

La guerre de l'anneau

Début

- ◆ La Compagnie est à Rivendell
- ◆ Marqueur de progression de la Compagnie sur la case 0 face "cachée" visible
- marqueur de corruption au même endroit
- ◆ Cartes perso des compagnons sur case Guide de la compagnie, Gandalf dessus (guide) cartes Elessar, Gandalf Le Blanc et Gollum mises de côté
- ◆ Figurines et pions des compagnons sur la case "La Compagnie de l'anneau"
- ◆ Les 3 pions des anneaux elfiques sur case des Peuples Libres (PL), côté anneau visible
- ◆ Mettre de côté les cartes et figurines des serviteurs de l'ombre
- ◆ Trier puis mélanger les cartes événement perso & stratégie PL et Ombre
-> 2 pioches pour chaque camp
- ◆ Placer les tuiles de traque standard dans un récipient opaque (sac)
- Garder les tuiles spéciales à part.
- ◆ 7 dés d'actions au joueur de l'Ombre, 4 dés d'actions pour les Peuples Libres
- ◆ Placer les marqueurs politiques des joueurs PL, côté passif, sur leurs symboles, sauf elfes Elfes et Nations de l'Ombre -> côté actif
- ◆ Mettre en place les figurines (voir page 8 du manuel)

Les nations des Peuples Libres

Le Gondor (bleu)

Forteresses : Minas Tirith, Dol Amroth,
Cités : Pelargir, **Villages** : Lassarnach, Lamedon

Le Rohan (vert foncé)

Forteresses : Forteresse de Helm,
Cités : Edoras, **Villages** : Anorien, Ouest-emnet, **Protection** : Gué de l'Isen

Le Nord (bleu clair)

Cités : Dale, Comté, **Villages** : Carrock, Pays de Bree

Les Nains (brun)

Forteresses : Erebor,
Villages : Collines de fer

Les elfes (vert clair)

Forteresses : Lorien, Rivendell, Royaume sylvestre, Les Havres Gris

Les nations de l'Ombre

Le Mordor (rouge)

Forteresses : Barad-Dûr, Morannon, Minas Morgul, Dol Guldur, Moria, Mont Gundabad
Cités : Angar, **Villages** : Nurn

L'Isengard (jaune)

Forteresses : Orthanc
Villages : Pays de Dun méridional, Pays de Dun septentrional.

Les Haradrim et les Orientaux (orange)

Forteresses : Umbar,
Cités : Extrême-Harad, **Villages** : Proche-Haras, Rhûn méridionale, Rhûn septentrionale

Tour de jeu

① Pioche des cartes événements

Les joueurs tirent 2 cartes, une de chacune des pioches.

Nombre max. de cartes en main : 6, si dépassé → défausser carte(s)

Les cartes jouées/défaussées ne sont pas remises en jeu.

② La Compagnie

Le joueur des Peuples Libres peut révéler la position de la Compagnie.

Si la Compagnie est révélée dans une forteresse ou une cité amie :

→ nation activée

→ le porteur de l'anneau peut-être soigné

Peut aussi changer le guide de la Compagnie.

③ Traque de l'anneau

Le joueur de l'Ombre choisit le nombre de dés pour la traque (ces dés seront indisponibles pour la phase 4).

Le nombre de dés consacrés à la traque est limité par la taille de la Compagnie : ne peut placer plus de dés que la Compagnie ne comporte de membres (les Porteurs ne comptent pas mais Gollum oui).

④ Les dés d'action

Les joueurs jettent les dés.

Pour l'Ombre, les dés "oeil" sont ajoutés à la traque.

L'Ombre commence avec 7 dés + 1 pour chaque serviteur entré en jeu.

PL commence avec 4 dés + 1 pour entrée Elessar + 1 pour entrée Gandalf Le Blanc.

Les dés additionnels sont perdus si le perso correspondant est éliminé.

⑤ Résolution des actions

Le joueur des Peuples Libres est le 1^{er} à jouer : choisit action puis défausse le dé.

Si, à son tour, un joueur à moins de dés d'actions que l'adversaire, il peut passer.

Chaque fois que le joueur PL utilise un dé pour déplacer la Compagnie → dé ajouté à la ressource de traque.

⑥ Victoire ?

Si les conditions de victoire ne sont pas remplies → on fait un nouveau tour.

Conditions de victoire (par importance) :

- 1) Corruption des Porteurs = 12 points → Ombre gagne
- 2) La Compagnie atteint la dernière étape du Chemin du Destin avec moins de 12 en corruption → Peuples Libres gagnent
- 3) Si l'Ombre contrôle des établissements des Peuples Libres pour 10 points de victoire → l'Ombre gagné.
- 4) Si les Peuples Libres contrôlent des établissements de l'Ombre pour 4 points de victoire → Peuples Libres gagnent.

Déroulement des batailles

① Cartes bataille

Le joueur attaquant déclare en premier s'il choisit une carte.
Les cartes sont révélées en même temps par les 2 joueurs.
Les effets de la carte ne s'appliquent qu'au round en cours.
Carte défaussée après utilisation.
Si effet d'une carte sur l'autre → celle du défenseur appliquée en 1^{er}.

② Jet de bataille

Nombre d'unités qui composent l'armée détermine le nombre de dés pour le jet de bataille.
Max. 5 dés.
Les joueurs lancent les dés.
Perte sur résultat de "5" ou "6" sauf cités/forteresse/protections/cartes de combat.
Cité et protection : perte que sur "6" pour le 1^{er} round (autres rounds → normaux).

Modificateurs aux jets (cartes et capacités spéciales des perso) ajoutés au résultat des dés.
Cumulatifs.
Mais dé "1" toujours un échec et dé "6" toujours un succès.

③ Jet de commandement

Nombre d'officiers/Nazguls) + valeur de commandement des perso = nombre de dés.
Max 5 dés.
Relance les dés (nb de dés égal à la valeur de commandement).
Ne relance que les dés qui n'ont pas effectués de perte.

Modificateurs aux jets (cartes et capacités spéciales des perso) ajoutés au résultat des dés.
Cumulatifs.
Mais dé "1" toujours un échec et dé "6" toujours un succès.

④ Pertes

L'attaquant est le 1^{er} à décider quelles unités il élimine du jeu.

Pour chaque perte on peut

- retirer une unité régulière
- remplacer une unité d'élite par une unité régulière

Ou pour 2 pertes → retirer une unité d'élite.

Pour le PL, les unités sont éliminées du jeu, pour l'Ombre elles sont placées avec les renforts.
Si toutes les unités de l'armée sont éliminées → officiers et perso éliminés aussi (les Nazguls rejoignent les renforts).

Les personnages, même de l'Ombre, sont définitivement retirés du jeu (sauf indic carte perso).

⑤ Retraiter

L'attaquant peut décider de cesser le combat, sinon le défenseur doit dire s'il veut retraiter.
Si personne ne veut arrêter → nouveau round.
Si l'attaquant cesse → son armée reste là où elle était au début de la bataille.

Si le défenseur retraite → son armée doit reculer sur un territoire adjacent libre d'unités ennemis ou d'établissements ennemis (p. 14).
Si aucun territoire libre → retraite impossible.

Fin de la bataille

Soit l'attaquant cesse son offensive.
Soit le défenseur retraite.
Soit une des deux armées est complètement détruite.

Si le défenseur retraite ou est éliminé → l'attaquant peut immédiatement faire avancer toute ou partie de des unités dans le territoire libéré.
Si ce territoire comprend une forteresse garnie de troupe, elle est assiégée.

Attaque d'une forteresse

Le défenseur doit choisir combat à découvert ou se laisser assiéger.

Combattre à découvert : combat normal.

Mettre le siège :

- L'armée du défenseur est placée sur case forteresse correspondante.
- L'armée attaquante peut avancer dans le territoire libéré → forteresse assiégée.
- ☞ 5 unités max. dans une forteresse assiégée (pas de limite pour officiers) → unités en trop retirées du jeu et placées dans les renforts.
- ☞ Le siège dure tant que l'attaquant reste sur le territoire de la forteresse.
- ☞ Ou jusqu'à ce que l'une des deux armées soit détruite.
- ☞ Attaque de forteresse durant la phase de résolution des actions.
- ☞ Perte que sur les "6" (défense sur "5" ou "6").
- ☞ Le siège ne dure qu'un seul round mais...
- ☞ ... l'attaquant peut rallonger le combat en sacrifiant des unités : si unité d'élite transformée en régulier → nouveau round.

Restrictions

- ☞ Une armée assiégée ne peut pas retraiter.
- ☞ Une armée assiégante peut se déplacer mais si elle ne laisse pas d'unité → le siège est fini.

Sortie

- ☞ Une armée assiégée peut faire une sortie : attaque de l'armée assiégante durant phase de résolution → renonce à son avantage.
- ☞ En cas de retraite, retourne dans la forteresse.
- ☞ Si elle gagne -> ne peut pas avancer dans un territoire.
- ☞ Une armée dans territoire adjacent peut attaquer armée assiégante (mais pas entrer dans la forteresse).
- ☞ Territoire de forteresse assiégé : libre pour les assiégeants (déplacement, pas d'attaque).
- ☞ On ne peut pas lever des renforts dans un établissement capturé + ne fait pas évoluer la situation politique.

Lexique

Anneaux elfiques

- 3 anneaux chez les PL au début, côté "anneau".
- Quand utilisé → côté oeil → passe à joueur de l'Ombre.
- Quand l'Ombre l'a utilisé → anneau retiré du jeu.
- ☞ Change le résultat d'un dé d'actions en résultat de son choix (sauf "Volonté de l'ouest").
- ☞ Les joueurs ne peuvent utiliser qu'un anneau elfique par tour de jeu.

Armée

Toutes les unités présentent dans le même territoire et contrôlées par le même joueur forment une armée.

- ☞ Des unités de nations différentes amies peuvent cohabiter dans une armée.
- ☞ Si 2 armées amies sur un même territoire → fusion en une seule armée.
- ☞ On peut diviser une armée (déplacer certaines unités dans un territoire adjacent).
- ☞ Max. 10 unités sur un territoire (hors officiers et personnages) → si +, les unités en trop sont retirées du jeu et placées en réserve.

Bouche de Sauron

- ☞ Déplacement max. de 3 territoires si seule, sinon idem compagnons :
- ☞ pas affectée par unités ennemis
- ☞ doit s'arrêter si le territoire contient une forteresse adverse
- ☞ ne peut entrer/quitter une forteresse assiégée par PL.

Cartes de bataille

- ☞ Toutes les cartes événement ont une valeur en tant que carte de bataille → ne nécessite pas d'utiliser une action.
- ☞ Au début de chaque round de bataille, les joueurs peuvent utiliser une carte de bataille :
- ☞ Les effets s'appliquent en priorité.
- ☞ Défaussées immédiatement après utilisation.

Cartes événements

Voir plus base partie consacrée.

Cités

- ☞ Il est possible d'y lever des renforts.
- ☞ Donnent aussi un bonus aux troupes de défense: perte que sur "6" au premier round (autres rounds normaux).
- ☞ Font partie des objectifs (p.6)
- ☞ Si la Compagnie ou un compagnon y pénètre → la nation correspondante est activée (et peut désormais entrer en guerre) + les porteurs de l'anneau peuvent y récupérer de la corruption.
- ☞ Si capturé par l'ennemi → évolution de la situation politique.

Compagnons

Personnages des Peuples Libres.

- ☞ Sont membres de la Compagnie au début, mais peuvent la quitter pour servir d'officiers aux Peuples Libres.

- ☞ Dé "perso" peut déplacer tous les compagnons d'un nombre de territoire égale à leur niveau.
- ☞ Un groupe de compagnons peut se rendre au même endroit (niveau du compagnon le + haut).
- ☞ Ne sont pas affectés par les armées ennemis.
- ☞ Doivent s'arrêter en entrant dans territoire avec forteresse de l'Ombre.
- ☞ Ne peuvent pas entrer ou quitter une forteresse amie assiégée.
- ☞ Peuvent se déplacer avec armées (comme officier) ou seuls

Entrée en guerre

Les PL doivent être attaqués ou convaincus par un compagnon pour rentrer en guerre (p.4)
Seules les armées d'une nation en guerre peuvent initier une bataille.

Etablissements

- ☞ Cités et villages : il est possible d'y lever des renforts.
- ☞ Cités : donnent aussi un bonus aux troupes de défense + font partie des objectifs (p.6)
- ☞ Forteresses : possible d'y recruter des troupes + bonus défensif très important.
- ☞ Forteresses et cités : si la Compagnie ou un compagnon y pénètre → la nation correspondante est activée (et peut désormais entrer en guerre) + les porteurs de l'anneau peuvent y récupérer de la corruption.

Force de combat

Nombre d'unités qui composent l'armée → détermine le nombre de dés pour le jet de bataille.
Max. 5 dés.

Forteresses

- ☞ Possible d'y recruter des troupes (renforts)
- ☞ Le défenseur doit choisir combat à découvert ou se laisser assiéger (bonus défensif très important :).
- ☞ Si la Compagnie ou un compagnon y pénètre -> la nation correspondante est activée (et peut désormais entrer en guerre) + les porteurs de l'anneau peuvent y récupérer de la corruption.
- ☞ Si capturé par l'ennemi → évolution de la situation politique.

Gollum

Censé suivre en permanence la Compagnie + la guider si les porteurs se retrouvent seuls (voir carte perso + certaines cartes événements).

- ☞ Gollum devient le guide quand les porteurs de l'anneau restent seuls mais n'est pas considéré comme un compagnon pour les cartes événements et ne peut pas être sacrifié.

Guide de la Compagnie

- ☞ Gandalf le Gris guide au début, puis celui qui a le + haut niveau.
- ☞ Le guide peut être changé à la fin de chaque phase de la Compagnie ou si la composition de la Compagnie change.
- ☞ La carte personnage du guide est toujours placée dessus.
- ☞ Gollum devient le guide quand les porteurs de l'anneau restent seuls mais n'est pas considéré comme un compagnon pour les cartes événements et ne peut pas être sacrifié.

Modificateurs aux jets

Cartes et capacités spéciales des perso.
Ajoutés au résultat des dés.
Cumulatifs.

Nazguls

= officiers des armées de l'Ombre

- ☞ Même règle que pour les officiers sauf :
 - Peuvent se déplacer seuls, pas forcément dans une armée
 - Peuvent voler en un seul déplacement jusqu'à n'importe quel territoire (mais, seul, ne peut pas être placé dans une forteresse ennemis)
 - Ne sont pas affectés par la présence d'une armée ennemis dans le même territoire qu'eux.
- ☞ Les Nazguls apparaissent forcément dans une forteresse du Mordor (la nation).
- ☞ Les unités de l'Ombre/Nazguls éliminés retournent parmi les renforts.
- ☞ Les Nazguls ne peuvent pas entrer sur territoires avec forteresse PL (sauf si assiégée).

Officiers

= capitaines et chefs qui dirigent les armées des Peuples Libres.

- ☞ Ne peuvent pas se déplacer seuls, ils doivent toujours faire partie d'une armée amie.
- ☞ Si un officier se trouve seul sur un territoire → retiré du plateau de jeu (p.7)
- ☞ Un officier augmente les capacités de déplacement et de combat de son armée.
- ☞ Pas de limite au nombre d'officiers pour une armée.
- ☞ Peut commander à des unités de nations différentes, amies.

Personnages

Pour les Peuples Libres = Compagnons, pour l'Ombre = Serviteurs

- ☞ Suivent les même règles que les officiers, mais
 - Peuvent se déplacer seuls, sans armée
 - Peuvent rester sur un territoire où se trouve une armée ennemie
- ☞ Les personnages (compagnons/Nazguls/serviteurs) comment le jeu en guerre.

Pions de substitution

Peut être mis à la place d'une figurine. 1 pion par figurine.

Les figurines enlevées sont mises parmi les pertes.

Points de victoire

Protections

Moyen de défense naturel ou artificiel (gué, fort,...) → bonus de défense : perte que sur "6" au premier round (autres rounds normaux).

Renforts

- ☞ Entrent en jeu durant la phase de résolution des actions (dé "renforts" ou carte événement).
 - Via les dés : la nation doit être en guerre.
 - Via les cartes : même en temps de paix.
- ☞ Placés dans les villages/cités/forteresses de leur nation.
Les Nazguls apparaissent forcément dans une forteresse du Mordor (la nation).
- ☞ Unités en renfort via les dés, soit :
 - 2 unités régulières

- 2 officiers/Nazguls
 - 1 unité régulière et un officier/Nazgul
 - 1 unité d'élite
 - 1 personnage (d'après instructions carte perso)
- ☞ Si 2 unités/officiers → placés dans 2 établissements différents
- ☞ Pas de renforts dans les établissements contrôlés par l'adversaire.
- ☞ Pas de renforts dans forteresse assiégée (sauf carte événement)
- ☞ Renforts limités aux figurines disponibles.
- ☞ Les unités de l'Ombre/Nazguls éliminés retournent parmi les renforts.
- ☞ Les unités des peuples Libres sont définitivement éliminées.

Réserve de l'œil

Tuiles de traque placées dans un sac.

Roi-sorcier

Le roi-sorcier est un Nazgul → possède toutes les capacités des Nazguls en plus des siennes.

Saruman

Saruman ne peut pas quitter Orthanc.

Serviteurs

Personnages de l'Ombre : Saruman, roi-sorcier et bouche de Sauron

Ne sont pas en jeu au début de la partie → voir conditions sur cartes perso.

- ☞ Le roi-sorcier est un Nazgul → possède toutes les capacités des Nazguls en plus des siennes.
- ☞ Saruman ne peut pas quitter Orthanc.
- ☞ Bouche de sauron : déplacement max. 3 territoires si seule, sinon idem compagnons
- pas affectée par unités ennemis
 - doit s'arrêter si le territoire contient une forteresse adverse
 - ne peut entrer/quitter une forteresse assiégée par PL.

Territoires

☞ Si 2 territoires possèdent une frontière commune entièrement montagneuse, ils ne sont pas considérés comme adjacents (pas de passage direct) (p.5).

☞ Max. 10 unités sur un territoire (hors officiers et personnages) → si +, les unités en trop sont retirées du jeu et placées en réserve.

Valeur de commandement

Nombre d'officiers (ou Nazguls) + valeur de commandement des perso → détermine le nombre de dés pour le jet de commandement. Max 5 dés.

Villages

Il est possible d'y lever des renforts.

Si capturé par l'ennemi → évolution de la situation politique.

Les dés



Dé "armée"

- déplacer 2 armées différentes vers un territoire adjacent libre
- Attaquer une armée ennemie en territoire adjacent avec une seule armée
- Attaquer une armée ennemie sur même territoire durant siège/sortie.



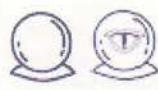
Dé "personnage"

- déplacer 1 armée avec au moins 1 officier/personnage
- déplacer les compagnons qui ne sont pas dans la Compagnie
- déplacer tous les compagnons d'un nombre de territoire égale à leur niveau.
- déplacer Nazguls/serviteurs
- déplacer tous les Nazguls (+ roi-sorcier) vers n'importe quel territoire en une seule action.
- attaquer avec une armée ayant au moins un officier ou un personnage
- déplacer la compagnie
- dissimuler la Compagnie
- des compagnons peuvent quitter la Compagnie



Dé "renfort"

- peut emmener des renforts si la nation est en guerre.
- peut faire évoluer la situation politique



Dé "événement"

- piocher une carte événement
- jouer une carte événement



Dé "œil de Sauron"

Tous les dés qui indiquent l'œil sont ajoutés à la ressource de traque



Dé "volonté de l'ouest"

Résultat au choix du joueur des peuples libres. Permet aussi quelques actions spéciales (comme mettre en jeu Gandalf le Blanc et Elessar).



Dé "Armée/renforts"

Choisissez une action parmi celles de "armée" et "renfort".

Particularités

Cartes événements

Cartes événements personnages → liées au voyage de la Compagnie et aux actions des compagnons/serviteurs.

Cartes événements stratégie → options militaires et politiques : cartes d'armées et cartes de renforts.

☞ Nombre max. de cartes en main : 6, si dépassé → défausser carte(s)

Les cartes jouées/défaussées ne sont pas remises en jeu.

☞ Jouées en utilisant une action (phase de résolution).

- Action "événement" → jouer n'importe quelle carte
- Action "armée" ou "renfort" ou "personnage" → permettent de jouer une carte du même type.
- Action "armée/renforts" → n'importe quelle carte stratégie
- Action "volonté de l'ouest" → n'importe quelle carte

☞ La plupart du temps, les cartes sont défaussées après avoir été posées.

☞ Exceptions aux règles :

- Persistant : carte pas défaussée, effets durent jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies.
- Attaquez... : considéré sur le plan politique comme une attaque.
- Mettre en jeu unités/officiers
 - Pris parmi les renforts
 - Peut être utilisé même quand nation pas en guerre
 - Peut placer les troupes dans forteresse, même si assiégée.

☞ Toutes les cartes événement ont une valeur en tant que carte de bataille → ne nécessite pas d'utiliser une action.

Au début de chaque round de bataille, les joueurs peuvent utiliser une carte de bataille :

Les effets s'appliquent en priorité.

Défaussées immédiatement après utilisation.

Déplacements

Déplacement des armées :

Dés "armées" ou "personnage" ou carte événement

- Dé "armée" → déplacer 2 armées différentes vers un territoire adjacent libre.
- Dé "personnage" → déplacer 1 armée avec au moins 1 officier/personnage

Les officiers doivent se déplacer avec l'armée si elle ne laisse aucune unité derrière.

Les personnages peuvent rester seuls sur un territoire.

Restrictions :

- Unité : pas 2 déplacements avec la même action
- Territoire destination doit être libre d'unités ennemis (si assiégé par nos troupes = libre).
- S'il y a dans l'armée des unités d'une nation pas en guerre → peut pas entrer dans une autre nation (même amie)
- Si territoire contient des unités ennemis → attaque préalable.

Déplacement des personnages :

Se déplacent grâce au dé "personnage" ou carte événement.

Dé personnage : → déplacer les compagnons qui ne sont pas dans la Compagnie
 → déplacer Nazguls/serviteurs

Déplacement des compagnons :

Dé "perso" peut déplacer tous les compagnons d'un nombre de territoire égale à leur niveau.

Un groupe de compagnons peut se rendre au même endroit (niveau du compagnon le + haut).

Ne sont pas affectés par les armées ennemis.

Doivent s'arrêter en entrant dans territoire avec forteresse de l'Ombre.

Ne peuvent pas entrer ou quitter une forteresse amie assiégée.

Déplacement des Nazguls et serviteurs :

Dé "perso" → déplacer tous les Nazguls (+ roi-sorcier) vers n'importe quel territoire en une seule action.

Mais Nazguls ne peuvent pas entrer sur territoires avec forteresse PL (sauf si assiégée).

Saruman ne peut pas quitter Orthanc.

Bouche de sauron : déplacement max. 3 territoires si seule, sinon idem compagnons

- pas affectée par unités ennemis
- doit s'arrêter si le territoire contient une forteresse adverse
- ne peut entrer/quitter une forteresse assiégée par PL.

Batailles

Dé "armée" ou "personnage" ou carte événement.

Seules les armées d'une nation en guerre peuvent initier une bataille.

Dé "armée" :

- Attaquer une armée ennemie en territoire adjacent avec une seule armée
- Attaquer une armée ennemie sur même territoire durant siège/sortie.

Dé "personnage" :

- Attaquer avec une armée ayant au moins un officier ou un personnage.

Pas obligé d'attaquer avec toutes les unités.

Unités/officiers/persos comptent tous dans calcul force de combat et dans commandement.

Force de combat : nombre d'unités qui composent l'armée → détermine le nombre de dés pour le jet de bataille. Max. 5.

Valeur de commandement : nombre d'officiers (ou Nazguls) + valeur de commandement des perso → détermine le nombre de dés pour le jet de commandement. Max 5 dés.

Batailles divisées en rounds.

Durant chaque round :

- ① Choisir de jouer une carte de bataille ou non
- ② Effectuer le jet de bataille
- ③ Effectuer le jet de commandement
- ④ Retirer les pertes
- ⑤ Choisir de retraiter ou non.

C'est un combat simultané (résolu en même temps par les joueurs).

=> Voir "Déroulement des batailles".

Politique

Tant qu'une nation est passive, elle ne peut pas entrer dans la case "en guerre".

Nations activées dès que :

- 1 de leurs territoires est envahi par l'ennemi
- 1 de leurs armées est attaquée
- la présence de la Compagnie est révélée dans 1 de leurs cités/forteresses
- 1 compagnon capable d'exercer une influence sur la politique d'une nation entre dans une des ses cités/forteresses.

Evolution de la situation politique :

- résultat "renfort" d'un dé d'action
- utilisation de certaines cartes événements
- chaque fois qu'une de ses armées est attaquée
- chaque fois qu'un village/cité/forteresse est capturé par l'ennemi.

Quand une nation n'est pas en guerre :

Les unités officiers :

- ne peuvent pas pénétrer sur territoire autres nations (même amies)
 - ne peuvent pas attaquer d'autres armées (mais peuvent se défendre)
 - ne peuvent pas lever de renforts avec le dé "renfort"
- ... même si dans armée avec autres nations en guerre.
- mais peuvent retraiter dans autres nations après bataille.

Les personnages (compagnons/Nazguls/serviteurs) comment le jeu en guerre.

Compagnie de l'anneau

La compagnie commence le jeu à Rivendell.

La figurine reste là où elle a été vue la dernière fois.

Si corruption à 12, le joueur de l'ombre remporte la victoire.

Cartes compagnons : 1 capacité spéciale en tant que guide + 1 quand il quitte la Compagnie.

Guide de la Compagnie :

Gandalf le Gris guide au début, puis celui qui a le + haut niveau.

Le guide peut être changé à la fin de chaque phase de la Compagnie ou si la composition de la Compagnie change.

La carte personnage du guide est toujours placée dessus.

Gollum devient le guide quand les porteurs de l'anneau restent seuls mais n'est pas considéré comme un compagnon pour les cartes événements et ne peut pas être sacrifié.

Déplacement

Le marqueur de déplacement avance d'une case à chaque déplacement de la Compagnie.

Plus le marqueur est avancé, plus la Compagnie est éloignée de son dernier emplacement connu.

Déplacement grâce au dé "personnage" ou carte événement :

→ le marqueur avance face cachée

→ le joueur de l'ombre à une chance de débusquer la Compagnie

Si la Cie se déplace + d'une fois pendant le tour → chaque dé utilisé pour le déplacement est ajouté, après le jet de traque, à la ressource de traque. Dés rendus à PL à la fin du tour.

La position réelle de la Cie est déterminée quand :

- traque couronnée de succès → Cie découverte
- joueur PL choisit de révéler l'emplacement
- la figurine bouge + marqueur de progression sur la case 0.

Révéler l'emplacement permet :

- de soigner les porteurs de la corruption dans une cité ou une forteresse (1 point).
- d'activer une nation
- d'utiliser une carte événement qui nécessite la présence de la Cie dans un lieu.
- ... La figurine est placée dans le territoire où elle est révélée + marqueur sur case 0, côté "dissimulée".

Si la Cie est découverte (traque réussie ou carte événement) :

- marqueur côté "découverte" + placé sur case 0
- figurine déplacée sur territoire qui ne peut jamais être un établissement des PL (p.17).
- La Cie ne peut plus se déplacer avant d'être de nouveau dissimulée.

Si Cie entre/quitte un territoire avec forteresse de l'Ombre au moment où elle est découverte
→ Ombre tire tuile de traque comme pour une traque réussie.

Résultat "perso" d'un dé ou carte événement pour dissimuler la Cie.

Quand la Cie atteint Morannon ou Minas Morgul → PL doit révéler son emplacement durant la phase de la Cie, avant d'entamer la dernière partie du voyage.

Séparation de la compagnie :

Tous les perso de la Cie sont ensemble sur un même territoire.

Les compagnons peuvent quitter la Cie sur dé "perso" sauf si Cie en Mordor :

→ déplacement depuis dernier emplacement connu de la Cie + valeur du marqueur + son niveau. (Groupe de compagnons : valeur en niveau le + haut des membres du groupe).

→ retirer cartes perso et pions des compagnons qui quittent Cie.

Si le guide quitte la Cie, le compagnon du + haut niveau prend le relais.

Une fois la Cie quitté, ne peuvent plus la réintégrer.

Puissent se déplacer avec armées (comme officier) ou seuls.

Traque de l'anneau

Quand traque victorieuse → Ombre pioche tuile dans réserve.

Si toutes les tuiles ont été utilisées → remettre dans réserve (sauf tuiles spéciales).

Tuiles de traque standard

Nombre : dommages occasionnés par la traque (infligés à la Compagnie)

Symbol "oeil" : représente un nombre variable

Icone "découverte" : permet de découvrir la Cie

Tuiles spéciales

Mises de côté au début et activée avec cartes événements

Dès que la Cie entre dans le Mordor (région) → tuiles activées ajoutées à la réserve de l'œil.

Si activées + tôt → Ombre les met de côté en attendant ce moment.

Si Cie déjà en Mordor → nouvelles tuiles activées tout de suite (p.18).

Valeur négative (-1 ou -2) : traque est un échec → valeur soustraite à la corruption.

Symbolé dé : dommages de la traque (résultat d'un jet de dé).

Jet de traque :

Chaque fois que la Cie se déplace → jet de traque : lance autant de dés qu'il y a de dés d'actions dans la ressource de traque.

Nombre max. de dés jetés : 5.

Chaque "6" est un succès.

Pour chaque dé de PL dans ressource de traque → bonus de +1 au jet de traque.

Si la Compagnie se trouve dans un territoire contenant...

... forteresse contrôlée par l'Ombre...

... au moins une unité de l'Ombre...

... au moins un Nazgul...

→ ... Ombre peut relancer un dé de son jet de traque par condition.

Si au moins 1 succès lors du jet de traque (incluant dés relancés) → Ombre pioche une tuile dans réserve de l'œil. :

- Si nombre : dommages infligés à la Compagnie
- Si Symbole "oeil" : dommages égaux au nombre de succès obtenus (si tuile car Cie dans forteresse Ombre ou carte événement = 0).
- Si symbole "découverte" : Cie découverte (en + des dommages).
-

But de la traque : Eliminer des membres de la Cie ou augmenter le niveau de corruption :

→ Subir la corruption : corruption = nombre de dommages de la tuile.

→ Accepter les dommages : éliminer un membre de la Cie : soit le guide, soit un membre tiré au hasard (pion tiré au sort avec guide mais dans les porteurs) → compagnon définitivement éliminé. Si dommages de traque > niveau compagnon → dommages surnuméraires reportés en points de corruption. Si dommages de traque < niveau compagnon → quand même éliminé. Cartes événements persistantes ou capacités spéciales des compagnons → réduire ou annuler les effets d'une traque (interviennent avant application des dommages).

Si Cie atteint Orodruin sans être corrompus → PL gagne.

Destruction de l'anneau

12 points de corruption = PL perd.

Si Cie révélée dans cité/forteresse PL (pas sous contrôle ennemi) → soigne 1 point de corruption (ne peuvent pas être négatifs) → déplacer le marqueur.

Si Cie déjà révélée dans un tel lieu, toujours possible de la révéler encore et soigner 1 point à chaque fois.

Si Cie révélée à Minas Morgul ou Morannon durant sa phase :

→ figurine placée sur 1^{er} cercle du Chemin du Destin (CdD) → tableau de situation Cie n'est plus utilisé mais marqueur indique "dissimulée"/"découverte".

→ nouvelle réserve de l'oeil : réintégrer les tuiles déjà piochées + ajoutées tuiles spéciales activées.

Cie en Mordor (Chemin du Destin) :

Sur le Chemin du Destin, les membres ne peuvent plus se séparer (même sur carte). Action qui aboutit à séparation = élimination.

Pas de jet de traque si déplacement de Cie : Ombre tire automatiquement une tuile.

Effets de tuile appliqués mais :

* si "oeil" : dommages = nb dé ressource de traque (même dés PL)

* Cie avance d'une case sur CdD sauf si symbole "stop"

* si à la fin du tour, Cie ne s'est pas déplacée au moins 1 fois → +1 corruption.

Si Cie atteint la dernière étape, PL à gagné (sauf si porteurs corrompus).