

UN JEU DE R. DI MEGLIO, M. MAGGI & F. NEPITELLO

LA
GUERRE DE L'ANNEAU™
d'après "Le Seigneur des Anneaux"™ de J.R.R. Tolkien
Extension

LES SEIGNEURS DE LA
TERRE DU MILIEU™

NUTS!
PUBLISHING

CHAPITRE I : INTRODUCTION

Les *Seigneurs de la Terre du Milieu* est une extension pour la deuxième édition du jeu de plateau *La Guerre de l'Anneau*. Elle contient de nouvelles mécaniques de jeu créées pour introduire des possibilités de jeu inédites, inspirées par des événements et des personnages qui n'ont pas été totalement développés dans les romans de Tolkien.

Les personnages importants du *Seigneur des Anneaux*, déjà présents dans le jeu mais uniquement par l'utilisation de cartes Événement sont désormais représentés par des figurines et des règles spécifiques. Des versions alternatives de certains personnages principaux sont également incluses.

MATÉRIEL

L'extension *Les Seigneurs de la Terre du Milieu* comprend le matériel suivant :

- Ce livret de règles
- 3 dés d'Actions Spéciaux Gardien des Anneaux Elfiques
- 2 dés d'Actions Spéciaux Serviteurs Mineurs
- 6 nouvelles figurines plastiques :
 - 1 figurine représentant Seigneur Elrond
 - 1 figurine représentant Dame Galadriel
 - 1 figurine représentant le Balrog de la Moria
 - 1 figurine représentant Gothmog
 - 1 figurine représentant la Bouche de Sauron, le Núménoréen Noir
- 1 figurine représentant le Roi-sorcier, Seigneur des Spectres de l'Anneau
- 2 figurines bonus :
 - 1 figurine représentant Aragorn, Héritier d'Isildur,
 - 1 figurine représentant Gandalf le Blanc
- 11 pions cartonnés :
 - 4 tuiles de Traque Sméagol
 - 1 pion de Personnage Sméagol
 - 1 pion Statut du Balrog
 - 3 pions Anneau Elfique
 - 2 pions Action de l'Ombre
- 1 carte Événement Spécial Sméagol « Nous l'Aurons »
- 3 nouvelles cartes Compagnon : Elrond, Galadriel, Sméagol
- 7 cartes Compagnon alternatives : Boromir, Gandalf, Gimli, Legolas, Meriadoc, Peregrin, Grand-Pas
- 2 cartes Serviteur Mineur : le Balrog et Gothmog
- 2 cartes Serviteur alternatives : La Bouche de Sauron, le Núménoréen Noir et Le Roi-sorcier, Seigneur des Spectres de l'Anneau
- 13 nouvelles cartes Événement (6 pour les Peuples Libres, 7 pour l'Ombre).

Pour conserver l'équilibre du jeu, toutes les règles et les éléments de jeu de *Les Seigneurs de la Terre du Milieu* sont prévus pour être entièrement ajoutés à votre partie de *La Guerre de l'Anneau*. Utiliser des éléments séparément est possible, mais cela peut altérer fortement l'équilibre du jeu. Les Compagnons alternatifs (voir *Le Conseil de Fondcombe*, p. 30) peuvent être inclus ou non dans la partie, au choix des joueurs.

METTRE EN PLACE LA PARTIE

Pour commencer une partie, procédez à la mise en place normale de *La Guerre de l'Anneau*, avec les changements suivants :

- Soit Grand-Pas soit Gandalf le Gris (n'importe quelle version) peut être choisi en tant que Guide de départ de la Communauté.
- Utilisez les nouveaux pions Anneau Elfique pour remplacer ceux inclus dans *La Guerre de l'Anneau*. Les nouveaux pions ont le portrait d'un Personnage qui est le Gardien de cet Anneau.
- Prenez les nouvelles cartes Événement (six pour le joueur des Peuples Libres et sept pour le celui de l'Ombre). Une des cartes Événement de l'Ombre « Un Balrog est Arrivé! » doit remplacer la carte avec le même numéro (#17, « Balrog de la Moria ») du paquet Événements Personnage de l'Ombre de *La Guerre de l'Anneau*. Ajoutez les douze cartes restantes aux paquets Événement dédiés (quatre cartes pour chacun des paquets Événements Personnage des Peuples Libres et de l'Ombre et deux pour chacun des paquets Événements Stratégie des Peuples Libres et de l'Ombre).
- Au début de la partie, placez deux des quatre tuiles Sméagol dans la Réserve de Traque, en plus des tuiles de Traque Standard.
- Laissez de côté le reste du matériel pour le moment.
- Les cartes Compagnon et les pions Action de l'Ombre alternatifs ne sont utilisés qu'avec les règles optionnelles du *Conseil de Fondcombe* (voir p. 30), sauf Gandalf, Gardien de Narya (voir p. 19).
- Les figurines de Gandalf le Blanc et d'Aragorn sont fournies pour améliorer le visuel du jeu et peuvent être utilisées quand les Personnages concernés entrent en jeu. Il n'y a pas de règles pour les utiliser.

Remarque : à des fins de concisions, les règles se réfèrent à la phase « Récupérer les dés d'Actions et piocher des cartes Événement » en la nommant plus simplement phase « Récupérer les dés d'Actions ».

RÉSUMÉ DES PIONS

Tuiles de Traque Sméagol (4)



Face



Dos

Pion Personnage Sméagol (1)



Face



Dos

Pions Anneau Elfique (3)



Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



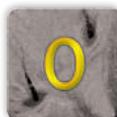
Gandalf (Narya)



Marqueur de Statut du Balrog (1)



Face



Dos

Pions Action de l'Ombre (2)



Face : déplacer
les Nazgûl
et les Serviteurs



Face : avancer
une Nation de l'Ombre
sur l'Échelle Politique



Dos

FIGURINES

Personnages des Peuples Libres



Aragorn



Elrond



Galadriel



Gandalf
le Blanc

Personnages de l'Ombre



Le Balrog



Gothmog



La Bouche
de Sauron



Le Roi-sorcier

DÉS D' ACTIONS

Gardiens des Anneaux Elfiques



Elrond (Vilya)



Galadriel (Nenya)



Gandalf (Narya)

Serviteurs Mineurs



Le Balrog



Gothmog

CHAPITRE II : NOUVELLES RÈGLES

NOUVELLE TERMINOLOGIE

SERVITEUR NON-VOLANT

Certains nouveaux Serviteurs de l'Ombre (le Balrog, Gothmog) ne sont pas capables de voler comme les Nazgûl (et le Roi-sorcier). Pour cette raison, les règles s'y réfèrent en tant que **Serviteurs Non-volants**.

Ils se déplacent avec les mêmes restrictions que la Bouche de Sauron, le seul Serviteur de ce type dans *La Guerre de l'Anneau* (puisque le Roi-sorcier vole comme un Nazgûl et que Saroumane ne se déplace pas du tout). Ces règles sont rappelées ici :

Un Serviteur Non-volant :

- S'il le fait sans une Armée, il peut se déplacer d'un nombre maximal de régions égal à son Niveau, et ignore les Armées ennemies.
- Ne peut pas traverser un terrain infranchissable.
- Ne peut pas quitter ou entrer dans une région contenant une Forteresse amie assiégée par une Armée ennemie.
- S'il se déplace sans Armée, il ne peut pas entrer dans une région contenant une Forteresse contrôlée par les Peuples Libres, à moins qu'elle soit assiégée par une Armée de l'Ombre.

NOUVEAUX DÉS D' ACTIONS SPÉCIAUX

Cette extension introduit de nouveaux **dés d'Actions spéciaux**, les dés des **Gardiens des Anneaux Elfiques** (dés Gardiens pour faire court) et les dés des **Serviteurs Mineurs**.

Ces dés d'Actions spéciaux utilisent des règles similaires, qui sont expliquées ici, et ont quelques différences qui sont expliquées juste après.

NOUVELLES RÈGLES POUR LE JET D' ACTIONS ET LA RÉCUPÉRATION

Quand ces dés d'Actions spéciaux sont en jeu, modifiez les règles pour les phases de Jet d'Actions et Récupérer les dés d'Actions ainsi :

- Quand ces dés sont en jeu, ils sont jetés ensemble, avec les dés d'Actions standard.
- Si un joueur jette plusieurs dés d'Actions spéciaux, il doit choisir *un* des résultats obtenus et défausser les autres pour ce tour, avant de résoudre la phase de Résolution d'Actions.
 - Si un ou plusieurs résultats de dés d'Actions spéciaux sont Œil, le choix doit être Œil.
 - Dans le cas où les deux joueurs doivent décider quel dé utiliser, le joueur qui a jeté le plus grand nombre de dés doit choisir en premier (en cas d'égalité, c'est au joueur des Peuples Libres de choisir en premier).
- Les dés qui n'ont pas été choisis seront récupérés pendant la phase Récupérer les dés d'Actions du tour suivant, avec les dés utilisés.

NOUVEAUX RÉSULTATS DES DÉS D' ACTIONS

Les nouveaux dés d'Actions spéciaux comportent de nouveaux symboles :



Le résultat **Pioche de Carte** permet au joueur de piocher une carte Événement de n'importe lequel de ses paquets Événements.



Le résultat **Utiliser le Balrog**, qui apparaît sur le dé Balrog, est expliqué dans les règles spécifiques de ce Personnage (voir les p. 23 à 25).



Le symbole **★ Retirer** apparaît sur certaines faces des dés, avec un autre symbole d'action et veut dire que, sous certaines conditions, le dé est définitivement retiré de la partie après utilisation. Voir *Récupérer et Retirer les Dés Gardiens* (p. 10) et *Récupérer et Retirer les Dés Serviteurs Mineurs* (p. 11).



Remarquez que le symbole **Œil** apparaît également sur les dés d'Actions Spéciaux du joueur des Peuples Libres. Quand ce résultat est obtenu, le joueur des Peuples Libres n'obtient pas d'action supplémentaire, et, en fait, ceci augmente la puissance de l'Ombre dans la Traque de l'Anneau du tour en cours.

CHOISIR UN RÉSULTAT DE DÉ D' ACTIONS SPÉCIAL

Si un joueur jette plusieurs dés d'Actions spéciaux pendant la phase Jet d'Actions, il doit choisir *un résultat de dé* parmi tous ceux qu'il a obtenu et défausser les autres jusqu'au prochain tour. Le joueur utilisera le résultat choisi normalement pendant la phase Résolution d'Actions.

Cependant, si n'importe quel résultat est un Œil, le joueur doit choisir ce résultat et défausser les autres dés.

Si plusieurs résultats Œil sont obtenus, seul un dé est choisi et le joueur peut choisir *quel* dé avec un résultat Œil il veut utiliser.

Le dé choisi est placé dans la Zone de Traque et est simplement traité comme un résultat de dé Œil placé ou obtenu par le joueur de l'Ombre.

UTILISER UN RÉSULTAT DE DÉ D' ACTIONS SPÉCIAL

À moins que le résultat choisi ne soit un Œil, le dé choisi est utilisé normalement pendant la Phase d'Actions et est compté comme faisant partie de la Réserve des dés d'Actions pour ce qui est de décider quel joueur a le plus de dés.

Tous les résultats sont utilisés comme indiqué par leur symbole.

Remarque : n'importe quel résultat de dé d'Actions spécial (sauf un résultat Œil, bien sûr) peut être utilisé pour remplir les conditions d'utilisation de « n'importe quel résultat de dé d'Actions » qui apparaissent sur certaines cartes Événement et capacités de Personnage.

RETIRER UN DÉ D' ACTIONS SPÉCIAL

Un dé d'Actions spécial est retiré pendant la phase Récupérer les dés d'Actions si le Personnage qui y est associé est éliminé de la partie pendant le tour précédent. Voir *Récupérer et Retirer les dés Gardiens* (p. 10) et *Récupérer et Retirer les dés Serviteurs Mineurs* (p. 11) pour des conditions supplémentaires à propos du retrait de ces dés.

LES DÉS GARDIENS

Les Gardiens des trois Anneaux Elfiques possèdent des pouvoirs cachés qui, s'ils étaient activés, pourraient aider les Peuples Libres. Pourtant, ils prendraient aussi le risque d'attirer l'attention de Sauron sur le sort de l'Anneau Unique. Un tel pouvoir, et le danger inhérent à son utilisation, est représenté dans le jeu par leurs dés d'Actions spéciaux, ainsi que par leurs autres capacités.

SYMBOLES DES DÉS GARDIENS

Elrond (Vilya)



Armée
+ Retirer



Mobilisation



Événement



Pioche
de carte



Pioche
de carte



Œil
+ Retirer

Galadriel (Nenya)



Personnage
+ Retirer



Mobilisation



Événement



Pioche
de carte



Pioche
de carte



Œil
+ Retirer

Gandalf (Narya)



Personnage



Mobilisation



Événement



Pioche
de carte



Armée



Œil

AJOUTER LES DÉS GARDIENS À LA RÉSERVE DE DÉS

Lorsque Seigneur Elrond ou Dame Galadriel est en jeu, ou lorsque Gandalf le Gris, Gardien de Narya, est le Guide de la Communauté, le dé d'Actions spécial de ce Personnage est ajouté à la réserve de dés.

Elrond ajoute le dé **Vilya** et Galadriel le dé **Nenya** lorsque chacun de ces personnages entre en jeu (voir les règles pour ces Personnes p. 16 et 18).

Chaque dé spécifique est ajouté à la réserve de dés d'Actions du joueur des Peuples Libres au début du tour après l'entrée en jeu d'Elrond ou de Galadriel.

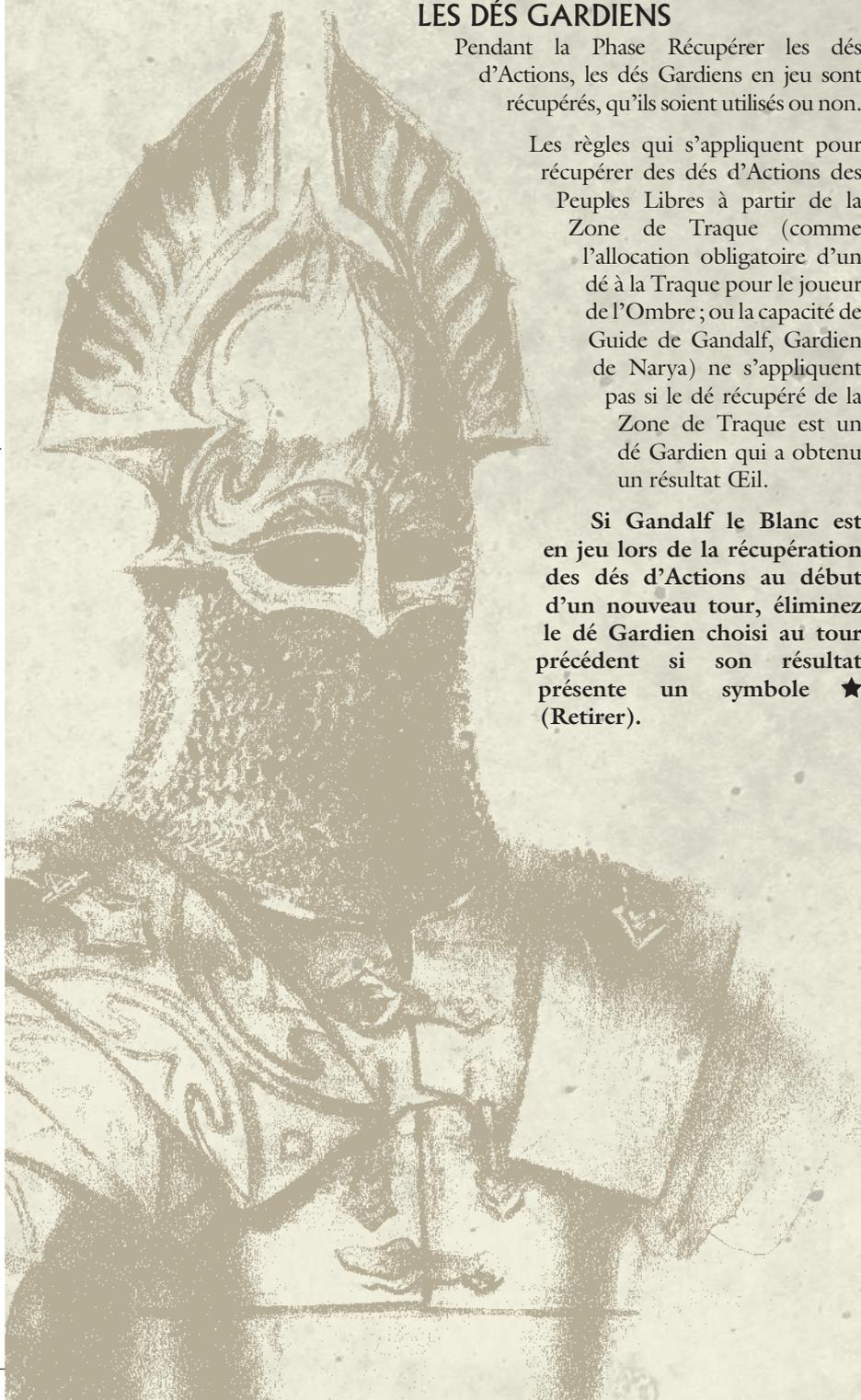
Le dé Narya est ajouté à la réserve de dés d'Actions si, pendant la Phase Récupérer les dés d'Actions, Gandalf le Gris, Gardien de Narya, est le Guide de la Communauté (voir Gandalf le Gris, Gardien de Narya, p. 19 et 20).

RÉCUPÉRER ET RETIRER LES DÉS GARDIENS

Pendant la Phase Récupérer les dés d'Actions, les dés Gardiens en jeu sont récupérés, qu'ils soient utilisés ou non.

Les règles qui s'appliquent pour récupérer des dés d'Actions des Peuples Libres à partir de la Zone de Traque (comme l'allocation obligatoire d'un dé à la Traque pour le joueur de l'Ombre; ou la capacité de Guide de Gandalf, Gardien de Narya) ne s'appliquent pas si le dé récupéré de la Zone de Traque est un dé Gardien qui a obtenu un résultat Œil.

Si Gandalf le Blanc est en jeu lors de la récupération des dés d'Actions au début d'un nouveau tour, éliminez le dé Gardien choisi au tour précédent si son résultat présente un symbole ★ (Retirer).



LES DÉS SERVITEURS MINEURS

Bien qu'ils ne soient pas aussi importants que ses autres serviteurs, le Balrog de la Moria et Gothmog, le Lieutenant de Morgul, ont bien servi les desseins du Seigneur Ténébreux.

Leurs pouvoirs sont représentés dans l'extension par les dés d'Actions spéciaux qu'ils ajoutent, ainsi que par leurs autres capacités Personnage.

SYMBOLES DE DÉS SERVITEURS MINEURS

Le Balrog



Personnage
+ Retirer



Utiliser
le Balrog



Utiliser le
Balrog



Mobilisation



Pioche
de carte



Œil
+ Retirer

Gothmog



Armée
+ Retirer



Armée



Mobilisation



Mobilisation



Pioche
de carte



Œil
+ Retirer

AJOUTER DES DÉS SERVITEURS MINEURS À LA RÉSERVE DE DÉS

Lorsque le Balrog ou Gothmog est en jeu, le dé d'Actions spécial de ce personnage est ajouté à la réserve de dés.

Chaque dé spécifique est ajouté à la réserve de dés d'Actions du joueur de l'Ombre au début du tour suivant l'entrée en jeu du Balrog ou de Gothmog.

RÉCUPÉRER ET ENLEVER LES DÉS SERVITEURS MINEURS

Pendant la phase Récupérer les dés d'Actions, les dés Serviteurs Mineurs en jeu sont récupérés, qu'ils aient été utilisés ou non.

Si le Roi-sorcier (quelle que soit sa version) est en jeu lors de la récupération des dés d'Actions au début d'un nouveau tour, éliminez le dé Serviteur Mineur choisi au tour précédent si son résultat présente un symbole ★ (Retirer).

EXEMPLES DE JEU

Gandalf le Gris est en jeu



Au tour 1, le joueur des Peuples Libres choisit Gandalf le Gris, Gardien de Narya, comme Guide. Il lance le dé Narya en même temps que ses quatre dés d'Actions habituels : le résultat est Tirer une Carte et le joueur des Peuples Libres a cinq actions à résoudre pendant ce tour.

Si le résultat avait été un Œil, le dé aurait été ajouté à la Zone de Traque et le joueur des Peuples Libres n'aurait eu que quatre actions.

Gandalf le Gris et Galadriel sont en jeu



Au début du tour suivant, Gandalf le Gris, Gardien de Narya est le Guide et Dame Galadriel est en jeu. Le joueur des Peuples Libres ajoute les deux dés Gardien de Narya et Gardien de Narya à la réserve de dés d'Actions.

Le dé Narya obtient un résultat Armée et le dé Narya un résultat Événement. Le joueur des Peuples Libres doit maintenant choisir un résultat avant de passer à la Phase de Résolution d'Actions. Il choisit le résultat Événement.

Le dé Narya n'est pas utilisé et est momentanément défaussé. Il sera relancé au prochain tour si les conditions appropriées sont remplies (c'est-à-dire si Gandalf est toujours le Guide et qu'au moins un dé d'Actions des Peuples Libres est récupéré de la Zone de Traque).

Elrond, Galadriel et Gandalf le Blanc sont en jeu



Lors d'un tour ultérieur, Dame Galadriel et Seigneur Elrond sont en jeu, ainsi que Gandalf le Blanc. Le joueur des Peuples Libres ajoute les dés Gardien de Ninya et Gardien de Vilya à la réserve de dés d'Actions. Les deux obtiennent le résultat Œil + Retirer. Un seul Œil doit être ajouté à la Zone de Traque, et le joueur des Peuples Libres doit choisir quel dé Gardien utiliser. La décision est importante car les deux dés affichent des symboles Retirer et, si Gandalf le Blanc est encore en jeu lors de la prochaine Phase Récupérer les dés d'Actions, sa présence entraînera le retrait du dé choisi pour le reste de la partie.

Le joueur des Peuples Libres décide d'utiliser Vilya. Le dé Ninya inutilisé est mis de côté et sera relancé au prochain tour si Galadriel est encore en jeu.

Le Balrog, Gothmog et le Roi-sorcier sont en jeu



Gothmog, le Balrog de la Moria et le Roi-sorcier, Seigneur des Spectres de l'Anneau, sont tous en jeu au début du tour. Le dé de Gothmog obtient un résultat Armée + Retirer et celui du Balrog Pioche de Carte.

Bien que le résultat de l'Armée puisse sembler plus utile, le joueur de l'Ombre choisit le résultat Pioche de Carte car il n'a pas de symbole Retirer. Il ajoute le dé du Balrog à ses actions disponibles pour le tour. S'il avait choisi le résultat Armée, le dé de Gothmog aurait été retiré du jeu pendant la prochaine phase Récupérer les dés d'Actions (à condition que le Roi-sorcier reste en jeu).

LES ANNEAUX ELFIQUES

Les Seigneurs de la Terre du Milieu introduit trois nouveaux Personnages liés aux Anneaux Elfiques : Seigneur Elrond, Dame Galadriel et Gandalf le Gris, Gardien de Narya. Les règles de cette section décrivent comment l'utilisation des Anneaux Elfiques est modifiée par ces personnages.

LES PIONS ANNEAUX ELFIQUES

Seigneur Elrond, Gardien de Vilya ; Dame Galadriel, Gardienne de Narya ; et Gandalf le Gris, Gardien de Narya, ont chacun une capacité spéciale qui utilise l'Anneau Elfique spécifié dans le titre du Personnage.

Pour que les trois Anneaux soient plus faciles à distinguer les uns des autres, de nouveaux pions Anneau Elfique sont inclus dans cette boîte, qui comportent à la fois l'image de l'anneau et celle du Gardien qui lui est associé.

UTILISER LES ANNEAUX ELFIQUES

Chaque Anneau Elfique peut être utilisé comme dans les règles standard de *La Guerre de l'Anneau*, ou pour activer une capacité spéciale individuelle de l'Anneau (voir ci-dessous). En ce qui concerne l'utilisation normale d'un Anneau, le joueur des Peuples Libres peut, une fois par tour, utiliser un anneau pour changer le résultat d'un dé d'Actions.

Cette utilisation d'un Anneau est toujours disponible, que le personnage représenté sur le pion Anneau soit en jeu ou non.

Un Anneau Elfique ne peut pas être utilisé pour changer le résultat d'un dé Gardien ou d'un dé Serviteur Mineur.

Une fois utilisé, un pion Anneau est retourné sur son autre face et donné au joueur de l'Ombre (qui peut l'utiliser pour changer le résultat d'un de ses dés d'Actions, selon les règles standard).

Lorsque le joueur des Peuples Libres utilise un Anneau pour modifier le résultat d'un dé, il doit choisir un marqueur Anneau Elfique spécifique, car cet Anneau ne sera pas disponible plus tard pour être utilisé pour sa capacité spéciale.

Remarque : toute utilisation d'Anneaux Elfiques par le joueur des Peuples Libres pour activer les capacités spéciales des Gardiens s'ajoute à la limite d'une utilisation d'un Anneau normal par tour.

NOUVELLES CAPACITÉS SPÉCIALES DES ANNEAUX

L'utilisation spéciale d'un Anneau n'est disponible que lorsque le personnage qui lui est associé est en jeu et est indiquée dans la description de chacun des trois Gardiens. Lorsqu'un Anneau est utilisé pour sa capacité spéciale, le pion correspondant est retourné sur sa face « Œil Flamboyant » et donné au joueur de l'Ombre.

La carte Événement « Trois Anneaux pour les Rois Elfes » permet au joueur des Peuples Libres de récupérer un Anneau qu'il a utilisé précédemment.

Quand cela survient, il peut choisir le ou les Anneaux de son choix, à condition qu'il choisisse d'abord parmi les Anneaux qui ne sont pas en jeu, puis parmi les Anneaux en possession du joueur de l'Ombre. Dans ce cas, la capacité spéciale du Gardien devient à nouveau disponible, si ce Gardien est toujours en jeu.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES ANNEAUX ELFIQUES



Seigneur Elrond (Vilya, le plus Puissant des Trois)

Utilisez l'Anneau Elfique Vilya pour conserver un dé d'Actions que vous venez juste d'utiliser (sauf Volonté de l'Ouest) parmi les résultats disponibles. Le dé utilisé n'est ni défaussé ni placé dans la Zone de Traque.



Dame Galadriel (Nenya, l'Anneau de Diamant)

Lorsqu'une tuile standard Œil est tirée, utilisez l'Anneau Elfique Nenya pour annuler ses effets et piocher une autre tuile à sa place. La tuile annulée est retirée du jeu pour le reste de la partie.



Gandalf le Gris (Narya, le Grand)

Si Gandalf le Gris, Gardien de Narya, se trouve dans une Possession non-conquise d'une Nation des Peuples Libres, utilisez l'Anneau Elfique Narya et le résultat de n'importe quel dé d'Actions pour activer cette Nation et la faire passer directement à l'étape « En Guerre ».

RÈGLES MULTIJOUEURS

Lorsque l'on joue avec les règles multijoueurs :

- Seigneur Elrond et Dame Galadriel sont contrôlés par le joueur du Gondor, mais le joueur Meneur des Peuples Libres choisit le résultat du jet de dé du Gardien Elfe, et n'importe quel joueur peut l'utiliser.
- Si l'un des joueurs des Peuples Libres utilise un Anneau Elfique pour modifier le résultat d'un dé, le joueur du Gondor choisit quel Anneau spécifique utiliser.
- Le Balrog de la Moria et Gothmog sont contrôlés par le joueur Roi-sorcier mais le joueur Meneur de l'Ombre choisit le résultat du jet de dé des Serviteurs Mineurs, et n'importe quel joueur peut l'utiliser.

CHAPITRE III : NOUVEAUX PERSONNAGES

Les *Seigneurs de la Terre du Milieu* présente un certain nombre de nouveaux Personnages. Six d'entre eux, des versions alternatives de Grand-Pas, Boromir, Gimli, Legolas, Merry et Pippin, sont introduits dans le jeu exclusivement par le biais des règles optionnelles contenues dans le chapitre *Le Conseil de Fondcombe* (voir p. 30).

Les autres Personnages sont présentés ici et doivent être ajoutés à toutes les parties utilisant cette extension.

Ces Personnages sont :

- Les trois Gardiens des Anneaux Elfiques (Dame Galadriel, Seigneur Elrond, Gandalf le Gris, Gardien de Narya) ;
- Sméagol ;
- Les deux Serviteurs Mineurs (Le Balrog de la Moria ; Gothmog) ;
- La Bouche de Sauron, Núménoréen Noir ;
- Le Roi-sorcier, Seigneur des Spectres de l'Anneau.

Les versions alternatives des Compagnons ne sont pas non plus représentées par de nouvelles figurines, car le choix de les utiliser ou non doit d'abord être gardé secret au joueur de l'Ombre (voir *Le Conseil de Fondcombe*, p. 30).

Toutes les règles nécessaires à l'utilisation de ces nouveaux Personnages sont expliquées ici en détail et sont résumées sur chacune des **cartes Personnage** appropriées.

SEIGNEUR ELROND, GARDIEN DE VILYA



Elrond, Seigneur de Fondcombe, était autrefois le héraut de Gil-galad et compte parmi les plus farouches opposants au Seigneur Ténébreux restés dans la Terre du Milieu. Il est le Gardien de Vilya, le plus puissant des trois Anneaux Elfiques, et peut s'avérer un ennemi dangereux pour l'Ombre - mais quel est le prix à payer pour révéler un Anneau de Pouvoir à l'Œil de Sauron ? Les règles suivantes explorent cette possibilité.



Les statistiques d'Elrond sont les suivantes :

- **Niveau : 0** (Elrond ne peut pas quitter Fondcombe)
- **Commandement : 2**
- **Nationalité : Elfe.**
- **Ajoute le dé Gardien de Vilya à la réserve de dés d'Actions des Peuples Libres.**

COMMENT ELROND ENTRE EN JEU

Si Sauron ou les Elfes sont « En Guerre » et que Fondcombe est non-conquise, le joueur des Peuples Libres peut utiliser le résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour jouer Seigneur Elrond à Fondcombe.

ELROND EN JEU



Elrond est l'un des trois Gardiens des Anneaux Elfiques, et il ajoute le dé Vilya à la réserve de dés d'Actions des Peuples Libres lorsqu'il est en jeu.

Le dé Vilya est un dé Gardien d'Anneau Elfique, et est utilisé selon les règles de la p. 9.

Le dé Vilya est retiré de la partie lors de la phase Récupérer les dés d'Actions, si :

- Elrond a été retiré du jeu, *ou*
- Son résultat Armée ou son résultat Œil (affichant le symbole Retirer) a été choisi et que Gandalf le Blanc est en jeu.

Capacités spéciales

Vilya, le plus Puissant des Trois

Le joueur des Peuples Libres peut utiliser le marqueur Anneau Elfique Vilya pour conserver un dé d'Actions qu'il vient juste d'utiliser (sauf Volonté de l'Ouest) parmi les résultats disponibles. Le dé utilisé n'est pas défaussé ni placé dans la Zone de Traque.

La Maison d'Elrond

Chaque unité d'Élite Elfe dans la même région qu'Elrond est considérée comme un Capitaine et comme une unité d'Armée pour toutes les règles de combat.

Règles supplémentaires

- Elrond est considéré comme un Compagnon de Niveau 3 pour tous les effets des cartes de Combat.
- Elrond ne peut jamais quitter Fondcombe et est retiré du jeu si Fondcombe devient contrôlée par le joueur de l'Ombre.

DAME GALADRIEL , GARDIENNE DE NENYA



Dame Galadriel, Reine du Bois d'Or, est l'une des plus puissantes Elfes restées en Terre du Milieu, mais en tant que Gardienne de Nenia, l'Anneau de Diamant, elle a décidé il y a longtemps de se cacher de Sauron. Qu'aurait-il pu se passer si Galadriel avait utilisé son pouvoir plus ouvertement pour aider les Peuples Libres, se révélant ainsi à l'Œil? Les règles suivantes explorent cette possibilité.

Les statistiques de Galadriel sont les suivantes :

- **Niveau : 0** (Galadriel ne peut pas quitter la Lórien)
- **Commandement : 2**
- **Nationalité : Elfe.**
- **Ajoute le dé Gardien de Nenia à la réserve de dés d'Actions des Peuples Libres.**



COMMENT GALADRIEL ENTRE EN JEU

Si Sauron ou les Elfes sont « En Guerre » et que la Lórien est non-conquise, le joueur des Peuples Libres peut utiliser un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour jouer Dame Galadriel en Lórien.

GALADRIEL EN JEU



Galadriel est l'un des trois Gardiens des Anneaux Elfiques, et elle ajoute le dé Nenia à la réserve de dés d'Actions des Peuples Libres lorsqu'elle est en jeu.

Le dé Nenia est un dé Gardien d'Anneau Elfique et est utilisé selon les règles de la p. 9.

Le dé Nenia est retiré de la partie pendant la phase Récupérer les dés d'Actions, si :

- Galadriel a été retirée du jeu, *ou*
- Son résultat Armée ou son résultat Œil (affichant le symbole Retirer) a été choisi et que Gandalf le Blanc est en jeu.

Capacités spéciales

Nenya, l'Anneau de Diamant

Lorsqu'une tuile de Traque Standard avec un Œil est piochée, le joueur des Peuples Libres peut utiliser le marqueur Anneau Elfique Nenya pour annuler ses effets et tirer une autre tuile à la place. La tuile annulée est retirée du jeu pour le reste de la partie.

Vaillance du Peuple Elfique

Le joueur des Peuples Libres peut recruter en Lórien même si la Forteresse est assiégée.

Règles supplémentaires

- Dame Galadriel est considérée comme un Compagnon de niveau 3 pour tous les effets des cartes de Combat.
- Dame Galadriel ne peut jamais quitter la Lórien et est retirée du jeu si la Lórien devient contrôlée par le joueur de l'Ombre.

GANDALF LE GRIS, GARDIEN DE NARYA

Inconnu de tous, sauf des Sages, Gandalf était le Gardien d'un Anneau Elfique, Narya le Grand. Il lui a été confié par Círdan des Havres Gris quand le Magicien est arrivé la première fois en Terre du Milieu.

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Gandalf semble faire un usage subtil de l'Anneau pour donner force et courage à ceux qui l'entourent, mais que se serait-il passé s'il avait décidé d'exercer ses pouvoirs plus ouvertement? Cette version alternative de Gandalf le Gris explore une telle possibilité.

Remarque : étant donné l'importance de ce Personnage dans *Les Seigneurs de la Terre du Milieu*, le joueur des Peuples Libres a la possibilité de l'utiliser même si la variante *Le Conseil de Fondcombe* (voir p. 30) n'est pas choisie.



Les statistiques de Gandalf le Gris, Gardien de Narya sont les suivantes :

- Niveau : 3
- Commandement : 1
- Nationalité : Peuples Libres.
- Ajoute le dé Gardien de Narya à la réserve de dés d'Actions des Peuples Libres s'il est le Guide de la Communauté.

COMMENT GANDALF LE GRIS ENTRE EN JEU

Au début de la partie, le joueur des Peuples Libres peut choisir de remplacer la version standard de Gandalf le Gris par Gandalf le Gris, Gardien de Narya. Pour cela, il ajoute la carte appropriée dans le paquet de la Communauté (sans révéler son choix au joueur de l'Ombre, sauf si Gandalf est le Guide de départ de la Communauté).

Gandalf le Gris, Gardien de Narya peut être séparé de la Communauté selon les règles normales.

GANDALF LE GRIS EN JEU



Lorsqu'il guide la Communauté, Gandalf le Gris, Gardien de Narya, est l'un des trois Gardiens des Anneaux Elfiques (voir p. 9, p. 14, et les règles ci-dessous).

Capacités spéciales

Guide.

Si Gandalf le Gris, Gardien de Narya, est le Guide durant la phase Récupérer les dés d'Actions, et que le joueur des Peuples Libres a récupéré au moins un dé d'Actions des Peuples Libres de la Zone de Traque, ajoutez le dé de Narya à la réserve de dés d'Actions des Peuples Libres.

Cela signifie que le dé supplémentaire accordé par Gandalf n'est ajouté à la réserve des dés d'Actions que s'il est le Guide et que la Communauté s'est déplacée au moins une fois en utilisant un résultat Personnage au tour précédent. Narya est un dé Gardien d'Anneau Elfique et est utilisé selon les règles de la p. 9.

Notez que si Gandalf devient le Guide pendant la phase de la Communauté, le dé ne sera ajouté qu'au tour suivant, s'il est toujours le Guide à ce moment-là.

Exception : si Gandalf est nommé Guide de la Communauté au début de la partie, ajoutez le dé Narya à la réserve des dés d'Actions dès le premier tour.

Narya le Grand.

Si Gandalf le Gris, Gardien de Narya, se trouve dans une Possession non-conquise d'une Nation des Peuples Libres, le joueur des Peuples Libres peut utiliser le marqueur Anneau Elfique Narya et n'importe quel résultat de dé d'Actions pour activer cette Nation et la faire passer directement à l'étape « En guerre ».

Émissaire de l'Ouest.

Si Gandalf le Gris, Gardien de Narya, ne fait pas partie de la Communauté, il peut être remplacé par Gandalf le Blanc de la même manière que Gandalf le Gris, le Pèlerin Gris.

SMÉAGOL, SCÉLÉRAT APPRIVOISÉ

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Gollum est aperçu suivant la Communauté alors que les héros quittent les profondeurs de la Moria, mais il ne rejoint les Porteurs de l'Anneau que lorsque Frodon et Sam sont enfin seuls dans leur quête.

Que se serait-il passé si ce misérable personnage avait été apprivoisé par les Compagnons de l'Anneau avant la Dissolution de la Communauté ? Les règles suivantes explorent cette possibilité.

Les statistiques de Sméagol ont les valeurs suivantes, qui ont des significations particulières :

- **Niveau : X** (le Niveau de Sméagol est égal à celui du Compagnon de plus haut niveau de la Communauté).
- **Commandement : 0** (Sméagol ne peut jamais être utilisé comme Capitaine d'Armée).

COMMENT SMÉAGOL ENTRE EN JEU



Quand un joueur tire une tuile Sméagol de la Réserve de Traque, les dégâts de Traque sont de 0 et Sméagol entre en jeu en tant que Compagnon spécial, servant toujours de Guide de la Communauté.

Placez la carte Personnage Sméagol dans la Zone du Guide de la Communauté et placez le pion Compagnon Sméagol avec les autres pions Compagnon.

Retirez du jeu la tuile Sméagol tirée.

Toutes les capacités spéciales de Sméagol sont immédiatement appliquées.

Notez que Sméagol n'est *pas* Gollum. Les événements du jeu qui nécessitent la présence de Gollum ou les effets de cartes qui sont modifiés si Gollum est en jeu ne sont pas affectés par la présence de Sméagol.

Si Gollum entre en jeu avant Sméagol (ou si Sméagol a déjà été en jeu et défaussé ensuite), Sméagol n'est pas joué lorsqu'une tuile Sméagol est piochée. Défaussez la tuile et piochez-en une autre.

SMÉAGOL EN JEU

- Sméagol est considéré comme un Compagnon standard, sauf qu'il est toujours le Guide. Il ajoute un au nombre de Compagnons pour le calcul du nombre de dés d'Actions que le joueur de l'Ombre peut placer dans la Zone de Traque et il peut être choisi pour absorber les dégâts de Traque de la même manière que n'importe quel autre Compagnon.
- Sméagol a « Niveau X ». Cela signifie que le niveau de Sméagol est égal à celui du Compagnon de plus haut niveau de la Communauté.

- Sméagol peut être séparé de la Communauté comme n'importe quel autre Compagnon, mais il est défaussé si cela arrive.
- Défaussez Sméagol si la Communauté est déclarée dans une Cité ou une Forteresse des Peuples Libres non-conquise.
- Si Sméagol est éliminé ou défaussé de quelque manière que ce soit, la carte Événement de l'Ombre « Nous l'Aurons » entre immédiatement en jeu.
- Si, à un moment donné, Sméagol est le seul Compagnon dans la Communauté, remplacez Sméagol par Gollum. « Nous l'Aurons » n'entre pas en jeu lorsque cela se produit.
- Si une tuile Sméagol est piochée après que Sméagol a quitté le jeu, défaussez-la et piochez-en une autre.
- Si Sméagol n'est plus en jeu, Gollum peut entrer en jeu normalement.

Capacités spéciales

Guide

Si une tuile de Traque Sméagol est piochée, les dégâts de Traque sont considérés comme étant de 0. Retirez la tuile de Traque Sméagol du jeu.

Sméagol et les cartes Événement

Certaines des nouvelles cartes Événement incluses dans cette extension modifient les effets de la présence de Sméagol lorsqu'elles sont jouées :

- « Vous Connaissez le Chemin » ajoute les troisième et quatrième tuiles Sméagol à la Réserve de Traque.
- « Nous ne Reculerons pas » transforme la présence des tuiles Sméagol dans la Réserve de Traque en un avantage pour le joueur de l'Ombre.
- « Des Chemins Sûrs dans le Noir » permet de défausser « Nous l'Aurons » ou « Nous ne Reculerons pas », évitant ainsi les inconvénients de Sméagol.

Deux autres interactions importantes entre la pioche d'une tuile Sméagol et les cartes Événement doivent également être notées :

- Si une carte Événement demande aux joueurs de remettre une tuile dans la Réserve de Traque sans aucun effet (par exemple, « Le Défi du Roi »), piocher une tuile Sméagol n'a pas d'effet non plus, et la tuile Sméagol est remise dans la Réserve de Traque.
- L'effet de la pioche d'une tuile Sméagol est appliqué avant que la séquence de résolution de la Traque ne commence; pour cette raison, les effets de la tuile ne peuvent pas être empêchés par l'utilisation d'une carte Événement (comme, par exemple, « Cotte de Mithril et Dard »).

LE BALROG DE LA MORIA, DÉMON DE L'ANCIEN MONDE



Le Balrog est un survivant des guerres anciennes, un démon d'un temps oublié, qui se cache sous les montagnes. Cet esclave de Morgoth aurait pu déchaîner la terreur sur le pays, mais il a rencontré son destin entre les mains de Gandalf le Gris, sur le pic de Zirak-Zigil. Qu'aurait-il pu se passer si ce serviteur du mal avait eu le temps d'étendre son influence au cœur de la Terre du Milieu ? Les règles suivantes explorent cette possibilité.



Les statistiques du Balrog sont les suivantes :

- **Niveau : 0** (Le Balrog ne peut pas quitter la Moria à moins d'être activé, voir ci-dessous)
- **Commandement : 3**
- **Ajoute le dé Serviteur Mineur Balrog à la Réserve de dés d'Actions de l'Ombre**

COMMENT LE BALROG ENTRE EN JEU

Le joueur de l'Ombre peut utiliser un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour jouer le Balrog dans la Moria. Si la Moria est non-conquise et n'est pas assiégée, le joueur de l'Ombre peut également y recruter une unité de Sauron (Régulière ou d'Élite).

Lorsque le Balrog est joué, les Nations des Elfes et des Nains avancent d'une étape chacune sur l'Échelle Politique.

Placez le marqueur de Statut du Balrog sur sa face « Inactif ».

Marqueur statut du Balrog



Face : Actif



Dos : Inactif

LE BALROG EN JEU



Le Balrog est un Serviteur Mineur et ajoute son dé spécifique Serviteur Mineur (voir p. 11) à la réserve de dés d'Actions de l'Ombre pendant qu'il est en jeu.

Le dé Balrog est retiré du jeu pendant la phase Récupérer les dés d'Actions, si :

- Le Balrog a été retiré du jeu, *ou*
- Son résultat Personnage ou son résultat Œil (affichant le symbole Retirer) a été choisi et que le Roi-sorcier (n'importe quelle version) est en jeu.

Capacités spéciales

Feu et Ombre

Si la Communauté est révélée ou déclarée, et qu'elle se déplace à travers, se déplace à partir de, se déplace dans, ou reste stationnaire, dans la région occupée par le Balrog, piochez une tuile Traque et appliquez ses effets, en ignorant tout symbole Révélation.

Si la tuile tirée est un Œil, éliminez le Balrog et le Guide de la Communauté (mais défaussez la tuile Œil sans aucun effet si Gollum est le Guide).

Flamme d'Udûn

Si le Balrog participe à une bataille, ajoutez deux à la force de combat de l'Armée de l'Ombre (vous pouvez toujours lancer un maximum de 5 dés de Combat).

Activer le Balrog



Au départ, le Balrog est **inactif** – il est de niveau 0 et ne peut pas quitter la Moria. Cependant, si le joueur de l'Ombre jette un dé et choisit le résultat Utiliser le Balrog sur le dé Serviteur Mineur du Balrog, ou la carte Événement « Un Balrog est Arrivé! » est jouée, le Balrog devient **actif**. Retournez le marqueur Statut du Balrog sur la face « Actif » pour vous en souvenir.

Effets de l'activation

Le niveau du Balrog est considéré comme étant de 2 tant que le Balrog est actif.

Le Balrog *peut* quitter la Moria lorsqu'il est actif, et se déplace comme un Serviteur Non-volant, avec un mouvement de 2.

Si le Balrog est déjà actif, un nouveau résultat Utiliser le Balrog peut être utilisé pour effectuer UNE des actions suivantes :

- Déplacer une Armée avec le Balrog, *ou*
- Attaquer avec une Armée avec le Balrog, *ou*
- Déplacer (uniquement) le Balrog sur le plateau.

Rendre le Balrog inactif

Une fois que le Balrog est activé, il reste actif jusqu'à ce que le joueur des Peuples Libres le rende **inactif**.

Le joueur des Peuples Libres peut rendre le Balrog **inactif** soit :

- en utilisant le résultat Volonté de l'Ouest d'un dé d'Actions, *ou*
- en utilisant le résultat Personnage d'un dé d'Actions, si Gandalf (quelle que soit la version) est dans la même région que le Balrog.

Si le Balrog est rendu inactif alors qu'il n'est pas dans la Moria, il est éliminé. S'il est rendu inactif alors qu'il se trouve dans la Moria, son niveau revient simplement à 0. Retournez le marqueur de statut du Balrog sur sa face « Inactif » pour s'en souvenir.

Règles supplémentaires

- Le Balrog n'est pas considéré comme un Serviteur dans le but de jouer Gandalf le Blanc.

GOTHMOG, LIEUTENANT DE MORGUL



La véritable nature du Lieutenant de Morgul n'est jamais révélée dans *Le Seigneur des Anneaux*. Nous savons qu'il intervient en tant que commandant en chef des armées de l'Ombre après que le Roi-sorcier est détruit sur les champs de Pelennor, il est donc clairement parmi les plus puissants des serviteurs de l'Ombre. Sans l'arrivée opportune d'Aragorn, il aurait pu réussir à renverser le cours de la bataille en faveur de l'Ombre. Et si Gothmog s'était vu confier le commandement des armées du Mordor plus tôt, tandis que le Roi-sorcier tentait de ramener l'Anneau Unique à son maître? Les règles suivantes explorent cette possibilité.



Les statistiques de Gothmog sont les suivantes :

- Niveau : 3
- Commandement : 1
- Ajoute le dé Serviteur Mineur de Gothmog à la réserve de dés d'Actions de l'Ombre.

COMMENT GOTHMOG ENTRE EN JEU

Si Sauron est En Guerre, que Minas Morgul est non-conquise et que le Roi-sorcier, le Capitaine Noir, n'est pas en jeu, le joueur de l'Ombre peut utiliser un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour jouer Gothmog à Minas Morgul.

GOTHMOG EN JEU



Gothmog est un Serviteur Mineur et ajoute son dé spécifique Serviteur Mineur (voir p. 11) à la réserve de dés d'Actions de l'Ombre tant qu'il est en jeu.

Le dé Gothmog est retiré du jeu pendant la phase Récupérer les dés d'Actions, si :

- Gothmog a été retiré du jeu, *ou*
- son résultat Armée ou son résultat Œil (affichant le symbole Retirer) a été choisi et que le Roi-sorcier (quelle que soit la version) est en jeu, *ou*
- Le Roi-sorcier, le Capitaine Noir, est en jeu.

Jetez-les dans la bataille

Si Gothmog se trouve avec une Armée de l'Ombre dans une région libre, le joueur de l'Ombre peut utiliser un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour recruter une unité régulière de Sauron dans cette région ou pour remplacer une unité Régulière de Sauron par une unité d'Élite.

Règles supplémentaires

- Gothmog n'est pas considéré comme un Serviteur dans le but de jouer Gandalf le Blanc.
- Gothmog se déplace comme un Serviteur Non-volant.

LA BOUCHE DE SAURON, NÚMENÓRÉEN NOIR



Dans *Le Seigneur des Anneaux*, la Bouche de Sauron est un émissaire et un chef militaire, qui va bientôt devenir le tyran des Peuples Libres si Sauron devait gagner la guerre. Mais la Bouche de Sauron était un sorcier Núménoréen Noir qui détenait un grand pouvoir. Que se serait-il passé si le Seigneur Ténébreux avait choisi de lâcher ce cruel général sur ses ennemis plus tôt? Les règles suivantes explorent cette possibilité.

Les statistiques de la Bouche de Sauron sont les suivantes :

- Niveau : 3
- Commandement : 2
- Ajoute un dé d'Actions Standard à la réserve de dés d'Actions de l'Ombre.



COMMENT LA BOUCHE DE SAURON ENTRE EN JEU

Si le joueur des Peuples Libres a au moins 1 Point de Victoire, le joueur de l'Ombre peut utiliser le résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour jouer la Bouche de Sauron, Núménoréen Noir, dans n'importe quelle région avec une Forteresse de Sauron non-conquise.

Le joueur de l'Ombre peut également décider de recruter La Bouche de Sauron, Núménoréen Noir, au lieu de La Bouche de Sauron, Lieutenant de Barad-dûr, lorsque la Communauté est sur la Piste du Mordor.

Remarque : l'une ou l'autre version de La Bouche de Sauron (Núménoréen Noir ou Lieutenant de Barad-dûr) ne peut pas être jouée si son autre version est en jeu ou a été précédemment éliminée.

LA BOUCHE DE SAURON EN JEU

Capacités spéciales

Savoir Maléfique

Si le Núménoréen Noir est avec une Armée assiégeante, le joueur de l'Ombre peut prolonger la bataille d'un round, une fois par action, sans réduire une unité d'Élite.

Grande Sorcellerie

Si le Núménoréen Noir est avec une Armée de l'Ombre, le joueur de l'Ombre peut, une fois par tour, utiliser un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour utiliser cette Armée comme si un résultat Personnage était utilisé (c'est-à-dire pour se déplacer ou attaquer avec cette Armée).

LE ROI-SORCIER, SEIGNEUR DES SERVITEURS DE L'ANNEAU



Dans *Le Seigneur des Anneaux*, après la défaite des Nazgûl aux Gués de Bruinen, le Roi-sorcier est élevé à une nouvelle stature

démoniaque et revient en tant que Capitaine Noir de Sauron, guidant l'assaut principal contre Minas Tirith. Que se serait-il passé si Sauron avait à nouveau chargé le Seigneur des Serviteurs de l'Anneau de la tâche de chercher l'Anneau Unique, plutôt que de le réserver pour la guerre? Les règles suivantes explorent cette possibilité.

Les statistiques du Roi-sorcier sont les suivantes :

- **Niveau :** ∞ (Le Roi-sorcier se déplace comme un Nazgûl)
- **Commandement :** 1
- **Ajoute un dé d'Actions Standard à la réserve de dés d'Actions de l'Ombre.**



COMMENT LE ROI-SORCIER ENTRE EN JEU

Si la Communauté *ne* se trouve *pas* dans une région qui contient une Forteresse des Peuples Libres non-conquise, le joueur de l'Ombre peut utiliser un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions pour jouer le Seigneur des Spectres de l'Anneau.

Si le Roi-sorcier, le Capitaine Noir, n'est pas en jeu, placez le Seigneur des Spectres de l'Anneau dans la région contenant la Communauté. Sinon, remplacez le Capitaine Noir par le Seigneur des Spectres de l'Anneau dans la région qu'il occupe.

LE ROI-SORCIER EN JEU Recruter le Capitaine Noir

Si le Seigneur des Serviteurs de l'Anneau est en jeu, le joueur de l'Ombre peut le remplacer par le Capitaine Noir en dépensant un résultat Mobilisation d'un dé d'Actions, si les conditions pour jouer le Capitaine Noir s'appliquent. Le Capitaine Noir est placé dans la même région que celle où se trouvait le Seigneur des Spectres de l'Anneau.

Notez que le Roi-sorcier peut être remplacé par une version alternative seulement *une seule fois* par partie. Si le joueur de l'Ombre a déjà remplacé une fois une version du Roi-sorcier par une autre, il ne peut pas le faire à nouveau. Il ne peut pas non plus jouer le Roi-sorcier si l'une des deux versions a été éliminée précédemment.

Capacités spéciales

Lance de la Terreur

Si le Seigneur des Spectres de l'Anneau se trouve dans la région avec la Communauté, lorsque le joueur de l'Ombre joue une carte Événement Personnage, il peut immédiatement piocher une autre carte Événement Personnage.

Remarque : si la carte Événement de l'Ombre « Palantir d'Orthanc » est également en jeu, une seule carte sera piochée, pas deux.

Il Voit, Il Sait

Si la Communauté est déclarée dans une région qui ne contient pas de Forteresse des Peuples Libres non-conquise, le joueur de l'Ombre peut immédiatement déplacer le Seigneur des Spectres de l'Anneau dans la région contenant les Porteurs de l'Anneau sans utiliser d'action.

Règles supplémentaires

- Le Roi-sorcier, Seigneur des Spectres de l'Anneau, n'est pas considéré comme un Serviteur pour jouer Gandalf le Blanc.
- Toutes les cartes Événement et Combat faisant référence au « Roi-sorcier » peuvent être utilisées en conjonction avec Le Roi-sorcier, Seigneur des Spectres de l'Anneau.



CHAPITRE IV : LE CONSEIL DE FONDCOMBE

Les règles du *Conseil de Fondcombe* constituent un écart important avec l'histoire du Seigneur des Anneaux telle que nous la connaissons tous. Pour cette raison, elles sont présentées comme optionnelles.

Quel aurait été le déroulement de la Guerre de l'Anneau si le Conseil de Fondcombe, au lieu de dépêcher une Communauté de neuf Compagnons pour accomplir la Quête du Mont du Destin, avait renvoyé un ou plusieurs héros dans leur pays d'origine? *Le Conseil de Fondcombe* explore une telle possibilité.

COMPAGNONS ALTERNATIFS

Lors de la mise en place, le joueur des Peuples Libres peut remplacer un ou tous les Personnages de la Communauté inclus dans *La Guerre de l'Anneau* par le Personnage correspondant de cette extension. Placez les cartes Compagnon choisies dans le paquet de la Communauté.

Le choix des Compagnons n'est pas révélé au joueur de l'Ombre, sauf que le Guide est toujours visible. Tout autre personnage doit être révélé si :

- il devient le Guide, *ou*
- il est choisi comme perte de la Traque, *ou*
- il est séparé de la Communauté.

CAPACITÉS D'ACTIVATION DES NOUVEAUX COMPAGNONS

Notez que certains des nouveaux Compagnons n'ont pas de symbole de Nation sur leur carte. C'est délibéré : la seule façon pour ces Compagnons d'activer une Nation est d'utiliser la capacité spéciale appropriée.

COMPAGNONS HORS DE LA COMMUNAUTÉ

En utilisant les capacités spéciales appropriées, certains des nouveaux personnages (Meriadoc, Peregrin, Boromir, Gimli et Legolas) peuvent commencer la partie en dehors de la Communauté, sur leurs terres natales respectives. Cela représente le fait qu'ils ont quitté Fondcombe avant le Porteur de l'Anneau, et ont pu atteindre leurs terres natales au moment où le voyage de Frodon et de ses Compagnons a démarré.

Au cours de la phase Communauté du premier tour, le joueur des Peuples Libres peut déclarer qu'un ou plusieurs de ces Compagnons est en dehors de la Communauté. Retirez ces Compagnons de la Communauté et placez-les sur le plateau de jeu à leur emplacement de départ, indiqué sur leurs cartes. Pour toutes les règles du jeu, ils sont traités comme n'importe quel Compagnon qui s'est séparé de la Communauté.

Si ces Compagnons ne sont pas déclarés comme étant en dehors de la Communauté, ils voyagent avec celle-ci, et peuvent être séparés de la Communauté comme d'habitude.

JETONS ACTION DE L'OMBRE

Si des Compagnons commencent la partie en dehors de la Communauté, le joueur de l'Ombre reçoit :

- un jeton Action de son choix, si un seul Compagnon se trouve hors de la Communauté ;
- les deux jetons Action, si plusieurs Compagnons sont hors de la Communauté.

Le joueur de l'Ombre peut choisir entre deux jetons Action :

- **Déplacer les Nazgûl et les Serviteurs** (comme l'option permise par le résultat Personnage de l'Ombre d'un dé).
- **Faire avancer une Nation de l'Ombre sur l'Échelle Politique** (comme l'option permise par le résultat Mobilisation d'un dé)

Jetons Action de l'Ombre



Face : Déplacer les Nazgûl et les Serviteurs



Face : Faire avancer une Nation de l'Ombre sur l'Échelle Politique



Dos

Le joueur de l'Ombre peut utiliser un jeton Action pendant la Résolution d'Actions, au lieu d'utiliser le résultat d'un dé d'Actions.

Chaque jeton Action ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours de la partie et ne peut être utilisé que pour son effet spécifique. Il ne peut pas être utilisé comme « Tout résultat de dé d'Actions » (pour activer des cartes Événement ou des capacités de Personnage) et ne peut pas être modifié par un Anneau Elfique.

Un seul jeton Action peut être utilisé dans un tour.

Les jetons Action ne sont pas comptés dans le nombre d'actions disponibles pour le joueur de l'Ombre dans le but de décider s'il peut passer une action.

Dans une partie multijoueurs, chaque joueur de l'Ombre peut utiliser un jeton Action.

Un jeu de ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI et FRANCESCO NEPITELLO

LES SEIGNEURS DE LA TERRE DU MILIEU™

Conception du jeu ROBERTO DI MEGLIO,
MARCO MAGGI et FRANCESCO NEPITELLO

Illustrations JOHN HOWE

Illustrations supplémentaires JON HODGSON

Direction artistique et conception graphique FABIO MAIORANA

Sculptures BOB NAISMITH et DUST STUDIO

Conception des sculptures MATTEO MACCHI et FRANCESCO NEPITELLO

Photos CHRISTOPH CIANCI

Production ROBERTO DI MEGLIO et FABRIZIO ROLLA

ÉDITION ANGLAISE

Rédaction JIM LONG

Rédaction supplémentaire KRISTOFER BENGTSSON et KEVIN CHAPMAN

Mise en page HONDA EIJI

ÉDITION FRANÇAISE

Traduction ARNAUD MOYON

Relectures PATRICK DELATTRE, ANTOINE KANY

et JEAN-BAPTISTE LÉCAILLON

Mise en page JULIA BRÉTÉCHÉ

Playtests : Amado Angulo, Kristofer Bengtsson, Rafael Brinner, Kevin Chapman, Melanie Chapman, John McKendrick, Peter Majek, David Morse, Nicolas Pagès, Andrew Poulter, Leonardo Rina, Craig Rose, Ralf Schemmann, Glenn 'Magic Geek' Shanley, Barrett Tucker, Alija Villa, Wes Wagner, Chris Young.

Remerciements spéciaux à Kristofer Bengtsson and Kevin Chapman pour leur soutien constant au groupe de tests et à la communauté de La Guerre de l'Anneau, ainsi que pour leur contribution à la création de nouvelles cartes Combat; à Andrew Poulter, pour avoir conservé le client WOTR Online toujours à jour des développements de tests; à Rafael Brinner, Ralf Schemmann et Chris Young pour leurs efforts exceptionnels et leurs précieuses suggestions pendant les phases de playtest.

Un jeu créé par ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
Tel. +39 0584 968696, Fax +39 0584 325968
www.aresgames.eu

Version française par NUTS! PUBLISHING



La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, La Guerre de l'Anneau et les personnages, objets, événements et lieux sont des marques de la société Saul Zaentz d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisées sous licence par Sophisticated Games Ltd et les titulaires associées. La Guerre de l'Anneau © 2011, 2022 Ares Games Srl. © 2011, 2022 Sophisticated Games Ltd © 2022 Nuts! Publishing SAS.