateau de jeu dans les hexagones appropriés, comme indiqué ci-dessous. Les Joueurs noteront que chacun des pions utilisés dans la mise en place initiale a le numéro de l'hexagone dans lequel il est placé imprimé sur son dos. Les autres pions (qui n'ont pas de numéro d'hexagone imprimé sur leur dos) sont utilisés pour représenter des renforts ou des pions de substitution et peuvent être mis de côté.

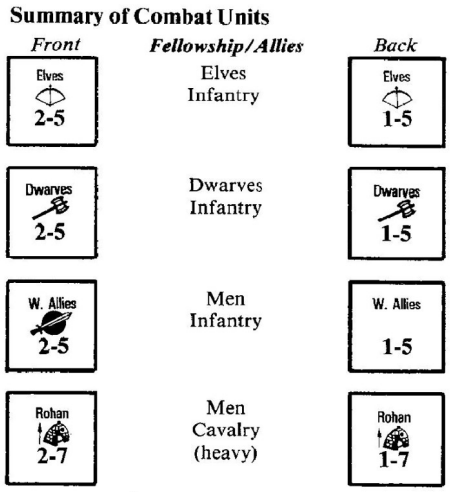
Dans la liste suivante, les pions de Personnage sont désignés par le nom du Personnage. Les pions d'Armée sont désignés par le type et le nombre de Points de Combat (le premier des deux nombres imprimés au recto) représentés par le pion. Par exemple, "2 Points de Combat des Nains" fait référence à un pion d'armée 2-5 Nains.

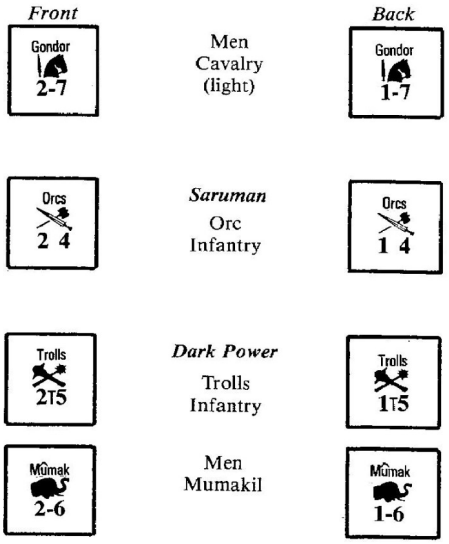
Exemple d'unité de combat



Résumé des unités de combat

La plupart des pions utilisés dans la configuration initiale ont leur emplacement (nom) imprimé sur le pion ; par exemple, les Hommes (Alliés de l'Ouest) qui sont positionnés à Bree ont "Bree" écrit sur le pion. Ceci est uniquement à des fins "historiques". Les seules caractéristiques importantes sont les Points de Combat et de Mouvement.





Q.2 LA COMMUNAUTE

Mise en place du Joueur de la Communauté

Le Joueur de la Communauté place ses pions aux endroits (et numéros d'hexagone) suivants :

RIVENDELL (*Fondcombe* - W2812)

Gandalf le Gris, Aragorn, Boromir, Legolas, Gimli, Frodon, Sam, Merry, Pippin et Elrond.

ERED LUIN (W0815)

2 Points de Combat des Nains

ERED LUIN (W0807)

5 Points de Combat des Nains

IRON HILLS (*Collines de Fer* - E1408)

Dain II et 10 Points de Combat des Nains

LOTHLORIEN (W2918)

Celeborn, Galadriel, et 15 Points de Combat des Elfes

LE PALAIS DE THRANDUÎL (E0509)

Thranduîl et 10 Points de Combat des Elfes

DALE (E0808)

Brand III et 10 Points de Combat des Hommes (Alliés de l'Ouest) (Notez que les pions indiquent par erreur "E0807")

ESGAROTH (E0810)

3 Points de Combat des Hommes (Alliés de l'Ouest)

MIRKWOOD (*Forêt Noire* - E0213)

1 Point de Combat des Hommes (Alliés de l'Ouest)

THE SHIRE (*La Comté* - (W1412)

5 Points de Combat des Hobbits (Alliés de l'Ouest)

THE SHIRE (*La Comté* - W1510)

1 Point de Combat des Hommes (Alliés de l'Ouest)

BREE (W1812)

3 Points de Combat des Hommes (Alliés de l'Ouest)

DIMRILL DALE (*Vallée des Rigoles Sombres* - W3112)

5 Points de Combat des Hommes (Alliés de l'Ouest)

HELM'S DEEP/HORNBURG (*Gouffre de Helm/Fort-le-Cor* - W2524)

Théodred et 7 Points de Combat des Hommes (Rohirrim)

EDORAS (W2624)

Théoden, Éowyn, 3 Points de Combat des Hommes (Rohirrim) et 8 Points de Combat de Cavalerie (Rohirrim)

EMNET EST (W3022)

Eomer et 5 Points de Combat de Cavalerie (Rohirrim)

DOL AMROTH (W2631)

Imrahil, 5 Points de Combat des Hommes (Gondorien) et 5 Points de Combat de Cavalerie (Gondorien)

MINAS TIRITH (E0428)

Denethor, 20 Points de Combat des Hommes (Gondorien) et 5 Points de Combat de Cavalerie (Gondorien)

ITHILIEN DU SUD (E0630)

Faramir et 5 Points de Combat de Cavalerie (Gondorien)

Q.3 POUVOIR TENEBREUX

Mise en place du Joueur du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux place ses pions dans les emplacements (et numéros d'hexagone) suivants :

DOL GULDUR (W3218)

Nazgûl n°4, Nazgûl n°5, Nazgûl n°6, 20 Points de Combat d'Orques et 4 Points de Combat d'Uruk-hai.

DURTHANG (E0727)

Nazgûl n°7, Nazgûl n°8, Nazgûl n°9, et 10 Points de Combat d'Orques.

MINAS MORGUL (E0729)

Seigneur des Nazgûl, Gothmog, Nazgûl n°3, et 5 Points de Combat d'Orques

BARAD-DÛR (E1128)

Bouche de Sauron

MORANNON (E0826)

10 Points de Combat d'Orques et 5 Points de Combat d'Uruk-hai

MORDOR (E0829)

25 Points de Combat d'Orques

MORDOR (E1032)

10 Points de Combat d'Orques

MORDOR (E1529)

10 Points de Combat d'Orques et 5 Points de Combat d'Uruk-hai

MORDOR (E1028)

15 Points de Combat de Trolls

ISENGARD (W2421)

Saroumane, 30 Points de Combat d'Orques, et 6 Points de Combat d'Uruk-hai

Q.4 MISE EN PLACE DES CARTES

Les cartes sont disposées de la même manière pour le Jeu de Campagne que pour le Jeu de Personnage (voir C.3), avec les exceptions suivantes.

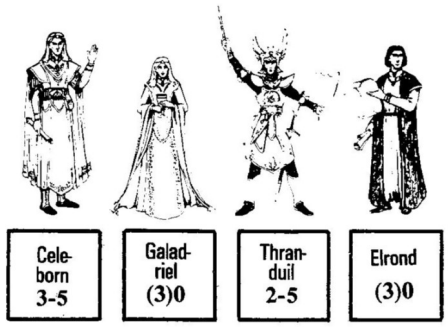
1. Les Cartes de Personnage n°11 à 23 sont données au Joueur de la Communauté et la Carte de Personnage n°35 est donnée au Joueur du Pouvoir Ténébreux au début de la partie.

2. Les Cartes d'Evénement n°83 à 96 sont également utilisées, elles sont mélangées aux autres Cartes d'Evénement et placées dans la Pioche d'Evénement" sur le plateau de jeu.

[R] PERSONNAGES ET EVENEMENTS SUPPLEMENTAIRES

Le Jeu de Campagne comprend non seulement les Armées qui ont combattu pendant **La Guerre de l'Anneau**, mais aussi les principaux Chefs de ces Armées, ainsi que des Cartes d'Événement représentant plusieurs éventualités ayant une incidence directe sur l'issue des affrontements militaires.

R.1 CHEFS ELFES



Celeborn, Galadriel, Thranduîl, et Elrond

Au Troisième Age, on pouvait distinguer trois Communautés d'Elfes relativement importantes en Terre du Milieu. L'une d'entre elles, le Lindon, a peu participé à ***La Guerre de l'Anneau****. Les deux autres étaient le royaume sylvestre de Thranduîl, centré dans le nord de la Forêt Noire, et la Lothlorien, que Celeborn et son épouse Galadriel dirigeaient depuis Calas Galadhan. Un autre refuge pour les Elfes, beaucoup plus petit, était Fondcombe (Imladris), qui avait été établi plus tôt par Elrond.*

Galadriel, Celeborn et Thrandruil étaient tous de la famille royale elfique, tandis qu'Elrond était un demi-elfe issu d'un rare "mariage mixte" elfe/humain. Celeborn et Thranduîl étaient des chefs militaires accomplis, et à ce titre, ils ont tous deux participé à ***La Guerre de l'Anneau****. Bien que ni Galadriel ni Elrond n'aient été des commandants d'armée de campagne, chacun possédait l'un des trois Anneaux elfiques - Galadriel était porteuse de Nenya, l'Anneau de diamant, et Elrond avait Vilya, l'Anneau de saphir - et disposait ainsi d'un pouvoir considérable.*

Mouvement et commandement

Le Joueur de la Communauté ne peut déplacer Celeborn et/ou Thranduîl (et toute Armée elfique) pendant son Tour de Jeu que si les Elfes sont mobilisés (voir T.3). Celeborn et Thranduîl peuvent tous deux mener toute Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté en Combat d'Armées (voir S.6).

Galadriel et Elrond ne peuvent jamais être déplacés.

Sorcellerie

Galadriel et Elrond peuvent utiliser la Sorcellerie en Combat Individuel (voir H.1). De plus, le Joueur de la Communauté peut demander à Galadriel d'utiliser la Sorcellerie pour affecter tout Combat d'Armées dans lequel Celeborn est le Chef de l'Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté - augmentant la Valeur de Moral de Celeborn, comme s'il possédait la Sorcellerie (voir H.2). Ceci peut être fait pour tout Combat d'Armées dans lequel Celeborn est impliqué et qui se déroule dans un rayon de cinq hexagones autour de W2918, nonobstant le fait que Galadriel ne peut jamais être déplacée de cet hexagone (Comptez cinq hexagones à partir de W2918 pour les besoins de cette règle - par exemple, si Celeborn dirige une Armée en W2923, Galadriel peut utiliser la Sorcellerie en son nom, mais pas si Celeborn se trouve en W2924).

Pouvoir de guérison

Galadriel et Elrond ont le pouvoir de Guérison. Pendant toute Phase de l'Anneau au cours de laquelle un Personnage se trouve dans le même hexagone que Galadriel ou Elrond, une case marquée pour une Blessure sur le Table des Niveaux d'Endurance peut être effacée pour ce Personnage.

Exception : aucune case marquée pour la Fatigue de l'Anneau (voir E.3) ne peut être effacée. Un seul Personnage par hexagone peut être soigné.

R.2 DAIN II



Dain Pied d'Acier était le Roi du Peuple de Durin à la fin du Troisième Age. Son arrivée opportune à la Bataille des Cinq Armées (TA. 2941) a contribué à la victoire et lui a permis de rétablir le Royaume sous la Montagne, qui avait été détruit par Smaug le Doré, un grand Dragon, quelque deux cents ans auparavant (voir Le Hobbit*). Au début du jeu, Dain a quitté Erebor pour les Collines de Fer, afin de rassembler tous les Nains de l'Est restants pour jouer leur rôle dans* ***La Guerre de l'Anneau****.*

Commandement

Dain II peut diriger toute Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté.

R.3 BRAND III



Petit-fils de Bard l'Archer, tueur de Smaug, Brand fut le troisième Roi de Dale restauré (la mort de Smaug avait permis sa restauration) et fut le plus important Chef des Hommes du Nord parmi les forces de l'Ouest.

Commandement

Brand III peut diriger toute Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté.

R.4 DENETHOR II



L'institution de l'Intendance du Gondor a été créée au cours du deuxième millénaire du Troisième Age. L'Intendant était d'abord nommé par le Roi, mais il finit par devenir héréditaire, comme le Trône lui-même, passant de père en fils. L'Intendant était le conseiller principal et souvent l'administrateur principal du royaume. Ainsi, lorsqu'en l'an 2050 le roi du Gondor, Earnur, fut assassiné par le Seigneur des Nazgûl et ne laissa aucun successeur, l'existence de l'Intendance évita une période désastreuse de tumulte.

Alors qu'un Intendant entrait en fonction en faisant le vœu de "tenir les rênes et de régner au nom du Roi jusqu'à son retour", Denethor II était le 26e d'une lignée ininterrompue de 934 années d'Intendants régnants lorsqu'il prit ses fonctions en l'an 2984. Homme à la volonté imposante et doté d'un sens aigu de l'histoire, Denethor sentit à la fois la force croissante du Seigneur des Ténèbres et le déclin relatif du Gondor. Au début de son règne, il osa utiliser le Palantir de Minas Tirith pour étendre sa vision, malgré le fait que Sauron possédait le Palantir de Minas Ithil, qui de toutes les Pierres de vision était le plus en accord avec celle de Denethor. Bien que sa volonté soit suffisante pour résister à toute tentative de Sauron de le dominer, le Seigneur des Ténèbres était capable de diriger les images qui seraient révélées à Denethor. En y ajoutant des impressions de la puissance de Mordor et de ses alliés, Sauron parvint progressivement à transformer Denethor en un défaitiste cynique et méfiant.

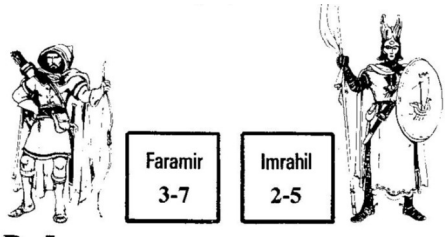
Commandement

Denethor peut diriger toute Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté (voir S.6). En effet, tant que Denethor est en vie, aucun autre Personnage contrôlé par le Joueur de la Communauté ne peut être utilisé pour diriger une Armée à Minas Tirith (hexagone E0428), à l'exception de Boromir. Si ni Denethor ni Boromir ne sont présents à Minas Tirith, à moins que Denethor n'ait été tué, le Joueur de la Communauté ne peut utiliser aucun autre Personnage pour affecter un Combat d'Armées dans cet hexagone.

La mort de Denethor

Le jeu de la Carte d'Evénement n°93 (Denethor regarde dans le Palantir et voit le malheur !) peut également affecter le Combat d'Armées à Minas Tirith. On considère que Denethor est mort à la fin de tout Tour de Jeu au cours duquel cette Carte d'Evénement a été jouée.

R.5 LES PRINCES DU GONDOR



Faramir et Imrahil

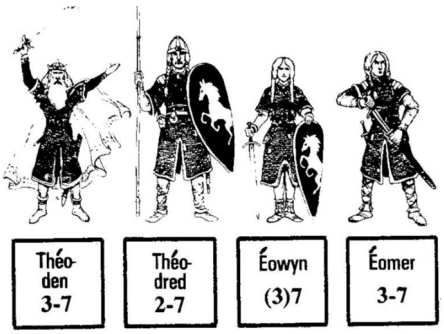
*Faramir était le second fils de Denethor et le frère de Boromir (voir E.5). Il était moins agressif que Boromir, mais pas moins courageux et, tout compte fait, probablement un chef militaire plus réfléchi. Avant **La Guerre de l'Anneau**, il a mené plusieurs raids de type guérilla dans le sud de l'Ithilien pour harceler les colonnes d'Haradrim se déplaçant vers le nord pour rejoindre les forces de Sauron.*

Imrahil était le Prince de Dol Amroth, le poste le plus important de tout le Gondor après l'Intendance elle-même.

Commandement

Faramir et Imrahil peuvent tous deux diriger toute Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté.

R.6 LES CHEFS DU ROHAN



Théoden, Théodred, Éowyn et Eomer

*Les Rohirrim étaient une ramification dynamique de la culture semi-nomade axée sur le bétail qui prédominait parmi les hommes le long des étendues septentrionales de la rivière Anduin. Le Rohan existait depuis 500 ans à l'époque **La Guerre de l'Anneau**, depuis qu'une force d'hommes du Nord, sous les ordres d'Eorl le Jeune, avait sauvé l'armée de Gondor de la destruction lors de la bataille du Champ de la Celebrant, puis avait été invitée à s'installer dans les terres situées au nord et au nord-ouest de Gondor par Cirion, l'Intendant régnant à l'époque.*

Théoden, le 17ème Roi de la Marche, était né à Gondor, mais son efficacité en tant qu'allié avait été systématiquement minée par une tragédie personnelle, augmentée par les manipulations de Saroumane, qui s'étaient combinées pour lui ôter l'esprit et la volonté de résister à l'empiétement de ses ennemis. Ni son fils unique, Théodred, ni les enfants adoptifs de sa plus jeune sœur (dont la mort avait largement contribué à sa dépression), ni Éowyn ou Eomer ne pouvaient le réveiller.

Déjouer Langue-de-Serpent

Le Joueur de la Communauté doit déplacer Théoden et Gandalf dans le même hexagone avant de pouvoir utiliser Théoden comme Chef d'Armée. Une fois que ces deux Personnages sont dans le même hexagone à un moment donné pendant un Tour, Théoden peut diriger toute Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté.

Commandement

Théodred, Eomer, et Théoden (mais voir ci-dessus) peuvent diriger des Armées (voir S.6).

Evénements spéciaux

Le mouvement des forces Rohirrim peut être affecté par le jeu d'une Carte d'Evénement (voir R.8, Langue-de-Serpent plonge Théoden dans la confusion).

R.7 LE CHEF DES DUNLENDINGS



*Les Dunlendings sont les descendants des Hommes qui occupaient la région du Rohan avant l'arrivée des Rohirrim. Leurs ancêtres avaient construit Dunharrow. Mais bien avant **La Guerre de l'Anneau**, ils avaient décliné en puissance et en organisation, et à la fin de l'époque de Théoden, ils n'étaient plus une menace pour l'existence de la Marche. Cependant, Saroumane s'est assuré leur aide lors de son invasion du Rohan.*

Commandement

Le Chef des Dunlendings (dont le nom n'est pas mentionné dans *Le Seigneur des Anneaux*) peut diriger toute Armée composée de Dunlendings et/ou d'Orques appartenant à Saroumane (voir S.6).

R.8 LANGUE-DE-SERPENT PLONGE THÉODEN DANS LA CONFUSION

Le vrai nom de Langue-de-Serpent était Grima, un homme du Rohan devenu un agent de Saroumane. Volubile et cupide, Grima s'est frayé un chemin jusqu'au poste de conseiller principal de Théoden, à qui il a conseillé le désespoir et la défaite avec un effet notable.

Règle spéciale

La Carte d'Evénement n°83 ne peut être jouée que si Gandalf et Théoden ne se sont jamais trouvés dans le même hexagone au même moment au cours de la partie.

R.9 ORQUES EN ETAT DE FRENESIE

Les Orques étaient pour la plupart des brutes et des lâches. Comme tout groupe de guerriers composé de brutes et de lâches, les armées orques étaient connues pour leur moral extrême. Quand il était bon (ce qui était généralement le cas, mais pas toujours, lorsque les Orques étaient beaucoup plus nombreux que leurs adversaires), il était très, très bon, mais quand il était mauvais, il était effrayant, pour ainsi dire.

Règle spéciale

Cet aspect de la psychologie des Orques est reflété par les Cartes d'Événements n°84 et 85.

R.10 L'ARMEE DES MORTS DE DUNHARROW

Corrompus par Sauron, les Hommes de Dunharrow avaient renié un vœu fait à Isildur. Par conséquent, le peuple qui avait construit Dunharrow au Second Age avait une dette si lourde qu'elle pesait sur leurs esprits. La seule façon de s'acquitter de cette dette et de se libérer de leur existence obsédante était de rendre service à un héritier d'Isildur. En conséquence, Aragorn peut "collecter la dette".

Règles spéciales

Notez que le Joueur de la Communauté n'a pas besoin de jouer la Carte d'Evénement n°86 (ni même de l'avoir en main) pour déplacer Aragorn le long du Sentier des Morts (hexagone W2626). Il doit plutôt déplacer Aragorn à travers cet hexagone avant de pouvoir jouer la carte.

La Carte d'Evénement n°86 ne peut être jouée qu'une seule fois au cours de la partie.

R.11 LES ENTS LAISSENT LIBRE COURS A LEUR COLERE

*Les Ents étaient la plus ancienne des cinq races principales de la Terre du Milieu (les Elfes, les Nains, les Hommes et les Hobbits étant les autres). Au départ, ils menaient une existence totalement sédentaire, à l'image des arbres qu'ils avaient engendrés, mais une "prise de conscience" des Elfes, qui leur apprirent à parler, les éveilla au reste du monde et ils commencèrent à errer. Au moment de **La Guerre de l'Anneau**, leur nombre avait diminué, en grande partie à cause de la disparition des Ent femelles à la fin du Premier Âge. Les Ents en voulaient beaucoup à Saroumane qui, depuis qu'il occupait l'Isengard, n'avait cessé de couper la forêt de Fangorn pour en tirer le bois nécessaire à l'alimentation de ses immondes technologies.*

Règle spéciale

La Carte d'Evénement n°87 ne peut être jouée que si un Hobbit ou Gandalf a été déplacé dans la forêt de Fangorn à un moment donné de la partie (il n'est pas nécessaire qu'il s'y trouve au moment où la carte est jouée). La carte ne peut être jouée que tant que l'Isengard est contrôlé par le Joueur du Pouvoir Ténébreux (ou par le Joueur de Saroumane dans la partie à trois Joueurs).

R.12 SAROUMANE RESSUSCITE LES ORQUES

La Carte d'Evénement n°88 ne peut être jouée que par le Joueur Saroumane, et n'est donc applicable qu'au jeu à trois Joueurs. Elle peut être incluse dans la Pioche d'Événements du Jeu de Campagne et utilisée comme défausse "jetable", si les Joueurs le souhaitent.

R.13 LE ROHAN MOBILISE

Le jeu de la Carte d'Evénement n°89 mobilise le Rohan (voir T). La Carte d'Evénement n°89 ne peut pas être jouée si la Carte d'Evénement n°83 a été jouée plus tôt dans le Tour (voir R.8).

R.14 LE GONDOR MOBILISE

Le jeu de la Carte d'Evénement n°90 mobilise le Gondor (voir T).

R.15 LES WOSES S'ALLIENT AVEC LES PEUPLES LIBRES

Société pacifique et sans prétention de chasseurs aborigènes de la forêt de Druadan, les Woses, ou Hommes Sauvages des Bois, étaient prêts à délaisser leur isolement habituel pendant ***La Guerre de l'Anneau****, tant les vents de l'Est étaient inquiétants. Ils connaissent la vallée Fardière, un passage caché traversant la forêt de Druadan d'est en ouest.*

Règle spéciale

Une fois que le Joueur de la Communauté a joué la Carte d'Evénement n°91, il peut déplacer ses Personnages librement dans la forêt de Druadan pour le reste de la partie sans être fouillé ou attaqué par des unités du Pouvoir Ténébreux.

R.16 ARAGORN UTILISE LE PALANTIR ET DEFIE SAURON !

Bien que Sauron n'ait pas eu connaissance de l'existence d'Aragorn avant ***La Guerre de l'Anneau****, les rumeurs de l'existence d'un dernier véritable héritier d'Isildur lui sont parvenues, et son désir évident de localiser et tuer ce personnage et d'anéantir la Maison d'Elendil a fait d'Aragorn un fugitif virtuel pendant des années. Sachant que l'Anneau était entre les mains de ses ennemis, Sauron supposa naturellement que si un héritier vivait, il chercherait également à obtenir l'Anneau, s'il n'était pas déjà entre ses mains. C'était sa pire crainte, et par conséquent sa réaction à la découverte de l'existence d'Aragorn devait être un effort massif et immédiat pour le vaincre et le tuer, ou au moins détruire le Gondor, sa base de pouvoir potentielle.*

R.17 DENETHOR REGARDE DANS LE PALANTIR ET VOIT LE MALHEUR !

A la fin de n'importe quel Tour de Jeu durant lequel la Carte d'Evénement n°93 est jouée, Denethor est considéré comme mort. Voir aussi R.4, Intendant du Gondor : Denethor II.

R.18 CORSAIRES D'UMBAR



Si la Carte d'Evénement n°94 est jouée, jusqu'à 50 Points de Combat d'infanterie Haradrim peuvent être déplacés vers Umbar (hexagone W2842) par des moyens normaux. Une fois arrivés à Umbar, ils peuvent être déplacés instantanément vers n'importe quel autre hexagone de port sur la carte. N'importe quel nombre de Points de Combat (jusqu'à 50) peut être déplacé, mais ils doivent d'abord se rendre à Umbar (ou y être) avant d'être expédiés. Ils doivent tous aller dans le même hexagone. Cette carte ne peut être jouée qu'une seule fois dans la partie.

R.19 SAROUMANE S'ÉCHAPPE VERS LA COMTÉ

Si la Carte d'Evénement n°95 est jouée, tout Personnage contrôlé par un Joueur de la Communauté se trouvant à Isengard (ou déplacé ultérieurement à Isengard) peut acquérir la possession du Palantir d'Orthanc (voir L.1, Possession de Cartes de Magie par des Personnages).

R.20 COMBAT MENTAL : ELROND ET GALANDRIEL DISTRAIENT SAURON

La Carte d'Evénement n°96 ne peut être jouée que si Elrond et Galadriel sont tous deux en vie (Dans le jeu, bien sûr).

[S] ARMEES

Chaque Joueur du jeu contrôle plusieurs Unités Militaires. Chaque Unité Militaire possède une Valeur de Combat et (comme pour les Personnages) un Potentiel de Mouvement. Les Armées sont utilisées dans le jeu principalement pour garder et attaquer les points géographiques clés du jeu (comme les Citadelles et les entrées du Mordor), bien qu'il soit possible qu'un Combat d'Armées ait lieu partout où des Armées adverses se rencontrent.

Mouvement

Les Armées se déplacent pratiquement de la même manière que les Personnages. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser des Points d'Ombre pour déplacer les Armées.

Combat d'Armées

Un Combat d'Armées se produit entre des Forces opposées (une Force est une ou plusieurs Unités Militaires contrôlées par un Joueur) qui se trouvent dans le même hexagone. Il est résolu pendant les Tours des Joueurs. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser des Points d'Ombre pour initier un Combat d'Armées, et pour se défendre à pleine puissance contre les attaques du Joueur de la Communauté.

Combat de siège

Lorsque la Force d'un Joueur se trouve dans une Citadelle, un Combat de Siège qui reflète les avantages défensifs de la Citadelle - plutôt qu'un Combat d'Armées - est résolu. D'autres terrains peuvent également affecter le Combat d'Armées.

Commandants

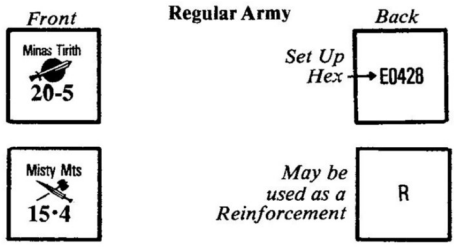
Certains Personnages du jeu ont la capacité de diriger des Armées. La présence de tels Personnages dans l'hexagone affecte également le Combat d'Armées.

S.1 UNITÉS MILITAIRES

Unités Militaires

Il y a essentiellement deux sortes d'Unités Militaires parmi les pions inclus dans le jeu. Les Unités Militaires régulières sont celles avec lesquelles un Joueur commence la partie ou qu'il reçoit en renfort. Les Unités Militaires de Remplacement sont utilisées comme "monnaie" pour décomposer des unités plus importantes afin de refléter les pertes, ou lorsqu'un Joueur souhaite diviser une Force donnée composée d'une Unité Militaire en deux Forces ou plus. Toutes les Unités Militaires sont codées par couleur pour indiquer leur allégeance nationale (ou d'alliance).

Unités Militaires Régulières



Au recto de chaque Unité Militaire Régulière est imprimée sa Valeur de Combat (exprimée en termes de Points de Combat), son Potentiel de Mouvement, son symbole de type et sa désignation. Au dos de chaque Unité Militaire Régulière est imprimé soit l'hexagone dans lequel elle commence la partie, soit un "R" pour indiquer que l'unité peut être utilisée comme renfort.

Unités Militaires de Remplacement



Toutes les Unités Militaires de Remplacement ont une Valeur de Combat imprimée sur le recto et une autre Valeur de Combat imprimée sur le verso. Sur le plateau de jeu, la valeur utilisée est toujours celle qui se trouve sur la face visible. La seule façon dont une Unité Militaire de Remplacement peut être placée sur le plateau de jeu est si un Joueur souhaite (ou doit) "changer" une Unité Militaire avec une Valeur de Combat plus grande en deux ou plusieurs Unités Militaires plus petites de valeur équivalente.

Par exemple, l'unité d'infanterie qui commence la partie à Minas Tirith a une Valeur de Combat de 20. Si le Joueur de la Communauté souhaite "changer" cette unité, il peut la remplacer par deux 10-5 gondoriens ou quatre 5-5, ou un 10-5, un 5-5, un 2-5 et trois 1-5, ou toute autre combinaison d'Unités Militaires de Remplacement totalisant 20 Points de Combat. Un Joueur peut "faire la monnaie" à tout moment pendant l'un de ses Tours.

Notez qu'à la suite d'un Combat d'Armées, les Joueurs devront parfois "faire de la monnaie" pour refléter les pertes à soustraire des Unités Militaires sur le plateau de jeu.

S.2 MOUVEMENT

Les Unités Militaires sont déplacées par le Joueur qui les contrôle pendant son Tour, en même temps et de la même manière que ses Personnages. Voir F, Mouvement des Personnages.

Terrain

Notez que F.4, Terrain infranchissable et restrictions spéciales sur le mouvement, énumère plusieurs circonstances exceptionnelles dans lesquelles les Personnages peuvent être traités différemment des Armées.

Zone de Contrôle

Chaque fois qu'un Joueur déplace une Force dans un hexagone contrôlé par un autre Joueur, la Force en mouvement doit s'arrêter, et ne peut plus être déplacée pendant ce Tour de Jeu. Elle est placée au-dessus de la Force qui se trouve déjà dans cet hexagone.

Empilement des Forces

Il n'y a pas de limite au nombre d'Unités Militaires qui peuvent être déplacées dans ou occuper un hexagone.

Points d'Ombre

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser des Points d'Ombre pour déplacer une Force (voir 1.4, Table de coût des Points d'Ombre pour le Jeu de Campagne).

S.3 COMBAT D'ARMÉES

Vue d'ensemble

Le Combat d'Armées se produit pendant les Tours des Joueurs, après que tout Combat Individuel ait été résolu. Dans tout hexagone contenant des Forces appartenant aux deux Joueurs, le Joueur dont c'est le tour doit initier le Combat d'Armées. Ce Joueur est considéré comme l'attaquant ; l'autre Joueur (dont la Force était dans l'hexagone en premier) est le défenseur. Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la Force d'un seul Joueur dans l'hexagone (la Force de l'autre Joueur ayant été soit retraitée, soit éliminée).

Procédure

La procédure suivante est utilisée pour résoudre un Combat d'Armées dans un hexagone.

1. Les Joueurs déterminent le rapport de force.

2. L'attaquant lance le dé et les Joueurs consultent la Table des Résultats des Combats d'Armées.

3. Les pertes éventuelles sont soustraites des Forces.

4. Chaque Joueur peut battre en retraite sa Force. Si l'un d'eux le fait, le combat est terminé. Si aucun des deux ne le fait, on recommence à partir de 1.

Détermination des rapports de force

Les deux Joueurs additionnent tous les Points de Combat de chacune de leurs Unités Militaires dans l'hexagone (Seule la valeur figurant sur la face supérieure de toute Unité Militaire de Remplacement est incluse dans ce total). Le total du défenseur est modifié pour tenir compte des effets du terrain, s'il y en a (voir S.5, Effet du terrain sur le Combat d'Armées). Les totaux sont ensuite comparés, et réduits à un simple rapport de force entre la Force de l'attaquant et celle du défenseur.

Par exemple, si le total de l'attaquant est de 20 et celui du défenseur de 10, le rapport est de 2-1 ; si le total de l'attaquant est de 5 et celui du défenseur de 15, le rapport est de 1-3. Les fractions éventuelles sont toujours arrondies en faveur du défenseur. Ainsi, 13 contre 7 équivaut à 1-1 ; 26 contre 9 à 2-1 ; 9 contre 10 à 1-2. Notez que les rapports peuvent être affectées par la présence de Personnages pouvant diriger des Armées dans l'hexagone (voir S.6, Direction d'Armées par des Personnages).

Débordement

Si une Force entre dans un hexagone, autre qu'un hexagone de Citadelle, occupé par une Force ennemie, et que la Force en mouvement a un rapport de force de 10-1 ou plus (après avoir pris en compte les effets du terrain), alors la Force ennemie est automatiquement éliminée. La Force en mouvement peut continuer à se déplacer sans coût de mouvement supplémentaire.

Utilisation de la Table des Résultats des Combats d'Armées

Une fois le rapport de force déterminé, l'attaquant lance un dé. Le nombre obtenu est croisé avec la colonne de rapport de force appropriée de la Table des Résultats des Combats d'Armées (S.8). Ceci détermine les résultats du combat.

Comment les pertes sont soustraites

Les pertes prescrites par la Table des Résultats des Combats d'Armées sont exprimées en pourcentage de la Force totale. Pour déterminer le nombre de Points de Combat qu'une Force donnée doit perdre, consultez le Table des Pertes en Pourcentage. Ce Table indique le nombre de Points de Combat qui sont éliminés à la suite d'un combat, et qui doivent être retirés du plateau de jeu. Les Joueurs peuvent avoir à "faire de la monnaie" en utilisant des Unités Militaires de Remplacement afin de soustraire le nombre adéquat de Points de Combat d'une Force.

Retraites

Une fois les pertes soustraites, le défenseur a la possibilité de faire retraiter sa Force hors de l'hexagone, dans un hexagone adjacent. S'il choisit de ne pas le faire, l'attaquant a la même option. Les retraites peuvent être effectuées dans un hexagone adjacent (uniquement). Un Joueur ne peut pas faire retraiter une Force dans un hexagone infranchissable, ou à travers un côté d'hexagone infranchissable. Une Force peut battre en retraite dans un hexagone occupé par un ennemi qu'elle est capable de déborder. Dans ce cas, elle déborde cette Force ennemie. Les Personnages qui accompagnent une Force peuvent battre en retraite avec elle.

Si aucun des Joueurs ne bat en retraite

Si les deux Joueurs restent dans l'hexagone, ils procèdent à nouveau à la résolution d'un Combat d'Armées, en commençant par la première étape du processus (ils déterminent le rapport de force).

Coût en Points d'Ombre

Pour chaque hexagone dans lequel il engage un Combat d'Armées pendant son Tour, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit dépenser 3 Points d'Ombre. Pour chaque hexagone dans lequel le Joueur de la Communauté attaque, il doit dépenser 2 Points d'Ombre pour que ses unités se défendent à pleine puissance, sinon elles se défendent à demi-puissance. Malgré le nombre de jets de dé effectués pour résoudre le Combat d'Armées dans un hexagone, le Joueur du Pouvoir Ténébreux n'a jamais à dépenser plus de 3 Points d'Ombre pour attaquer (et/ou 2 pour se défendre) lors d'un même Tour de Jeu dans cet hexagone.

S.4 COMBAT DE SIEGE

Un Combat de Siège se produit lorsque deux Forces opposées se trouvent dans un hexagone de Citadelle. Chaque hexagone de Citadelle sur le plateau de jeu est considéré comme étant contrôlé par l'un ou l'autre des Joueurs. Le Combat de Siège est résolu exactement de la même manière que le Combat d'Armées normal, sauf que le Joueur qui contrôle la Citadelle peut interrompre le combat après un (ou plusieurs) jet de dé et n'a pas besoin de retirer sa Force de l'hexagone (Elle est considérée comme étant saine et sauve dans la Citadelle qu'il contrôle).

Notez que le Combat de Siège est le seul cas où des Forces adverses peuvent rester dans le même hexagone.

Quand une Citadelle est contrôlée

Une Citadelle est toujours considérée comme étant contrôlée par le Joueur dont la ou les Unités Militaires ont été les dernières à occuper l'hexagone dans lequel se trouve la Citadelle. Les Personnages ne sont pas considérés comme contrôlant une Citadelle. Notez que si plus d'une Force se trouve dans un hexagone de Citadelle, la Force qui s'y est déplacée en premier (et qui contrôlerait la Citadelle) est maintenue en bas de la pile d'unités qui en résulte. Le Joueur qui contrôle cette Force est considéré comme contrôlant la Citadelle.

Attaquer hors d'une Citadelle

Un Joueur dont la Force se trouve dans une Citadelle contrôlée peut attaquer toute Force adverse se trouvant dans cet hexagone pendant son propre Tour de Jeu uniquement. S'il effectue une telle attaque, il peut ensuite battre en retraite hors de l'hexagone (abandonnant ainsi la Citadelle), ou interrompre l'attaque et rester dans la Citadelle.

Briser le siège d'une Citadelle

Si un Joueur déplace des Unités Militaires dans un hexagone contenant une Citadelle qu'il contrôle, il doit alors attaquer toute Force adverse dans cet hexagone avec toutes ses Unités Militaires présentes dans l'hexagone. S'il interrompt le combat à un moment quelconque, il combine toutes ses Unités Militaires en une seule Force et peut soit la faire retraiter hors de l'hexagone, soit la laisser (toutes) dans la Citadelle qu'il contrôle.

Si une Citadelle est capturée

Lorsque les seules Unités Militaires présentes dans un hexagone de Citadelle appartiennent à un Joueur différent de celui qui contrôle la Citadelle, on dit qu'elle a été capturée. La Citadelle est alors considérée comme étant contrôlée par le Joueur qui contrôle les Unités Militaires. Tous les Personnages dans cet hexagone qui ne sont pas contrôlés par ce Joueur peuvent également être capturés (voir J.4). S'ils ne sont pas capturés, ou si le Joueur refuse de tenter de les capturer, ces Personnages sont placés dans un hexagone adjacent au choix du Joueur qui les contrôle.

Avantage défensif de la Citadelle

Une Force qui se défend dans un hexagone de Citadelle reçoit l'avantage du terrain (qui est triplé - voir S.5) uniquement si le Joueur qui la possède contrôle également la Citadelle.

S.5 EFFETS DU TERRAIN

Table des Effets du Terrain

Certains types de terrain rendent le combat plus difficile, et accordent donc un avantage à la Force en défense. Voir le Table des Effets du Terrain. Si la Force en défense est doublée, cela signifie que le nombre total de Points de Combat de cette Force est doublé avant d'être comparé au total de la Force attaquante pour déterminer le rapport de force.

S.6 COMMANDEMENT

Personnages

Certains Personnages peuvent être utilisés pour diriger une Force dans le même hexagone que le Personnage en question. Cela a pour effet d'améliorer le rapport de force pour tout Combat d'Armées dans lequel la Force est impliquée.

Personnages pouvant diriger des Armées

Un Joueur peut utiliser tout Personnage qu'il contrôle et dont la Valeur de Moral n'est pas entre parenthèses pour diriger une de ses Forces qui se trouve dans le même hexagone que ce Personnage. Lorsque plus d'un Personnage capable de diriger une Force donnée est présent dans un hexagone, le Joueur peut choisir un (seul) Personnage parmi eux (exceptions : R.4 et R.6). Le pion de ce Personnage est placé au-dessus de toutes les autres unités de la pile.

Effet du commandement de l'Armée sur le combat

Lorsqu'un Personnage est à la tête d'une Force en attaque, la Valeur de Moral de ce Personnage est ajoutée au jet de dé de tout Combat d'Armées impliquant cette Force. Lorsqu'un Personnage est à la tête d'une Force qui se défend, la Valeur de Moral de ce Personnage est soustraite du jet de dé pour tout Combat d'Armées impliquant cette Force.

Par exemple, si Aragorn (Valeur de Moral de 4) dirige une Force contrôlée par le Joueur de la Communauté dans une attaque contre une Force d'Orques sans Chef, le Joueur de la Communauté lance le dé et augmente le résultat de 4 avant de consulter la Table des Résultats des Combats d'Armées ; c'est-à-dire qu'un jet de dé de 2 est considéré comme un 6, un jet de dé de 4 est considéré comme un 8. Notez que jusqu'à deux Personnages - un par camp - peuvent affecter un combat. Ainsi, si la Force défensive dans l'exemple ci-dessus avait été dirigée par Gothmog (Valeur Morale de 3), le jet de dé aurait été augmenté de 4 et diminué de 3, pour une augmentation nette de 1 ; c'est-à-dire que le résultat aurait été soit 3 (si un 2 avait été obtenu) soit 5 (si un 4 avait été obtenu). En effet, les capacités de commandement d'Aragorn et de Gothmog se sont presque annulées l'une l'autre.

S.7 MORT D'UN PERSONNAGE

Par un Combat d'Armées

Les Personnages contrôlés par les Joueurs de la Communauté (uniquement) peuvent être tués suite à leur participation à un Combat d'Armées. Si un résultat demandant la mort d'un Personnage est obtenu sur la Table des Résultats des Combats d'Armées, le Joueur de la Communauté peut choisir n'importe quel Personnage dans le même hexagone que la Force

impliquée dans le combat (s'il y en a) comme étant le Personnage considéré comme ayant été tué. Ce Personnage est retiré du jeu. Il n'y a aucun effet si la Table des Résultats des Combats d'Armées appelle à la mort d'un Personnage dans un hexagone ne contenant aucun Personnage contrôlé par le Joueur de la Communauté.

Notez que c'est la seule façon dont un Combat d'Armées peut entraîner la mort d'un Personnage. Si l'Armée dans laquelle se trouve un Personnage est anéantie, le Joueur adverse peut tenter de capturer ce Personnage, et en cas d'échec, le Personnage est placé dans un hexagone adjacent au choix du Joueur propriétaire.

S.8 ARMEES ET PERSONNAGES

Mouvement des Personnages

La présence d'Armées n'empêche pas le mouvement des Personnages en soi. Un Personnage contrôlé par la Communauté qui accompagne une Armée contrôlée par le Joueur de la Communauté ne peut être ni repéré ni capturé (mais voir ci-dessous). Un Personnage ou un groupe de Personnages seul qui se déplace dans ou hors d'un hexagone contenant des Armées contrôlées par le Joueur adverse peut être repéré ou capturé.

Combat de Personnages

Les Personnages dans un hexagone contenant des Armées contrôlées par le même Joueur ne peuvent pas être forcés à participer à un Combat Individuel, bien qu'ils puissent le faire à la discrétion du Joueur. Exception : M.3. Les Personnages qui sont impliqués dans un Combat Individuel de cette manière sont considérés comme étant repérés pour les besoins de la Mobilisation (voir T), mais ne peuvent toujours pas être capturés, tant qu'ils restent dans un hexagone contenant une Armée contrôlée par le même Joueur.

[T] MOBILISATION

Mobilisation

Un Joueur ne peut déplacer des Unités Militaires que si elles sont mobilisées. Le Joueur de la Communauté dispose de trois groupes d'Unités Militaires, dont un (ou deux) peut être mobilisé indépendamment. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux a deux groupes d'Unités Militaires - celles sous le contrôle de Saroumane constituent un groupe et toutes les autres (sous le contrôle de Sauron) constituent l'autre. L'un ou l'autre de ces groupes peut être mobilisé indépendamment.

Renforts

Si un groupe d'Unités Militaires est mobilisé, le Joueur qui le contrôle peut recevoir des Unités Militaires supplémentaires de cette nationalité en tant que renforts. Les renforts sont placés sur le plateau de jeu au début du Tour du Joueur où ils doivent apparaître et peuvent être déplacés par le Joueur qui les contrôle pendant ce Tour. Les renforts peuvent être retardés et pris plus tard.

T.1 GONDOR

Conditions

Le Gondor est mobilisé si le Joueur du Pouvoir Ténébreux déplace des Unités Militaires (sauf les Orques) à Anfalas, Belfalas, Lamedon, Lebennin, ou Anorien, si Gandalf se déplace à Minas Tirith (E0428), ou si le Joueur de la Communauté joue la Carte d'Evénement n°90.

Effet

A partir du Tour suivant celui où le Gondor est mobilisé ("M+1"), les renforts gondoriens commencent à arriver.

Calendrier des renforts

M+1	20-5 et 4-7 à Lebennin 15-5 et 4-7 à Lamedon 15-5 à Anorien 10-5 à Belfalas 10-5 et 4-7 à Anfalas
M+2	20-5 et 4-7 à Lebennin 15-5 et 4-7 à Lamedon 10-5 à Belfalas 10-5 et 4-7 à Anfalas

T.2 ROHAN

Conditions

Le Rohan est mobilisé si le Joueur du Pouvoir Ténébreux déplace des Unités Militaires (*pas* des Orques en Recherche) dans le Rohan ou l'Emnet Est, si Gandalf se déplace dans l'hexagone

occupé par Théoden, ou si le Joueur de la Communauté joue la Carte d'Evénement n°89.

Effet

A partir du Tour suivant celui où le Rohan a été mobilisé, les renforts Rohirrim commencent à arriver.

Calendrier des renforts

M+1	5-5 et 15-7 au Rohan 3-5 et 20-7 en Emnet Est
M+2	5-5 et 15-7 au Rohan 3-5 et 20-7 dans l'Emnet Est

T.3 ALLIÉS DE L'OUEST

Conditions

Toutes les Unités Militaires des Elfes, des Nains et des Alliés de l'Ouest sont mobilisées si l'une d'entre elles est impliquée dans un Combat d'Armées.

Effet

A partir du prochain Tour de Jeu, les Elfes reçoivent des renforts.

Calendrier des renforts

M+1	20-5 en Lorien 10-5 dans la Forêt de Mirkwood (*Forêt Noire*) dans un rayon de trois hexagones du Palais de Thranduîl (E0509)
M+2	10-5 dans la Forêt de Mirkwood dans un rayon de trois hexagones du Palais de Thranduîl.

T.4 LES FORCES DE SAROUMANE

Conditions

Les Unités Militaires de Saroumane (y compris les Dunlendings) sont mobilisées si le Joueur de la Communauté déplace une de ses Unités Militaires dans Isengard ou automatiquement au Tour Deux.

Effet

A partir d'un Tour de Jeu après la mobilisation, les forces de Saroumane reçoivent des renforts.

Calendrier des renforts

M+1	15-4 et 3-5 à Isengard (W2421) Chef des Dunlendings et 15-5 à Dunland
M+2	15-4 et 3-5 à Isengard 15-5 à Dunland
M+3	15-4 et 3-5 à Isengard
M+4	(comme M+3)
M+5	(comme M+3)

T.5 LES FORCES DE SAURON

Conditions

Le Mordor et tous les alliés de Sauron sont mobilisés si un Hobbit est repéré par les Recherches des Nazgûl ou repéré grâce à l'utilisation d'un Palantir ou amené (capturé) au Mordor par les Orques. Dans tous les cas, le Mordor et tous les alliés sont automatiquement mobilisés au Tour de Jeu Sept.

Effet

A partir du Tour de Jeu suivant la Mobilisation, le Joueur du Pouvoir Ténébreux reçoit des renforts du Mordor.

Calendrier des renforts

M+1	15-4 et 5-5 (Trolls) à Mona (W2716) 10-4 et 2-5 à Dol Guldur (W3218) 20-4 et 4-5 à Nûrn 15-4 et 5-5 à Minas Morgul (E0729) 50-7, 15-5 et 5-6 à Far Harad 25-5 à Khand 25-5 à Rhun
M+2	10-4 et 2-5 à Dol Guldur 20-4 et 4-5 à Nûrn 15-4 et 5-5 à Minas Morgul 50-7, 15-5 et 5-6 à Far Harad 25-5 à Khand 25-5 à Rhun
M+3	10-4 et 2-5 à Dol Guldur 20-4 et 4-5 à Nûrn 15-4 et 5-5 à Minas Morgul 50-7, 15-5, et 5-6 à Far Harad 25-5 à Khand

M+4	20-4 et 4-5 à Nûrn 15-4 et 5-5 à Minas Morgul 50-7, 15-5, et 5-6 à Far Harad 25-5 au Khand
M+5	20-4 et 4-5 à Nûrn 15-4 et 5-5 à Minas Morgul

[U] REMPORTER LE JEU DE CAMPAGNE

Victoire de la Communauté

Le Joueur de la Communauté peut gagner la partie en détruisant l'Anneau (comme dans le jeu des Personnages - voir O.1) ou par une victoire militaire, en tenant tous les objectifs du Joueur du Pouvoir Ténébreux pour une victoire militaire et en capturant Barad-dûr et Isengard.

Victoire du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux peut remporter une victoire de l'Anneau en amenant l'Anneau à Barad-dûr (comme dans le Jeu de Personnage, voir O.2) ou une victoire militaire en contrôlant les Citadelles de Barad- dûr, Isengard, Minas Tirith, Dol Amroth et Helm's Deep (*Gouffre de Helm*), ainsi que E0509 (Palais de Thranduîl) et W1412 (Hobbiton - *Hobbitebourg*). Le Joueur du Pouvoir Ténébreux gagne également la partie automatiquement si Gandalf ou Aragorn deviennent des Semi-Spectres de l'Anneau (voir M.4).

LE JEU À TROIS JOUEURS

[V] JOUER UNE PARTIE

Vue d'ensemble

La version à trois Joueurs de **La Guerre de l'Anneau** permet au Personnage de Saroumane d'avoir une influence majeure sur le cours de l'action. Le fait que Saroumane ait eu l'intention de contrôler la Terre du Milieu par lui-même fait partie intégrante du roman ; qu'il ait pu y parvenir ou non est une autre histoire. Le jeu à trois Joueurs émet l'hypothèse que Saroumane était capable de mettre des moyens derrière son objectif - quel qu'il soit. Il y a plusieurs changements mineurs aux règles de base, changements qui sont notés ci-dessous. Les Joueurs doivent savoir que la version à trois Joueurs n'est possible que si le Jeu de Campagne complet est joué.

V.1 Phase de l'Anneau

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux lance un dé pour obtenir l'allégeance de Gollum. Le Joueur de la Communauté peut lancer un dé pour qu'un Personnage tente d'enlever l'Anneau de son doigt.

V.2 PHASE D'EVENEMENTS

L'ordre de tirage des Cartes d'Evénements est le suivant : Saroumane, puis le Joueur de la Communauté, puis le Joueur du Pouvoir Ténébreux. Les règles d'utilisation des Cartes d'Evénements sont celles du Jeu de Campagne. De plus, lors de cette phase, des alliances entre Saroumane et le Joueur de la Communauté ou le Joueur du Pouvoir Ténébreux peuvent être formées.

V.3 PHASE DE RECHERCHE

Le Joueur de Saroumane et le Joueur du Pouvoir Ténébreux peuvent tous deux effectuer une Recherche des Personnages de la Communauté, de la même manière que dans le jeu standard.

V.4 TOUR DU JOUEUR SAROUMANE

V.5 TOUR DU JOUEUR DE LA COMMUNAUTÉ

V.6 TOUR DU JOUEUR DU POUVOIR TENEBREUX

V.7 PHASE DE FIN DE TOUR

Notez que les phases V.4 à V.7 sont effectuées de la même manière que dans le Jeu de Campagne, le Joueur de Saroumane faisant simplement avec ses Unités ce que les autres Joueurs peuvent faire avec les leurs.

[W] L'ANNEAU

Saroumane et l'Anneau

Dans la version à trois Joueurs, Saroumane peut porter l'Anneau à son doigt et l'utiliser. Cependant, dans la version à trois Joueurs, il ne devient pas un Semi-Spectre de l'Anneau pour avoir porté l'Anneau trop longtemps. Il peut retirer l'Anneau à volonté (bien qu'il n'y ait aucune raison pour lui de le faire). Une fois que Saroumane porte l'Anneau, il peut être défié au combat, dans le but de s'emparer de l'Anneau, par Gandalf, le Seigneur des Nazgûl contrôlé par Sauron, Boromir ou Gollum (les deux derniers par carte uniquement).

W.2 CONTRÔLER LES NAZGÛL

Les Nazgûl sont redevables à Sauron à cause de l'Anneau. Par conséquent, si Saroumane obtenait l'Anneau, il y a de bonnes raisons de croire qu'ils se rallieraient progressivement à lui. Au cours de chaque Phase de l'Anneau durant laquelle Saroumane porte l'Anneau au doigt (l'Anneau doit être sur son doigt avant la phase), il peut prendre le contrôle d'un Nazgûl. Il prend d'abord le contrôle du Nazgûl n°9, puis du n°8, et ainsi de suite jusqu'au Seigneur des Nazgûl (si un Nazgûl a été éliminé, il est ignoré).

Le Nazgûl dont Saroumane prend le contrôle est immédiatement placé dans le même hexagone que Saroumane. Si Saroumane perd l'Anneau, les Nazgûl qu'il contrôle restent avec lui. Les Joueurs doivent noter que seuls les Nazgûl passent du côté de Saroumane ; les troupes qu'ils contrôlent restent où elles sont. De plus, si Saroumane a l'Anneau, il lance le dé pour l'allégeance de Gollum et c'est lui - et non Sauron - qui peut contrôler Gollum.

Combat Nazgûl contre Nazgûl

Les Nazgûl contrôlés par des Joueurs opposés peuvent engager un Combat Individuel. Ils sont considérés comme mortels l'un pour l'autre (c'est-à-dire que les Blessures qu'ils infligent sont équivalentes aux Blessures infligées par les Epées Elfiques et la Sorcellerie).

[X] CONSIDERATIONS POLITIQUES

X.1 ALLIANCES

Vue d'ensemble

Avec trois Joueurs, il est possible que deux d'entre eux décident de se liguer contre le troisième. Cela peut se faire dans le cadre de certaines restrictions.

Restrictions

Tout d'abord, le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne peut jamais s'allier avec le Joueur de la Communauté. Toute autre combinaison est possible. Les alliances sont déclarées pendant la Phase d'Evénements et restent en vigueur jusqu'à la prochaine Phase d'Evénements. Elles peuvent être annulées par l'une ou l'autre des parties à tout moment, mais elles restent en vigueur jusqu'à la prochaine Phase d'Evénements. Pendant la Phase d'Evénements, les Joueurs de l'alliance décident qui va contrôler quelles unités. Cette décision reste en vigueur jusqu'à la prochaine Phase d'Evénements, quoi qu'il arrive entre-temps. Aucune unité ne peut être déplacée plus d'une fois par Tour de Jeu.

Dissolution

Si une alliance est dissoute et que les deux Joueurs ont des unités dans le même hexagone, le Joueur qui se déplace en premier peut prendre les mesures qu'il juge nécessaires - qu'il s'agisse de combat, de mouvement ou simplement d'immobilisation. Toutes les règles concernant la Recherche et la Capture s'appliquent ici, mais notez que les Personnages dans de telles circonstances sont considérés comme repérés par l'autre Joueur. Les Personnages qui ne peuvent pas être capturés doivent être déplacés vers l'hexagone inoccupé le plus proche.

X.2 ÉCHANGE DE CARTES

Les Joueurs qui sont alliés l'un avec l'autre peuvent échanger des Cartes d'Evénements et/ou des Cartes de Magie dans certaines circonstances. Les Cartes d'Evénement peuvent être échangées à tout moment entre les deux Joueurs. Les Joueurs se mettent simplement d'accord sur ce qu'ils veulent échanger et le font. S'ils ont envie de mentir, ils peuvent le faire. Tout est permis. Les Cartes de Magie peuvent également être échangées, à l'exception du fait qu'elles ne peuvent être échangées que d'un Personnage à un autre, et que les deux Personnages doivent se trouver dans le même hexagone au moment de l'échange. Les captifs peuvent être échangés de la même manière et les règles standard de l'échange - "que l'acheteur prenne garde" - s'appliquent également ici. L'Anneau ne peut jamais être échangé. Les Joueurs doivent noter que la seule façon pour Saroumane d'obtenir des Cartes de Magie est de persuader un Personnage de la Communauté de les lui donner. Voir Y.3.

[Y] RÈGLES SPÉCIALES

Y.1 Recherche

Lors de la Phase de Recherche, Saroumane et le Joueur du Pouvoir Ténébreux piochent tous deux une Carte de Recherche, le Joueur du Pouvoir Ténébreux piochant - et cherchant - en premier (sauf si Saroumane a l'Anneau, auquel cas il passe en premier). Si la carte de Saroumane indique des Orques de la Main, il peut chercher avec eux ; si elle indique des Orques de l'Oeil, il ne peut pas chercher. Si c'est une Carte de Recherche Nazgûl, Saroumane peut chercher avec des Nazgûl s'il en a - jusqu'à trois par Carte de Recherche. Pour Sauron, les règles sont les mêmes, à l'exception que Sauron ne peut pas chercher avec des Orques de la Main. Il ne peut pas non plus chercher avec des Nazgûl s'il n'en contrôle plus.

Déplacement des captifs

Saroumane emmène généralement ses captifs à Isengard, mais il peut les emmener dans tout autre endroit qu'il souhaite.

Alliés sombres

Si Saroumane et Sauron sont alliés, ils peuvent tous deux effectuer des Recherches avec les Nazgûl.

Pioche de Recherche

Une fois que toute la Pioche de Recherche a été utilisée, les Joueurs doivent mélanger toutes les Cartes de Recherche et les utiliser à nouveau, si nécessaire.

Y.2 SAROUMANE ET LE COMBAT

Refuser le combat

Saroumane peut refuser un Combat Individuel à tout moment, sauf s'il est le Porteur de l'Anneau. Si Saroumane choisit d'éviter le combat, il est placé dans la Citadelle la plus proche qu'il contrôle ou, si aucune Citadelle n'est disponible, dans un hexagone de terrain dégagé inoccupé situé dans un rayon d'hexagones fixes de l'endroit où il a été défié.

Notez qu'il ne peut pas battre en retraite depuis un hexagone de Citadelle.

Combat d'Armées

Saroumane ne peut pas être tué lors d'un Combat d'Armées et, s'il est le commandant perdant (c'est-à-dire qui bat en retraite), Saroumane (le Personnage uniquement) peut battre en retraite comme indiqué ci-dessus.

Y.3 POUVOIR DE PERSUASION

Persuader les Personnages de la Communauté

Saroumane a de grands pouvoirs de persuasion vocale, et il peut les utiliser pour soutirer des informations et des objets aux Personnages de la Communauté capturés. Pendant le tour de Saroumane, avant tout mouvement ou combat, Saroumane peut essayer de persuader un Personnage de la Communauté captif de

lui donner une Carte d'Evénement ou une carte de Magie. Pour ce faire, il doit se trouver dans le même hexagone que le Personnage captif. Il indique alors s'il veut une Carte de Magie ou d'Evénement (rappelez-vous qu'il ne peut pas en avoir plus de trois à la fois, il peut donc être obligé de les défausser à ce moment-là) et lance un dé. Si le résultat du dé est égal ou supérieur au Niveau d'Endurance actuel (moins les Blessures) du Personnage captif, le Joueur de Saroumane peut alors choisir une Carte d'Evénement ou Magie (celle qu'il a désignée) parmi celles que possède le Personnage (s'il en a). Le Joueur de Saroumane choisit en aveugle. Les Personnages sont considérés comme ayant les Cartes d'Evénement du Joueur propriétaire pour les besoins de la persuasion.

Limitations

Si le Joueur de Saroumane utilise ses pouvoirs de persuasion, il ne peut pas déplacer le Personnage de Saroumane pendant le tour. De plus, la persuasion ne peut pas être utilisée sur Gandalf ou le Porteur de l'Anneau.

Y.4 COMBAT MENTAL

Défier Sauron

Saroumane était considéré comme le premier sorcier de la Terre du Milieu. Bien que sa puissance soit loin d'égaler celle de Sauron, il est possible qu'il souhaite détourner le "regard" de Sauron en le défiant dans un duel de l'esprit - par l'utilisation du Palantir. Ainsi, à chaque tour où Saroumane se trouve dans le même hexagone qu'un Palantir qu'il possède, il peut défier Sauron dans un Combat Mental. Ceci se produit lors du tour du Joueur Saroumane, avant tout mouvement ou combat. Lors d'un tour où Saroumane utilise le Combat Mental, le Joueur Saroumane ne peut déplacer aucune de ses unités, et Saroumane ne peut pas utiliser la Persuasion.

Le Duel

Pour engager un Combat Mental, le Joueur de Saroumane lance un dé ; le résultat du dé est le nombre de Points d'Ombre que le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit soustraire de ceux dont il dispose pour ce Tour.

Y.5 RESTRICTIONS DU POUVOIR TENEBREUX

Alliance

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux ne peut pas attaquer le Joueur de Saroumane tant que ce dernier n'a pas commis un acte de belligérance contre le Joueur du Pouvoir Ténébreux. Un acte belligérant peut être un Combat Individuel, un Combat Mental, un Combat d'Armées avec des unités du Pouvoir Ténébreux, la formation d'une alliance avec le Joueur de la Communauté (qui doit être découverte par le Joueur du Pouvoir Ténébreux ou lui être annoncée comme existant), l'entrée dans la partie Est du plateau de jeu, ou la possession de l'Anneau.

Y.6 MODIFICATION DES CARTES

Saroumane (n°34)

Le Combat de Saroumane est considéré comme un 3 et sa Valeur de Moral comme un 4 pour le Combat Individuel, et un 3 pour le Combat d'Armées. Son Niveau d'Endurance est considéré comme étant de 5 et sa Valeur de Sorcellerie de A. Bien que tous ces changements ne soient pas exactement "réalistes" à la lumière du Seigneur des Anneaux, ils sont nécessaires pour équilibrer le jeu.

Tuer Saroumane

Si Saroumane est tué, il revient au premier tour où Isengard n'est pas occupé par des Unités Militaires ennemies avec les valeurs originales de sa Carte de Personnage. Le seul changement est que sa Valeur de Moral est maintenant considérée comme étant de 2. C'est un changement semblable à celui de Gandalf le Gris en Gandalf le Blanc, sauf que Saroumane régresse au lieu de progresser.

Chef des Dunlendings (n° 35)

Valeur d'Anneau

La Valeur d'Anneau du Chef des Dunlendings est de 3 pour le Jeu de Campagne à trois Joueurs.

Saroumane convoque Gandalf (n°70)

Modifications

Si cette Carte d'Evénement est jouée et qu'un 3 est obtenu sur le dé lors de la détermination du résultat de l'événement, les troupes du Joueur de Saroumane ne restent pas neutres. Au lieu de cela, le résultat est traité comme un "Gandalf Ignore la Convocation", et rien n'arrive aux capacités de Mouvement ou de Combat des troupes de Saroumane.

Les Cartes de Magie de Gandalf

Gandalf ne s'échappe pas avec des Cartes de Magie ; il doit toutes les donner à Saroumane s'il est capturé de cette façon.

Saroumane "ressuscite" les Orques à Isengard (n°88)

Cette carte n'est utilisée que dans le jeu à trois Joueurs, et son fonctionnement est relativement explicite. Notez que les unités à ressusciter doivent être celles qui ont été précédemment éliminées, et ceci est limité par le nombre de pions disponibles. Cette carte peut être jouée par le Joueur Saroumane ou par l'un des deux autres Joueurs si le Joueur Saroumane y consent.

Carte d'Evénement Les Ents laissent libre cours à leur colère (n°87)

Bien que le Joueur du Pouvoir Ténébreux puisse utiliser cette carte dans une partie à trois Joueurs, il ne peut pas l'utiliser contre les unités du Joueur de la Communauté.

[Z] CONDITIONS DE VICTOIRE

Joueur du Pouvoir Ténébreux

Pour gagner la partie, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit faire apporter l'Anneau sur l'hexagone de Barad-dûr (E1128). Il peut également remporter une victoire militaire en contrôlant les Citadelles de Barad-dûr, Durthang, Minas Morgul, Dol Guldur, Minas Tirith, Dol Amroth, Helm's Deep (*Gouffre de Helm*) et Isengard, ainsi que les hexagones contenant Hobbiton (*Hobbitebourg*) et le palais de Thranduîl.

Joueur de la Communauté

Le Joueur de la Communauté doit détruire l'Anneau (voir section M) pour gagner la partie.

Le Joueur de Saroumane

Le Joueur de Saroumane doit contrôler tous les Nazgûl existants ainsi que les Citadelles d'Isengard, de Helm's Deep (*Gouffre de Helm*) et la ville d'Edoras.

Conditions spéciales

Notez que si Aragorn ou Gandalf deviennent un Semi-Spectre de l'Anneau, le Joueur du Pouvoir Ténébreux gagne automatiquement, sauf si Saroumane a porté l'Anneau et existe toujours, auquel cas le Joueur de Saroumane gagne.

Plus d'un gagnant

Plus d'un Joueur peut gagner la partie à trois Joueurs, mais il est peu probable que cela se produise.

NOTES DU JOUEUR

Introduction

Les conseils et notes suivants sur la stratégie générale sont destinés à servir de guide aux Joueurs de **La Guerre de l'Anneau**. Ils contiennent toutes les astuces et la stratégie générale que les testeurs du jeu ont découvertes au cours des tests et ne sont en aucun cas destinés à décourager les Joueurs d'utiliser les stratégies qui leur conviennent le mieux. Ces conseils et ces notes représentent simplement l'expérience générale de ceux qui ont déjà joué au jeu, et ils peuvent s'avérer utiles à ceux qui ne sont pas sûrs de la façon d'aborder le jeu.

LE JEU DE PERSONNAGES

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit consacrer la plupart de ses ressources (c'est-à-dire ses Points d'Ombre) à la découverte par la Recherche des Personnages de la Communauté, et (avec un peu de chance) à la Capture ou à la mort par le duel de ces Personnages. A cette fin, la Bouche de Sauron et Saroumane devraient toujours être utilisés pour poursuivre les Personnages de la Communauté, car il ne coûte aucun point d'ombre pour les déplacer ou les engager au combat.

Le mouvement des Nazgûl est un problème plus délicat. De toute évidence, les six premiers Tours de jeu doivent être consacrés à tenter de piéger les Personnages de la Communauté, et l'une des meilleures tactiques consiste à essayer de placer les Nazgûl ou d'autres Personnages du Pouvoir Ténébreux directement sur le trajet des Personnages de la Communauté, afin de découvrir les dispositions exactes de ces derniers. Si le Joueur du Pouvoir Ténébreux a de la chance, il pourra également éliminer certains des Personnages de la Communauté et réduire les inconnues quant à l'endroit où se trouvent les Personnages de la Communauté. Rappelez-vous que, tout comme Sauron dans *Le Seigneur des Anneaux*, le Joueur du Pouvoir Ténébreux souhaite retarder la progression de la Communauté et la diviser, afin que les Personnages de la Communauté puissent être traités individuellement lorsqu'ils seront beaucoup plus faibles.

Après le tour sept, le Joueur du Pouvoir Ténébreux a une option sur ce qu'il doit faire avec ses Nazgûl, car la Réduction de Citadelle devient une tâche intéressante pour employer les Nazgûl. Cependant, il est peu probable que le Joueur du Pouvoir Ténébreux remporte une victoire militaire avant que le Porteur d'Anneau n'atteigne Orodruin. Par conséquent, le Joueur du Pouvoir Ténébreux serait avisé de ne pas dépenser beaucoup de temps et de Points d'Ombre pour la Réduction de Citadelle, et de s'assurer que le Seigneur des Nazgûls et Gothmog sont toujours en mesure d'être appelés à Orodruin dans un court délai si une bataille s'y développe. Le Joueur du Pouvoir Ténébreux devrait dépenser juste assez de Points d'Ombres en Réduction de Citadelle pour que le Joueur de la Communauté reste inquiet. Qui sait, le Porteur d'Anneau peut être retardé suffisamment longtemps pour que la victoire militaire devienne une alternative viable.

Le Joueur de la Communauté

Le Joueur de la Communauté a une tâche qui semble très simple : transporter l'Anneau du point A (*Fondcombe*) au point B (Orodruin), et de là, le laisser tomber dans les entrailles de la terre, pour ne plus jamais le revoir. Malheureusement, Sauron ne veut pas que cela se produise, et il a les moyens d'arrêter la Communauté. Cependant, le Joueur de la Communauté peut maximiser ses chances de gagner en employant certaines stratégies.

Au premier tour, le Joueur de la Communauté doit tenter de tuer Gandalf le Gris. Cela peut surprendre le Joueur moyen de **La Guerre de l'Anneau**, mais n'oubliez pas qu'il reviendra sous le nom de Gandalf le Blanc. Envoyez-le donc contre le premier Serviteur de Sauron rencontré. Un autre objectif du Joueur de la Communauté est d'envoyer Boromir loin du Porteur de l'Anneau, de préférence vers une Citadelle, d'où il pourra se défendre contre la Réduction de Citadelle. Enfin, le Joueur de la Communauté doit se diviser en plusieurs piles, dont l'une contient Aragorn, Legolas ou Gimli, Frodon et Sam, et envoyer les autres Personnages de la Communauté chercher des Cartes de Magie et distraire les sbires de Sauron. Essayez d'utiliser la Lorien comme un refuge contre les Nazgûl et faites attention à ne pas vous approcher trop près de la Bouche de Sauron et de Saroumane. Si possible, évitez de traverser un hexagone contenant des Nazgûl. Bien sûr, cela deviendra inévitable à mesure que l'on s'approchera du Mordor, mais un Joueur prudent de la Communauté peut éviter que ses plans ne tournent mal en jouant judicieusement avant le Tour de Jeu décisif.

LE JEU DE CAMPAGNE

Le Joueur du Pouvoir Ténébreux

Tout comme dans le Jeu de Personnage, le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit se concentrer sur la destruction de la Communauté. Cette version de **La Guerre de l'Anneau** détaille graphiquement les problèmes auxquels Sauron est confronté à la fin du Troisième Age. Il a des Nazgûl à envoyer en Recherche, mais il a aussi des Armées à utiliser dans la conquête de la Terre du Milieu. Saroumane doit être utilisé judicieusement, car il n'a pas la force de Sauron, et le Seigneur des Ténèbres doit constamment être à l'affût des obstacles que le Joueur de la Communauté placera sur son chemin. Aragorn peut défier le Seigneur des Ténèbres, Elrond et Galadriel peuvent faire un Combat Mental, etc. ; ces menaces pour le Joueur du Pouvoir Ténébreux doivent être anticipées, sinon le Joueur de la Communauté peut affaiblir le Joueur du Pouvoir Ténébreux au point qu'une victoire de la Communauté puisse être obtenue.

Encore une fois, la victoire militaire est difficile à obtenir, mais le Joueur du Pouvoir Ténébreux doit chercher à s'emparer de Minas Tirith et du Gouffre de Helm, à tout le moins ; car s'il peut asservir les terres du Rohan et du Gondor, il sera non seulement sur la voie de la victoire militaire, mais (plus important encore) il limitera l'accès du Porteur de l'Anneau au Mordor. La clé de la victoire du Joueur du Pouvoir Ténébreux est de s'abstenir de disperser ses ressources, en les utilisant au maximum contre le Joueur de la Communauté.

Le Joueur de la Communauté

Ce n'est pas parce que la tâche du Joueur du Pouvoir Ténébreux est devenue plus difficile que celle du Joueur de la Communauté est plus facile. Les tactiques du Joueur de la Communauté n'ont pas beaucoup changé depuis le Jeu de Personnage, mais les changements sont significatifs.

Tout d'abord, la question de savoir ce qu'il faut faire de Gandalf se pose dès le premier Tour de Jeu. Bien qu'il soit utile en tant que Gandalf le Blanc, il ne pourra pas mobiliser les forces des Peuples Libres s'il est "mort" lors des premiers Tours de Jeu. Une autre clé du jeu est l'utilisation des Cartes d'Evénement. Bien qu'elles puissent sembler favoriser Sauron, elles peuvent en fait être utilisées pour contrecarrer ses plans de manière assez efficace. Bien sûr, une part de chance est impliquée ici, mais le Joueur de la Communauté qui fait attention à son jeu de cartes s'en sortira invariablement bien. La troisième préoccupation majeure du Joueur de la Communauté est le déploiement de ses Armées. Bien qu'il ne soit généralement pas en mesure de monter une offensive contre le Joueur du Pouvoir Ténébreux (le Mordor étant ce qu'il est), une défense efficace contre le rouleau compresseur du Pouvoir Ténébreux immobilisera les forces militaires de Sauron suffisamment longtemps pour que le Porteur de l'Anneau puisse entrer au Mordor.

Le Joueur de la Communauté doit faire particulièrement attention à Saroumane. Sa puissance militaire rend la route du sud presque impossible à traverser pour la Communauté, mais il cause également des problèmes considérables aux Rohirrim et peut également bloquer le passage dans les provinces aussi loin au nord que Rhovanion. Saroumane représente une double menace car il peut sécuriser Hobbitebourg et Dol Amroth, normalement inaccessibles au Joueur du Pouvoir Ténébreux.

JEU À TROIS JOUEURS

Joueur du Pouvoir Ténébreux

La stratégie du Joueur du Pouvoir Ténébreux est sensiblement la même que dans le Jeu de Campagne, mais il doit maintenant faire face à Saroumane. Non seulement les forces de Saroumane sont soustraites à son contrôle, privant ainsi le Seigneur des Ténèbres d'une grande partie de sa force et de sa position, mais il doit maintenant faire face au perfide allié qui ne peut obtenir la victoire qu'en détruisant le leadership du Joueur du Pouvoir Ténébreux. Parfois, le Joueur du Pouvoir Ténébreux se retrouvera à aider le Joueur de la Communauté si le Joueur de Saroumane réussit, ce qui fera toutes sortes de choses étranges au plan de Sauron.

Au début de la partie, il est préférable de tenter une alliance temporaire avec Saroumane, afin que le Joueur de la Communauté ne profite pas trop d'une rupture entre Saroumane et Sauron.

Le Joueur de la Communauté

Le Joueur de la Communauté ne peut pas se permettre d'avoir Saroumane et Sauron travaillant main dans la main, car les deux peuvent au moins détruire les Armées du Joueur de la Communauté, et rendront presque certainement la position du Porteur de l'Anneau intenable. Une alliance avec Saroumane est la meilleure solution, mais il ne faut pas faire confiance au maître de la ruse trop longtemps, car le Joueur de Saroumane veut ce qui est le plus précieux pour le Joueur de la Communauté.

En résumé, le Joueur de la Communauté qui joue le Joueur du Pouvoir Ténébreux contre le Joueur de Saroumane en tirera un grand profit, même si les Rohirrim seront probablement perdus pour lui.

Le Joueur de Saroumane

Le Joueur de Saroumane est à la fois le Joueur le plus fort et le plus faible du jeu. Lorsque le Joueur de Saroumane réalise qu'il a peu de chances de gagner, son jeu s'améliore considérablement. Le Joueur de Saroumane doit se mettre dans la peau du magicien rusé de la Terre du Milieu et, s'il réussit et s'il a un peu de chance, il peut gagner la partie. Cela représente une lourde charge pour le Joueur de Saroumane, car le ton de la partie est souvent donné par son jeu.

En général, le Joueur de Saroumane devrait tenter d'obtenir l'Anneau dès le début de la partie, car le Porteur de l'Anneau s'éloignera probablement des environs immédiats d'Isengard et les Armées de Sauron arriveront en force au fur et à mesure de la partie. Si cette tâche s'avère impossible, alors le Joueur de Saroumane devrait chercher à monter les Joueurs de la Communauté et du Pouvoir Ténébreux les uns contre les autres, en utilisant ses capacités uniques pour (principalement) le propre bénéfice du Joueur de Saroumane. L'objectif du Joueur de Saroumane devrait être de rendre le jeu intéressant, et s'il devait le gagner, tant mieux.

Note sur le déroulement de la partie à trois Joueurs

Deux règles introduites dans ce jeu peuvent être un peu déroutantes ou (selon l'opinion de certains Joueurs) un peu "injustes". Les règles d'alliance et d'échange ont pour but de permettre aux Joueurs de s'associer les uns contre les autres et d'essayer de tricher ou d'utiliser d'autres Joueurs à des fins personnelles. Elles ne sont pas destinées à déclencher des bagarres ; en d'autres termes, il est conseillé aux Joueurs de ne pas prendre le jeu trop au sérieux si des événements bizarres se produisent. Les règles ont été spécifiquement conçues pour permettre aux Joueurs d'être malhonnêtes entre eux, mais les Joueurs trouveront que le jeu nécessite une certaine coopération entre eux.

NOTES DU CONCEPTEUR

Vue d'ensemble

Comme prévu, il y a un certain nombre de problèmes à faire une "simulation" sur une histoire bien connue. Lorsqu'on crée une simulation sur un sujet historique, on peut vérifier les faits et les chiffres en consultant diverses sources primaires et secondaires afin de reconstituer le déroulement du conflit et même d'émettre des hypothèses sur d'autres stratégies et résultats. En construisant une simulation sur *Le Seigneur des Anneaux*, il devient évident que le roman de Tolkien, ou tout autre roman d'ailleurs, s'adresse à une histoire continue avec seulement des indices de résultats alternatifs possibles. En partant de ce principe, nous avons dû postuler ce qui pourrait arriver et donner aux joueurs la possibilité d'explorer les différents chemins d'actions alternatives. Voudriez-vous vraiment que le Balrog apparaisse systématiquement dans la Moria ? Cette latitude a été prise pour s'assurer que le jeu devienne un jeu et pas seulement une répétition du livre.

Le Seigneur des Anneaux se distingue par le fait qu'il n'est pas seulement largement lu, mais qu'il est presque mémorisé par de nombreux inconditionnels de Tolkien. De toute évidence, de nombreux yeux avertis allaient scruter le jeu à la recherche de défauts, et la recherche était donc d'une importance capitale. Une fois encore, nous nous sommes heurtés au fait qu'il n'existe qu'un seul livre - *LOTR*, mais heureusement, nous sommes tombés sur deux sources secondaires importantes qui nous ont été extrêmement utiles : *The Guide to Middle Earth* et *The Tolkien Companion*, qui sont tous deux des glossaires encyclopédiques des œuvres de Tolkien.

L'essence du livre réside dans ses personnages, et nous devions en intégrer le plus possible, mais nous savions aussi que tous ne pourraient pas le faire sans encombrer le jeu. Nos regrets à Radagast le Brun, Ghân-buri-Ghân, Sylvebarbe, etc. Puisque les personnages seraient le point central du jeu, la décision d'individualiser les personnages s'est imposée dès le départ, en leur donnant tous leurs attributs afin de pouvoir développer les confrontations entre personnages, les classiques et les "que se passerait-il si" (Aragorn contre Balrog, etc.).

Le pouvoir de l'auteur dans un roman est suprême, car il peut créer des catastrophes pour ses protagonistes et les délivrer tout aussi soudainement d'une mort certaine. Ce pouvoir devait être transmis dans le jeu afin que les joueurs puissent revivre toute l'excitation et le drame de l'histoire. Cela a été transmis par l'utilisation des Cartes d'Evénement. Mais il a été laissé aux joueurs le soin de les utiliser judicieusement tout au long du jeu pour s'aider eux-mêmes ou pour harceler leurs adversaires. Les Cartes d'Evénement s'appuient fortement sur les aventures et les escapades qui émaillent l'histoire générale. Les cols des montagnes brumeuses, la tentative de Boromir de s'emparer de l'Anneau, les Ents, l'Armée des Morts de Dunharrow - tous ont un rôle important dans l'histoire, et leur place dans le jeu devait être assurée. Une fois encore, une certaine latitude a été prise dans l'incorporation d'événements supplémentaires et dans le calendrier des événements. Cela a été fait pour la valeur du jeu. L'idée récurrente était de ne pas faire du jeu une copie conforme du livre, sinon il ne deviendrait pas un jeu ni une véritable simulation où diverses stratégies ou options pourraient être adoptées. Encore une fois, c'était l'intention - créer le cadre donné par Tolkien et permettre aux joueurs de suivre exactement le livre (ou aussi près que possible - comme toute simulation historique) mais aussi d'explorer les alternatives.

CREDITS DE CONCEPTION

Conception du jeu

Howard Barasch, Richard Berg

Systèmes physiques et conception graphique

Redmond A. Simonsen

Développement du jeu

B.E. Hessel, Eric Goldberg

Illustrations de couverture et de Personnages

Tim Kirk

Remerciements

Scott Rosenberg, La Société Mythopoétique

Test du jeu

John Butterfield, Gary Christiansen, Gilbert Colgate, Marty Goldherger, Ben Grossman, Edward Woods.

Production

Bill Bauer, Larry Catalano, Manfred F. Milkuhn, Steve Parsons, Norman Pearl, Bob Ryer

Traduction française (novembre 2021)

Edualk

FINIS