



LA TRAQUE DE L'ANNEAU™

UN JEU DE
**MARCO MAGGI,
GABRIELE MARI &
FRANCESCO NEPITELLO**

ARES

NUTS!
PUBLISHING

“Si vous voulez mon avis, allez vers Fondcombe. Ce voyage-là ne devrait pas être trop périlleux, encore que la route soit moins facile qu'elle ne le fut, et elle empirera avec le déclin de l'année.”



La Communauté de l'Anneau
Livre I, Chapitre 3 : Trois font de la compagnie

INTRODUCTION

Dans *La Traque de l'Anneau*, un joueur, le Porteur de l'Anneau, doit amener Frodon Sacquet et ses amis hobbits en sécurité dans le sanctuaire de Fondcombe, en échappant à la poursuite des terribles Nazgûl, menés par les joueurs Spectres de l'Anneau. Les joueurs Spectres de l'Anneau coopèrent pour trouver Frodon, en utilisant les quatre figurines de Nazgûl, quelque soit le nombre de joueurs.

LISTE DU MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu (double-face)
- 7 figurines plastiques (Frodon, 4 Nazgûl, Gandalf le Gris, Seigneur des Nazgûl)
- 1 écran du Porteur de l'Anneau
- 1 étui cartonné de journal de Voyage (double-face)
- 36 cartes Voyage (deux paquets de 18 cartes chacun)
- 22 cartes Sorcellerie
- 44 cartes Allié (deux paquets de 22 cartes chacun, un pour l'Acte 1 et un pour l'Acte 2)
- 5 cartes Compagnie
- 5 cartes de référence Spectres de l'Anneau
- 1 carte de référence Gandalf le Gris
- 1 carte de référence Cavaliers Noirs
- 7 dés d'Actions Spectres de l'Anneau (6 dés d'Actions ordinaires et un dé d'Actions spécial Seigneur des Nazgûl)
- 1 enveloppe de la *Lettre de Gandalf*
- 90 tuiles et pions

APERÇU DU JEU

La Traque de l'Anneau se joue en deux actes en utilisant le plateau double-face et beaucoup de matériel différent. Les deux parties du jeu peuvent être jouées consécutivement en une longue soirée; cependant, nous vous suggérons de jouer les actes en deux sessions différentes. Si vous choisissez cette méthode, rangez tout votre matériel en suivant les instructions page 25 en utilisant l'enveloppe de la Lettre de Gandalf – vous ouvrirez l'enveloppe au début de votre prochaine session pour commencer l'Acte 2.

- Pendant l'Acte 1, *Trois font de la compagnie* – joué sur le côté du plateau avec le fond vert – les Hobbits préparent leur voyage et se dirigent vers Bree, au-delà de la frontière la plus orientale de la Comté. Le joueur Porteur de l'Anneau enregistre les mouvements de Frodon secrètement, alors que les Spectres de l'Anneau essaient de le trouver en devinant quel chemin il aura choisi.
- Pendant l'Acte 2, *Fuite vers le gué* – joué sur le côté du plateau avec le fond orange – Frodon quitte Bree et se dirige vers Fondcombe, mené par Grands-Pas. Cette fois, le chemin de Frodon est généré automatiquement et le joueur Porteur de l'Anneau contrôle Gandalf le Gris, qui essaiera de protéger l'Anneau et de mettre les Nazgûl en déroute.

Le joueur Porteur de l'Anneau gagne si Frodon apporte l'Anneau Unique à Fondcombe avant qu'il soit corrompu par l'Ombre. Les joueurs Spectres de l'Anneau gagnent si Frodon est corrompu à tout moment pendant la partie.

Le Chapitre 1 (p.8 à 25) présente la mise en place et les règles concernant l'Acte 1; puisque les mécaniques de jeu sont principalement les mêmes pour l'Acte 2, le Chapitre 2 (p.26 à 34) présente les règles pour l'Acte 2 en listant les différences. Un glossaire est inclus à la fin de ces règles (p.38 et 39).

CORRUPTION



La Corruption est un concept-clé du jeu, puisque la partie est gagnée ou perdue selon la Corruption de Frodon.

Pendant la partie, Frodon accumule des points de Corruption, représentant le fardeau grandissant de porter l'Anneau Unique face à la traque sans relâche des Spectres de l'Anneau. La Corruption peut augmenter à cause d'une rencontre de Nazgûl (voir p.22), des effets de la fatigue en se déplaçant de nuit (voir p.12) ou à cause des cartes Sorcellerie (voir p.20).

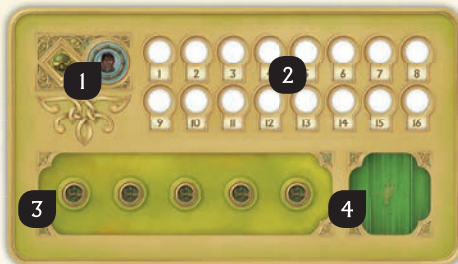
On enregistre la Corruption en déplaçant le marqueur correspondant sur la piste de Corruption, sur le côté droit du plateau. Quand la Corruption de Frodon augmente, le marqueur de Corruption est avancé d'une case pour chaque point de Corruption infligé.

Comme indiqué par les conditions de victoire de chaque acte du jeu (voir les p.25 et 34), il y a un niveau maximum de Corruption que Frodon peut accumuler avant que le joueur Porteur de l'Anneau ne perde la partie.

Si le marqueur de Corruption atteint ou dépasse ce maximum, Frodon est corrompu et tous les joueurs Spectres de l'Anneau gagnent la partie.

LE JOURNAL DE VOYAGE

ACTE 1



1
Lieu de
Départ

2
Journal de
Voyage

3
Pions
Information

ACTE 2



4
Pions
Communauté

5
Carte
Voyage

6
Pions Haut Fait
de Gandalf

APERÇU DU MATÉRIEL



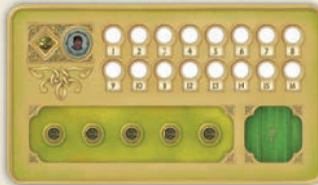
Livret de règles



Enveloppe de la
"Lettre de Gandalf"



Écran du Porteur de l'Anneau



Étui cartonné du journal de Voyage (double-face)



Plateau du jeu (double-face)



FRODON
SACQUET



GANDALF
LE GRIS



NAZGÛL



NAZGÛL



NAZGÛL



NAZGÛL



SEIGNEUR
DES NAZGÛL

7 figurines plastiques



6 dés d'Actions ordinaires



1 dé d'Actions Seigneur des Nazgûl

APERÇU DU MATÉRIEL (CARTES)



22 cartes Allié
Acte 1

22 cartes Allié
Acte 2

22 cartes
Sorcellerie

18 cartes
Voyage Court

18 cartes
Voyage Long



5 cartes Compagnie



4 cartes de référence
Spectres de l'Anneau



1 carte de référence
Gandalf le Gris



1 carte de référence
Cavaliers Noirs



1 carte de référence
Seigneur des Nazgûl

APERÇU DU MATÉRIEL (PIONS)

ACTE 1 SEULEMENT



VERSO RECTO
3 pions lieu de Départ
de Frodon



VERSO RECTO
12 pions
Information

ACTE 2 SEULEMENT



VERSO RECTO
10 pions Haut Fait
de Gandalf



VERSO RECTO
2 pions d'Action Guerre de
l'Anneau des Peuples Libres



VERSO RECTO
2 pions d'Action Guerre de
l'Anneau de l'Ombre

LES DEUX ACTES



ANNEAU ŒIL
Marqueur de
Tour



Marqueur de
Corruption



4 pions
Communauté



4 pions
Compagnie



ÉPÉE ŒIL
12 pions
Piste



6 pions
Spectre de l'Anneau



8 pions
Allié



4 pions
Nazgûl

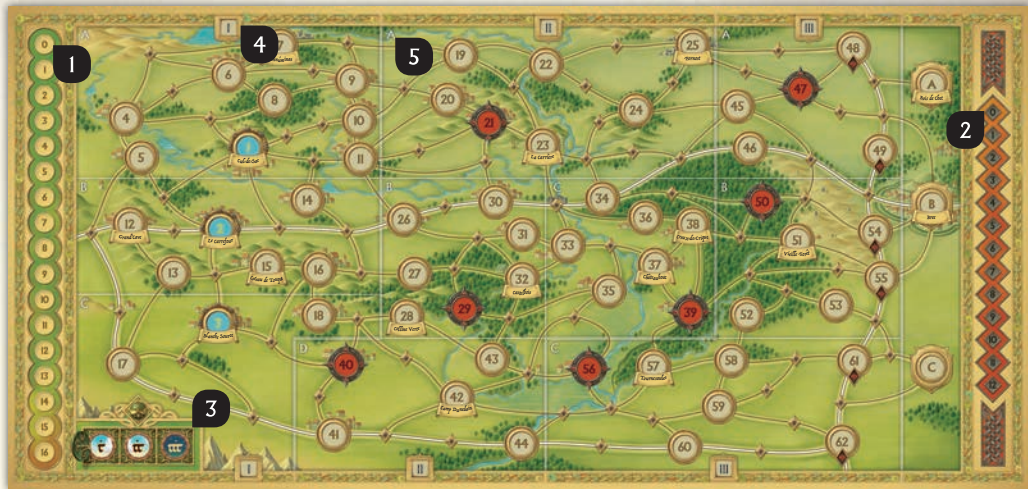


20 tuiles
Corruption



Pion joueur
Meneur

LE PLATEAU DE JEU



1
Piste de
Mouvement

2
Piste de
Corruption

3
Piste de
Tour

4
Indicateur de
Section (I-VI)

5
Indicateur de
Zone (A-D)

LIEUX



Lieu
Normal



Lieu
Allié



Lieu
Sombre



Lieu de
Sortie



Lieu de
Départ de
Frodon



Lieu de
Départ des
Nazgûl

AUTRES SYMBOLES



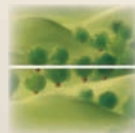
Point



Chemin



Route



Limite de
Zone



Limite de
Section

“Une peur irraisonnée d'être découvert s'empara soudain de Frodon, et il pensa à son Anneau. Il osa à peine respirer et pourtant le désir de le sortir de sa poche devint si fort qu'il commença de remuer lentement la main. Il sentait qu'il lui suffisait de le glisser à son doigt et qu'alors il serait en sécurité.”

La Communauté de l'Anneau
Livre I, Chapitre 3 : Trois font de la compagnie

ACTE 1: TROIS FONT DE LA COMPAGNIE

Avant de jouer l'Acte 1, vous devrez mettre de côté le matériel nécessaire uniquement pour l'Acte 2 :

- les tuiles Corruption pour l'Acte 2 (grises);
- les deux paquets de cartes Voyage;
- le paquet de cartes Allié de l'Acte 2 (dos orange);
- tout ce qui concerne Gandalf (carte de référence, figurine et pions Haut Fait de Gandalf);
- tout ce qui concerne le Seigneur des Nazgûl (carte de référence, figurine et dé d'Actions);
- la carte Compagnie Grands-Pas.

Le reste du matériel peut être utilisé pendant l'Acte 1.

METTRE EN PLACE LE JEU

Avant chaque partie, choisissez qui sera le joueur Porteur de l'Anneau et le(s) joueur(s) Spectre(s) de l'Anneau qui contrôleront les Nazgûl. S'il y a plusieurs joueurs Spectres de l'Anneau, partagez les Nazgûl entre eux comme vous le souhaitez, en donnant au moins un Nazgûl à chaque joueur. Puis, placez le plateau face Acte 1 au centre de la table.

JOUEUR PORTEUR DE L'ANNEAU

1. Prenez l'écran du **Porteur de l'Anneau** et placez-le en face de vous, avec l'image du plateau côté Acte 1 à la verticale. Puis, prenez une feuille blanche, pliez-la aux bonnes dimensions et insérez-la dans le **journal de Voyage**, au bas de l'écran, avec le côté Acte 1 visible.
2. Mettez de côté trois **pions Communauté** pour former la **réserve de la Communauté**, et placez-les sur les espaces dédiés du journal de Voyage.
3. Piochez au hasard un pion **lieu de Départ de Frodon** et regardez-le secrètement. Enregistrez le lieu de départ de Frodon en plaçant le pion derrière l'écran, sur le lieu dédié du journal de Voyage; remettez les autres pions dans la boîte.

4. Prenez les **cartes Compagnie** *Frodon Sacquet*, *Samsagace Gamegie* et *Peregrin Touque* et placez-les devant vous, avec leurs capacités visibles. Mettez pour le moment de côté la carte Compagnie *Meriadoc Brandebouc*.
5. Mélangez le **paquet de cartes Allié** de l'Acte 1 (dos de carte vert), puis piochez trois cartes pour former votre main de départ.
6. Placez le **marqueur de Tour** sur la case Jour la plus à gauche de la piste de Tour, face Anneau visible.
7. Placez le **marqueur de Corruption** sur la case '0' de la piste de Corruption.
8. Placez la **figurine de Frodon** sur la case '0' de la piste de Mouvement.
9. Piochez au hasard cinq **pions Information** et regardez-les secrètement. Puis, choisissez un pion et donnez-le aux joueurs Spectres de l'Anneau. Gardez les quatre autres derrière l'écran, sur les espaces dédiés du journal de Voyage. Remettez les pions restants dans la boîte, sans les montrer aux joueurs Spectres de l'Anneau.
6. Donnez le **pion joueur Meneur** à un joueur Spectre de l'Anneau choisi au hasard (s'il est seul, il prend le pion). Puis, en commençant par le joueur Meneur, tous les joueurs Spectres de l'Anneau placent leurs **figurines de Nazgûl** sur le plateau, chacune dans un lieu différent parmi les six lieux de Départ des Nazgûl disponibles.
7. Le joueur Meneur prend les six **dés d'Actions Spectres de l'Anneau** (formant la réserve de dés d'Actions des Spectres de l'Anneau) et les lance. Le joueur Porteur de l'Anneau reçoit de la réserve de la Communauté un pion Communauté pour chaque résultat Ombre obtenu aux dés et les place sur la carte Compagnie Frodon.

ÉQUILIBRER LE JEU

Les jeux de mouvements cachés comme *La Traque de l'Anneau* sont faciles à jouer, mais difficiles à maîtriser. Un joueur avec plus d'expérience peut facilement gagner contre des adversaires moins expérimentés, laissant croire que le jeu est déséquilibré en faveur d'un camp. Si vous rencontrez cette situation, n'hésitez pas à appliquer les ajustements suivants, visant à trouver un équilibre parfait pour votre groupe de joueurs.

FRODON EST INARRÊTABLE!

Si, lors de vos parties, Frodon réussit à atteindre Fondcombe trop facilement, pendant la mise en place de l'Acte 1 — quand le joueur Porteur de l'Anneau doit choisir et donner un pion Information aux joueurs Spectres de l'Anneau — il doit leur en donner **deux** (en choisissant parmi les cinq pions tirés au hasard, gardant seulement trois pions au lieu de quatre).

LES NAZGÛL SONT TERRIBLES!

Si les Spectres de l'Anneau semblent trop puissants et que Frodon est facilement corrompu, le joueur Porteur de l'Anneau ne donnera **aucun** pion Information, gardant les cinq. Si vous voulez aider encore plus le joueur Porteur de l'Anneau, vous pouvez aussi porter la réserve initiale de pions Communauté à quatre (au lieu de trois).

JOUEUR(S) SPECTRE(S) DE L'ANNEAU

1. Prenez les **figurines de Nazgûl** et les cartes Spectres de l'Anneau correspondantes puis partagez-les entre les joueurs. Les joueurs contrôlant deux Nazgûl ou plus doivent maintenant arranger leurs cartes Spectres de l'Anneau dans l'ordre qu'ils souhaitent les jouer pendant la partie.
2. Prenez la carte de référence **Cavaliers Noirs** et placez-la en vue de tous les joueurs. Placez le pion Information donné par le joueur Porteur de l'Anneau sur la carte, débloquent ainsi la première capacité.
3. Prenez les **pions Spectre de l'Anneau** et placez-les à portée de tous les joueurs Spectres de l'Anneau.
4. Mélangez le **paquet de cartes Sorcellerie**. Puis, chaque joueur Spectre de l'Anneau pioche une carte Sorcellerie pour former sa main de départ (une seule carte par joueur, quelque soit le nombre de Nazgûl qu'il contrôle). Pendant la partie, chaque joueur Spectre de l'Anneau possèdera sa propre main de cartes Sorcellerie.
5. Placez les **tuiles Corruption** ordinaires (beiges) pour l'Acte 1 dans un contenant opaque ou en une pile. Gardez les deux tuiles Corruption spéciales (rouges) à portée mais ne les mélangez pas avec les autres.

COMMENT JOUER

Une partie est divisée en **Journées**. Chaque Journée représente une journée de voyage et est divisée en trois **tours** : deux tours de Jour et un tour de Nuit. Utilisez le **marqueur de Tour** pour savoir quel tour est joué. Lorsqu'un tour de Nuit est terminé, la phase d'Entretien est effectuée, puis une nouvelle Journée commence.

Pendant chaque tour, le joueur Porteur de l'Anneau joue en premier. Puis les joueurs Spectres de l'Anneau effectuent leur tour dans l'ordre, en commençant avec le joueur Meneur puis en allant dans le sens horaire autour de la table. Les joueurs Spectres de l'Anneau contrôlant deux Nazgûl ou plus effectuent leur tour pour chaque Nazgûl qu'ils contrôlent, dans l'ordre choisi pendant la mise en place.

S'il y a plusieurs joueurs Spectres de l'Anneau, ils sont libres de discuter et de coopérer afin d'établir une stratégie commune mais ne peuvent ni se montrer leurs cartes ni s'échanger des informations secrètes (le joueur Porteur de l'Anneau doit toujours pouvoir entendre ce qu'ils se disent).

SÉQUENCE D'UNE JOURNÉE



TOUR DE JOUR 1



TOUR DE JOUR 2



RETOURNEZ LE PION
SI FRODON SE DÉPLACE

TOUR DE NUIT

SÉQUENCE D'UNE JOURNÉE (ACTE 1)

Chaque Journée est composée de deux tours de Jour et d'un tour de Nuit et se termine avec la phase d'Entretien.

TOUR DE JOUR 1

{La première capacité de la carte Compagnie Frodon peut s'appliquer maintenant}

1. Tour du Porteur de l'Anneau (Frodon doit se déplacer) *{La première capacité de la carte Compagnie Meriadoc peut s'appliquer maintenant}*.
2. Tour des Spectres de l'Anneau — un tour pour chaque Nazgûl.
3. Rencontre de Nazgûl (si Frodon a été traqué avec succès).
4. Avancez le marqueur de Tour.

TOUR DE JOUR 2

Répétez les étapes 1 à 4 ci-dessus.

TOUR DE NUIT

1. Tour du Porteur de l'Anneau (Frodon peut se déplacer ou se reposer) *{La première capacité des cartes Compagnie Samsagace et Meriadoc peut s'appliquer maintenant}*.
2. Tour des Spectres de l'Anneau — un tour pour chaque Nazgûl.
3. Rencontre de Nazgûl (si Frodon a été traqué avec succès).
4. Remplacez le marqueur de Tour sur le tour 1.

PHASE D'ENTRETIEN

1. Le joueur Porteur de l'Anneau pioche une carte Allié *{La première capacité de la carte Compagnie Peregrin peut s'appliquer maintenant}*.
2. S'il y a plusieurs joueurs Spectres de l'Anneau, le joueur Meneur en cours donne le pion joueur Meneur au joueur Spectre de l'Anneau à sa gauche.
3. Le joueur Meneur pioche une carte Sorcellerie et lance les dés d'Actions.
4. Le joueur Porteur de l'Anneau reçoit un pion Communauté pour chaque résultat Ombre obtenu.

LE TOUR DU PORTEUR DE L'ANNEAU

Chaque tour, le joueur Porteur de l'Anneau peut faire *chacune* des actions suivantes *une seule fois*, dans n'importe quel ordre :

- Déplacer Frodon (*ou se reposer*).
- Jouer une carte Alliée.
- Dépenser un pion Communauté pour piocher une carte Alliée.

Pendant les deux tours de Jour d'une Journée, Frodon doit se déplacer. Pendant le tour de Nuit, Frodon peut soit se déplacer soit se reposer (voir *Le Tour de Nuit*, p.12).

DÉPLACER FRODON

Le joueur Porteur de l'Anneau regarde la position actuelle de Frodon – indiquée dans le journal de Voyage – et décide de son prochain mouvement (pour éviter de donner trop d'indications à ses adversaires, le joueur Porteur de l'Anneau peut regarder la carte au dos de l'écran plutôt que le plateau).

Quand son choix est fait, le joueur Porteur de l'Anneau enregistre son mouvement en écrivant dans le prochain espace vide du journal de Voyage. La figurine de Frodon est avancée d'une étape sur la **piste de Mouvement**, afin de correspondre au numéro de l'espace juste rempli.

- La nouvelle destination sur le journal de Voyage peut être soit un **point** soit le numéro d'un **lieu**. Pour enregistrer un point, le joueur Porteur de l'Anneau dessine un petit cercle dans le prochain espace vide du journal de Voyage; pour enregistrer un lieu, il écrit le numéro approprié.

SE DÉPLACER VERS UN LIEU

Inscrire un lieu numéroté dans le journal de Voyage indique que Frodon a atteint un lieu spécifique. La dernière destination numérotée dans le journal de Voyage est appelée **dernier lieu de Frodon**. Le joueur Porteur de l'Anneau peut indiquer un lieu comme nouveau mouvement de Frodon si ce lieu est **connecté** au dernier lieu de Frodon et si celui-ci est à **portée** (voir l'encadré en p.12). Ce lieu peut être l'un de ceux déjà traversés précédemment et donc déjà apparaître dans le journal de Voyage, y compris son dernier lieu.

LES CARTES COMPAGNIE



Les cartes Compagnie offrent des capacités supplémentaires au Porteur de l'Anneau et peuvent avoir un effet en dehors de la séquence normale du tour. La partie supérieure de chaque carte donne une capacité qui est disponible tant que la carte n'a pas été retournée. La partie inférieure de chaque carte indique une deuxième capacité qui ne peut être utilisée qu'une seule fois – la carte est alors retournée pour montrer le portrait du personnage et ses capacités ne sont plus disponibles.

SE DÉPLACER VERS UN POINT

Entrer dans un point indique que Frodon est quelque part **dans la Nature**, entre sa dernière position et la prochaine : **on considère que son dernier lieu est toujours le lieu numéroté inscrit en dernier dans le journal de Voyage.**

Note : Le joueur Porteur de l'Anneau peut toujours marquer un point comme nouveau mouvement de Frodon – gardant celui-ci dans la Nature – quelque soit sa dernière position et le nombre de points d'affilée qu'il a déjà inscrit dans le journal de Voyage.

12 • La Traque de l'Anneau

LE TOUR DE NUIT

Pendant le tour de Nuit, Frodon peut soit se déplacer soit se reposer.

Se déplacer

Si le joueur Porteur de l'Anneau choisit de déplacer Frodon, sa Corruption augmente d'un point: avancez le marqueur de Corruption d'une case sur la piste de Corruption.

Puis, le joueur Porteur de l'Anneau enregistre son mouvement normalement.

De plus, le marqueur de Tour est retourné pour montrer son côté Œil, afin de rappeler aux joueurs Spectres de l'Anneau que, pour la durée du tour de Nuit, ils auront une Traque gratuite plutôt qu'une Fouille (voir p.19). Retournez le marqueur de Tour sur son côté Anneau à la fin du tour de Nuit.



Se reposer

Si le joueur Porteur de l'Anneau choisit de se reposer, rien n'est enregistré dans le journal de Voyage; la

CONCEPTS-CLÉS



ADJACENT

Deux espaces sur le plateau (points ou lieux) sont considérés **adjacents** s'ils sont directement reliés par un chemin ou une route et donc à une étape de mouvement l'un de l'autre.

Le lieu 31 est adjacent au lieu 33 et au point à sa gauche.



CONNECTÉ

Deux espaces sur le plateau (points ou lieux) sont considérés **connectés** s'ils sont adjacents l'un à l'autre ou sont seulement séparés par des points. Un lieu est aussi considéré connecté à lui-même.

Le lieu 37 est connecté à lui-même, aux lieux 33, 35, 38 et 39 et au point à sa gauche.



À PORTÉE

Un lieu est considéré à **portée** s'il est **adjacent** au dernier lieu de Frodon ou s'il est **connecté** au dernier lieu de Frodon par un nombre de points inférieur ou égal au nombre de points indiqué sur le journal de Voyage après le dernier lieu.

Si le dernier lieu de Frodon est le 31 et que le joueur Porteur de l'Anneau a marqué un point sur le journal de Voyage, les lieux 26, 32 et 33 sont tous à portée.

S'il a noté deux points, les lieux 27 et 29 sont également à portée.

figurine de Frodon n'est pas avancée sur la piste de Mouvement, la Corruption de Frodon n'augmente pas et le marqueur de Tour reste sur son côté Anneau.

UTILISER DES CARTES ALLIÉ POUR SE DÉPLACER

La carte Compagnie *Frodon Sacquet* et certaines cartes Alliés (par exemple, *Tom Bombadil*) autorisent le joueur Porteur de l'Anneau à déplacer Frodon. De tels mouvements peuvent s'ajouter à un mouvement normal et peuvent également être effectués de Nuit, sans subir de Corruption ni retourner le marqueur

de Tour. Pour chaque mouvement de ce type, la figurine de Frodon est avancée d'une étape sur la piste de Mouvement, comme d'habitude, et le mouvement est enregistré dans le journal de Voyage.

LE MOUVEMENT ET LES NAZGÛL

Quand il se déplace, Frodon n'est pas affecté par la position des figurines de Nazgûl sur le plateau (les Nazgûl ne bloquent ni n'influencent le mouvement de Frodon, sauf comme conséquence d'une rencontre de Nazgûl, voir p.22).

EXEMPLES DE MOUVEMENT DE FRODON



(1) Frodon a démarré dans le lieu 1 (*Cul-de-Sac*). Il s'est déjà déplacé trois fois – deux fois en marquant un point dans le journal, une troisième fois en allant dans le lieu 10. La dernière entrée dans le journal de Voyage – le lieu 10 – est le dernier lieu de Frodon. Comme nouveau mouvement, le joueur Porteur de l'Anneau peut choisir un point, le lieu 11 ou le lieu 9 (les deux lieux sont adjacents au lieu 10). Le joueur Porteur de l'Anneau choisit un point. Frodon est maintenant dans la Nature. Le lieu 10 est toujours considéré comme étant le dernier lieu de Frodon puisque Frodon est dans la Nature.



(2) Pour son prochain mouvement, le joueur Porteur de l'Anneau peut choisir encore de se diriger vers un point ou dans un lieu à portée. En considérant

qu'un point est déjà inscrit, les lieux "à portée" sont 9, 11, 19, 20 – ou 10 lui-même. Frodon choisit de se déplacer dans le lieu 19. Voici à quoi ressemble le journal de Voyage de Frodon maintenant: le lieu 19 est à présent le dernier lieu de Frodon.



(3) Le Porteur de l'Anneau se déplace de nouveau et choisit d'aller directement dans le lieu 22, un espace adjacent (un espace adjacent est toujours considéré connecté et à portée).



JOUER UNE CARTE ALLIÉ



Les cartes Allié représentent des événements et des personnages favorables que le joueur Porteur de l'Anneau peut utiliser pour gêner les Spectres de l'Anneau.

PIOCHER DES CARTES ALLIÉ

Le joueur Porteur de l'Anneau reçoit trois cartes Allié pendant la mise en place et pioche une carte Allié pendant chaque phase d'Entretien. Le joueur Porteur de l'Anneau peut avoir un maximum de cinq cartes Allié en main à tout moment. Quand cette limite est dépassée, le joueur doit immédiatement défausser jusqu'à avoir 5 cartes en main, en choisissant quelles cartes il défausse.

Quand une pile Allié est épuisée, les cartes ne sont pas remélangées - plus aucune carte Allié n'est disponible pour le joueur Porteur de l'Anneau pour cet acte.

JOUER DES CARTES ALLIÉ

Pendant son tour, le joueur Porteur de l'Anneau peut jouer de sa main un maximum d'une carte Allié avant et/ou après avoir résolu l'action de mouvement ou de repos de Frodon pour le tour. Les cartes Allié jouées sont placées dans une pile de défausse.

- Un texte en gras en haut de la carte (qui commence normalement par "À jouer..." ou "À jouer si...") indique que la carte a un prérequis: la condition indiquée doit être remplie pour jouer la carte.
- Certaines cartes comportent deux effets (indiqués par un "ou"). Quand le joueur Porteur de l'Anneau joue une telle carte, il doit choisir seulement l'un des deux effets.
- Les actions indiquées par une carte Allié sont obligatoires. Si les effets de la carte ne peuvent pas être totalement appliqués, la carte peut toujours être jouée et ses effets sont appliqués au maximum des possibilités.

CARTES EN DEHORS DU TOUR

Certaines cartes sont marquées comme **En Dehors du Tour**. Ces cartes ne peuvent être jouées que pendant un tour de Nazgûl. Le joueur Porteur de l'Anneau peut jouer n'importe quel nombre de cartes Allié en dehors du tour. En utilisant une carte pour annuler les effets d'une action d'un Nazgûl, le joueur Porteur de l'Anneau peut attendre que le joueur Spectre de l'Anneau déclare l'effet précis (la zone d'une Perception, par exemple) avant de décider de l'annuler ou non.



PIONS ALLIÉ



Certaines cartes Allié permettent au joueur Porteur de l'Anneau de mettre en jeu des pions représentant des alliés et des amis du Porteur de l'Anneau. Ces pions sont placés dans des lieux et peuvent bouger d'un lieu à un autre par l'effet de certaines cartes Allié.

Les pions Allié limitent les capacités et le mouvement des Nazgûl :

- Un Nazgûl ne peut pas traverser ni entrer dans un lieu contenant un pion Allié.
- Les cartes Sorcellerie permettant une Fouille ou une Traque ne peuvent pas viser un lieu contenant un pion Allié (la Perception n'est pas affectée).

Lorsqu'ils sont mis en jeu, les pions Allié doivent être placés dans un lieu ne contenant *pas* de Nazgûl ou un autre pion Allié. Quand il bouge (en jouant une carte Allié appropriée), un pion peut être déplacé de son lieu directement vers un autre lieu connecté, si la destination ne contient pas de Nazgûl ou un autre pion Allié. Les pions Allié *peuvent* bouger à travers des points contenant des Nazgûl.

Il peut y avoir un maximum de huit pions Allié en jeu en même temps. Le joueur Porteur de l'Anneau est libre de retirer des pions Allié n'importe où sur le plateau quand une carte Allié l'autorise à placer un Allié et qu'aucun pion n'est disponible.

Quand un pion Allié est retiré par un Nazgûl dépensant un résultat de dé Epée (voir p.17), celui-ci est remplacé avec le matériel de jeu disponible.

PIONS COMPAGNIE



Les quatre pions Compagnie sont utilisés par le Porteur de l'Anneau pour marquer une zone, une section ou un lieu ciblé par l'effet d'une carte Alliée nécessitant une identification. Le joueur Porteur de l'Anneau place simplement un pion Compagnie sur l'espace voulu, pour se souvenir de l'effet de la carte et le retire quand l'effet prend fin.

DÉPENSER UN PION COMMUNAUTÉ



Pendant son tour, le joueur Porteur de l'Anneau peut dépenser au maximum un pion Communauté pour piocher une carte Alliée, le retirant de la carte Compagnie Frodon et le replaçant dans la réserve de la Communauté.

Des pions Communauté supplémentaires peuvent être dépensés en jouant une carte Compagnie ou Alliée pour obtenir un effet spécifique, comme indiqué sur la carte elle-même. Cette dépense ne compte pas dans la limite de un par tour.

LA RÉSERVE DE LA COMMUNAUTÉ

Dans une partie standard, il y a trois pions Communauté disponibles en début de partie qui forment la **Réserve de la Communauté**: ceci signifie que le joueur Porteur de l'Anneau ne peut normalement pas avoir plus de trois de ces pions en jeu en même temps. La taille de la réserve peut changer pendant la partie : dans l'Acte 1, un pion Communauté peut être retiré définitivement de la réserve en utilisant la capacité spéciale de la carte Compagnie Frodon, réduisant ainsi le nombre maximum de pions disponibles. D'autres façons de réduire la réserve de la Communauté seront ajoutées pendant l'Acte 2.

RECEVOIR DES PIONS COMMUNAUTÉ

Quand le joueur Meneur lance les dés d'Actions pendant chaque phase d'Entretien d'une Journée (et au début d'un Acte), le joueur Porteur de l'Anneau reçoit un pion Communauté pour chaque résultat Ombre obtenu. Des pions Communauté supplémentaires peuvent être reçus par l'effet d'une carte Alliée et la capacité spéciale de la carte Compagnie Frodon.

- Le joueur Porteur de l'Anneau ne peut jamais avoir plus de pions Communauté en jeu que ceux dans la réserve de la Communauté.
- Les pions Communauté non-dépensés sont gardés d'une Journée à l'autre.

LE TOUR DES SPECTRES DE L'ANNEAU

Une fois que le joueur Porteur de l'Anneau a terminé son tour, les joueurs Spectres de l'Anneau effectuent leurs actions dans le sens horaire, activant les quatre Nazgûl, l'un après l'autre, en commençant par le joueur Meneur. Comme indiqué plus tôt, si un joueur contrôle plus d'un Nazgûl, il les active dans l'ordre choisi au début de la partie.

- Chaque tour, le Nazgûl actif peut à la fois se déplacer et faire une action (dans n'importe quel ordre – mouvement et action ou action et mouvement).
- L'action peut soit nécessiter de **dépenser un dé d'Actions** pour faire quelque chose (voir *Dépenser un dé d'Actions*, p.17) soit être une **action gratuite**.
- Normalement, la seule action gratuite disponible est une **Fouille**, si le Nazgûl actif est dans un lieu (voir *Effectuer une Fouille*, p.18). Cependant, pendant un tour de Nuit, quand le marqueur de Tour est retourné sur son côté Œil (donc quand le joueur Porteur de l'Anneau choisit de se déplacer), le Nazgûl actif **effectue une Traque** dans le lieu (voir *Effectuer une Traque*, p.19) au lieu d'une Fouille.

DÉPLACER LES NAZGÛL

Quand elle se déplace, une figurine de Nazgûl avance sur le plateau dans un espace adjacent (point ou lieu). Un Nazgûl se déplace plus vite lorsqu'une des conditions suivantes est remplie:

- **Mouvement sur une route.** Un Nazgûl se déplace jusqu'à trois espaces, si le mouvement est entièrement fait en suivant une route (aussi bien de Jour que de Nuit).
- **Mouvement de Nuit.** Pendant un tour de Nuit seulement, un Nazgûl peut se déplacer de deux espaces si le mouvement s'effectue en suivant un chemin ou une combinaison de chemin et de route.

Le mouvement n'est jamais obligatoire: par exemple, un Nazgûl peut choisir de ne pas se déplacer du tout, effectuant seulement une Fouille ou dépensant un dé d'Actions là où il se trouve; ou il peut choisir de ne rien faire du tout.

EXEMPLES DE MOUVEMENT DE NAZGÛL



Pendant le premier tour de Jour, le Nazgûl bleu se déplace d'une étape, du lieu 48 au point adjacent le long du chemin allant à gauche. Il aurait aussi pu se déplacer vers le lieu 47.

Le Nazgûl vert, qui commence la partie dans le lieu 49, décide d'utiliser l'avantage du mouvement sur route – il peut atteindre le lieu 48 (point – point – 48) ou le lieu 46 (point – point- 46). Il décide d'aller en 46.



De Nuit (troisième tour), le Nazgûl vert est dans le lieu 34. Il pourrait continuer de se déplacer le long de la route (jusqu'à trois espaces de distance, par exemple point – 30 – point); mais il fait Nuit, il peut aussi choisir de se déplacer de deux espaces, profitant de l'obscurité. Il décide d'aller vers La Carrière (point – 23).

LIMITATIONS DE MOUVEMENT

Un Nazgûl ne peut ni traverser ni entrer dans un lieu de Sortie. De plus, un Nazgûl ne peut ni traverser ni entrer dans un lieu contenant un pion Allié.



Les figurines de Nazgûl ne bloquent ni ne gênent le mouvement d'un autre Nazgûl. Plusieurs Nazgûl peuvent occuper un même espace (remplacer les figurines avec les pions Nazgûl correspondants quand il n'y a pas assez de place sur un espace pour plusieurs figurines).

DÉPENSER UN DÉ D'ACTIONS

Le joueur Spectre de l'Anneau peut dépenser un résultat de dé de la réserve d'Actions Spectres de l'Anneau pour faire une action.

Un dé d'Actions peut être dépensé avant ou après que le joueur a déplacé le Nazgûl actif, au lieu d'effectuer une action gratuite (Fouille ou Traque de Nuit).

Les dés ainsi dépensés ne seront plus disponibles jusqu'à la prochaine phase d'Entretien, les joueurs Spectres de l'Anneau doivent donc s'accorder ensemble sur la manière de dépenser un dé, en sachant qu'il y a six dés à dépenser mais 12 tours de Nazgûl par Journée.

Exemple : C'est le premier tour de Jour et les joueurs Spectres de l'Anneau viennent de lancer leurs dés d'Actions; les résultats disponibles sont Anneau, Anneau, Anneau, Epée, Sorcellerie, Ombre.

Le joueur Meneur (bleu) commence à jouer: il décide de ne pas utiliser de dé. Il effectue une Fouille gratuite dans le lieu 48, puis se déplace vers le point adjacent.

Ensuite, le joueur du Nazgûl vert se déplace, utilisant le mouvement par route, de 49 à 46. Il dépense alors un résultat de dé Anneau pour faire une Perception en section III et retire ce dé de la réserve.

Puis, le joueur du Nazgûl rouge utilise le dé Sorcellerie pour piocher une carte Sorcellerie et déplace sa figurine.

Enfin, le joueur du Nazgûl violet déplace sa figurine et ne fait rien d'autre.

Le tour se termine avec quatre dés restants dans la réserve (Anneau, Anneau, Epée, Ombre) qui seront disponibles pendant le prochain tour de Jour et le tour de Nuit.

LES DÉS D'ACTIONS

Chaque dé d'Actions Spectre de l'Anneau comporte les icônes suivantes:



Anneau
(x 2)



Epée
(x 2)



Sorcellerie



Ombre

RÉSULTAT ACTIONS



Dépensez un résultat **Anneau** pour:

- Effectuer une **Perception** dans la *zone* où se trouve le Nazgûl actif; *ou*
- Effectuer une **Perception** dans la *section* où se trouve le Nazgûl actif.



Dépensez un résultat **Epée** pour:

- Effectuer une **Traque** dans le lieu occupé par le Nazgûl actif; *ou*
- **Retirer un pion Allié** d'un lieu adjacent au Nazgûl actif.



Dépensez un résultat **Sorcellerie** pour:

- Piocher une carte Sorcellerie; *ou*
- Jouer une carte Sorcellerie.



Dépensez un résultat **Ombre** comme s'il s'agissait d'un résultat Anneau, Epée ou Sorcellerie, au choix du joueur.

Note: la petite icône 'Gandalf' au centre sert à se souvenir que le joueur Porteur de l'Anneau reçoit un pion Communauté pour chaque résultat Ombre obtenu (voir p.25).

EFFECTUER UNE FOUILLE

Une **Fouille** peut être effectuée comme **action gratuite** par le joueur Spectre de l'Anneau actif – avant ou après qu'il ait déplacé le Nazgûl actif – si le Nazgûl actif est dans un lieu et que le joueur choisit de ne pas dépenser un dé d'Actions.

Une Fouille peut aussi être possible comme effet d'une carte Sorcellerie.

Pour effectuer une Fouille, le joueur Spectre de l'Anneau demande au joueur Porteur de l'Anneau si le lieu actuellement occupé par le Nazgûl actif est noté au moins une fois dans le journal de Voyage de Frodon. Le joueur Porteur de l'Anneau doit répondre honnêtement, par un simple "oui" ou "non", après avoir vérifié si le lieu apparaît dans le journal de Voyage de Frodon.

- Si la réponse est "oui", la Fouille est un succès: placez un **pion Piste** sur le lieu fouillé, face "Œil" visible. Le joueur Porteur de l'Anneau n'a *pas* à préciser si le lieu fouillé est le dernier lieu de Frodon ou pas. Si la réponse est "non", la Fouille est un échec.
- Une Fouille ne peut être effectuée sur aucun des lieux de Départ de Frodon.
- Il n'est pas possible d'effectuer une Fouille dans un lieu contenant déjà un pion Piste (alors qu'une Traque est permise – voir *Effectuer une Traque*, p.19).

Exemple: Frodon a commencé dans le lieu 1 (qui ne peut pas être fouillé).



Après six mouvements, il a traversé les lieux 10, 19, 22. Une Fouille dans n'importe lequel de ces lieux donnerait une réponse "oui" et un pion Piste serait placé dans le lieu approprié; une Fouille dans n'importe quel autre lieu donnerait une réponse "non".

EFFECTUER UNE PERCEPTION

Une **Perception** peut être effectuée par le joueur Spectre de l'Anneau actif en dépensant un résultat de dé **Anneau**. Le plateau de jeu (voir p.7) est divisé en **sections** (indiquées par des chiffres romains), chacune divisée en **zones** (indiquées par des lettres). Le joueur doit choisir si la Perception vise une **section** ou une **zone** où le Nazgûl actif est situé.

Une Perception peut aussi être possible comme effet d'une carte Sorcellerie.

Lorsqu'il effectue une Perception, le joueur Spectre de l'Anneau actif demande au joueur Porteur de l'Anneau si le **dernier lieu** de Frodon (le dernier numéro noté dans le journal de Voyage) est à l'intérieur de la section ou de la zone visée (le joueur Spectre de l'Anneau montre la section ou la zone ou donne ses coordonnées). Le joueur Porteur de l'Anneau doit répondre honnêtement, par un simple "oui" ou "non", après avoir vérifié le lieu de Frodon dans le journal de Voyage.

Si la réponse est "oui", placez pour mémoire un **pion Spectre de l'Anneau** sur la section ou la zone appropriée (voir *Pions Spectre de l'Anneau*, p.19).

Exemple: Le dernier lieu de Frodon est 22, en section II, zone II•A (le point ne compte pas, seul le dernier nombre est pris en compte).



- Un Nazgûl dans le lieu 31 effectue une Perception visant la section II. La réponse est "oui".
- Un Nazgûl dans le lieu 31 effectue une Perception visant la zone II•B. La réponse est "non".
- Un Nazgûl dans le lieu 24 effectue une Perception visant la zone II•A. La réponse est "oui".



EFFECTUER UNE TRAQUE

Une **Traque** peut être effectuée par le joueur Spectre de l'Anneau actif en dépensant un résultat de dé **Épée**. Pour Traquer, le Nazgûl actif doit être dans un lieu (incluant un des lieux de Départ de Frodon).

De Nuit (si Frodon a choisi de se déplacer – retournez alors le marqueur de Tour sur son côté **Œil**), un Nazgûl peut effectuer une Traque – au lieu d'une Fouille – comme action gratuite, sans dépenser un dé d'Actions. Une Traque peut aussi être possible comme effet d'une carte Sorcellerie.

Une Traque est similaire à une Fouille, mais est plus puissante. Quand il effectue une Traque, le joueur Spectre de l'Anneau demande au joueur Porteur de l'Anneau si le lieu occupé actuellement par le Nazgûl actif est noté au moins une fois dans le journal de Voyage de Frodon. Le joueur Porteur de l'Anneau doit répondre honnêtement, par un simple "oui" ou "non," après avoir vérifié si le lieu apparaît dans le journal de Voyage de Frodon.

- Si la réponse est "oui", la Traque est un succès: placez un **pion Piste** sur le lieu de la Traque, face "Épée" visible. Si la réponse est "non", la Traque est un échec.
- Si la Traque est un succès et que le lieu de la Traque est aussi le dernier lieu de Frodon, le joueur Porteur de l'Anneau doit annoncer "Frodon est ici." Quand tous les joueurs Spectres de l'Anneau ont terminé leurs actions pour le tour, une Rencontre de Nazgûl a lieu (voir *Rencontrer un Nazgûl*, p.22).

Exemple: le dernier lieu de Frodon est 22 (les points ne comptent pas, seul le dernier numéro inscrit est pris en compte).



- Un Nazgûl dans le lieu 19 effectue une Traque. La réponse est "oui", mais comme ce n'est pas le dernier lieu de Frodon, il n'y a pas de Rencontre de Nazgûl. Un pion Piste est placé sur le lieu 19.
- Un Nazgûl dans le lieu 22 effectue une Traque. La réponse est "oui, Frodon est ici", puisqu'il s'agit du dernier lieu de Frodon. Un pion Piste est placé sur le lieu 22 et une Rencontre de Nazgûl aura lieu à la fin du tour.

PIONS PISTE



Les pions Piste sont placés sur le plateau pour marquer un lieu où une Fouille ou une Traque a été réussie. Quand un pion est placé, le pion est mis sur son côté approprié ("Œil" pour une Fouille, "Épée" pour une Traque).

- Un lieu contenant un pion Piste *ne peut pas* être choisi pour effectuer une Fouille.
- Un lieu contenant un pion Piste *peut* être choisi pour effectuer une Traque. Si le lieu est le dernier lieu de Frodon, il y aura une Rencontre avec le Nazgûl (voir p.22).
- Les pions Piste ne gênent pas le mouvement. Frodon peut toujours entrer dans un lieu qui apparaît déjà dans son journal de Voyage, même s'il contient maintenant un pion Piste.

Les pions Piste restent sur le plateau jusqu'à la fin de l'Acte I.

PIONS SPECTRE DE L'ANNEAU



RECTO

VERSO

Les joueurs Spectres de l'Anneau n'ont pas le droit de prendre des notes pendant la partie mais ils peuvent utiliser les **pions Spectre de l'Anneau** comme rappels, de la façon qui leur convient.

Par exemple, un pion peut être placé sur le plateau sur son côté Anneau pour marquer une zone qui a subi une Perception réussie, alors qu'un autre pion indiquant un joyau serait placé sur la piste de Mouvement pour marquer le mouvement correspondant à ce résultat de Perception. Les Spectres de l'Anneau peuvent également utiliser un ou plusieurs pions Couronne pour marquer des destinations possibles de Frodon, en considérant le nombre de mouvements qu'il a fait depuis la dernière fois qu'il a été détecté.

CARTES SORCELLERIE



Les cartes Sorcellerie représentent les sombres enchantements des Nazgûl ainsi que les activités de leurs espions et serviteurs. Chaque joueur Spectre de l'Anneau a une main séparée de cartes Sorcellerie. Les joueurs ne peuvent pas se montrer leurs mains et toute communication à propos des cartes doit être audible par le joueur Porteur de l'Anneau.

Chaque joueur Spectre de l'Anneau peut avoir un maximum de **cinq** cartes Sorcellerie en main, quelque soit le nombre de Nazgûl sous son contrôle.



Si cette limite est dépassée, le joueur Spectre de l'Anneau doit immédiatement défausser jusqu'à avoir cinq cartes en main, en choisissant celles qu'il défausse.

PIOCHER DES CARTES SORCELLERIE

Chaque joueur Spectre de l'Anneau pioche une carte Sorcellerie pendant la mise en place et le joueur Meneur pioche une carte supplémentaire pendant la phase d'Entretien de chaque Journée.

Le joueur Spectre de l'Anneau actif peut piocher une carte du paquet Sorcellerie en dépensant un résultat de dé **Sorcellerie**.

JOUER DES CARTES SORCELLERIE

Le joueur Spectre de l'Anneau actif peut jouer une carte Sorcellerie de sa main en dépensant un résultat de dé **Sorcellerie**. Suivez rigoureusement le texte d'une carte Sorcellerie jouée afin d'appliquer ses effets.

- Un texte en gras en haut d'une carte (commençant normalement par "À jouer..." ou "À jouer si...") indique que la carte a un prérequis : la condition indiquée doit être remplie pour jouer la carte.
- Certaines cartes ont deux effets (indiqués par un "ou"). Quand un joueur Spectre de l'Anneau joue une telle carte, il doit choisir seulement l'un des deux effets.
- Les actions indiquées par une carte Sorcellerie sont obligatoires. Si les effets de la carte ne peuvent pas être pleinement appliqués, la carte peut toujours être jouée et ses effets sont appliqués au maximum des possibilités.
- Certains effets sont identifiés "Acte 2" — ignorez ces effets pendant l'Acte 1.

Les cartes Sorcellerie jouées sont placées dans une pile de défausse. Quand le paquet Sorcellerie est épuisé, les cartes de la pile de défausse sont mélangées pour former un nouveau paquet Sorcellerie.

LIEUX SOMBRES ET SORCELLERIE

Les **lieux Sombres** représentent des endroits maléfiques, avantageux pour les Spectres de l'Anneau. Quand un Nazgûl est dans un lieu Sombre, le joueur Spectre de l'Anneau peut dépenser *n'importe quel* résultat de dé d'Actions comme s'il s'agissait d'un résultat Sorcellerie (en clair, n'importe quel dé d'Actions peut être utilisé pour piocher ou jouer une carte Sorcellerie).



PIONS INFORMATION ET POUVOIRS DES CAVALIERS NOIRS



Pendant leur incursion dans la Comté, les Nazgûl cherchent des informations à propos de “Sacquet.” Ceci est représenté dans le jeu par les **pions Information**.

Pendant l’Acte 1, les joueurs Spectres de l’Anneau peuvent trouver des pions Information et les accumuler pour améliorer les capacités des Nazgûl, représentant la hâte et le sentiment d’urgence grandissants.

Pour chaque pion Information collecté par les joueurs Spectres de l’Anneau, une nouvelle capacité spéciale est débloquée, comme indiqué sur la carte Cavaliers Noirs.

Rappelez-vous qu’un pion Information est disponible pour les Spectres de l’Anneau à la mise en place, la première capacité est donc déjà débloquée au début de la partie (ceci peut changer selon la façon dont vous équilibrez la partie, voir p.9).

TROUVER DES INFORMATIONS

Les 12 pions Information indiquent tous un numéro, chacun correspondant à un lieu Allié différent sur le plateau de l’Acte 1.

Quand un joueur Spectre de l’Anneau effectue une Fouille ou une Traque dans un de ces lieux, le joueur Porteur de l’Anneau doit vérifier si ce numéro apparaît parmi les pions Information piochés pendant la mise en place et cachés derrière son écran.

Si c’est le cas, en plus de communiquer le résultat normal de la Fouille ou de la Traque, le joueur Porteur de l’Anneau doit révéler le pion et le placer sur le prochain espace disponible de la **carte de référence Cavaliers Noirs**

(que la Fouille ou la Traque soit réussie ou non), débloquant immédiatement une nouvelle capacité.



Le plus souvent les capacités des Cavaliers Noirs offrent aux joueurs Spectres de l’Anneau des utilisations supplémentaires de leurs dés d’Actions. Le Nazgûl actif peut utiliser une de ces capacités spéciales à la place de l’utilisation normale du dé d’Actions (et à la place d’une Fouille ou d’une Traque gratuite).

- 1 pion** Dépensez 1 résultat de dé d’Actions de votre choix pour vous déplacer d’1 étape supplémentaire.
- 2 pions** Dépensez 2 résultats de dés d’Actions de votre choix pour effectuer une Traque ou une Perception.
- 3 pions** Dépensez un résultat Epée pour vous déplacer d’1 étape supplémentaire et effectuer ensuite une Fouille.
- 4 pions** Dépensez un résultat Anneau pour vous déplacer de 2 étapes supplémentaires.
- 5 pions** Commencez l’Acte 2 avec le Seigneur des Nazgûl déjà en jeu.

Ces capacités sont cumulatives: par exemple, si les joueurs Spectres de l’Anneau ont collecté trois pions, ils ont les trois premières capacités disponibles.

CACHER DES INFORMATIONS

Pour empêcher les Nazgûl de collecter des informations, le joueur Porteur de l'Anneau peut faire voyager Frodon vers les lieux Allié dont les pions Information sont encore présents derrière son écran.

Si le joueur Porteur de l'Anneau inscrit, dans le journal de Voyage de Frodon, le numéro d'un lieu Allié dont le pion Information est encore en sa possession, ce pion ne peut plus être collecté par le joueur Spectre de l'Anneau. Le joueur Porteur de l'Anneau retourne secrètement le pion Information sur son verso, pour se souvenir qu'il n'est plus considéré en jeu. Les joueurs Spectres de l'Anneau ne pourront plus trouver d'informations dans ce lieu pour le reste de la partie.

RENCONTRER LES NAZGÛL

Comme décrit en page 19, si Frodon est découvert suite à une Traque réussie, une **Rencontre de Nazgûl** est résolue à la fin du tour (après que les Nazgûl aient pu effectuer leurs tours).

LA RÉSERVE DE TRAQUE



La **réserve de Traque** est un ensemble de tuiles Corruption en jeu, utilisée pour représenter l'effet des rencontres entre le Porteur de l'Anneau et les Nazgûl. Ces tuiles sont placées dans un contenant opaque (comme une gobelet ou un sac) au début de la partie car elles devront être piochées au hasard chaque fois qu'une Traque est réussie.

Au début de l'Acte 1, la réserve de Traque est composée seulement des tuiles Corruption de base pour l'Acte 1 (de couleur beige). Les joueurs Spectres de l'Anneau pourront mettre en jeu jusqu'à deux tuiles Corruption spéciale (de couleur rouge) pendant la partie, en jouant les deux cartes Sorcellerie correspondantes.

RÉSOLURE D'UNE RENCONTRE

Pour résoudre une Rencontre de Nazgûl, le joueur Porteur de l'Anneau suit les étapes suivantes:

1. Piocher des tuiles Corruption.
2. Utiliser des cartes Compagnie.
3. Subir de la Corruption.
4. Conséquences.

1. PIOCHER DES TUILES CORRUPTION

Tous les Nazgûl dans le lieu ou adjacent à la Traque (dans un lieu ou un point) **sont impliqués dans la Rencontre**. Le joueur Porteur de l'Anneau doit piocher une tuile Corruption pour chaque Nazgûl impliqué.

2. UTILISER DES CARTES COMPAGNIE

Plusieurs cartes Compagnie possèdent une capacité spéciale permettant au joueur Porteur de l'Anneau de choisir une tuile Corruption parmi celles piochées et d'annuler ses effets, réduisant ainsi les dommages de la Traque.



Quand toutes les tuiles ont été piochées, le joueur Porteur de l'Anneau peut retourner au maximum une carte Compagnie pour utiliser sa capacité.

La tuile choisie est remise dans la réserve de Traque sans effet.

Les tuiles Corruption spéciale ne peuvent pas être annulées de cette façon.

3. SUBIR DE LA CORRUPTION

Une fois toutes les tuiles piochées – et une, potentiellement, annulée – la Corruption de Frodon augmente pour chaque tuile restante, s'il y en a, de la façon suivante:

- Si une tuile est **numérotée**, Frodon subit ce nombre de points de Corruption. La tuile est ensuite défaussée (elle est écartée du jeu). 
- Si **une tuile Œil** est piochée, Frodon subit un point de Corruption, plus autant de points de Corruption que de tuiles Œil déjà à côté de la piste de Corruption, s'il y en a; ensuite, placez la tuile Œil à côté de la piste de Corruption. 

- Si **plusieurs tuiles Œil** sont piochées, appliquez les tuiles une par une: Frodon subit de la Corruption pour la première tuile Œil, qui est ensuite placée à côté de la piste de Corruption; puis, la Corruption subie par la deuxième tuile Œil est appliquée et la tuile est placée à côté de la piste de Corruption, et ainsi de suite.

4. CONSÉQUENCES

Les tuiles Corruption piochées pendant une Rencontre, et qui ne sont pas annulées, sont mises hors-jeu. Si la Corruption de Frodon est inférieure à 12, alors le joueur Porteur de l'Anneau effectue une **Fuite** (voir ci-dessous), puis le jeu reprend normalement avec le prochain tour du joueur Porteur de l'Anneau.

Si la Corruption est 12 ou plus, le joueur Porteur de l'Anneau perd la partie (voir *Fin de l'Acte I*, p.25).

FUITE

Le joueur Porteur de l'Anneau doit choisir entre:

- Déplacer Frodon vers un nouveau lieu numéroté; *ou*
- Ne pas déplacer Frodon du tout.

Ce choix est fait secrètement, sans rien révéler aux joueurs Spectres de l'Anneau.

Si Frodon se déplace, le joueur Porteur de l'Anneau déplace Frodon dans un lieu à portée qui est *connecté* à son dernier lieu (Frodon ne peut pas “sauter” par-dessus un lieu).

- Pour déterminer si un lieu connecté est à portée, tous les points notés dans le journal de Voyage peuvent être comptés, ainsi que deux points supplémentaires “bonus” pour le mouvement de fuite.
- **Le numéro du lieu choisi** est inscrit dans la prochaine case libre du journal de Voyage, à droite du dernier mouvement enregistré.
- Le nouveau lieu ne peut pas être un lieu de Sortie.

Si Frodon ne se déplace pas, le joueur Porteur de l'Anneau trace une barre oblique dans la prochaine case libre du journal de Voyage, à droite du dernier mouvement enregistré. On considère que Frodon est là où il était lors de son dernier mouvement.

Dans les deux cas, la figurine de Frodon est avancée d'une étape sur la piste de Mouvement (qu'il ait bougé d'1 ou plusieurs étapes ou qu'il n'ait pas bougé du tout).

EXEMPLE DE RENCONTRE DE NAZGÛL (PIOCHER DES TUILES CORRUPTION)



Frodon a été découvert par le Nazgûl vert lors d'une Traque dans le lieu 23. Une fois que tous les Nazgûl ont terminé leurs tours, l'un d'eux (le vert) est dans le lieu 23 et deux sont adjacents (le violet en 21 et le rouge sur le point à droite de 23). Le Nazgûl bleu, dans le lieu 19, est trop loin (19 est connecté à 23, mais n'est pas adjacent). Un total de trois Nazgûl est impliqué dans la Rencontre et trois tuiles de Corruption sont piochées.

EXEMPLE DE RENCONTRE DE NAZGÛL (SUBIR DE LA CORRUPTION)

La Rencontre implique trois Nazgûl, le joueur Porteur de l'Anneau pioche donc trois tuiles Corruption : un “3” et deux tuiles Œil. Le joueur Porteur de l'Anneau n'a pas encore pioché de tuiles Œil et décide de retourner la carte Compagnie Samsagace pour annuler la tuile Corruption “3” et la remettre dans la réserve de Traque. Les deux tuiles Œil sont ensuite appliquées: à cause de la première tuile Œil, Frodon subit 1 Corruption puis la tuile est placée à côté de la piste de Corruption. De fait la deuxième tuile de Corruption vaut 2 points de Corruption (1 pour la tuile elle-même, 1 pour l'autre tuile Œil à côté de la piste de Corruption). La deuxième tuile est ajoutée à la piste de Corruption. Frodon a subi un total de 3 points de Corruption, la piste de Corruption est ajustée en conséquence.

EXEMPLE DE RENCONTRE DE NAZGÛL (CONSÉQUENCES)



Frodon a été découvert par une Traque dans le lieu 23, avec deux points inscrits dans le journal de Voyage.



Exemple 1: Pour fuir, le joueur Porteur de l'Anneau choisit de se déplacer.

Le joueur Porteur de l'Anneau peut décider de se déplacer vers plusieurs lieux connectés: n'importe quel lieu connecté à 4 étapes du lieu 23 – puisqu'il a deux points déjà inscrits dans le journal et qu'il peut se déplacer encore de deux étapes. Par exemple, il peut aller en 33, 36, 45, 46 ou même en arrière en 23 ou 19. Il ne peut pas choisir, par exemple, le lieu 38 : il est seulement à trois étapes de distance mais n'est pas connecté à 23.

Il choisit d'aller dans le lieu 46 – il veut que Frodon atteigne Bree aussi vite que possible et il pense que c'est le pari le plus sûr.

Le lieu 46 est ajouté au journal et la figurine de Frodon est avancée sur la piste de Mouvement.



Exemple 2: Pour s'échapper, le joueur Porteur de l'Anneau choisit de ne pas se déplacer.

Le joueur Porteur de l'Anneau choisit de ne pas se déplacer, pour confondre les joueurs Spectres de l'Anneau, en ne choisissant pas le mouvement le plus évident.

Dans ce cas, il ajoutera juste une barre oblique au journal et avancera la figurine de Frodon sur la piste de Mouvement.

Frodon serait toujours dans la nature, avec 2 points inscrits dans le journal et il aurait encore beaucoup d'options disponibles pour son prochain mouvement – laissant les Spectres de l'Anneau dans le doute quant à sa position.



PHASE D'ENTRETIEN

Quand un tour de Nuit est terminé, la phase d'Entretien est résolue.

1. Le joueur Porteur de l'Anneau pioche une carte Allié.
2. Quand vous ne jouez pas une partie à 2 joueurs, le pion joueur Meneur est passé au joueur Spectre de l'Anneau à la gauche du précédent détenteur.
3. Le joueur Meneur pioche une carte Sorcellerie et lance tous les dés d'Actions – les dés utilisés au tour précédent, ainsi que tous ceux non-utilisés.
4. Le joueur Porteur de l'Anneau reçoit un pion Compagnie pour chaque résultat Ombre obtenu.

Une nouvelle Journée commence maintenant.

FIN DE L'ACTE 1

L'Acte 1 se termine dans l'une des situations suivantes:

FRODON ARRIVE À DESTINATION

Si Frodon atteint un lieu de sortie en 16 mouvements ou moins il doit immédiatement l'annoncer : Frodon a atteint Bree sain et sauf et l'Acte 1 est terminé.

FRODON DOIT ÊTRE SECOURU

Aussitôt que la figurine de Frodon sur la piste de Mouvement atteint l'étape 16 (que ce soit par un mouvement ou une Fuite) et que Frodon n'a pas atteint un lieu de Sortie, l'Acte 1 est immédiatement terminé (les Spectres de l'Anneau ne jouent pas leurs tours).

A ce moment-là, le joueur Porteur de l'Anneau doit compter le nombre de mouvements dont Frodon aurait eu besoin pour atteindre le lieu de Sortie le plus proche et pioche ce même nombre de tuiles Corruption, augmentant le niveau de Corruption de Frodon en conséquence:

- Pour chaque tuile numérique ou Œil, augmentez la Corruption de Frodon normalement;
- Le joueur Porteur de l'Anneau peut retourner une carte Compagnie pour annuler une tuile Corruption, comme lors d'une Rencontre de Nazgûl.

Exemple: Frodon est sur la dernière case de la piste de Mouvement et les dernières entrées dans le journal de Voyage sont 53/•. Le lieu de sortie le plus proche, "C," est à deux étapes: le joueur Porteur de l'Anneau pioche deux tuiles Corruption.



FRODON EST CORROMPU

Dès que le niveau de Corruption de Frodon atteint la case 12 de la piste à tout moment (y compris pendant un sauvetage, voir ci-dessus), le Porteur de l'Anneau est passé à l'Ombre et les joueurs Spectres de l'Anneau gagnent immédiatement (sans jouer l'Acte 2).

RANGER LE JEU APRÈS L'ACTE 1

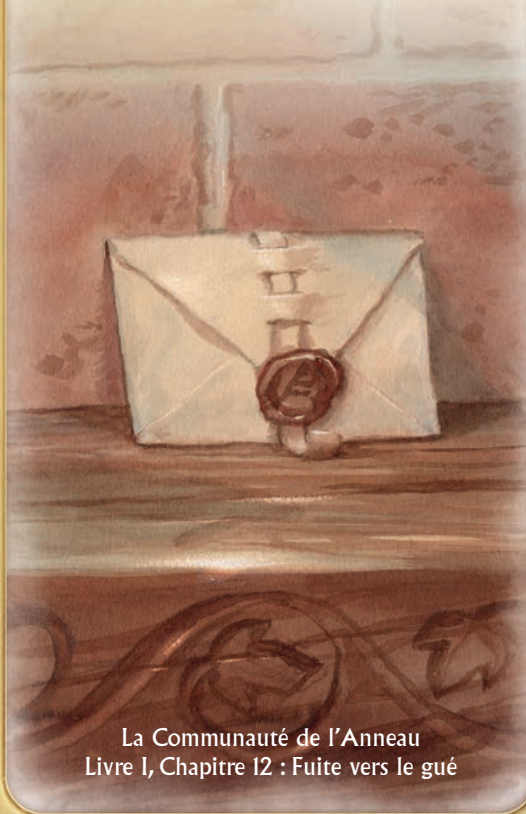
Si vous souhaitez jouer l'Acte 2 lors d'une deuxième session de jeu, vous devez maintenant ranger le jeu convenablement, en utilisant l'enveloppe de la *Lettre de Gandalf*. Placez dans l'enveloppe le matériel suivant :

- les pions Communauté non dépensés;
- les cartes Compagnie non retournées;
- les cartes Allié en main du joueur Porteur de l'Anneau;
- toutes les cartes Sorcellerie en main des joueurs Spectres de l'Anneau (remettez le reste des cartes Sorcellerie dans la boîte, en gardant la pioche séparée de la défausse);
- les pions Information trouvés par les Spectres de l'Anneau;
- les tuiles Corruption défaussées;
- les tuiles Corruption spéciale mises en jeu;
- toute tuile Œil en possession du joueur Porteur de l'Anneau (y compris la carte Sorcellerie "Peur des Êtres des Galgals", si elle a été jouée).

Remettez ensuite tout le matériel restant dans la boîte. Enfin, inscrivez dans le journal de Voyage de Frodon le niveau de Corruption qu'il a atteint à la fin de l'Acte 1.

Quand vous êtes prêts à commencer l'Acte 2, prenez tout le matériel rangé dans l'enveloppe de la *Lettre de Gandalf*, puis suivez les instructions de mise en place de l'Acte 2.

*“Il y avait encore un écho semblable à celui de pas qui les suivaient dans la tranchée, c'était un son impétueux comme d'un grand vent s'élevant et se déversant dans les branches des pins. Glorfindel se retourna un moment pour écouter, puis il bondit en avant avec un grand cri.
– Fuyez! hurla-t-il. Fuyez!
L'ennemi est sur nous!”*



La Communauté de l'Anneau
Livre I, Chapitre I2 : Fuite vers le gué

ACTE 2: FUITE VERS LE GUÉ

Si Frodon n'a pas été vaincu à la fin de l'Acte 1, la partie continue avec l'Acte 2.

Jouer l'Acte 2 nécessite tout le matériel de jeu mis de côté avant de jouer l'Acte 1 :

- les tuiles Corruption pour l'Acte 2 (grises);
- les deux paquets de cartes Voyage;
- le paquet de cartes Allié de l'Acte 2 (dos orange);
- tout ce qui concerne Gandalf (carte de référence, figurine et pions Haut Fait de Gandalf);
- tout ce qui concerne le Seigneur des Nazgûl (carte de référence, figurine et dé d'Actions);
- la carte Compagnie Grands-Pas.

La matériel suivant n'est plus nécessaire et peut être mis de côté :

- le paquet de cartes Allié de l'Acte 1 (dos verts);
- les pions Information (sauf ceux collectés par les joueurs Spectres de l'Anneau);
- les pions de lieu de Départ de Frodon;
- les tuiles Corruption défaussées;
- les cartes Compagnie retournées.

METTRE EN PLACE LE JEU

Si vous avez joué l'Acte 1 en une session séparée, ouvrez l'enveloppe de la *Lettre de Gandalf* et distribuez tout le matériel rangé à l'intérieur à la fin de l'Acte 1 aux joueurs respectifs. Si la carte Frodon a été retournée pendant l'Acte 1, sortez-la de la boîte et mettez-la en jeu, retournée. Si vous jouez l'Acte 2 immédiatement après avoir fini l'Acte 1, chaque joueur garde simplement son matériel de jeu.

Tous les joueurs assument les mêmes rôles que lors de l'Acte 1. Placez le plateau au centre de l'aire de jeu du côté Acte 2.

SECRET ET SORCELLERIE

Les seuls éléments rangés dans l'enveloppe de la *Lettre de Gandalf* réclamant un peu de discrétion pendant la mise en place sont les cartes Sorcellerie qui restaient en main des joueurs Spectres de l'Anneau à la fin de l'Acte 1. Pour cette raison, nous suggérons que ces cartes soient sorties de l'enveloppe par un joueur Spectre de l'Anneau.

JOUEUR PORTEUR DE L'ANNEAU

1. Prenez l'**écran du Porteur de l'Anneau** et placez-le en face de vous, avec l'image du plateau côté Acte 2 à la verticale. Puis, prenez une feuille blanche, pliez-la aux bonnes dimensions et insérez-la dans le **journal de Voyage**, au bas de l'écran, avec le côté Acte 2 visible.
2. Prenez les **cartes Compagnie** que vous aviez à la fin de l'Acte 1; ajoutez les cartes *Grands-Pas* et *Meriadoc Brandebouc* (sauf si Meriadoc est entré en jeu pendant l'Acte 1), avec leurs capacités visibles.
3. Prenez la **carte de référence Gandalf**.
4. Prenez les **pions Communauté** que vous aviez à la fin de l'Acte 1 et placez-les sur la carte de Frodon. Puis, préparez la **réserve de la Communauté** pour l'Acte 2 en prenant le nombre approprié de pions Communauté (trois si Frodon n'est pas retourné ou deux si Frodon est retourné, moins les pions sur la carte de Frodon) et placez-les sur les espaces dédiés du journal de Voyage.
5. Séparez les **cartes Voyage** par type en regardant leurs rectos (voyage court ou long) et mélangez séparément les deux paquets. Puis, piochez une carte dans chaque paquet, regardez-les et choisissez-en une à conserver comme votre carte Voyage actuelle. Remettez l'autre carte dans son paquet. Gardez à portée de main le paquet correspondant à la carte choisie et remettez l'autre paquet de cartes Voyage dans la boîte (sans le révéler). Enfin, placez votre carte Voyage derrière l'écran, sur l'espace dédié du journal de Voyage.
6. Mélangez le **paquet de cartes Allié** de l'Acte 2 (fond de carte orange). Puis, défaussez les cartes Allié que vous aviez à la fin de l'Acte 1 et piochez ce même nombre de cartes de ce paquet.
7. Placez le **marqueur de Tour** sur la case la plus à gauche de la piste de Tour, côté Anneau visible.

8. Placez le **marqueur de Corruption** sur la piste de Corruption, sur la case correspondant à la Corruption de Frodon à la fin de l'Acte 1 (inscrite dans le journal de Voyage de l'Acte 1). Placez toute tuile Corruption Œil en possession du joueur Porteur de l'Anneau (y compris la carte Sorcellerie "Peur des Êtres des Galgals" si elle a été jouée) à côté de la piste de Corruption.
9. Placez la figurine de **Frodon sur la case '0'** de la piste de Mouvement.
10. Piochez au hasard quatre **pions Haut Fait de Gandalf** et regardez-les secrètement. Puis, choisissez un pion et placez-le sur la case appropriée du journal de Voyage — ceci est le lieu de Départ de Gandalf. Gardez les trois autres pions derrière l'écran, sur les espaces dédiés du journal de Voyage. Mettez de côté les pions restants, sans les montrer aux joueurs Spectres de l'Anneau.

JOUEUR(S) SPECTRE(S) DE L'ANNEAU

1. Prenez les **quatre figurines de Nazgûl** et les cartes Spectres de l'Anneau correspondantes et partagez-les entre les joueurs. Les joueurs contrôlant deux Nazgûl ou plus doivent maintenant arranger leurs cartes Spectres de l'Anneau dans l'ordre qu'ils souhaitent les jouer pendant la partie.
2. Prenez la carte de référence **Cavaliers Noirs** et placez-la en vue de tous les joueurs. Placez sur la carte les pions Information collectés par les joueurs Spectres de l'Anneau pendant l'Acte 1.
3. Prenez les six **pions Spectre de l'Anneau** et placez-les à portée de tous les joueurs Spectres de l'Anneau.
4. Prenez les **paquet de cartes et de défausse Sorcellerie** de la boîte et remettez-les en jeu comme ils étaient à la fin de l'Acte 1.
5. Prenez les **cartes Sorcellerie** que vous aviez en main à la fin de l'Acte 1. Vous pouvez les redistribuer parmi les joueurs Spectres de l'Anneau comme vous le souhaitez, en donnant si possible autant de cartes à chaque joueur.
6. Formez la **réserve de Traque** en ajoutant aux **tuiles Corruption** non piochées pendant l'Acte 1 les trois **tuiles Corruption** pour l'Acte 2 (grises), avec toute tuile spéciale qui a été mise en jeu pendant l'Acte 1. Ne remettez pas dans la réserve les tuiles Corruption qui ont été défaussées pendant l'Acte 1.

7. Donnez le **pion joueur Meneur** à un joueur Spectre de l'Anneau choisi au hasard (s'il est seul, il prend le pion). Gardez la figurine, la carte et le dé spécial du Seigneur des Nazgûl à portée de main.
8. En commençant par le joueur Meneur, tous les joueurs Spectres de l'Anneau placent leurs **figurines de Nazgûl** sur le plateau, dans l'un ou l'autre des deux lieux de Départ disponibles (lieux 28 et 33). Deux Nazgûl doivent être placés dans chaque lieu. Si la cinquième capacité de la carte de référence Cavaliers Noirs est débloquée, le Seigneur des Nazgûl remplace le Nazgûl (ou un des Nazgûl) du joueur Meneur.
9. Le joueur Meneur prend les six **dés d'Actions Spectres de l'Anneau** et les lance. Le joueur Porteur de l'Anneau reçoit un pion Communauté de la réserve de la Communauté pour chaque résultat Ombre obtenu aux dés et les place sur la carte Compagnie Frodon.

COMMENT JOUER

Il y a deux différences importantes entre l'Acte 1 et l'Acte 2.

Pendant l'Acte 2, le joueur Porteur de l'Anneau déplace Gandalf secrètement — en utilisant le journal de Voyage — de la même façon qu'il le faisait avec Frodon pendant l'Acte 1. Gandalf se déplacera pour protéger Frodon et ses compagnons, les encourager par ses Hauts Faits et mettre en déroute les Spectres de l'Anneau.

Pendant ce temps, Frodon sera guidé vers Fondcombe par Grands-Pas: la route qu'il empruntera ne sera pas sous le contrôle direct du joueur Porteur de l'Anneau, mais un itinéraire fixe indiqué sur la **carte Voyage** actuelle. Le joueur Porteur de l'Anneau ne choisit ni n'enregistre le mouvement de Frodon dans le journal de Voyage, mais connaît sa position en utilisant la piste de Mouvement et la carte Voyage.

Les joueurs Spectres de l'Anneau essaieront de stopper Frodon, comme ils le faisaient pendant l'Acte 1. Cette fois cependant, ils ont à leur côté la présence du puissant Seigneur des Nazgûl. Le Seigneur des Nazgûl n'est pas juste contrôlé par l'un des joueurs, mais peut entrer en jeu en remplaçant un des Nazgûl normaux. En même temps, leur recherche sera

gênée et éconduite par les actions de Gandalf et ils devront bien prendre en considération la présence du Magicien.

LE TOUR DU PORTEUR DE L'ANNEAU

14		12	
Début	Bois de Chet	Début	Bois de Chet
1	•	1	•
2	7	2	7
3	•	3	•
4	Collines du Vent	4	Collines du Vent ●
5	•	5	•
6	◆ Lieu Sombre	6	•
7	•	7	◆ Lieu Sombre
8	33	8	•
9	•	9	33
10	Le Dernier Pont	10	•
11	•	11	•
12	◆ Lieu Sombre	12	Fontgrise
13	•	13	•
14	•	14	35
Fin	A	15	•
		Fin	A

Le mouvement de Frodon pendant l'Acte 2 est déterminé par une **carte Voyage**.

Il y a deux paquets de cartes Voyage: l'un contient des **itinéraires courts** nécessitant 14 mouvements pour que Frodon atteigne Fondcombe et le rendant corrompu avec 12 points de Corruption.

Le deuxième paquet contient des **itinéraires longs**, nécessitant 16 mouvements pour que Frodon atteigne sa destination, mais lui permettant d'être corrompu avec 14 points de Corruption.

Les deux paquets ont le même dos de carte, mais sont facilement reconnaissables par l'aspect de leurs rectos.

DÉPLACER FRODON

Au début de chaque tour de Jour, le joueur Porteur de l'Anneau avance d'une case la figurine de Frodon sur la piste de Mouvement. Au début d'un tour de Nuit, le joueur Porteur de l'Anneau peut décider si Frodon se déplace (et avance d'une case) ou se repose, exactement comme dans l'Acte 1.

La destination des mouvements de Frodon, cependant, n'est pas décidée par le joueur Porteur de l'Anneau. La destination de chaque mouvement est déterminée par la carte Voyage et la position de Frodon peut être déterminée, à tout moment, en

faisant simplement correspondre la position de la figurine de Frodon sur la piste de Mouvement avec la ligne appropriée de sa carte Voyage: la colonne sur la gauche de la carte correspond à la position occupée sur la piste, alors que la colonne sur la droite indique où est Frodon sur le plateau.

Quand la figurine de Frodon se déplace à la dernière étape indiquée par la carte Voyage sur la piste de Mouvement (14 pour un itinéraire court, 16 pour un long), Frodon a atteint l'un des lieux de Sortie et la partie est immédiatement terminée.

Exemple: Si ceci est la carte Voyage actuelle et que la figurine de Frodon est sur la case 7 de la piste de Mouvement, Frodon est dans le lieu 27 (Le Dernier Pont). (Avant cela, il sera passé par les lieux 2, 10, et 23.) Son prochain mouvement sera automatiquement un point. Quand la figurine de Frodon atteint l'étape 14, le Porteur de l'Anneau sort par le lieu de Sortie A, et la partie s'arrête — à moins qu'un Nazgûl ne l'attrape avant!

14	12
Début	2
1	.
2	10
3	.
4	.
5	23
6	.
7	Le Dernier Pont 27
8	.
9	◆ Lieu Sombre 36
10	.
11	.
12	35
13	.
Fin	A

GANDALF LE GRIS

Pendant l'Acte 2, le joueur Porteur de l'Anneau inscrit secrètement les mouvements de Gandalf en utilisant le journal de Voyage. Il y a cependant deux différences importantes entre son mouvement et celui de Frodon:

- Gandalf se déplace chaque tour — Jours et Nuit.
- Gandalf se déplace directement de son lieu actuel vers n'importe quel lieu connecté (les points entre les deux lieux, s'il y en a, n'affectent pas son mouvement).

Il y a plusieurs autres règles importantes à noter à propos de Gandalf, expliquées ici et dans la section suivante.

GANDALF NE LAISSE PAS DE TRACES

Même si chaque mouvement de Gandalf est enregistré dans le journal de Voyage normalement, les Nazgûl ne peuvent le détecter que dans son dernier lieu.

ÉQUILIBRER LA PARTIE: LES ABRIS

Si vous trouvez qu'il est trop difficile pour le joueur Porteur de l'Anneau de gagner la partie, vous pouvez y inclure de manière facultative cette règle.

Les cartes Voyage long offrent un deuxième avantage en plus d'une plus grande résistance à la Corruption: sur chaque carte Voyage, un ou plusieurs lieux Allié sont marqués avec des points ronds à la droite des noms des lieux, indiquant qu'ils sont des **Abris**.

Inconnu des joueurs Spectres de l'Anneau, si le dernier lieu de Frodon est marqué comme un Abris, alors les Nazgûl ne peuvent trouver Frodon qu'en effectuant une Traque (une Fouille sera toujours un échec). Si le lieu abrité n'est pas le dernier lieu de Frodon, alors une Fouille réussit à trouver le passage de Frodon et un pion Piste est placé normalement.

Toutes les entrées précédentes sont ignorées pour toute Traque, et une Fouille ne peut jamais le détecter (voir *Frodon, Gandalf et les Nazgûl*, p.31).

RÉVÉLER GANDALF

Le joueur Porteur de l'Anneau peut révéler Gandalf si, après s'être déplacé, le Magicien est dans un lieu contenant un ou plusieurs Nazgûl. Pour ce faire, le joueur Porteur de l'Anneau dépense un pion Communauté et le retire définitivement de la partie (réduisant la réserve de la Communauté de un), puis place la figurine de Gandalf sur le plateau, sur le lieu correspondant à son dernier lieu.

Ensuite, le joueur Porteur de l'Anneau:

- Éloigne tous les Nazgûl dans le lieu occupé par Gandalf jusqu'à 2 étapes de distance (ensemble ou séparément).
- Défausse un dé d'Actions ordinaire de la réserve d'Actions Spectres de l'Anneau (au choix du joueur Porteur de l'Anneau mais pas le dé du Seigneur des Nazgûl). Le dé sera ajouté de nouveau à la réserve lors de la prochaine phase d'Entretien.

EXEMPLES DE MOUVEMENT DE GANDALF ET FRODON



Gandalf commence dans le lieu 8 (Collines du Vent). Pour tromper les Nazgûl, le joueur Porteur de l'Anneau veut le garder proche de Frodon, mais pas dans la même zone.

La carte Voyage amènera Frodon à se déplacer à travers la portion nord du plateau (de 1 à 7, puis vers 8, puis vers 19), il voudrait donc que Gandalf aille au sud et se déplace dans la portion du milieu du plateau. Cependant, il veut aussi que Gandalf voyage jusqu'au Mont Venteux (lieu 18), puisqu'il correspond à l'un des pions Haut Fait de Gandalf qu'il a piochés.



Au premier tour, Gandalf se déplace dans le lieu 7, pendant que Grands-Pas mène Frodon à travers les bois entre 1 et 7.

Au deuxième tour, Gandalf arrive dans le lieu 10 et Frodon atteint le lieu 7.

Au troisième tour, la nuit tombe et Frodon se repose (la figurine de Frodon reste sur la case 2 de la piste de Mouvement), tandis que Gandalf chevauche jusqu'au lieu 18.

Il révèle alors qu'il a un pion Haut Fait de Gandalf correspondant au numéro de ce lieu et le place à côté de la piste de Corruption, pour se souvenir que la résistance de Frodon est augmentée de 1 (de 14 à 15).

Si, plus tard, les Nazgûl fouillent le lieu 7, ils trouveront la piste de Frodon mais pas celle de Gandalf — une Fouille ne peut pas détecter Gandalf.

GANDALF SE CACHE DE NOUVEAU

Pendant le tour Spectres de l'Anneau après que la figurine de Gandalf a été placée sur le plateau, aucun Nazgûl ne peut traverser ou entrer dans le lieu qu'elle occupe. De plus, le lieu ne peut pas être ciblé par une Fouille ou une Traque (effectuée en jouant une carte Sorcellerie, par exemple).

Quand tous les Spectres de l'Anneau ont terminé leur tour, la figurine de Gandalf est retirée du plateau.

Le joueur Porteur de l'Anneau pioche alors deux nouveaux pions Haut Fait de Gandalf et en choisit un, inscrivant le lieu correspondant dans la prochaine case vide du journal de Voyage. Le pion choisi est alors retiré de la partie, alors que l'autre est replacé parmi les pions Haut Fait de Gandalf disponibles.

ACCOMPLIR UN HAUT FAIT DE GANDALF ET CORRUPTION



Si Gandalf est dans un lieu correspondant à l'un des **pions Haut Fait de Gandalf** encore derrière l'écran du Porteur de l'Anneau, le joueur Porteur de l'Anneau peut révéler ce pion et le placer à côté de la piste de Corruption, face visible: Gandalf a accompli l'un de ses hauts faits, dans une démonstration de puissance qui remonte le moral du Porteur de l'Anneau et intimide les Nazgûl.

Accomplir un Haut Fait nécessite que le lieu de Gandalf soit annoncé aux joueurs Spectres de l'Anneau; Gandalf n'est cependant pas "révélé" comme expliqué ci-dessus — sa figurine n'est pas placée sur le plateau et les Nazgûl ne sont pas chassés du lieu.

Le maximum de Corruption que Frodon peut endurer est augmenté de un pour chaque Haut Fait accompli par Gandalf.

Le joueur Porteur de l'Anneau peut encore augmenter la résistance de Frodon à la Corruption en déplaçant Gandalf à Fondcombe. Si, à tout moment de la partie, Gandalf atteint Fondcombe (c'est-à-dire tout lieu de Sortie), le joueur Porteur de l'Anneau peut l'annoncer en plaçant la figurine de Gandalf à Fondcombe. À partir de ce moment, Gandalf est sorti du jeu et le maximum de Corruption que Frodon peut endurer est augmenté de un.

LE TOUR DES SPECTRES DE L'ANNEAU

Les joueurs Spectres de l'Anneau jouent leur tour en suivant les mêmes règles que pendant l'Acte 1. Cependant, leur recherche du lieu de Frodon est fortement influencée par la présence de Gandalf. Ils peuvent aussi recevoir l'appui du Seigneur des Nazgûl, qui peut temporairement remplacer l'un des Nazgûl "normaux".

FRODON, GANDALF ET LES NAZGÛL

Les positions secrètes de Frodon et Gandalf peuvent être détectées ou découvertes par les Spectres de l'Anneau, en utilisant leurs actions.

Cependant, chercher Frodon n'est pas la même chose que d'essayer de localiser le Magicien Gris et le joueur Porteur de l'Anneau peut exploiter ceci à son avantage, manœuvrant Gandalf pour gêner ou dérouter les joueurs Spectres de l'Anneau. Les règles suivantes expliquent comment la présence ou le passage de Frodon et Gandalf sont perçus par les Spectres de l'Anneau pendant l'Acte 2.

LA CARTE VOYAGE

La carte Voyage est utilisée pour déterminer la position de Frodon pendant l'Acte 2, d'une façon similaire au journal de Voyage de l'Acte 1. La position de Frodon peut être déterminée, à tout instant, simplement en faisant correspondre la position de la figurine de Frodon sur la piste de Mouvement avec la ligne appropriée sur la carte Voyage. Tout lieu au-dessus de cette ligne est considéré avoir été traversé. D'un autre côté, tout lieu sur la carte Voyage au-dessous de cette ligne est considéré ne pas "figurer dans le journal de Voyage de Frodon" pour ce qui est d'une Fouille, d'une Traque ou tout autre effet.





PERCEPTION

La présence de Gandalf perturbe les sens des Nazgûl. Quand un joueur Spectre de l'Anneau effectue une **Perception**, si le dernier lieu de Frodon, de Gandalf, ou des deux, est à l'intérieur de la zone ou de la section visée, le joueur Porteur de l'Anneau répond par un simple "oui" (en d'autres termes, le joueur Porteur de l'Anneau n'a pas à spécifier *qui* a été perçu — la réponse est la même si l'un ou les deux sont dans la zone ou la section visée).

Note: Une Perception faite en utilisant le résultat spécial sur le dé du Seigneur des Nazgûl (voir p.33) est une exception à cette règle.

FOUILLE

Une **Fouille** effectuée dans un lieu contenu sur la carte Voyage de Frodon actuelle réussit à le localiser (le joueur Porteur de l'Anneau répond par un "oui"), comme ce qui se passe avec les lieux de Frodon indiqués dans le journal de Voyage pendant l'Acte 1.

Gandalf ne laisse pas de traces et ne peut pas être localisé par une Fouille: fouiller un lieu contenu dans son journal de Voyage donne toujours la réponse "non" (y compris son dernier lieu).

TRAQUE

Une **Traque** effectuée dans un lieu figurant sur la carte Voyage actuelle de Frodon est résolue normalement et, s'il s'agit du dernier lieu, une Rencontre de Nazgûl a lieu (voir p.34).

Une Traque réussit à localiser Gandalf seulement si elle est effectuée dans son dernier lieu (toutes les autres entrées dans le journal de Voyage sont ignorées). Quand ceci arrive, le Magicien Gris est découvert et forcé de fuir:

- Le joueur Porteur de l'Anneau déclare que Gandalf a été découvert. Il pioche alors un nouveau pion Haut Fait de Gandalf, inscrit son numéro dans la prochaine case vide du journal de Voyage en tant que nouveau lieu de Gandalf, puis le défausse sans le montrer.

CAS SPÉCIAUX

- Si une **Fouille** est effectuée dans un lieu apparaissant à la fois sur la carte Voyage actuelle de Frodon et dans le journal de Voyage de Gandalf, un pion Piste est placé pour marquer le passage de Frodon (le Magicien n'est décelé en aucune façon).
- Si une **Traque** est effectuée dans le dernier lieu de Gandalf et que le même lieu apparait sur la carte Voyage de Frodon, le Magicien est découvert et forcé de fuir *et* un pion Piste est placé pour marquer le passage de Frodon.
- Si Gandalf est découvert par une **Traque** dans un lieu qui correspond aussi au dernier lieu de Frodon, le Magicien est forcé de fuir, un pion Piste est placé et une Rencontre de Nazgûl commence.

LE SEIGNEUR DES NAZGÛL

Le Seigneur des Nazgûl entre en jeu si l'une des cartes *Le Capitaine des Neuf* est jouée, ou commence en jeu si la dernière capacité de la carte Cavaliers Noirs a été débloquée pendant l'Acte 1. Quand le Seigneur des Nazgûl est en jeu, ajoutez le dé d'Actions spécial Seigneur des Nazgûl à la réserve d'Actions des Spectres de l'Anneau: il sera lancé avec les autres dés d'Actions la prochaine fois qu'ils seront lancés.

Note: Le Seigneur des Nazgûl est considéré comme un Nazgûl pour ce qui concerne les effets de cartes et toute règle non clairement modifiée ici.

AMENER LE SEIGNEUR DES NAZGÛL EN JEU

Si le Seigneur des Nazgûl entre en jeu en utilisant une carte, le joueur la jouant remplace le Nazgûl actif à ce moment par le Seigneur des Nazgûl, interchangeant leurs figurines et plaçant la carte de référence correspondante au-dessus de celle du Nazgûl remplacé.

Si le Seigneur des Nazgûl entre en jeu pendant la mise en place de l'Acte 2 (grâce à la cinquième capacité de la carte de référence Cavaliers Noirs), il remplace le Nazgûl du joueur Meneur (ou l'un de ses Nazgûl, s'il en contrôle plusieurs).

UTILISER LE SEIGNEUR DES NAZGÛL

À chaque tour, le Seigneur des Nazgûl peut se déplacer et effectuer une des actions suivantes (comme d'habitude, avant ou après s'être déplacé):

- Dépenser un **dé d'Actions**; *ou*
- Effectuer une **Traque** (s'il est dans un lieu).

Pour le Seigneur des Nazgûl, effectuer une Traque ne nécessite pas de dépenser un dé d'Actions.

LE SEIGNEUR DES NAZGÛL ET LA TRAQUE

Si le Seigneur des Nazgûl est impliqué dans une Rencontre de Nazgûl, appliquez les règles suivantes:

- À cause de sa présence, le joueur Porteur de l'Anneau pioche deux tuiles Corruption au lieu d'une;
- À la fin de la Rencontre, le Seigneur des Nazgûl quitte le jeu: remplacez-le par le Nazgûl correspondant (figurine et carte de référence).

LE DÉ SEIGNEUR DES NAZGÛL

Une fois ajouté à la réserve de dés d'Actions, ce dé spécial est lancé avec les autres dés d'Actions et peut être utilisé par n'importe quel joueur Spectre de l'Anneau (pas seulement par le joueur contrôlant le Seigneur des Nazgûl).

À la différence des autres dés, cependant, une fois lancé, son résultat et ses effets correspondants ne peuvent pas être annulés, modifiés ni le dé relancé (par exemple, le résultat du dé ne peut pas être défaussé par Gandalf quand il est révélé).

Quand le Seigneur des Nazgûl quitte le jeu, le dé Seigneur des Nazgûl est retiré de la réserve à la fin de la Journée en cours.

LE DÉ SEIGNEUR DES NAZGÛL

Le dé Seigneur des Nazgûl a trois icônes normales (Anneau, Sorcellerie, Épée) plus trois résultats spéciaux: Anneau de Morgul, Ombre de Morgul, Recherche. Ces résultats spéciaux fonctionnent de la façon suivante:



Anneau



Épée



Sorcellerie



Anneau de Morgul



Recherche



Ombre de Morgul

RESULTAT ACTIONS



Dépensez un résultat de dé **Anneau de Morgul** pour:

- Effectuer une **Perception** dans la *zone* où se trouve le Nazgûl actif; *ou*
- Effectuer une **Perception** dans la *section* où se trouve le Nazgûl actif.

Si la Perception est réussie, le joueur Porteur de l'Anneau doit préciser qui est dans la zone ou la section: Frodon, Gandalf ou les deux.



Dépensez un résultat de dé **Recherche** pour déplacer tous les Nazgûl d'une étape (en commençant par le Nazgûl actif).



Dépensez un résultat de dé **Ombre de Morgul** comme si c'était un résultat Anneau, Épée ou Sorcellerie, au choix du joueur.

À la différence d'un résultat de dé Ombre normal, le joueur Porteur de l'Anneau ne reçoit pas de pion Communauté quand ce résultat est obtenu.



RENCONTRER LES NAZGÛL

Comme décrit page 32, si Frodon est découvert par une Traque réussie, une **Rencontre de Nazgûl** est résolue à la fin du tour, après que tous les Nazgûl aient eu une chance de se déplacer et d'agir. Il y a une différence importante dans la façon dont la Fuite de Frodon fonctionne entre l'Acte 1 et l'Acte 2.

FUITE

Quand Frodon fuit à la fin d'une Rencontre, le joueur Porteur de l'Anneau doit choisir entre:

1. Reculer la figurine de Frodon d'une case sur la piste de Mouvement et remplacer la carte Voyage actuelle par une nouvelle (voir *Changer d'Itinéraire*, ci-après); *ou*
2. Garder la carte Voyage actuelle (et la position) pour continuer à jouer normalement — ceci est normalement une bonne option uniquement si Frodon est sur le point d'atteindre un lieu de Sortie.

Le choix est fait ouvertement, en l'annonçant aux joueurs Spectres de l'Anneau.

CHANGER D'ITINÉRAIRE

Si le joueur Porteur de l'Anneau choisit de changer la carte Voyage actuelle pour une autre:

1. La figurine de Frodon est reculée d'une case sur la piste de Mouvement.
2. Tous les pions Piste placés sur le plateau sont défaussés.
3. Le joueur Porteur de l'Anneau défausse l'ancienne carte Voyage et en pioche secrètement une nouvelle du même paquet (voyage court ou long).
Note: Si la carte Compagnie Grands-Pas n'a pas été retournée, sa capacité peut être utilisée à cette étape.



La carte sélectionnée devient la carte Voyage actuelle de Frodon. La nouvelle position de Frodon est déterminée normalement, en faisant simplement correspondre la position de la figurine de Frodon sur la piste de Mouvement avec la ligne appropriée de la carte Voyage.

FIN DE L'ACTE 2

L'Acte 2 prend fin quand l'une des situations suivantes s'applique:

FRODON ATTEINT FONDCOMBE

Si la figurine de Frodon atteint la case de la piste de Mouvement (14 ou 16) correspondant à la dernière étape de la carte Voyage actuelle, la partie se termine immédiatement: Frodon est sauf et le joueur Porteur de l'Anneau l'emporte.

FRODON EST CORROMPU

Si le niveau de Corruption de Frodon atteint ou dépasse la limite de Corruption actuelle (déterminée par la carte Voyage, plus un pour chaque Haut Fait de Gandalf accompli, plus un si Gandalf est à Fondcombe), la partie se termine immédiatement: Frodon a été asservi par la volonté de l'Anneau Unique et les joueurs Spectres de l'Anneau l'emportent.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
LISTE DU MATÉRIEL	2
APERÇU DU JEU	2
CORRUPTION	3
ACTE 1: TROIS FONT DE LA COMPAGNIE	8
METTRE EN PLACE LE JEU	8
Joueur Porteur de l'Anneau	8
Joueur(s) Spectre(s) de l'Anneau	9
COMMENT JOUER	10
SÉQUENCE D'UNE JOURNÉE (ACTE I)	10
TOUR DE JOUR 1	10
TOUR DE JOUR 2	10
TOUR DE NUIT	10
PHASE D'ENTRETIEN	10
LE TOUR DU PORTEUR DE L'ANNEAU	11
DÉPLACER FRODON	11
SE DÉPLACER VERS UN LIEU	11
SE DÉPLACER VERS UN POINT	11
Le tour de Nuit	12
Utiliser des cartes Allié pour se déplacer	13
Le mouvement et les Nazgûl	13
JOUER UNE CARTE ALLIÉ	14
Piocher des cartes Allié	14
Jouer des cartes Allié	14
Cartes En Dehors du Tour	14
Pions Allié	14
Pions Compagnie	15
DÉPENSER UN PION COMMUNAUTÉ	15
La réserve de la Communauté	15
Recevoir des pions Communauté	15
LE TOUR DES SPECTRES DE L'ANNEAU	15
DÉPLACER LES NAZGÛL	15
Limitations de mouvement	17
DÉPENSER UN DÉ D'ACTION	17
EFFECTUER UNE FOUILLE	18
EFFECTUER UNE PERCEPTION	18
EFFECTUER UNE TRAQUE	19
PIONS PISTE	19
PIONS SPECTRE DE L'ANNEAU	19
CARTES SORCELLERIE	20
Piocher des cartes Sorcellerie	20
Jouer des cartes Sorcellerie	20
Lieux Sombres et Sorcellerie	20
PIONS INFORMATION ET POUVOIRS DES CAVALIERS NOIRS	21
Trouver des informations	21
Cacher des informations	22
RENCONTRER LES NAZGÛL	22
LA RÉSERVE DE TRAQUE	22

RÉSOLUDRE UNE RENCONTRE	22
1. PIOCHER DES TUILES CORRUPTION	22
2. UTILISER DES CARTES COMPAGNIE	22
3. SUBIR DE LA CORRUPTION	22
4. CONSÉQUENCES	23
Fuite	23
PHASE D'ENTRETIEN	25
FIN DE L'ACTE 1	25
Frodon arrive à destination	25
Frodon doit être secouru	25
Frodon est corrompu	25
RANGER LE JEU APRÈS L'ACTE I	25
ACTE 2: FUITE VERS LE GUÉ	26
METTRE EN PLACE LE JEU	26
SECRET ET SORCELLERIE	27
Joueur Porteur de l'Anneau	27
Joueur(s) Spectre(s) de l'Anneau	27
COMMENT JOUER	28
LE TOUR DU PORTEUR DE L'ANNEAU	28
DÉPLACER FRODON	28
GANDALF LE GRIS	29
Gandalf ne laisse pas de traces	29
Révéler Gandalf	29
Gandalf se cache de nouveau	31
Accomplir un Haut fait de Gandalf et Corruption	31
LE TOUR DES SPECTRES DE L'ANNEAU	31
FRODON, GANDALF ET LES NAZGÛL	31
La carte Voyage	31
Perception	32
Fouille	32
Traque	32
Cas spéciaux	32
LE SEIGNEUR DES NAZGÛL	32
Amener le Seigneur des Nazgûl en jeu	33
Utiliser le Seigneur des Nazgûl	33
Le Seigneur des Nazgûl et la Traque	33
Le dé Seigneur des Nazgûl	33
RENCONTRER LES NAZGÛL	34
FUITE	34
Changer d'Itinéraire	34
FIN DE L'ACTE 2	34
Frodon atteint Fondcombe	34
Frodon est corrompu	34
JOUER LA TRAQUE DE L'ANNEAU AVEC LA GUERRE DE L'ANNEAU	36
RECEVOIR DES PIONS D'ACTION	36
Jouer avec Seigneurs de la Terre du Milieu	36
PIONS D'ACTION	36
GLOSSAIRE	38

JOUER LA TRAQUE DE L'ANNEAU AVEC LA GUERRE DE L'ANNEAU

Notre jeu *La Guerre de l'Anneau* propose le voyage de la Communauté de l'Anneau de Fondcombe à la Montagne du Destin et *La Traque de l'Anneau* peut être considéré comme le prologue à ce jeu.

Si vous possédez un exemplaire de *La Guerre de l'Anneau*, vous pouvez décider que la conclusion de votre partie de *La Traque de l'Anneau* ait des conséquences sur votre prochaine partie de *La Guerre de l'Anneau*, liant ainsi les deux expériences de jeu en une grande simulation de la saga du *Seigneur des Anneaux*.

Les règles présentées ici vous permettent de faire ceci, en considérant, même si la fin de *La Traque de l'Anneau* aboutit sur une défaite pour le Porteur de l'Anneau, que Frodon est sauvé par Elrond et amené jusqu'à Fondcombe — mais sa récupération peut prendre plus de temps que dans le roman, donnant un avantage à l'Ombre. À l'inverse, si la conclusion de *La Traque* s'avère plus avantageuse pour les Peuples Libres que dans le roman, le joueur des Peuples Libres aura un avantage. Ces avantages sont matérialisés par l'utilisation de pions d'Action.



RECEVOIR DES PIONS D'ACTION

Selon la conclusion de votre partie de *La Traque de l'Anneau*, les joueurs reçoivent des pions d'Action pendant la mise en place de *La Guerre de l'Anneau*, comme suit:

Frodon est corrompu pendant l'Acte 1 ou avant l'étape 8 de la piste de Mouvement de l'Acte 2	Ombre: 2 pions
--	--------------------------

Frodon est corrompu pendant l'Acte 2 à l'étape 8 ou plus de la piste de Mouvement	Ombre: 1 pion
---	-------------------------

Frodon a atteint Fondcombe sans carte Compagnie	Ombre et Peuples Libres: 1 pion chacun
---	--

Frodon a atteint Fondcombe avec 1 ou 2 cartes Compagnie	Peuples Libres: 1 pion
---	----------------------------------

Frodon a atteint Fondcombe avec 3 cartes Compagnie ou plus	Peuples Libres: 2 pions
--	-----------------------------------

Quand un joueur reçoit seulement un pion, il peut choisir lequel prendre.

JOUER AVEC LES SEIGNEURS DE LA TERRE DU MILIEU




Si vous jouez à *La Guerre de l'Anneau* avec l'extension *Les Seigneurs de la Terre du Milieu*, ces pions s'ajoutent à tous les pions d'Action que le joueur de l'Ombre reçoit quand le joueur des Peuples Libres commence la partie avec des compagnons extérieurs à la Communauté (comme expliqué par les règles optionnelles *Le Conseil d'Elrond*).

PIONS D'ACTION

La Traque de l'Anneau inclut quatre pions d'Action: deux pour le joueur des Peuples Libres, deux pour le joueur de l'Ombre.

Un joueur peut utiliser un **pion d'Action** pendant la résolution d'Action, au lieu d'utiliser un résultat de dé d'Actions.

- Chaque pion d'Action peut être utilisé une seule fois par partie et uniquement pour son effet spécifique.
- Un seul pion d'Action peut être utilisé par tour.
- Les pions d'Action ne comptent pas dans le nombre d'actions disponibles pour un joueur pour décider s'il peut passer.
- Un pion d'Action ne peut pas être utilisé comme “n'importe quel résultat de dé d'Actions” (pour activer une carte Événement ou une capacité de Personnage avec ce texte) et ne peut pas être modifié par un Anneau Elfique.
- Dans une partie à plusieurs joueurs, tout joueur des Peuples Libres peut utiliser un pion d'Action Peuples Libres et tout joueur de l'Ombre peut utiliser un pion d'Action Ombre.

PION D'ACTION PEUPLES LIBRES		PIONS D'ACTION OMBRE
Verso		Verso
Recto: Piochez une carte Événement		Recto: Déplacez les Nazgûl et les Serviteurs
Recto: Avancez une Nation de Peuples Libres sur la piste Politique.		Recto: Avancez une Nation Ombre sur la piste Politique.

Les pions d'Action Ombre ont les effets suivants:

- **Déplacez les Nazgûl et les Serviteurs** (mêmes effets que ceux appliqués lors d'un résultat de dé d'Actions Personnage de l'Ombre).
- **Avancez une Nation de l'Ombre sur la piste Politique** (même effet que l'option permise par un résultat de dé d'Actions Recrutement de l'Ombre).

Les pions d'Action Peuples Libres ont les effets suivants:

- **Piochez une carte Événement** (mêmes effets que ceux appliqués lors d'un résultat de dé d'Actions Événement des Peuples Libres).
- **Avancez une Nation Peuples Libres sur la piste Politique** (mêmes effets que ceux appliqués lors d'un résultat de dé d'Actions Recrutement des Peuples Libres).



GLOSSAIRE

ACTION: Activité qu'un Nazgûl peut faire pendant son tour, en dépensant un dé d'Actions ou en action gratuite.

ADJACENT: Deux **espaces** sont adjacents s'ils sont reliés par un chemin ou une route, et donc à une étape de mouvement l'un de l'autre.

À PORTÉE: Un **lieu** est à portée d'un autre lieu **connecté** si la distance entre eux n'est pas supérieure au nombre de **points** inscrits dans le **journal de Voyage**.

CARTE ALLIÉ: Une carte utilisée par le joueur Porteur de l'Anneau (normalement une fois au plus par tour) pour aider Frodon. Il y a deux paquets de cartes Alliés différents, l'un utilisé à l'Acte 1 et l'autre à l'Acte 2.

CARTE COMPAGNIE: Une carte représentant Frodon ou un de ses compagnons. Elle a deux capacités: l'une est valide jusqu'à ce que la carte soit retournée, l'autre peut être utilisée une fois, puis la carte est retournée et les deux capacités sont perdues.

CARTE DE RÉFÉRENCE CAVALIERS NOIRS: Carte spéciale indiquant les capacités supplémentaires acquises par les joueurs Spectres de l'Anneau.

CARTE SORCELLERIE: Une carte utilisée par les joueurs Spectres de l'Anneau pour aider les Nazgûl ou gêner le porteur de l'Anneau. Normalement jouée en utilisant un résultat de dé d'Actions Sorcellerie.

CARTE VOYAGE: Une carte utilisée pendant l'Acte 2 pour déterminer le mouvement de Frodon. Il y a deux paquets de cartes Voyage différents (itinéraire court ou long).

CHEMIN: Ligne fine brune reliant les **espaces** sur le plateau.

CONNECTÉ: Deux **espaces (points ou lieux)** sont connectés s'ils sont adjacents ou séparés seulement par des points (un **lieu** est toujours considéré connecté à lui-même).

CORRUPTION: Une mesure de la souffrance mentale et physique de Frodon et l'attrait qu'exerce l'Anneau Unique. Utilisée pour déterminer la victoire dans le jeu.

DANS LA NATURE: On dit que Frodon est "dans la Nature" si la dernière position inscrite dans son journal de Voyage est un **point**.

DÉS D' ACTIONS: Les dés spéciaux utilisés optionnellement par les joueurs Spectres de l'Anneau pendant un tour de Nazgûl pour effectuer une action.

DÉ SEIGNEUR DES NAZGÛL: Le dé spécial utilisé pendant l'Acte 2 par les joueurs Spectres de l'Anneau, quand le Seigneur des Nazgûl est en jeu.

DERNIER LIEU: Le dernier **lieu** inscrit dans le journal de Voyage de Frodon ou de Gandalf (un **espace** en cercle, pas un point).

EN DEHORS DU TOUR: Indication sur une carte Alliée dont l'effet peut être utilisé pendant le tour des joueurs Spectres de l'Anneau.

ESPACE: Toute position sur le plateau utilisée pour le mouvement: un **point** ou un **lieu**.

ÉTAPE: La distance séparant deux **espaces** rejoints par un chemin ou une route.

FOUILLE: Action d'un Nazgûl essayant de savoir si Frodon est ou a été dans un **lieu** spécifique. Normalement faite comme action gratuite, avant ou après le mouvement des Nazgûl.

FUITE: La conclusion d'une **Rencontre de Nazgûl** à moins que Frodon soit corrompu. Suit des règles différentes pendant l'Acte 1 et l'Acte 2.

HAUT FAIT DE GANDALF: Pendant l'Acte 2, chaque Haut Fait de Gandalf accompli augmente de un le maximum de Corruption que Frodon peut endurer.

JOUR (TOUR): Le premier et le deuxième tour d'une **Journée**, quand Frodon doit se déplacer.

JOURNAL DE VOYAGE: La feuille, insérée dans l'étui cartonné, utilisée pour enregistrer les mouvements de Frodon (Acte 1) ou de Gandalf (Acte 2).

JOURNÉE: Représente une journée de voyage, divisée en trois **tours** (deux tours de Jour et un tour de Nuit).

LETTRE DE GANDALF: Enveloppe utilisée pour sauvegarder les résultats de la partie de l'Acte 1, si l'Acte 2 est joué plus tard.

LIEU: Un **espace** numéroté en cercle.

LIEU ALLIÉ: Un **espace** en cercle avec son nom dans un parchemin.

LIEU DE DÉPART DE FRODON: Un **espace** en cercle avec un fond bleu et un cadre à l'aspect de bijou.

LIEU DE DÉPART DES NAZGÛL: Un **espace** en cercle marqué avec un Œil.

LIEU DE SORTIE: Lieu avec une lettre, dans un cadre en forme de bouclier, situé sur le côté droit de chaque plateau.

LIEU SOMBRE: Un **espace** en cercle avec un fond rouge et un cadre noir.

MARQUEUR DE CORRUPTION: Marqueur utilisé pour suivre le niveau de **Corruption** de Frodon sur la **piste de Corruption**.

MARQUEUR DE TOUR: Marqueur utilisé pour connaître le tour en cours de chaque **Journée**.

NUIT (TOUR): Le troisième tour de la **Journée**, pendant lequel Frodon peut soit se déplacer (et subir de la **Corruption**) soit se reposer.

PERCEPTION: Action d'un Nazgûl essayant de déterminer si Frodon (et/ou Gandalf pendant l'Acte 2) est actuellement dans une **zone** ou **section** spécifique. Normalement effectuée en dépensant un résultat de dé d'Actions Anneau.

PHASE D'ENTRETIEN: Après chaque tour de Nuit, effectuez une phase d'Entretien avant de commencer une nouvelle **Journée**.

PION ALLIÉ: Un pion utilisé pour indiquer le lieu d'un Allié. Bloque le mouvement des Nazgûl.

PION COMMUNAUTÉ: Pion utilisé par le joueur Porteur de l'Anneau (normalement au plus une fois par tour) pour piocher une carte Allié, ou en accompagnement d'une capacité de carte Allié ou **Compagnie**.

PION COMPAGNIE: Pion utilisé pour marquer les effets de certaines cartes Allié.

PION D'ACTION DE LA GUERRE DE L'ANNEAU: Pion utilisé en jouant à *La Guerre de l'Anneau*, basé sur le résultat de la partie de *La Traque de l'Anneau*.

PION HAUT FAIT DE GANDALF: Pion indiquant un lieu où Gandalf peut accomplir un **Haut Fait de Gandalf**. Utilisé également pour déterminer la position de Gandalf au début de l'Acte 2 et après une **Traque** quand il a été découvert.

PION INFORMATION: Utilisé pendant l'Acte 1, pion indiquant un lieu où les Nazgûl peuvent trouver des informations et recevoir des pouvoirs supplémentaires indiqués sur la **carte de référence Cavaliers Noirs**.

PION JOUEUR MENEUR: Pion utilisé pour savoir quel joueur Spectre de l'Anneau est actuellement le premier joueur du tour.

PION LIEU DE DÉPART DE FRODON: Pion utilisé pour déterminer le **lieu de Départ de Frodon** pendant l'Acte 1.

PION NAZGÛL: Pion utilisé optionnellement pour remplacer une figurine de Nazgûl quand un espace ne peut pas contenir toutes les figurines de Nazgûl.

PION PISTE: Pion utilisé pour marquer un lieu où Frodon s'est déplacé, détecté par une **Fouille** ou une **Traque**.

PION SPECTRE DE L'ANNEAU: Pion pouvant être utilisé par les joueurs Spectres de l'Anneau pour se souvenir de diverses données de jeu.

PISTE DE CORRUPTION: La barre numérotée sur le côté droit du plateau de jeu.

PISTE DE MOUVEMENT: La barre numérotée sur le côté gauche du plateau. Elle est utilisée pour suivre le nombre de mouvements depuis le début du **voyage de Frodon**.

PISTE DE TOUR: Le groupe de trois cases en bas du plateau, divisé en deux tours de **Jour** (numérotés 1 et 2 en runes elfiques Tengwar) et un tour de **Nuit** (numéroté 3 en Tengwar).

POINTS: Petits **espaces** en forme de diamant, sans numéro.

POSITION: Tout espace sur la plateau où Frodon, Gandalf, les Nazgûl ou des Alliés peuvent être positionnés (un **point** ou un **lieu**).

RENCONTRE DE NAZGÛL: La conclusion possible d'une **Traque**, normalement si un Nazgûl est dans le dernier lieu de Frodon.

RÉSERVE D' ACTIONS SPECTRES DE L'ANNEAU: L'ensemble des résultats des dés d'Actions disponibles pour la **Journée**.

RÉSERVE DE DÉS D'ACTION: le set de dés d'Actions disponible aux joueurs Spectres de l'Anneau pour un tour.

RÉSERVE DE LA COMMUNAUTÉ: Le set de **pions Communauté** disponible pour le joueur Porteur de l'Anneau.

ROUTE: Ligne épaisse blanche connectant des **espaces** sur le plateau.

SECTION: Chaque plateau est divisé en trois sections, numérotées de gauche à droite (I, II, III pour l'Acte 1; IIII, V, VI pour l'Acte 2). Chaque section est ensuite divisée en trois ou quatre **zones**.

SE REPOSER: Décision de ne pas déplacer Frodon pendant un tour de **Nuit**, pour éviter de subir de la **Corruption**.

TOUR: Il y a trois tours dans une **Journée**: **Jour**, **Jour**, **Nuit**.

TRAQUE: Une action des Nazgûl utilisée pour savoir si Frodon est ou a été dans un lieu spécifique. Une **Traque** peut aboutir sur une **Rencontre de Nazgûl** si elle effectuée dans le dernier lieu de Frodon. Pendant l'Acte 2, elle est également valable pour trouver Gandalf. Normalement effectuée en utilisant un résultat de dé Épée ou comme action gratuite pendant un tour de **Nuit** quand Frodon s'est déplacé.

TUILE CORRUPTION: Une tuile piochée pendant une **Rencontre de Nazgûl** pour déterminer la quantité de **Corruption** subie par Frodon.

VOYAGE DE FRODON: La séquence de mouvement de Frodon, inscrite dans le journal de Voyage de Frodon (Acte 1) ou déterminée par la carte Voyage de Frodon (Acte 2).

ZONE: Chaque plateau est divisé en 10 **zones**, d'abord réparties en 3 **sections** (I, II, III). Chaque zone dans une section est identifiée par une lettre (A, B, C, D). Une zone est identifiée par un chiffre (sa section) et sa propre lettre (par exemple, zone **II•B**).

Un jeu de **MARCO MAGGI, GABRIELE MARI** et **FRANCESCO NEPITELLO**

LA TRAQUE DE L'ANNEAU

Création du jeu **MARCO MAGGI, GABRIELE MARI** et **FRANCESCO NEPITELLO**

Illustrations **JOHN HOWE** et **FRANCESCO MATTIOLI**

Direction artistique & graphismes **FABIO MAIORANA**

Mise en page **HONDA EIJI**

Sculptures **BOB NAISMITH**

Production **ROBERTO DI MEGLIO** et **FABRIZIO ROLLA**

Chef de projet, traduction et mise en page de la version française **ARNAUD MOYON**

Relectures version française **ANTOINE KANY, PATRICK DELATTRE** et **JEAN-BAPTISTE LÉCAILLON**

Testeurs: Iikka Airaksinen, Amado Angulo, Marcello Balbo, Menno Barends, Tommaso Battimiello, Gabriel Bengtsson, Kristofer Bengtsson, Silvia Bolognesi, Kevin Chapman, Melanie Chapman, Tim Cottrell, Alan D'Amico, Eva Denysiuk, Sven Denysiuk, Johan Denysiuk, Roberto Di Meglio, Stefanie Ehmke, Christopher Felleisen, Roberta Frascari, Sean Grap, Roberto Grasso, Doug Hall, Tara Hall, Randy Heath, Gareth Jenkins, Grant Johnson, Antonina Kraszewska, Heikki Laakkonen, Dick Leban, Laurie Leban, John Lloyd, Mike Luke, Chris Lusty, Barry MacMillan, Fabio Maiorana, Simone Malfatti, Oskari Männikkö, Giacomo Marchi, Verena Merlind Wolf, Frank Merten, Laura Neri, Kerry Penver, James Peoples, Ken Peoples, Timothy Peoples, Simone Peruzzi, Matteo Pironi, Andrew Poulter, Jennifer Poulter, Riku Riekkinen, Leonardo Rina, Fabrizio Rolla, Craig Rose, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini, Ralf Schemmann, Terence Shea, Paola Sintoni, Monica Succi, Marcello Taglioli, Livio Valentini, Alija Vila, Maria Vittoria Pieri, Ralf Wagner, Roy Wiseman, Michael Wolf, Antti Yli-Tainio.

Un jeu créé par **ARES GAMES SRL**



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 associés. La Traque de l'Anneau © 2017,2018 Ares Games Srl © 2017,2018 Sophisticated Games Ltd © 2018 Nuts! Publishing SAS.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans, de petits éléments pouvant ingérer. Risque de suffocation. Fabriqué en Chine.