

LA GUERRE DE L'ANNEAU

vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

- **Peuples Libres** = Gondor (bleu foncé) / Rohan (vert foncé) / Nains (marron) / Elfes (vert clair)
- / Nord (bleu clair) = couleur frontière
- **Ombre** = Nation de Sauron (rouge) / Isengard (jaune) / Sudérons & Orientaux (noir)
- **Cfr p4** : localités / frontières / points de victoire
- **Cfr p5** : Plateau de jeu
- **Cfr p657** : Figurines // **Cfr p 859** : Mise en place

LES PIÈCES DU JEU

LES PERSONNAGE

Les personnages des peuples libres = Compagnons
L'Ombre = Serviteurs

Chaque'un possède sa propre figurine et ses capacités sont décrites sur sa carte.

Si un personnage apparaît en **plusieurs versions** (comme le Roi Sorcier), dès qu'une version de ce personnage entre en jeu, aucune autre version ne peut être amenée en jeu à moins que la carte personnage ne spécifie le contraire.

Un personnage de **niveau 0** ne peut pas se déplacer, même s'il fait partie d'une armée.

Ils possèdent les mêmes capacités que les **officiers** sauf que :

- Ils peuvent se déplacer **seuls**
- Ils peuvent rester sur un territoire où se trouve une **armée ennemie**.
- Un personnage qui est avec 1 **armée attaquée doit combattre** avec elle.

Les Compagnons

Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn, Meriadoc, Peregrin et Gandalf le Gris **commencent** le jeu en tant que compagnons de Frodo et Sam (les porteurs de l'anneau).

Sous certaines conditions (cfr leur carte), Gandalf le Gris et Aragorn peuvent être remplacés par leurs incarnations plus puissantes : **Gandalf le Blanc** et **Elessar**. Placer alors les **marqueurs** correspondants sous les figurines (cfr p7a).

Les Serviteurs

Saruman, le Roi-Sorcier et la Bouche de Sauron n'entrent pas en jeu dès le début (cfr carte).

Le **Roi-Sorcier** est un Nazgûl et en possède toutes les capacités.

Les Serviteurs ne peuvent pas se déplacer seuls vers une **forteresse ennemie**

TOUR DE JEU

Le **nombre de dés d'action** de la réserve est déterminé maintenant. Tous les changements de la réserve de dés d'action dus à l'entrée en jeu, l'élimination ou le retrait de Personnages ne sont appliqués qu'au début du tour suivant.

Multijoueurs : Au début de chaque tour (sauf au 1^{er}), le joueur dominant de l'équipe passe le marqueur à son équipier.

1) TIRAGE DES CARTES EVENEMENT

- Les 2 joueurs tirent chacun **2 cartes** : 1 de chaque paquet
- **Max 6** cartes en main (défausser le surplus)
- Les cartes jouées ou défaussées ne sont **pas remises en jeu**. Si un talon est épuisé, le joueur tire une carte de moins.

Multijoueurs

1^{er} tour : chaque'un tire une carte de chaque paquet

Tours suivants : chacun tire **une carte** du paquet de son choix en commençant par l'Ombre

Ensuite, après avoir **défaussé** les cartes en excès, les joueurs d'un même camp peuvent **s'échanger** 1 carte : ils ne peuvent ni se les montrer, ni en discuter.

Ils peuvent uniquement dire s'ils veulent en échanger une qui est échangée que si les 2 sont d'accord.

Max 4 cartes dans sa main.

2) PHASE DE LA COMMUNAUTE

Multijoueur : phase exécutée par le joueur **dominant**

Peuples **Libres** peut **déclarer la position** de la Communauté si la Communauté est cachée

- Déplacer la Communauté d'un nombre de régions ≤ nbre de points sur la feuille de route
- Montrer les Régions par lesquelles elle passe & placer la figurine sur la nouvelle Localité
- Marqueur de Progression sur 0 et reste face cachée

Si la Communauté est dans 1 **Cité** ou **Forteresse** (même assiégée) d'1 des nations des Peuples Libres.

→ Cette **Nation** est activée

→ Les **porteurs de l'anneau** peuvent être **soignés de 1** pt de corruption (min 0) (Si la compagnie est **déjà déclarée**, on peut le déclarer à nouveau et regagner **1 pt de corruption** à chaque fois)

Si certaines capacités ou événements forcent à tirer un **jeton de Traque** et que ce dernier montre un symbole **révélation**, ignorez le si la compagnie a été révélée dans une forteresse ou cité des peuples libres.

Lorsque la Compagnie atteint les territoires du **Mordor** (Morannon ou Minas Morgul),

→ le joueur des Peuples Libres **doit** déclarer la position de la Compagnie avant d'entamer la dernière partie du voyage vers la Montagne du Destin

→ Placer la Communauté sur la 1^{ère} étape de la piste du Mordor (nombre 0 en Elfique)

→ Créer une **nouvelle réserve** de traque en y remplaçant :

- Tous les jetons qui n'ont **pas** encore été **tirés**
- Tous les jetons marqués d'un **Œil** tirés précédemment
- Ajouter les jetons **spéciaux**

→ Un fois sur le chemin du destin, les membres de la Compagnie ne peuvent plus se **séparer**. Toute action qui aboutirait à les séparer, a pour but de les **éliminer**.

A la fin de la phase de la communauté,

→ Peuples Libres peut changer le **guide de la Communauté**

- Guide = toujours le Compagnon avec le plus **haut niveau** (égal, le joueur choisit)
- Placer la **carte** perso du guide au **sommet** du paquet des cartes des Compagnons
- Seule la **capacité spéciale** « en tant que guide de la Communauté » du perso guide peut être utilisée. Toutes les autres capacités spéciales sont indisponibles, elles ne s'appliquent que si le Compagnon quitte la Communauté.
- Si tous les compagnons ont quitté la Communauté, Gollum devient le guide : placer sa carte perso dans la case guide de la Communauté.

→ Peuples Libre peut toujours changer le guide lorsque la **Composition** de la Communauté **change**

3) TRAQUE DE L'ANNEAU

Multijoueurs : Le joueur dominant de l'Ombre effectue cette phase.

- Ombre peut **placer x dés** d'action dans la case Traque de l'anneau (ces dés ne sont pas lancés)
- **X ≤ nombre de compagnons** dans la Communauté (excepté Frodon & Sam qui ne comptent pas dans le nombre de Compagnons))

Au début du jeu, X=7 (pour s'en souvenir, on peut placer dans la case de traque, les pions des compagnons de la compagnie)

- **1 min** de 1 dé peut toujours être placé (quand il n'y a plus de compagnon, Gollum rejoint les Porteurs)

4) JET D'ACTION

- Les joueurs **jettent** tous leurs dés d'actions.
- Le joueur de l'Ombre doit rajouter les dés marqués d'un **œil** à sa ressource de traque.
- *Le joueur de l'ombre commence avec 7 dés (sauf ceux qu'il a mis à la traque de l'anneau) mais peut en gagner 3 par la suite, 1 pour chaque serviteur du seigneur ténébreux qui entre en jeu.*
- *Le joueur des peuples libres commence avec 4 dés et peut en gagner 2 par l'entrée en jeu d'Aragorn et de Gandalf le Blanc*
- *Les dés supplémentaires sont gagnés au début du tour qui suit*
- *Si un perso apportant un dé est éliminé, son dé est retiré au début du tour qui suit*
- *Les dés additionnels sont perdus si le personnage correspondant est éliminé.*

Les anneaux elfiques

- Le joueur des Peuples libres commence le jeu en ayant à sa disposition les 3 anneaux elfiques placés côté anneau visible.
- Quand il en utilise un, il le **retourne côté œil** et l'anneau passe à la disposition du joueur de l'ombre. Quand l'Ombre l'utilise, l'anneau est **retiré** du jeu.
- On peut l'utiliser pour **changer le résultat d'un dé d'action** juste avant de choisir un dé en un résultat de son choix sauf « **volonté de l'ouest** ».
- Si l'ombre change un dé en œil → placé sur la Traque (on ne peut pas changer un dé « œil »)
- On ne peut en utiliser **qu'un seul par tour** / joueur
- Utiliser un anneau Elfique n'est pas une action.

5) RESOLUTION DES ACTIONS

Le joueur des **peuples libres** est le **premier** à jouer. Il choisit une des actions possibles puis défausser le dé. Ensuite l'Ombre. Etc jusque plus de dés.

Si à son tour de jouer un joueur a moins de dés que son adversaire, il peut **passer**.

Multijoueurs :

- D'abord le joueur non-dominant des Peuples Libres
- Puis le joueur non dominant de l'Ombre
- Puis le joueur dominant des Peuples Libres
- Puis le joueur dominant de l'Ombre

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

- Chaque joueur ne contrôle que certaines Nations et ne peut utiliser les dés/cartes que pour les Armées de ces Nations

Cartes événements

- Jouer la carte & la **défausser** (sauf si le texte dit de la jouer sur table / persistant)
- Si une carte nécessite **l'utilisation d'un dé d'action** pour être défaussée, défausser cette carte compte comme une action
- Si une carte indique « **attaquez...** » : c'est à considérer comme une attaque sur le plan **politique**.
 - Si **toutes les unités** ennemies sont éliminées et si l'attaque résulte d'une carte, les **personnages** ennemis & **Nazguls** ne sont pas éliminés.
- Si le texte dit « **recruter des unités/officiers** » → pris dans les **renfort**
 - Peut être joué même quand une nation n'est **pas en guerre**
 - Permet de placer des unités dans une **forteresse assiégée**
 - Si la carte mentionne 1 **région**, cette région doit être **libre** (= sans unité ni sous contrôle ennemi) ou sous votre **contrôle** pour pouvoir y recruter.
 - Le **nombre max d'unités** dans une région s'applique toujours
 - Il n'est **jamaïs obligatoire** de recruter **toutes les unités**
 - Il n'est **jamaïs possible** de recruter dans une Cité/Ville **sous contrôle ennemi**

→ Les effets d'une carte peuvent être appliqués **partiellement** s'il est impossible de les appliquer totalement.

Certaines cartes parlent de la **position de la compagnie** = l'endroit où la figurine se trouve.

Cartes de combat

- Toutes les cartes événement peuvent être jouées en tant que carte combat (ne requiert pas d'action)

Cfr p11 : explication des cartes

Dé événement

- * Soit **Piocher** une carte événement d'un des 2 paquets
 - Max **6 cartes** en main. Défausser le surplus.
 - Si plus de cartes dans un paquet : tant pis, on ne mélange pas la défausse.
- * Soit **Jouer** une carte événement

Dé armée :

- * Soit jouer une carte **événement** armée
- * Soit **déplacer 2 armées** différentes (ou une partie d'armée). Chaque armée va vers un territoire adjacent **libre** d'unité ennemie.
 - Un territoire contenant une **forteresse** ennemie déjà **assiégée** par ses troupes est considéré comme libre.
 - Tous les **officiers** des peuples libres d'une armée doivent suivre l'armée si elle ne laisse aucune troupe derrière elle. Ils ne peuvent jamais rester seuls. (mais le personnage peut rester).
 - On ne peut pas déplacer **2x la même** unité lors d'une même action
 - Une armée **assiégée** ne peut pas se déplacer
 - 1 armée **≧** des unités d'1 nation **pas en guerre** ne peut pas entrer dans une région d'1 **nation différente** (même alliée)
- * Soit **attaquer** (seules les nations **en guerre** peuvent initier une bataille : l'armée ne peut pas comprendre des unités de nation non en guerre) avec **une seule armée** :
 - > Une armée ennemie située dans un territoire **adjacent**
 - > Une armée ennemie située dans le même territoire durant un **siège** ou une **sortie**
 - > On ne **doit** pas attaquer avec **toutes les unités** de l'armée (les unités laissées en arrière ne peuvent ni participer, ni avancer dans la région en cas de victoire)
 - > Si **toutes les unités** d'une région participent à la bataille, tous les **officiers & personnages** de cette région **doivent attaquer**.

Composition des armées

- Toutes les unités d'un même joueur et se trouvant dans le même territoire constituent une **armée**.
- Des unités de **nations différentes** amies peuvent cohabiter au sein d'une armée.
- Si une armée pénètre dans un territoire contenant une autre armée amie, les 2 armées **fusionnent** en une seule.
- Pour **diviser** une armée, il suffit de déplacer une partie de ses unités dans un territoire adjacent en laissant les autres derrière.

Empilement des armées : limite

- Un territoire peut contenir au maximum **10** unités hors officiers et personnages. Si à un moment un territoire en contient plus, les unités en trop sont immédiatement retirées et placées avec les unités disponibles et peuvent donc revenir en jeu par la suite.

Les pions de substitution

On peut remplacer les figurines par leur pion de substitution correspondant si on manque de place (mettre les fig de côté).



Dé recrutement

- * Soit jouer une carte **événement** recrutement
- * Soit **descendre le marqueur de situation politique** d'une nation vers le bas
Tant qu'une nation est **Passive**, elle ne peut pas descendre à la dernière étape de l'échelle (**en guerre**)
Multijoueur : seul le joueur qui contrôle la nation peut déplacer le marqueur Politique grâce au dé
- * Soit mettre des **renforts** en jeu : Il **faut** que la nation soit en **guerre**. (une nation en paix ne peut pas lever de renforts **avec un dé** recrutement)
- Les nouvelles unités et les officiers sont pris des **renforts disponibles**
- Elles ne peuvent être placées que dans des **villes**, des **cités** ou **forteresses (non assiégée)** de **leur nation**
Pas dans celles qu'elles ont **conquises** ou **contrôlées** par l'adversaire (càd qui contient des troupes ennemies ou un marqueur de contrôle).
- Avec 1 ! dé, on peut recruter des unités de **différentes nations**
- Les **Nazguls** ne peuvent être recrutés que dans une forteresse de la Nation de Sauron.
Multijoueurs : seul Sauron peut les recruter
- Un résultat renfort permet de mettre en jeu max :
 - x **2 unités communes** qui doivent être placés dans 2 localités **différentes** ou
 - x **2 officiers / Nazguls** qui doivent être placés dans 2 localités **différentes** ou
 - x **1 unité commune & 1 officier / Nazgul** dans 2 localités **différentes** ou
 - x **1 unité d'élite** ou
 - x **1 personnage** (d'après les instructions sur sa **carte**)
- Les renforts sont limités aux figurines disponibles.
- Les unités de **l'ombre** et les Nazguls éliminés retournent parmi les renforts.
- Les unités des **peuples libres**, les officiers et les personnages sont eux retirés définitivement du jeu s'ils sont éliminés.



Dé personnage :

Cfr p 13 : Explication carte personnage

- * Soit jouer une carte **événement** personnage
- * **Déplacer 1 armée** (ou une partie d'armée) comprenant au moins 1 **officier** ou **personnage** (qui suit l'armée) vers un territoire adjacent libre d'unité ennemie.
- * **Attaquer** (seules les nations **en guerre** peuvent initier une bataille) avec une armée comprenant **min 1 officier** ou **Personnage** qui doit participer au combat & **mener 1 siège** ou effectuer **1 sortie** avec 1 armée comprenant 1 officier/personnage min.
- * **Déplacer tous les compagnons** (Peuples libres) qui ne font **pas partie de la Compagnie** d'un nombre de territoire égal à leur **niveau**.
 - > Un **groupe** de compagnons présents au même endroit peut se rendre ensemble à une destination commune se trouvant à une distance égale au niveau du compagnon le **plus haut**.
 - > Les Compagnons qui se déplacent ne sont pas affectés par les **armées ennemies**.
 - > Ils doivent par contre s'arrêter en entrant dans un territoire contenant une **forteresse de l'ombre**. (quel que soit le camp qui la contrôle)
 - > Ils ne peuvent jamais entrer ou quitter une **forteresse amie assiégée** par les forces de l'ombre.
 - > Quand un **compagnon** capable d'exercer une **influence** sur la politique d'une nation entre dans une de ses **cités** ou **forteresses** : le marqueur politique de la Nation est activé
- * **Cacher la Communauté** Retourner son marqueur côté dissimulé
- * **Déplacer la Communauté**
 - > La Communauté ne peut se déplacer que si elle est **cachée**
 - > Déplacer le **marqueur** de la communauté d'1 point
 - > L'ombre effectue un **jet de traque**
 - > Placer le **dé** utilisé pour déplacer la Communauté dans la case de Traque

* Déplacer la Communauté en Mordor

- > Tirer automatiquement 1 **jeton de Traque** & appliquer son effet

Jetons de Traque : S'ils montrent :

- -1 / -2 : Ce nombre est soustrait à la corruption des Porteurs (min 0)
- Symbole Dé : Dégâts de Traque = résultat d'1 jet de dé
- Symbole Œil : Dégâts = nombre de dés placés dans la case Traque (y compris ceux des Peuples Libres)
- Symbole STOP : La Communauté ne peut pas avancer sur la piste du Mordor
- > Si pas de symbole **STOP**, **avancer** la Communauté d'1 étape sur la piste du Mordor
- > Quand la Communauté atteint la crevasse du **destin**, Peuples libres gagnent immédiatement sauf sont corrompus (12)

* Séparer les Compagnons de la Communauté

- > Si en Mordor = élimination du Compagnon
- > Placer la **fig** du Compagnon sur 1 **Région éloignée** de l'endroit où se trouve la Communauté d'un nombre max de Régions = niveau du Compagnon + Nbre du marqueur progression
- > Si on déplace un **groupe** de Compagnon (les fig ensemble) : Nbre max de Région = niveau le + haut d'1 des Compagnons + Nbre du marqueur
- > Retirer la **carte perso** de la Communauté
- > Respecter les **même règles** que lorsqu'on **déplace** les Compagnons
- > Si le **guide** est séparé, choisir un nouveau guide.
- > Un Compagnon séparé de la Communauté ne peut plus jamais la **rejoindre**

* Déplacer tous les Nazguls et Serviteurs. (Ombre)

- > Les **Nazguls** (y compris le **Roi Sorcier**) peuvent se déplacer vers **n'importe quel** territoire du plateau (chaque Nazgul où il veut).
- > Un Nazgul ne peut jamais entrer dans un territoire contenant une **forteresse des peuples libres** sauf si elle est **assiégée** par une armée de l'ombre.
- > Un Nazgul **peut** entrer ou sortir d'une **forteresse assiégée** par les Peuples Libres
- > **Saruman** ne peut jamais quitter **Orthanc**. Mais il peut utiliser son commandement pour **attaquer** une région adjacente.
- > La **Bouche de Sauron** peut se déplacer d'un maximum de **3 territoires** si elle est seule. Elle n'est pas affectée par les unités ennemies. Elle doit **s'arrêter** en entrant dans un territoire contenant une **forteresse ennemie** et elle **ne peut entrer ou quitter une forteresse amie assiégée** par des armées des Peuples libres.



Dé recrutement / armée



- * Jouer n'importe quelle carte événement **stratégie**
- * Effectuer 1 **action** armée ou recrutement



Dé Volonté de l'ouest

- * Jouer n'importe quelle **carte événement**

6) CONTRÔLE DES CONDITIONS DE VICTOIRE

On regarde si quelqu'un remplit les conditions de victoire : Elles sont citées dans l'ordre de priorité (si plusieurs sont remplies le même tour, les premières ont priorité) :

Gagner grâce à l'anneau

Si une des 2 conditions ci-après est remplie **en cours** de partie, la partie s'arrête immédiatement.

1) Corruption des Porteurs de l'anneau

Si le niveau de corruption atteint 12, leur quête est un échec. Sauron récupère l'Unique.

2) Destruction de l'anneau

Si la compagnie atteint la dernière étape (6^{ème}) du chemin du destin avec moins de 12 pts de corruption, l'Unique est détruit.

Victoire militaire

Chaque forteresse ennemie vaut 2 points de victoire, chaque cité 1 pt.

3) L'Ombre s'étend sur la Terre du Milieu

Si le joueur de l'Ombre contrôle (il faut un marqueur de contrôle) des établissements des Peuples Libres ayant une valeur d'au moins 10 points de victoire, il gagne.

4) Sauron est banni des terres du milieu

Si le joueur des Peuples Libres contrôle (il faut un marqueur de contrôle) des établissements de l'Ombre ayant une valeur cumulée d'au moins 4 points de victoire, il gagne la partie.

7) FIN DU TOUR

- Si la Communauté est en Mordor et que les Peuples Libres n'ont tenté aucun déplacement de la Communauté durant ce tour, la Corruption avance d'1 point.

BATAILLES

Les Batailles en terrain découvert

- Chaque fois qu'une armée des Peuples Libres est **attaquée** (1 bataille = 1 combat qq soit le nombre de rounds)
 - Activer le marqueur **politique** (le retourner)
 - Descendre le marqueur **politique** d'une case vers le bas
- Il n'est **pas obligatoire** d'attaquer avec **toutes les unités** d'une armée. (les autres unités restent sur place)
- **Force des armées et commandement**
 - > La force de combat d'une armée = nombre d'unités qui la composent
 - Cette force détermine le nombre de dés lancés lors du **jet de bataille**, sachant que 5 est le maximum. (si une armée comprend plus de 5 unités, on ne lance que 5 dés mais les unités en surplus seront utiles après les pertes).
 - > La valeur de commandement d'une armée = nombre d'officiers / Nazguls + la valeur de commandement des **personnages** (un personnage est considéré comme un officier) qui l'accompagnent.
 - Cette valeur détermine le nombre de dés lancés lors du **jet de commandement**. Là aussi, le maximum est de 5.
 - > Les **cartes bataille** ainsi que les capacités spéciales des personnages modifient souvent la valeur de combat et de commandement.
 - Dans tous les cas : max 5 dés.

Résolution des batailles

Les batailles sont divisées en round. Durant chaque round les joueurs doivent en même temps :

- Si bataille dans une région **3** 1 forteresse
 - Une armée qui défend 1 région **3** 1 forteresse, peut toujours battre en **retraite** dans la forteresse elle-même.
 - Dès que le défenseur décide de soutenir un siège, la Région qui entoure la forteresse est abandonnée à l'ennemi :
 - Les unités en **défense** sont situées dans la case **forteresse** : Max 5 unités d'armée et n'importe quel nombre d'officiers. Les unités >5 → renfort
 - Les unités en **attaque** se placent dans la **région**
 - L'action se **termine** là et la forteresse est **assiégée**
 - Activer le marqueur **politique** des peuples libres (le retourner)
- Choisir de jouer une **carte événement** comme carte de combat ou non

Le joueur **attaquant** déclare en **premier** s'il fait ce choix ou non.

Les cartes de bataille sont **révélées** en **même temps**

Sauf indication contraire, les **effets** d'une carte ne s'appliquent qu'au **round en cours**

Les cartes sont **défaussées** immédiatement après utilisation.

Si les cartes jouées ont des effets l'une sur l'autre, celle du **défenseur** est **appliquée en premier**.

Beaucoup de cartes demandent de **renoncer à la valeur de commandement** de quelqu'un ce qui signifie que le personnage n'est pas considéré comme un officier pour ce round de combat.
- Voir les **modificateurs** aux jets

Normalement, Des pertes sont infligées sur un résultat de 5 ou 6 lors des jets de bataille & de commandement, (sauf si modificateur).

Voir **cartes**: ces modificateurs se présentent sous la forme 1, 2,... et sont rajoutés au résultat des dés. Ils sont cumulatifs.

Ex : avec un modif. de 1, le résultat à obtenir pour infliger une perte est de 4, 5 ou 6.

Un résultat de 1 est **toujours** un échec et un 6 toujours un succès.
- Effectuer un **jet de combat**

Nombre de dés = à la force de l'armée. Max 5 dés.

Réussite : des pertes sont infligées sur un résultat de 5 ou 6 (sauf si modificateur).
- Effectuer le **jet de commandement**

Les joueurs peuvent relancer les dés du jet de combat.

Nombre de dés = valeur de commandement avec 2 limites :

 - On ne peut relancer que les dés qui n'ont **pas fait de perte**.
 - Max 5 dés

Des pertes sont infligées sur un résultat de 5 ou 6 (sauf si modificateur : on doit obtenir le même nombre qu'au jet de combat).

Aucun personnage ou officier ne peut décider de ne **pas combattre** !
- Retirer les **pertes**

Retirer un nombre d'unités correspondant aux pertes (= nombre de réussites).

L'**attaquant décide en premier** quelles unités il retire.

Pour chaque perte, on peut :

 - Retirer une armée régulière
 - Remplacer une unité d'élite par une régulière (celle-ci peut être prise parmi les unités éliminées, si pas possible : renfort, si pas possible : l'armée d'élite n'est pas remplacée)

WAR OF THE RINGS™

Based on The Lord of the Rings™ by J.R.R. Tolkien

- Pour 2 réussites on peut retirer 1 Elite
 - Si toutes les unités composant une armée sont éliminées, les officiers et les personnages qui les accompagnent le sont également
 - Toutes les pertes (unités & officiers) des peuples libres sont retirées du jeu.
 - Toutes les pertes (unités & officiers) de l'ombre sont remises parmi les renforts.
 - Les personnages (y compris ceux de l'ombre) sont eux aussi retirés définitivement du jeu sauf indication contraire sur la carte personnage.

➤ Choisir de retraire ou non

L'attaquant peut décider de cesser son offensive et de revenir d'où il a attaqué.

S'il souhaite poursuivre, le défenseur peut décider de retraire dans un territoire adjacent libre (y compris une forteresse assiégée ennemie) d'unités ennemies et pas dans une région ennemie ou contrôlé par l'ennemi. Il peut également retraire vers un territoire d'une Nation amie même si elle n'est pas en guerre.

S'ils refusent, un nouveau round de combat commence.

Fin de la bataille

- Soit lorsque l'attaquant ou le défenseur bat en retraite.
 - Soit lorsque 1 ou les 2 armées est complètement éliminée
 - Si l'armée qui défend retraite ou est complètement éliminée, l'attaquant peut immédiatement faire avancer toutes ou une partie de ses unités dans le territoire ainsi libéré.
- Dès qu'une armée ennemie pénètre dans une Région de cette Nation et l'envahit : activer le marqueur politique de la nation (le retourner)

Les batailles dans des fortifications et sièges

- Chaque fois qu'une armée des Peuples Libres est attaquée (1 bataille = 1 combat qq soit le nombre de rounds)
 - ➔ Activer le marqueur politique (le retourner)
 - ➔ Descendre le marqueur politique d'une case vers le bas
- **Attaque d'une cité ou d'une protection**

Le joueur attaquant n'inflige des pertes lors du premier round que sur 6. Les rounds suivants se déroulent normalement.
- **Attaque d'une forteresse**

Le joueur en défense choisit au début de chaque round s'il veut combattre en terrain découvert (se déroule normalement) ou se laisser assiéger.

 - **Assauts**

Une armée assiégeante attaque une forteresse lors de la phase de résolution des actions. L'armée attaquante n'inflige des pertes que sur 6. (le défenseur sur 5 & 6)
Un siège ne dure qu'un seul round. L'attaquant peut néanmoins rallonger le combat en réduisant une unité d'élite en régulière, il peut entamer un nouveau round. (il peut entamer plusieurs rounds de la sorte)
 - **Restrictions**

Une armée assiégée ne peut jamais retraire.
Une armée assiégeante est libre de se déplacer, mais si elle quitte le territoire sans laisser d'unité en arrière, le siège est levé.
 - **Sorties**

Une armée assiégée peut décider de faire une sortie (si elle est en guerre), elle attaque alors l'armée assiégeante durant la phase de résolution des actions et la bataille se déroule comme une bataille normale.
Si elle doit retraire, elle retourne dans sa forteresse.

Si elle gagne, elle ne peut pas avancer dans un autre territoire.

➤ Briser un siège

Une armée présente dans un territoire adjacent peut attaquer l'armée assiégeante normalement. L'armée assiégée n'intervient pas dans le combat.

L'armée de secours ne peut pas entrer dans la forteresse si l'armée assiégeante n'est pas détruite ou ne retraire pas.

➤ Renforcer un siège

Le territoire est considéré comme libre pour l'assiégeant qui peut y déplacer des troupes sans que cela soit considéré comme une attaque.

- Fin de siège

- Soit si l'armée de l'attaquant quitte la Région (elle est libre de partir)
- Soit si 1 des 2 armées est complètement éliminée
- Si le défenseur gagne : ses unités vont sur la Région

- Capture d'un établissement ou d'une forteresse

Quand une armée ennemie rentre dans un village ou une cité ou quand toutes les unités défendant une forteresse sont éliminées, le territoire passe sous le contrôle du joueur ennemi qui place dessus un marqueur de contrôle. (Cfr image p 16)

Il gagne aussitôt les points de victoire correspondants.

Faire évoluer le marqueur politique du défenseur vers le bas à chaque fois qu'un de ses villages, cités ou forteresses est capturé

Si son proprio d'origine regagne la localité : enlever le marqueur de contrôle et retirer les PVs précédemment gagnés.

→ Dès qu'une armée ennemie pénètre dans une Région de cette Nation et l'envahit : activer le marqueur politique de la nation (le retourner)

LA TRAQUE DE L'ANNEAU

Multijoueurs : Le joueur dominant de l'ombre effectue la phase

Le joueur de l'Ombre effectue un jet de traque à chaque fois que la Compagnie se déplace.

Niveau de traque

Il lance autant de dé qu'il a de **dés d'actions** dans sa ressource de traque = **dés de la phase 3** + dés ayant obtenus un résultat « **œil** » lors du jet d'action.

Le nombre **maximum** de dés lancés = **5**.

Chaque résultat de **6 ou +** est un **succès**.

Modificateur

Pour chaque dé que le joueur des Peuples Libres rajoute à la réserve de traque lors de ses **déplacements** (à partir du **2^{ème}**), le jet de traque est effectué avec un bonus de **+1** pour chaque dé. (Ex : si la compagnie se déplace 2 fois, le premier jet de traque réussit avec 6, le second avec 5 ou 6).

Relancer les dés de traque

Si durant la traque, la figurine de la Compagnie se trouve dans un territoire contenant :

- Une **forteresse** contrôlée par le joueur de l'ombre
- Au moins 1 **unité** de l'Ombre
- Au moins 1 **Nazgul**

Alors le joueur de l'Ombre peut relancer 1 dé de son jet de traque par condition citée ci-dessus.

Les dommages de traque

S'il a obtenu au moins 1 succès lors du jet de traque, la Traque est réussie et l'Ombre pioche dans la réserve de l'œil une tuile (si tous les jetons ont été tirés, remettez les dans le sac (mais pas les jetons spéciaux))

- Si la tuile = 1 **chiffre** = dégâts de Traque = dommages
- Si la tuile = **œil** = x dégâts de Traque. X = nbre de succès obtenus lors du jet de Traque (si pas de jet de traque, cette tuile = 0)
- Si la tuile porte le **symbole découverte** : la Compagnie est en plus **découverte**.

Conséquences de la traque : effet de Traque

Après chaque traque réussie (on résout toujours chaque **jeton** de traque **séparément**), le joueur des Peuples Libres (multijoueurs : le **dominant**) a 2 options (en plus de jouer certaines cartes événement) :

- 1) Il utilise l'anneau : Il subit la **corruption** : la corruption des porteurs de l'anneau augmente d'un nombre égal aux dégâts de Traque. (Si = **12** : Peuples Libres perd la partie)
- 2) Il combat : Il accepte les **dommages** : Il **élimine** définitivement un membre de la Compagnie : soit le guide, soit un membre tiré au hasard (on exclut du tirage les porteurs de l'anneau). Si les dommages sont supérieurs au niveau du compagnon, le **surnombre** est reporté en point de corruption. S'ils sont inférieurs, le Compagnon est tout de même éliminé. Si le guide est éliminé → choisir un nouveau guide.

Découverte de la compagnie par une traque réussie ou carte événement

- Si traque réussie, et après gérer les dégâts de Traque, si **symbole découverte**
- Retourner le marqueur côté révélé
- La Compagnie apparaît dans un territoire qui ne peut **pas être une cité ou forteresse des peuples libres** (mais cela peut être dans une localité des Peuples Libres).
- Poser la figurine de la compagnie sur le nouvel emplacement et le marqueur de progression retourne sur la case **0 côté « découverte »**. La compagnie ne peut être séparée de son dernier emplacement connu de plus de territoires que le nombre indiqué par le marqueur de progression (mais elle peut l'être de moins).
- Quand la Compagnie est **découverte** et que la route qu'elle suit l'amène à **entrer, quitter** ou **traverser** un territoire comprenant une **forteresse de l'Ombre** sous contrôle de l'Ombre, le joueur de l'Ombre tire une **tuile de traque en plus** comme pour une traque réussie.

LES REGLES MULTIJOUEURS

4 Joueurs

- **Armées mixtes** = troupes & officiers contrôlés par les différents joueurs dans une même région
- Les troupes de 2 joueurs ne deviennent 1 armée que si soit les 2 joueurs sont **d'accord**, soit la région est **attaquée** par une armée ou une carte.

- Le joueur qui **contrôle** l'Armée mixte = celui qui contrôle le **plus d'unités** dans la région
- Egal : le plus d'unités d'Elite / encore égal : le joueur dominant du tour

Si le **nombre d'unités change**, le contrôle de l'armée peut changer

Un joueur peut **décider de reprendre** sous son **contrôle** ses unités présentes dans une armée mixte.

Il peut déplacer & attaquer avec l'armée

- 1 armée mixte est sujette aux restrictions des **nations en paix** faisant partie de cette armée

Cartes événement

1 joueur ne peut jouer une **carte** que si elle s'applique à 1 **Nation** ou des **personnages** qu'il **contrôle** + toutes les cartes qui s'appliquent ou ne réfèrent à aucune Nation.

Saroumane

Quand Saroumane entre en jeu, chaque unité **d'élite des Suderons & Orientaux** ainsi que chaque unité d'élite de **l'Isengard** est considérée à la fois comme **officier** & comme unité dans une partie multijoueurs.

Partie à 3 joueurs

Un seul joueur joue les **peuples libres**

Le joueur des Peuples libres **tire 2 cartes** événements des 2 paquets (comme à 2j)

Le joueur Peuples Libres ne peut **pas utiliser 2 actions consécutives** sur la **même Nation**.

Il **peut utiliser 2 actions consécutives** sur des **armées mixtes** sauf sur une armée **Gondor/Rohan**

Partie à 4 joueurs (cfr p22 & 23)

Peuples Libres :

- Les 2 joueurs contrôlent : La Communauté / Les Compagnons / Les Anneaux Elfiques
- Joueur 1 : Gondor & Elfes + joueur dominant au 1^{er} tour
- Joueur 2 : Rohan, le Nord et les Nains

Ombre

- Les 2 joueurs peuvent déplacer les Nazguls
- Joueur 1 : Sauron (Nation de Sauron) + Roi Sorcier + Bouche de Sauron & joueur dominant au 1^{er} tour
- Joueur 2 : Saroumane (Isengard) et les Suderons & Orientaux + Saroumane

I. ERRATAS / PRECISIONS

1. Cartes Peuples Libres « un pouvoir trop grand » et « Le pouvoir de Tom Bombadil »
Cfr errata A
2. Carte Saruman La Voix de Saruman
Cfr errata B&G&K
3. Carte de l'ombre « blessure purulente », « la séduction de l'Anneau » & « la dissolution de la Compagnie » Cfr errata C
4. Carte «sacrifice »
Cfr errata H
5. Carte « confusion »
Cfr errata I
6. Othanc capturée par les Peuples Libres
Cfr errata D
7. Le Roi Sorcier
Cfr errata E
8. Elessar
Cfr errata F
9. Gollum
Cfr errata J