



Le
SEIGNEURTM des
ANNEAUX X



LIVRET DE RÈGLES

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™



Le célèbre roman de J.R.R. Tolkien raconte une histoire d'accomplissement personnel sur fond de lutte entre le bien et le mal. Sauron, le Seigneur Ténébreux a créé un puissant Anneau magique pour prendre le contrôle de la Terre du Milieu où se trouve La Comté, patrie d'un petit peuple aux pieds velus : les Hobbits. Lorsque l'Anneau tombe en possession des Hobbits, plusieurs d'entre eux –

Frodon, Sam, Pippin et Merry – s'embarquent dans un périple épique jalonné d'épreuves périlleuses. Ils sont rejoints par des représentants des peuples libres de la Terre du Milieu : Aragorn, héritier du trône du Gondor, Gandalf le magicien, l'elfe Legolas, le nain Gimli et Boromir, le fils de l'intendant du Gondor. Ensemble, ils forment la Communauté de l'Anneau, dont la mission est de détruire l'Anneau. Pour cela, ils doivent emmener l'Anneau au Mordor, le royaume de Sauron, et le jeter dans le volcan au sommet de la Montagne du Destin. Sauron, lui, envoie ses forces des ténèbres reprendre l'Anneau à la Communauté pour gagner le pouvoir absolu sur la Terre du Milieu. Cette situation plante le décor pour de nombreuses aventures que va devoir vivre la Communauté.

Dans ce jeu, les joueurs vont devenir des membres de la Communauté et vont devoir se montrer dignes de sauver la Terre du Milieu. Le but commun des joueurs est de détruire l'Anneau et de récupérer autant de runes de Gandalf que possible. Les runes représentent les contributions de chaque joueur pour repousser les forces des ténèbres et peuvent permettre d'appeler à l'aide Gandalf le magicien, mais elles ne comptent que si la Communauté reste solidaire et gagne en équipe. Sans coopération, la victoire est impossible. Il n'y a pas de vainqueur individuel – le groupe marque des points pour son ensemble.

BUT DU JEU

Jusqu'à cinq joueurs prennent part à la Communauté, qui doit voyager jusqu'au Mordor et détruire l'Anneau avant que Sauron ne les rejoigne, élimine le porteur de l'Anneau et récupère son Anneau.

MATÉRIEL

Votre boîte du Seigneur des Anneaux contient les éléments suivants :

- Le présent livret de règles
- 1 plateau principal
- 2 plateaux d'aventure double-face
- 60 cartes Quête
- 35 cartes Légende comprenant :
 - 12 cartes Fondcombe
 - 2 cartes La Moria
 - 12 cartes Lothlórien
 - 4 cartes Gouffre de Helm
 - 2 cartes Antre d'Arachne
 - 3 cartes Mordor
- 5 cartes Gandalf
- 23 tuiles Récit
- 5 cartes Hobbit
- 5 pions Hobbit
- 1 pion Sauron
- 6 bases en plastique
- 1 Pion Activité
- 4 pions Activité
- 1 pion Événement
- 11 jetons Vie comprenant :
 - 3 jetons Cœur
 - 3 jetons Soleil
 - 5 jetons Anneau
- 26 runes de Gandalf argentées (de valeurs 1, 2, et 3)
- 6 runes de Gandalf dorées (deux exemplaires de valeurs 1, 2, et 3)
- 1 pion Anneau
- 1 dé de Péril

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

Cette section décrit les différents éléments de jeu du Seigneur des Anneaux.

PLATEAU PRINCIPAL



Sur ce plateau, on trouve le chemin que la Communauté doit suivre pour atteindre le Mordor.

PLATEAUX D'AVENTURE DOUBLE-FACE



Ces plateaux représentent quelques-unes des plus grandes aventures dont la Terre du Milieu a été témoin. Il faut beaucoup d'habileté pour réussir à en sortir.

CARTES QUÊTE



Ces cartes représentent les ressources qui vont permettre à la Communauté d'atteindre le Mordor. Ces cartes sont brunes ou grises.

CARTES LÉGENDE



Ces cartes représentent les objets mystiques et les alliés que la Communauté peut obtenir au cours de ses quêtes périlleuses. Certaines de ces cartes sont brunes, d'autres sont grises, et certaines sont appelées cartes Épopée et possèdent des capacités extraordinaires.

CARTES GANDALF

Si la Communauté réunit suffisamment de runes, elle peut appeler à



l'aide Gandalf le magicien qui mettra toute la puissance de sa magie à son service.

TUILES RÉCIT



Ces tuiles sont piochées tout au long des différentes aventures et peuvent soit aider la Communauté à en atteindre la fin, soit mettre des obstacles sur son chemin vers la victoire.

CARTES ET PIONS HOBBIT



Cartes Hobbit



Pions Hobbit

Le Hobbit de chaque joueur est représenté par un pion, auquel correspond une carte qui décrit sa capacité spéciale innée.

PION SAURON



Menace permanente sur le chemin de la corruption, ce pion représente le redoutable Sauron et sa quête pour récupérer son Anneau.

PIONS ACTIVITÉ



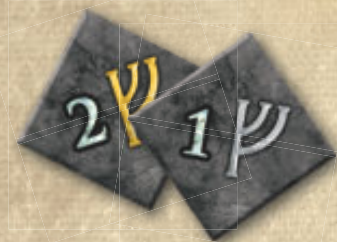
Ces pions indiquent l'avancée de la Communauté sur le plateau principal et sur les plateaux d'aventure.

PION ÉVÈNEMENT



Ce sablier représente le passage du temps et indique quel événement survient sur la Terre du Milieu. Les joueurs ne doivent pas le perdre de vue, car il peut causer la perte de la Communauté s'ils ne sont pas prudents.

RUNES ET JETONS VIE



Les runes de Gandalf argentées indiquent si la quête de la Communauté se passe bien. Les runes de Gandalf dorées sont des récompenses que la Communauté obtient après avoir terminé les plateaux d'aventure. Les trois types de jetons Vie permettent aux Hobbits de résister à la corruption.



PION ANNEAU

Ceci est l'Anneau Unique, le fardeau perpétuel du porteur de l'Anneau. Lorsqu'il met l'Anneau à son doigt, le porteur peut se



faufiler invisible à travers une aventure, mais prend alors le risque de se faire remarquer par l'œil de Sauron.

DÉ DE PÉRIL



Ce dé menace les Hobbits tandis qu'ils parcourent la Terre du Milieu en les menant vers la corruption, en rapprochant Sauron de la Communauté et en les privant de leurs possessions et de leurs alliés.



DESCRIPTION DU PLATEAU PRINCIPAL

LIeux IMPORTANTS

Le pion Activité représente les déplacements de la Communauté dans son ensemble à travers la Terre du Milieu. Durant la partie, ce pion s'arrêtera sur différents lieux importants : de Cul-de-Sac (1) à Fondcombe (2) puis dans la Moria (3), la Lothlórien (4), le Gouffre de Helm (5), l'Antre d'Arachne (6) et enfin dans les terres désolées du Mordor (7).

Certains de ces lieux sont des havres de paix tandis que d'autres sont des zones d'aventure (cf. Havres de Paix et plateaux d'Aventure pages 8 et 9), et chacun exige que les joueurs effectuent des actions spécifiques avant que la Communauté puisse voyager vers le lieu suivant. Le pion Activité représentant la Communauté (pion Communauté) ne quitte jamais le plateau principal et n'est déplacé que lorsque toutes les actions d'un lieu ont été résolues.

ÉCHELLE DE CORRUPTION (8)

Les pions Hobbit (9) commencent la partie sur la case 0 de l'échelle de corruption et seront déplacés dessus pour indiquer le niveau de corruption actuel de chaque Hobbit. Plus un Hobbit est vers la gauche, plus son esprit est pur et concentré sur sa quête. Plus un Hobbit est à droite, plus il s'égare vers le chemin des ténèbres.

Le pion Sauron (10) commence la partie sur la case 12 (ou 15 dans la variante d'initiation au jeu, cf. page 19). Tandis qu'il se rapproche de la Communauté dans sa quête pour récupérer son Anneau, Sauron élimine tous les Hobbits qu'il croise sur son chemin.



DESCRIPTION DES PLATEAUX D'AVENTURE

Il y a quatre plateaux d'aventure différents dans le jeu : la Moria, le Gouffre de Helm, l'Antre d'Arachne et le Mordor. Même si chaque aventure est différente, ils partagent tous des éléments similaires.

Échelle d'événements : au début d'un nouveau plateau d'aventure, le pion Événement (1) est placé en haut de l'échelle d'événements (2). Pendant l'aventure, certaines tuiles Récit feront descendre le pion Événement sur l'échelle. À chaque fois que le pion Événement s'arrête sur une nouvelle case de l'échelle, les joueurs doivent résoudre l'événement indiqué sur cette case.

Échelle d'activité : Il y a quatre types différents d'échelle d'activité sur les plateaux d'aventure. Les trois premiers plateaux d'aventure (la Moria, le Gouffre de Helm et l'Antre d'Arachne) ont chacun trois échelles d'activité tandis que le plateau du Mordor possède les quatre.

Ces échelles sont :



Combat (3)



Amitié (*Mordor uniquement*)



Discrétion (4)



Voyage (5)

Chaque aventure possède une échelle d'activité principale qui se trouve au centre du plateau et qui possède une valeur numérique sous chaque case. Finir l'échelle d'activité principale est un élément clé dans la réussite d'une aventure. Les pions Activité (6) servent à mesurer les progrès de la Communauté sur chaque échelle d'activité.

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Avant la première partie du Seigneur des Anneaux, les joueurs doivent soigneusement extraire tous les pions et tuiles de leurs planches de carton. Ensuite, ils doivent insérer les cinq pions Hobbit et le pion Sauron sur leur base en plastique.



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau principal sur la table et mettez Sauron sur la case 12 de l'échelle de corruption (si c'est votre première partie, il vaut mieux placer Sauron sur la case 15, cf. Variantes page 19). Le plateau principal est utilisé et reste sur la table tout au long de la partie.
2. Placez le pion Activité de la Communauté sur la case Cul-de-Sac du plateau principal.
3. Placez le plateau d'aventure de la Moria juste sous le plateau principal.
4. Placez le pion Événement sur l'échelle à gauche du titre du plateau d'aventure de la Moria (au-dessus de l'échelle d'événements).
5. Sur le plateau d'aventure de la Moria, placez un pion Activité sur les premières cases de chacune des échelles d'activité : voyage, combat et discrétion. Un des pions Activité ne sera pas utilisé avant que l'aventure du Mordor commence, peu de temps avant la fin de la partie.
6. Prenez les six runes de Gandalf dorées, mélangez-les et placez-les face cachée près des plateaux.
7. Placez les runes restantes, le dé de Péril et les pions Vie Coeur, Soleil et Anneau face visible près des plateaux.
8. Mélangez les tuiles Récit et formez une pioche face cachée.
9. Mélangez les cartes Quête et formez une pioche face cachée près du plateau principal.
10. Triez les cartes Légende selon leur appartenance à un lieu et placez-les face visible au-dessus de leur emplacement sur le plateau principal, dans cet ordre : Fondcombe, la Moria, la Lothlórien, le Gouffre de Helm, l'Antre d'Arachne et Mordor. Le nombre de cartes diffère selon chaque lieu.
11. Placez les cinq cartes Gandalf côte-à-côte face visible près des plateaux, de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.



12. Distribuez les cartes Hobbit face cachée à raison d'une par joueur et selon le nombre de joueurs :
 - 2 joueurs : Frodon et Sam
 - 3 joueurs : Frodon, Sam et Pippin
 - 4 joueurs : Frodon, Sam, Pippin et Merry
 - 5 joueurs : Frodon, Sam, Pippin, Merry et Gros Bolger

Chaque joueur pose alors sa carte Hobbit face visible devant lui. Les cartes Hobbit inutilisées sont remises dans la boîte.

13. Chaque joueur prend le pion Hobbit de sa couleur et le place sur la case 0 de l'échelle de corruption. Les pions Hobbit en trop sont remis dans la boîte.
14. Frodon est le porteur de l'Anneau au début de la partie. Le joueur qui l'interprète prend le pion Anneau et le place devant lui.
15. Frodon commence toujours la partie. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

CONSEILS À LA COMMUNAUTÉ

En tant que membres de la Communauté, vous devez discuter et coordonner toutes vos actions. Gardez toujours un œil sur les dangers qui s'approchent (notamment sur l'échelle d'événements) et parlez des cartes que la Communauté a en main, en particulier des cartes Épopée. Cette coordination est indispensable à la réussite de votre périple. Acceptez le fait que les joueurs participeront de manières et à des moments différents durant la partie. Faites tout votre possible pour empêcher Sauron d'atteindre le porteur de l'Anneau sur l'échelle de corruption.

Il n'y a que deux choses que vous ne pouvez pas faire :

On ne peut pas montrer ses cartes aux autres joueurs, même si on peut librement en parler, et on ne peut jamais s'échanger de cartes, sauf si une règle indique spécifiquement de le faire.

L'AVENTURE COMMENCE

Durant la partie, les Hobbits voyagent à travers la Terre du Milieu, de Cul-de-Sac jusqu'aux sombres terres du Mordor. La position du Pion Activité sur le plateau principal indique la progression de leur voyage.

Au début de la partie, ce Pion Activité est placé sur la case «Cul-de-Sac» du plateau principal. Ce lieu est un havre de paix. Une fois que les joueurs ont réalisé toutes les actions indiquées sur cette case, ils déplacent leur Pion Activité sur le lieu suivant.



Les lieux de Cul-de-Sac (1), de Fondcombe (2) et de la Lothlórien (3) sont des havres de paix.

HAVRES DE PAIX

Trois des lieux du plateau principal sont des havres de paix : Cul-de-Sac, Fondcombe et la Lothlórien. Lorsque le Pion Activité est sur une de ces cases, les joueurs doivent réaliser les actions décrites dans l'encadré au-dessus de la case, une par une et de gauche à droite.

Lorsqu'on résout les actions d'un havre de paix, le porteur de l'Anneau est considéré comme le joueur actif.

Lorsque toutes les actions d'un havre de paix ont été accomplies, le marqueur Activité est déplacé à la case suivante sur le plateau principal

Exemple : c'est le début de la partie et le Pion Activité se trouve sur la case Cul-de-Sac du plateau principal. Ce lieu indique trois actions que les joueurs doivent résoudre dans l'ordre, chacun leur tour en commençant par le joueur qui contrôle Frodon (puisque Frodon commence toujours le jeu en tant que porteur de l'Anneau). D'abord, les joueurs réalisent tous l'action Gandalf en piochant chacun six cartes Quête.

Ensuite, le joueur porteur de l'Anneau peut choisir (ou non) de réaliser l'action Préparatifs, qui lui permettrait de révéler quatre cartes Quête supplémentaires et de les distribuer aux joueurs, à condition de lancer le dé de Péril. Après avoir rapidement consulté les autres joueurs, Frodon décide que le jeu n'en vaut pas la chandelle et les joueurs sautent donc cette action. Notez que les joueurs peuvent sauter cette action uniquement parce qu'elle est notée comme étant optionnelle. Les joueurs ne peuvent pas volontairement sauter une autre action.

Enfin, l'action Des Nazgûl apparaît doit être résolue par un joueur qui doit défausser deux cartes Discrétion (Bouclier) et les placer face visible près de la pioche de cartes Quête afin de former une défausse. Bien sûr, des jokers (symbole Étoile) peuvent être utilisés pour remplacer les cartes Discrétion. Si aucun joueur ne peut ou ne veut se défausser de cartes, Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur l'échelle de corruption.

AVENTURES



Quatre lieux du plateau principal sont des aventures : la Moria (1), le Gouffre de Helm (2), l'Antre d'Arachne (3) et le Mordor (4). Chacun de ces lieux possède son plateau d'aventure. Lorsque le Pion Activité est sur l'un de ces lieux, l'attention des joueurs se porte sur le plateau d'aventure correspondant.

MISE EN PLACE D'UNE NOUVELLE AVENTURE

Lorsqu'une nouvelle aventure commence, installez le plateau correspondant sous le plateau principal, en remplacement du plateau d'aventure précédent.



Notez que les instructions de mise en place du jeu en page 7 abordent la mise en place de la première aventure, la Moria.

Chaque plateau d'aventure contient des échelles d'activité représentant certains des quatre types d'activités suivantes :



Combat



Discretion



Amitié



Voyage



Pion Activité

Placez un pion Activité sur la première case de chacune des échelles d'activité.

Chaque aventure possède également une échelle d'événements. Placez le pion Événement sur la première case de l'échelle d'événements.



Pion Événement

Mélangez les tuiles Récit pour créer une pioche face cachée et placez-la près du plateau d'aventure.



Tuiles Récit

Important : toutes les tuiles Récit doivent être mélangées pour former une nouvelle pioche au début de chaque aventure.

Mettez les cartes Légende correspondant au plateau d'aventure face visible près des joueurs.

Par exemple, les cartes de l'Antre d'Arachne seront placées face visible près des joueurs lorsque la Communauté atteindra l'Antre d'Arachne.



Carte Légende

Le porteur de l'Anneau débute l'aventure en jouant le premier, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire, jusqu'à ce que l'aventure soit finie (cf. Fin d'une Aventure page 12) ou que la Communauté perde la partie.



TOUR DE JEU PENDANT UNE AVENTURE

Pendant une aventure, les joueurs jouent chacun leur tour en commençant par le porteur de l'Anneau puis en continuant dans le sens horaire. Cette partie des règles décrit les actions qu'un joueur doit réaliser pendant son tour. Le joueur en train d'effectuer son tour est appelé joueur actif. Durant son tour, le joueur actif doit effectuer les étapes suivantes :

1. RÉVÉLER DES TUILES RÉCIT

Le joueur actif commence son tour en révélant la première tuile Récit de la pile et en la mettant face visible devant les joueurs.



Tuile Récit

Chaque tuile Récit possède un ou plusieurs symboles qui doivent être immédiatement résolus (cf. Tuiles Récit et Événement page 14). Une fois la tuile Récit résolue, elle est placée face visible dans une pile de défausse à côté de la pile de tuile Récit. Les joueurs ne peuvent pas regarder les tuiles en dessus de cette défausse.

Le joueur actif continue à révéler des tuiles Récit et à appliquer leurs effets jusqu'à ce qu'une tuile montrant un symbole d'activité soit piochée ou jusqu'à ce que l'aventure se termine, que ce soit lorsque le pion Événement atteint la dernière case de l'échelle d'événements ou lorsque le pion Activité atteint la dernière case de l'échelle d'activité principale. Lorsqu'un symbole d'activité est révélé, avancez le pion Activité correspondant d'une case et le joueur actif reçoit la récompense indiquée (rune, jeton Vie ou l'image représentée sur la case). Pour plus de précisions voir Tuiles Récit et Événements page 14.

2. JOUER DES CARTES

Dès qu'une tuile Récit fait avancer un pion sur une échelle d'activité, l'étape Révéler des Tuiles Récit est terminée et le joueur actif peut jouer une ou deux cartes Quête et/ou Légende de sa main face visible. S'il joue deux cartes, ce doit être forcément une carte brune et une carte grise. Pour chaque symbole d'activité représenté sur un côté des cartes (Amitié, Voyage, Discrétion et/ou Combat), avancez le pion correspondant sur la prochaine case d'activité et résolvez-la. Si un pion Activité avance de plusieurs cases d'un coup, le joueur actif applique les effets de toutes les cases sur lesquelles le pion Activité passe (qu'ils soient positifs ou négatifs). Une carte doit être résolue complètement avant qu'on puisse jouer la suivante. Pour plus de précisions, voir Échelles d'activité page 15.

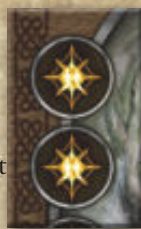
Exemple : Le porteur de l'Anneau joue la carte brune Gimli sur laquelle sont représentées deux symboles de combat sur un côté. Il avance donc le pion Activité de l'échelle de combat de deux cases, qui sont toutes les deux des cases contenant une rune de Gandalf argentée. Le porteur de l'Anneau reçoit donc deux runes de Gandalf.



Ensuite, il joue une carte Quête grise avec un seul symbole combat et avance encore d'une case sur l'échelle d'activité combat et reçoit un jeton Anneau.



Certaines cartes portant des symboles étoile sont des jokers. Elles peuvent être jouées comme des cartes pour n'importe quelle activité (Combat, Amitié, Discrétion ou Voyage). Lorsqu'une carte comportant plusieurs étoiles est jouée, vous devez toutes les appliquer à la même échelle d'activité.



Par exemple, il est impossible de jouer une carte avec deux étoiles et d'avancer un pion de un en Discrétion et un autre de un en Voyage.

Important : quand une carte comportant deux symboles étoile est jouée pour payer le coût d'un effet, chaque symbole peut représenter un symbole différent. Mais, si elle est jouée pour avancer dans une aventure, cela ne peut être que sur une seule échelle d'activité.

Les cartes dont le symbole n'est pas représenté sur un plateau n'ont pas d'effet particulier pour cette aventure. De la même façon, les cartes portant le symbole d'une échelle d'activité terminée (le pion est arrivé sur la dernière case) n'ont plus d'effet sur cette aventure. Les tuiles Récit comportant un symbole qui n'est pas représenté sur le plateau sont considérées comme des jokers. Dans ce cas, le joueur actif peut avancer n'importe quel pion Activité (cf. Tuiles Récit et Événements, page 14).

Important : jouer des cartes Épopée ou défausser des cartes pour payer un effet ne compte pas dans la limite des deux cartes par tour qu'un joueur peut jouer (cf. Jouer des cartes, page 10).

Autrement, le joueur actif peut décider de ne pas jouer de cartes. Dans ce cas, il peut soit piocher deux cartes Quête de la pioche face cachée, soit déplacer son Hobbit d'une case vers la gauche (vers la lumière) sur l'échelle de corruption. Ce choix offre à chaque joueur une décision tactique importante, que ce soit pour compléter sa main de cartes ou pour ramener son Hobbit vers la lumière.

Note : lorsque la pioche de cartes Quête est épuisée, retirez les cartes Légende et Gandalf de la défausse et remettez-les dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées au cours de cette partie. Reprenez et mélangez les cartes Quête pour former une nouvelle pioche face cachée.

3. TERMINER SON TOUR

Un joueur termine son tour en plaçant les tuiles Récit révélées et les cartes jouées dans leurs défausses respectives. Seule les dernières cartes et tuiles doivent rester visibles et les joueurs ne sont pas autorisés à regarder dans ces défausses.

Une description plus précise des tuiles Récit, de l'échelle d'événements, des échelles d'activité et des cartes est disponible page 14.

LE POUVOIR DE L'ANNEAU

Une fois par aventure, le porteur de l'Anneau peut mettre l'Anneau soit après que le joueur actif ait révélé une tuile Récit, soit après la résolution d'une tuile ou d'une carte par le joueur actif.

L'Anneau est alors placé sur le Hobbit porteur de l'Anneau sur le plateau principal. Le porteur de l'Anneau lance le dé de Péril et doit en appliquer toutes les conséquences négatives (cf. page 16). Ensuite, le porteur de l'Anneau peut avancer un pion sur une échelle d'activité d'un nombre de cases égal à la formule suivante :



QUATRE CASES MOINS LE NOMBRE DE SYMBOLES SUR LE DÉ DE PÉRIL

Par exemple, si le dé de Péril montre sa face blanche, le porteur de l'Anneau avance un pion Activité de son choix de quatre cases. Il l'avancerait de trois cases si le dé de Péril montrait l'oeil de Sauron, ou d'une seule case si le résultat du dé était les trois points noirs. (cf. Les Cartes, page 18).

Le nombre de case ainsi avancées ne peut pas être modifié par des cartes Hobbit ou Épopée qui limite la corruption.

On n'applique pas l'effet des cases sur lesquelles le pion Activité passe ou s'arrête de cette façon – l'Anneau rend le Hobbit invisible. L'avancée du pion Activité ne peut s'arrêter prématurément que s'il arrive à la fin de son échelle d'activité.



Ensuite, le joueur actif reprend son tour. L'Anneau reste autour du porteur de l'Anneau jusqu'à la fin de l'aventure en cours et le porteur de l'Anneau continue à jouer normalement.

Important : Le porteur de l'Anneau peut mettre l'Anneau et appliquer ses effets même pendant le tour d'un autre joueur.

CONSEILS À LA COMMUNAUTÉ

La Communauté peut utiliser le pouvoir de l'Anneau pour éviter des cases difficiles sur une échelle d'activité. Après qu'une tuile Récit a été révélée, le porteur de l'Anneau peut mettre l'Anneau et lancer le dé de Péril pour atteindre la fin de l'échelle d'activité principale et mettre fin à l'aventure avant d'avoir à résoudre la tuile Récit.

FIN D'UNE AVENTURE

Une aventure est terminée lorsque, soit le pion de l'échelle d'activité principale atteint la dernière case, soit le dernier événement de l'échelle d'événements a été résolu.

Lorsque la dernière case de l'échelle d'activité principale est atteinte et que les effets de toutes les cases ont été résolus, le joueur actif termine son tour comme décrit en 3. Terminer son Tour, page 11.

À la fin de la Moria, du Gouffre de Helm ou de l'Antre d'Arachne (le Mordor est différent, cf. page 13), il se passe les éléments suivants :

1. DESCENDRE VERS LES TÉNÈBRES



Jetons Vie

À ce moment, chaque joueur doit avoir au moins un jeton Vie de chacun des trois types pour prouver que ses intentions sont pures (Cœur), que les ténèbres ne l'enveloppent pas (Soleil) et qu'il résiste à l'influence corruptrice de l'Anneau (Anneau). Pour chaque type de jeton manquant, le joueur doit avancer son Hobbit d'une case vers la droite sur l'échelle de corruption. Les jetons Vie supplémentaires n'ont aucun effet, donc, posséder deux jetons Soleil n'aide pas plus un Hobbit que s'il en possède déjà un.

2. DÉTERMINER LE PORTEUR DE L'ANNEAU

Le joueur possédant le plus de jetons de Vie Anneau devient le nouveau porteur de l'Anneau. En cas d'égalité, l'Anneau revient au joueur à égalité le plus proche du porteur de l'Anneau précédent dans l'ordre du tour. Si le porteur de l'Anneau actuel possède le plus de jetons Anneau, il reste le porteur de l'Anneau.

Une fois que le porteur de l'Anneau a été déterminé, remettez tous les jetons Cœur, Soleil et Anneau près du plateau principal. Le nouveau porteur de l'Anneau tire deux cartes Quête de la pioche et place l'Anneau près de sa carte de personnage.

3. GROS BOLGER

Le joueur interprétant ce Hobbit tire deux cartes Quête de la pioche lors de cette étape.

Assurez-vous que les joueurs récupèrent assez de jetons Vie et prévoient qui doit devenir porteur de l'Anneau. Terminez l'échelle d'activité principale avant que la Communauté se laisse dépasser par les dangereux événements de la fin de l'échelle d'événements.



LE VOYAGE CONTINUE

Une fois que les joueurs ont réussi à passer avec succès le plateau de la Moria, la Communauté atteint un nouveau havre de paix : la Lothlórien. Avancez le Pion Activité du plateau principal en conséquence. Distribuez les cartes Légende de la Lothlórien aux joueurs.

Après la Lothlórien, la Communauté passe au plateau d'aventure suivant : le Gouffre de Helm. Après le Gouffre de Helm se trouve l'Antre d'Arachne. Après avoir vaincu la monstrueuse Arachne, la Communauté devra faire face à sa plus grande épreuve. Les Hobbits vont maintenant devoir traverser les terres ardues du Mordor pour pouvoir détruire l'Anneau. Malheureusement, c'est là que Sauron a rassemblé toutes ses forces et il ne reculera devant rien pour récupérer son Anneau. Référez-vous au Chapitre Aventures page 9 pour la mise en place et la résolution de chacune de ces aventures. À la fin du plateau d'aventure du Mordor, la Communauté aura une chance de gagner la partie !



VICTOIRE

Le jeu se termine lorsque :

- Le porteur de l'Anneau est éliminé de la partie.
- On atteint l'événement de l'Œil de Sauron en Mordor.
- La Communauté détruit l'Anneau, comme décrit ci-dessous.

Pour détruire l'Anneau, le porteur de l'Anneau doit atteindre la fin de l'échelle d'activité principale de l'aventure du Mordor. Cette dernière case contient un symbole de dé de Péril. Si les conséquences du lancer de dé n'éliminent pas le porteur de l'Anneau, l'aventure est terminée et l'Anneau est placé sur le volcan dessiné sur le plateau du Mordor. Maintenant, plus aucun joueur n'est considéré comme le porteur de l'Anneau et la Communauté peut tenter de le détruire.



Le joueur actif continue son tour. Il doit lancer le dé de Péril (ce jet de dé est différent de celui effectué à la fin de l'échelle d'activité) pour déterminer s'il parvient à détruire l'Anneau.

Lancer le dé de Péril pour détruire l'Anneau aura l'un des effets suivants :

- Si le joueur actif est toujours en jeu après le lancer du dé de Péril, l'Anneau a été détruit et le joueur actif reçoit une des runes dorées face cachée. Ce résultat signifie que la partie s'est terminée sur une victoire de la Communauté.
- Si le joueur actif est éliminé suite au lancer du dé de Péril, alors le dé de Péril revient au joueur suivant dans l'ordre du tour, qui devient le nouveau joueur actif et doit lancer le dé de Péril pour détruire l'Anneau. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'Anneau soit détruit ou jusqu'à ce que tous les joueurs soient éliminés.

SCORE

Plus la Communauté se rapproche de détruire l'Anneau, plus on marque de points.

Si l'Anneau est détruit, la Communauté a gagné. Chaque joueur (même ceux qui ont été éliminés) marque 60 points plus le total combiné des runes de Gandalf encore en possession des joueurs. Par exemple, si la Communauté possède encore un total de 25 runes, les joueurs marquent $60+25 = 85$ points chacun.



Si la Communauté atteint la Montagne du Destin, mais que tous les joueurs sont éliminés avant que l'Anneau soit détruit, chacun marque 60 points (car le pion de l'échelle d'activité principale du Mordor est sur la case 60), mais les runes ne sont pas ajoutées à ce total.

Si le porteur de l'Anneau est éliminé du jeu avant que la Communauté atteigne la dernière case du Mordor, la partie se termine immédiatement. Dans ce cas, les joueurs marquent autant de points que la valeur de la case où se trouvent le pion Activité sur l'échelle d'activité principale, sans y ajouter les runes qu'ils possèdent. Par exemple, si le pion Activité se trouve sur la case 52 de l'échelle d'activité principale du Mordor, chaque joueur marque 52 points.

AUTRE RÈGLES

Les pages suivantes précisent les règles supplémentaires qui s'appliquent tout au long de la partie.

L'ÉCHELLE DE CORRUPTION



Sauron démarre du côté sombre de l'échelle de corruption (à droite) et tente de récupérer son Anneau en avançant vers les Hobbits qui sont dessus. Les Hobbits partent du côté lumineux (à gauche) de l'échelle de corruption, mais sont inéluctablement entraînés vers les ténèbres. Les Hobbits peuvent se déplacer vers la droite ou la gauche de l'échelle de corruption, tandis que Sauron ne peut qu'avancer vers la gauche ou rester immobile. Si le pion d'un Hobbit atteint ou dépasse la case où se trouve Sauron, le joueur qui l'interprète est éliminé de la partie (cf. Se faire éliminer page 16).

TUILES RÉCIT ET ÉVÉNEMENTS

Au début de son tour, le joueur actif révèle une ou plusieurs tuiles Récit jusqu'à ce qu'il pioche une tuile faisant avancer un pion Activité. Seuls deux types de tuiles Récit peuvent être révélées : Épreuve ou Activité.



Tuile Récit

TUILES ÉPREUVE

Ce qui suit décrit les actions qui doivent être résolues lorsque la tuile correspondante est révélée.



L'Influence de l'Anneau

Le porteur de l'Anneau doit avancer son pion Hobbit d'une case vers les ténèbres sur l'échelle de corruption. Le joueur actif doit ensuite révéler une autre tuile.



La Volonté de Sauron

Le joueur doit avancer son pion Hobbit de deux cases vers les ténèbres OU Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur l'échelle de corruption. Le joueur actif doit ensuite révéler une autre tuile.



Le Temps s'Écoule

Déplacez le pion Événement sur la prochaine case de l'échelle et résolvez-le. Une fois cet événement résolu, le joueur actif doit révéler une autre tuile.



Dernier Recours

La Communauté peut décider de se défausser de trois cartes Quête et/ou Légende pour que rien ne se passe. Sinon, l'événement suivant survient comme avec une Tuile *Le Temps s'Écoule*. Dans les deux cas, le joueur actif doit ensuite révéler une autre tuile.



Battre en Retraite

Si la Communauté défausse une carte (Quête ou Légende), un jeton Vie et une rune, rien ne se passe. Sinon, l'événement suivant survient comme avec une Tuile *Le Temps s'Écoule*. Dans les deux cas, le joueur actif doit ensuite révéler une autre tuile.

TUILES ACTIVITÉ

Lorsqu'un joueur révèle une tuile qui fait avancer un pion sur une échelle d'activité, il arrête de révéler des tuiles et effectue les actions suivantes :

Il avance le pion Activité sur la case suivante et résout l'action de cette case (cf. Échelles d'Activité, colonne suivante). Si cette échelle n'est pas représentée sur le plateau ou que le pion est déjà arrivé au bout de l'échelle, le joueur actif peut avancer un pion d'une case sur une autre échelle d'activité de son choix.

Exemple : une tuile Récit comportant une pipe (le symbole d'Amitié) est révélée. Le pion sur l'échelle d'Amitié avance d'une case.



Une fois qu'un joueur a révélé une tuile Récit qui fait avancer un pion Activité, il résout n'importe quelle case sur laquelle passe le pion et peut ensuite jouer des cartes (cf. page 10).

ÉVÉNEMENTS

Dès qu'une tuile Récit portant le symbole *Le Temps s'Écoule* est piochée, le pion Événement est avancé sur la prochaine case événement et celui-ci est résolu.



N'oubliez pas qu'une aventure se termine lorsque le pion Événement atteint la fin de l'échelle d'Événement (ou que le pion Activité atteint la fin de l'échelle d'Activité principale)

Les symboles ● ● ■ ont le même effet que celui décrit au paragraphe Le Dé de Péril, page 16. Le symbole ○ signifie que le joueur actif peut déplacer son pion Hobbit d'une case vers la lumière (la gauche sur l'échelle de Corruption), si possible.

Certains événements demandent à un joueur de défausser la première carte du paquet Quête, puis de défausser de sa main deux ou trois cartes comportant le même symbole que celui du sommet du paquet Quête. Si un joker (étoile) est défaussé du paquet Quête, alors le joueur ne peut défausser que des jokers (étoiles) de sa main.

Lorsqu'un joueur reçoit une instruction indiquant «CHAQUE JOUEUR», tous les joueurs doivent suivre les instructions et en subir les conséquences individuellement. C'est le joueur actif qui commence, puis les autres suivent dans le sens horaire. Une fois que le premier joueur a commencé un événement précisant «CHAQUE JOUEUR», il doit être suivi par tous les autres joueurs.

Si une instruction demande au «groupe», en fait la Communauté, de faire une action (de défausser des cartes, par exemple) c'est aux joueurs de décider entre eux qui contribue à remplir les instructions.

Exemple : le joueur actif révèle une tuile comportant le symbole Le Temps s'Écoule. Le pion avance jusqu'à l'événement suivant. Le premier événement de la Moria oblige le groupe dans son ensemble à défausser une carte comportant au moins un symbole amitié et une carte comportant au moins un symbole étoile. Si le groupe n'y parvient pas, Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur l'échelle de Corruption. Le joueur actif doit ensuite révéler une autre tuile.

ÉCHELLES D'ACTIVITÉ



Les échelles d'activité sur les plateaux aventure indiquent les épreuves auxquelles la Communauté va devoir faire face durant son voyage. Les pions placés au début de chaque échelle d'activité (cf. page 9) avancent grâce aux tuiles Récit comportant un symbole d'activité et grâce aux cartes jouées par les joueurs.

Si une carte jouée possède plus d'un symbole, le pion Activité correspondant est déplacé d'une case par symbole, sauf si la fin de l'échelle d'activité est atteinte. Chaque case sur laquelle le pion Activité passe ou s'arrête doit être résolue. Si cette case requiert de lancer le dé de Péril, ne le lancez pas avant que le joueur ait fini de résoudre toutes les autres instructions de la case (comme récupérer des runes, des jetons Vie ou des cartes Légende). Le dé de Péril doit toutefois être lancé avant que le joueur puisse jouer une autre carte.

Chaque aventure contient plusieurs échelles d'activité, dont une est l'échelle d'activité principale. Cette échelle est reconnaissable aux nombres sous ses cases, qui servent à indiquer le score de la Communauté.

Les cases d'activité des aventures possèdent des effets variés. Voici la description de ces effets :



Rune de Gandalf Argentée : recevez une rune de valeur 1 et placez la face visible devant vous.



Rune de Gandalf Dorée : prenez au hasard une des runes spéciales mises de côté au début de la partie et placez-la face visible devant vous.



Jeton Vie : recevez un des jetons Vie correspondant. Ce jeton reste en possession du joueur jusqu'à la fin de l'aventure.



Cartes Légende : recevez la carte Légende correspondante. Cette carte est ajoutée à la main du joueur et peut même être jouée durant le tour où il la récupère.




Pureté : Déplacez le pion du Hobbit du joueur actif d'une case vers la lumière (vers la gauche) sur l'échelle de corruption, si possible.



Dé de Péril : lancez le dé de Péril.

Exemple : le joueur actif joue une carte grise avec un symbole Combat et une carte brune avec deux symboles Voyage. Un pion Activité avance d'une case sur l'échelle de combat et l'autre de deux cases sur l'échelle de voyage. Le joueur actif reçoit un total de trois runes : deux pour les cases traversées et un pour celle où le pion s'est arrêté.

LE DÉ DE PÉRIL

Tout au long du jeu, à chaque fois que ce symbole  est rencontré (que ce soit lors d'événements ou sur les échelles d'activité), le dé de Péril doit être lancé. Les différents résultats possibles du lancer de dé sont décrits ci-dessous :



Sauron avance d'une case vers les Hobbits sur l'échelle de corruption.



Le joueur actif avance son Hobbit d'un nombre de cases égal au nombre de symboles représentés (un, deux ou trois) vers les ténèbres (à droite) sur l'échelle de corruption.



Le joueur actif doit défausser deux cartes (Quête et/ou Légende) de sa main.




Il ne se passe rien.



SE FAIRE ÉLIMINER

Si le pion Hobbit d'un joueur rencontre Sauron (en étant sur la même case que lui ou en le dépassant sur l'échelle de corruption), les ténèbres se sont emparées du Hobbit et il est immédiatement éliminé de la partie. Si à tout moment, un joueur n'a pas assez de cartes



ou de runes à défausser pour payer un coût (par exemple en ayant obtenu  sur le dé de Péril), il doit défausser tout ce qu'il peut et est immédiatement éliminé de la partie.

Si un joueur est éliminé de la partie, toutes ses cartes et jetons Vie sont défaussés, mais il conserve ses runes pour le score final (ces runes ne peuvent pas être utilisées par les autres joueurs). Il ne peut plus effectuer aucune action. Il ne peut pas terminer son tour et doit y mettre fin immédiatement. S'il n'était pas le porteur de l'Anneau, le jeu se poursuit normalement pour les autres joueurs et celui qui a été éliminé peut toujours participer aux discussions.

Important : si un joueur est éliminé après avoir révélé une tuile Récit, cette dernière doit tout de même être résolue, mais le joueur ne révèle plus d'autre tuile. De la même façon, si un joueur est éliminé durant un événement impliquant «CHAQUE JOUEUR», l'événement doit être résolu par tous les joueurs restants.

L'ŒIL DE SAURON



L'Œil de Sauron dessiné sur la dernière case événement du Mordor met immédiatement fin à la partie. Une fois atteint, l'Œil de Sauron ne peut pas être évité.

CARTES HOBBIT


Les cartes Hobbit indiquent quel Hobbit un joueur interprète et précisent de quelle capacité spéciale il dispose pour la partie. Les cartes Hobbit restent posées face visible devant les joueurs et ne comptent pas comme faisant partie de leur main. Les capacités spéciales sont indiquées sur chaque carte.

Voici la liste de ces capacités.



Frodon peut utiliser toutes ses cartes Quête grises (avec un seul symbole) comme si elles étaient des jokers (étoiles).



La loyauté de Sam le protège contre les pires résultats du dé de Péril. Si le résultat du dé indique de la corruption, il n'avance que d'une case sur l'échelle de corruption. Si Sam obtient , il ne défausse qu'une carte au lieu de deux.



Pippin n'est pas limité par la règle Brun/Gris lorsqu'il joue des cartes, et est donc autorisé à jouer deux cartes de la même couleur durant son tour (cf. Jouer des cartes page 10).



Merry, contrairement aux autres personnages, a besoin d'un jeton Vie de moins à la fin d'une aventure. (cf. Fin de l'Aventure page 12). Avec un jeton Vie, Merry n'avance que d'une case sur l'échelle de corruption. Sans aucun jeton Vie, il avancera de deux cases vers les ténèbres sur l'échelle de corruption.



Gros Bolger peut piocher deux cartes Quête supplémentaires à la fin d'une aventure.

CARTES GANDALF

À tout moment durant la partie, à moins que le contraire soit précisé, n'importe quel joueur peut appeler Gandalf à l'aide en dépensant une valeur totale de 5 runes. Le joueur actif décide alors quelle carte Gandalf est utilisée et comment ses effets sont appliqués. Les cartes Gandalf ne font jamais partie de la main d'un joueur ; Elles sont appliquées immédiatement puis défaussées. Une carte Gandalf peut-être utilisée après qu'une tuile Récit a été révélée et avant qu'elle soit résolue. Chaque carte Gandalf ne peut être utilisée qu'une seule fois puis doit être défaussée. Chaque carte Gandalf est décrite ci-dessous :



GUÉRISON

Le joueur actif choisit un joueur (lui y compris). Le joueur choisi recule son pion Hobbit de deux cases vers la lumière sur l'échelle de corruption, si possible.

PERSÉVÉRANCE

Le joueur actif choisit un joueur (lui y compris). Le joueur choisi pioche quatre cartes dans le paquet Quête.

CONSEIL

Le joueur actif peut utiliser cette carte comme s'il venait de jouer deux symboles joker (étoile). Cette capacité peut permettre à la Communauté de terminer une aventure (cf. page 12).

CLAIRVOYANCE

Le joueur actif peut regarder les trois premières tuiles Récit de la pile, puis les remettre dessus dans l'ordre de son choix.

MAGIE

Après avoir déplacé le pion Événement sur la prochaine case de l'échelle d'événements, ignorez cet événement. Si cet événement est le dernier d'une aventure, celle-ci est tout de même terminée. Cette carte ne peut toutefois empêcher l'événement de l'Œil de Sauron, en Mordor, qui fait perdre la partie.

CARTES ÉPOPÉE

Ces cartes Légende ne contiennent pas de symboles d'activité, mais un texte de capacité. Elles peuvent être jouées par n'importe quel joueur à n'importe quel moment, à moins que le contraire ne soit précisé. Les cartes Épopée ne comptent pas dans la limite des deux cartes qui peuvent être jouées lors d'un tour. C'est le joueur qui joue la carte Épopée qui décide de la façon dont elle est appliquée.



Miruvor : n'importe quel joueur peut donner une carte à un autre joueur.



Ceinture de Galadriel : jouez cette carte pour n'importe quel joueur qui doit lancer le dé de Péril avant qu'il ne lance le dé. Ce joueur n'a plus besoin de lancer le dé de Péril. Cette carte peut être utilisée à la Montagne du Destin, mais pas lorsqu'un Hobbit utilise le pouvoir de l'Anneau.



Cotte en Mithril : n'importe quel joueur peut ignorer le résultat d'un lancer du dé de Péril (jouez cette carte pour n'importe quel joueur après qu'il a lancé le dé de Péril). Cette carte peut être utilisée à la Montagne du Destin. Lorsqu'un Hobbit utilise le pouvoir de l'Anneau, cette carte ne change pas le nombre de cases duquel le pion Activité avance.



Athelas : s'il manque au moins un jeton Vie à un joueur, ce joueur n'en subit aucune conséquence (jouez cette carte pour n'importe quel joueur à la fin d'une aventure ou lors d'un événement du Mordor).



Bâton de Gandalf : ignorez tous les effets d'une tuile Récit comportant soit le symbole *Dernier Recours*, soit le symbole *Battre en Retraite*. La Communauté n'a pas besoin de défausser les éléments indiqués et le pion Événement n'est pas avancé. Cette carte ne peut pas être jouée sur une tuile Récit de type *Le temps s'Écoule*.



Fiole de Galadriel : jouez cette carte pour le joueur actif lorsqu'il est sur le point de révéler la prochaine tuile Récit. Il ne révèle plus de tuile Récit, mais continue son tour normalement en jouant jusqu'à deux cartes. Cette carte peut être jouée pour éviter au joueur de révéler toute tuile durant son tour.



Elessar : n'importe quel joueur peut reculer son pion Hobbit d'une case vers la lumière sur l'échelle de corruption, si possible.



Lembas : n'importe quel joueur peut piocher des cartes du paquet Quête jusqu'à ce qu'il ait six cartes en main. Bien qu'il puisse défausser des cartes avant de commencer à piocher, le joueur ne peut pas défausser ou jouer de cartes pendant qu'il est en train de piocher.

Voici une autre carte Légende ayant des effets particuliers :



Gollum : cette carte est un triple joker (étoile) qui peut être utilisée pour défausser des symboles ou pour avancer de trois cases sur une échelle d'activité. Dans les deux cas, le joueur doit lancer le dé de Péril immédiatement après. Si cette carte est défaussée pour tout autre effet n'utilisant pas les trois paires d'étoiles, le dé de Péril n'est pas lancé.

Important : n'importe quel joueur peut défausser des cartes superflues de sa main à tout moment durant la partie, bien que ce ne soit avantageux que dans certaines situations, par exemple avant de refaire sa main à six cartes.

VARIANTES

Ces variantes sont là pour offrir des expériences de jeu différentes à votre groupe, selon sa connaissance du jeu.

INITIATION AU JEU

Lorsque vous jouez pour la première fois, placez Sauron sur la case 15 de l'échelle de corruption. Une fois que votre Communauté a gagné sa partie d'initiation, jouez vos parties suivantes en faisant commencer Sauron sur la case 12.



JEU EXPERT

Si votre Communauté arrive à détruire l'Anneau au niveau normal, il est temps de passer à la version expert du jeu et de faire commencer Sauron sur la case 10. Cette variante va pousser les joueurs dans leurs derniers retranchements, et peu d'entre eux arriveront à sauver la Terre du Milieu à ce niveau de difficulté.



PASSAGE DE L'ANNEAU

Si le porteur de l'Anneau est éliminé de la partie parce qu'il ne peut pas payer des cartes ou des runes demandées (cf. Se faire éliminer, page 16), mais que son Hobbit est plus proche de la gauche que Sauron sur le plateau principal, le joueur à sa gauche devient le nouveau porteur de l'Anneau et la partie continue.



ÉGALITÉ DE TOURS

Si vous souhaitez que les joueurs jouent le même nombre de tours, la Communauté peut décider d'ignorer la règle qui dit que le porteur de l'Anneau commence chaque aventure et continuer à jouer selon le sens horaire à la place. Utilisez alors un jeton pour désigner le joueur actif.

JEU COMPÉTITIF

Avec l'expérience, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour ajouter un peu de compétition à leur partie. Dans ce cas, les joueurs gardent leurs runes faces cachées et ne les montrent pas aux autres joueurs. Si l'Anneau est détruit, chaque joueur marque 60 points plus un bonus égal à la somme des runes dont il dispose, même s'il s'est fait éliminer. La Communauté a atteint son but et le joueur ayant obtenu le meilleur score sera à jamais célébré dans les gestes. Ce joueur est considéré comme le vainqueur.

Il y a une règle supplémentaire pour cette variante. Si le porteur de l'Anneau possède trois jetons Anneau lorsque son Hobbit rejoint Sauron sur l'échelle de corruption, il est corrompu par l'Anneau et rejoint Sauron. Il gagne seul la partie et marque autant de points que la case où se trouve le pion sur l'échelle d'activité principale tandis que tous les autres joueurs marquent zéro point.

Souvenez-vous que l'esprit du Seigneur des Anneaux est la coopération du bien dans le combat contre les forces des ténèbres. Même le jeu en compétition nécessite une forte coopération de la Communauté pour réussir. Si l'Anneau n'est pas détruit, la Communauté a failli dans sa tâche, aucune rune n'est comptée et tous les joueurs marquent autant de point que la valeur de la case où se trouve le pion sur l'échelle d'activité principale. Plus le score est élevé, mieux c'est, mais il n'y a pas pour autant de vainqueur.

RÉSUMÉ DU ROMAN DE J.R.R. TOLKIEN

Le Seigneur des Anneaux est un récit épique de la lutte entre le Bien et le Mal divisé en trois livres. L'histoire commence à Cul-de-Sac, dans la Comté, dans la demeure de Frodon Sacquet. Frodon est un Hobbit - un peuple de petits êtres aux pieds velus et aux grands appétits, casaniers et normalement peu enclins à l'aventure. Frodon a reçu un Anneau en or de son oncle Bilbo, qui l'a «trouvé» après qu'une créature nommée Gollum l'a perdu, lors d'un autre grand voyage conté par J.R.R. Tolkien dans Bilbo le Hobbit.

CUL-DE-SAC

Gandalf, un magicien, parle à Frodon des Anneaux de pouvoir des Elfes et lui explique que le sien est «l'Anneau pour les gouverner tous.» Le seigneur des ténèbres Sauron le forgea il y a bien longtemps, mais le crut perdu pour toujours. Aujourd'hui, il a senti son retour et cherche son Anneau en l'attirant vers lui, dans le Mordor. S'il réussit, Sauron dirigera toute la Terre du Milieu. Frodon doit emmener l'Anneau à l'est, à Fondcombe, où l'on décidera de son sort. Sauron a envoyé ses neuf Cavaliers Noirs, les Nazgûl à la recherche de l'Anneau à travers toute la Terre du Milieu. Il a récemment entendu le nom de «Sacquet» et a dirigé les Nazgûl vers la Comté. Frodon doit partir promptement et en secret. Sam, son jardinier, ainsi que deux autres amis Hobbits, Merry et Pippin, l'accompagnent. Gros Bolger, un cinquième Hobbit, reste en arrière pour masquer leurs traces.

Les Hobbits atteignent le village de Bree où ils passent la nuit à l'Auberge du Poney Fringant. Frodon divertit les clients avec une chanson, mais fait sensation en disparaissant après avoir enfilé l'Anneau par inadvertance. Grand-Pas, un Rôdeur, se révèle comme étant Aragorn, l'héritier du Gondor, et offre son aide au groupe. Pendant ce temps, Merry a repéré des Cavaliers Noirs dans le village et les Hobbits décident qu'il n'est pas sûr de dormir dans leur chambre. Leur décision s'avère être la bonne car, cette nuit là, leur chambre est attaquée et leurs lits mis en pièces. Les Hobbits quittent Bree et se dirigent vers le Mont Venteux où ils espèrent retrouver Gandalf. Ils découvrent qu'il est déjà parti et tombent dans une embuscade tendue par les Nazgûl. Frodon se sent contraint à mettre l'Anneau, ce qui a pour effet de le rendre visible à l'ennemi. L'un d'entre eux le poignarde de sa lame maléfique et Frodon est sérieusement blessé. Aragorn repousse les Nazgûl avec du feu et parvient à s'enfuir avec les Hobbits, mais la blessure de Frodon empire et il doit rapidement être mis à l'abri. Tandis que le groupe cavale pour passer un gué et entrer à Fondcombe, les neuf Nazgûl apparaissent de nouveau et les poursuivent. Alors que Frodon est sur le point d'être capturé, la rivière s'élève et emporte les Cavaliers noirs dans un flot tumultueux.

FONDcombe

Frodon se réveille à Fondcombe, dans la maison d'Elrond. Il retrouve son oncle Bilbo qui lui offre son épée enchantée, Dard, et une inestimable cotte de maille en Mithril. L'épée d'Aragorn, qui fut brisée lors de la défaite de Sauron, au cours de son premier assaut contre le royaume des hommes, est reforgee et nommée Andúril. Un Conseil est organisé pour décider du sort de l'Anneau et, après de longues discussions, tous les participants s'accordent pour détruire l'Anneau en le jetant dans le feu de la Montagne du Destin, un volcan du Mordor. À contrecœur, Frodon consent à être le porteur de l'Anneau, déclarant «J'emporterai l'Anneau, bien que je ne connaisse pas le moyen.» Elrond choisit des compagnons pour aller avec lui. Des représentants des Peuples Libres accompagnent les Hobbits et Gandalf : Legolas pour les Elfes, Gimli pour les Nains et Aragorn et Boromir pour les Hommes. C'est ainsi qu'est formée la Communauté de l'Anneau, neuf en tout, en opposition aux neuf Nazgûl. Ils partent pour leur périlleux voyage vers le Mordor.

LA MORIA

Le seul moyen de traverser la montagne est de passer par les mines de la Moria, un réseau de cavernes et de tunnels creusé par les Nains. Lorsque la Communauté atteint l'entrée près d'un paisible lac, ils trouvent les portes des Nains fermées par magie. Sur celles-ci est gravé «Parlez, ami, et entrez». La Communauté peine à trouver la réponse à cette énigme, jusqu'à ce que Gandalf se lève d'un bond et prononce le mot elfe pour «ami». Tandis que les portes s'ouvrent, Frodon est saisi par un tentacule du Guetteur de l'Eau, une créature chargée de défendre la mine. Sam la taillade à coups de couteau et le groupe s'engouffre sous la montagne. Les portes claquent derrière eux les empêchant de sortir. Son épée Glamdring prête au combat, Gandalf éclaire le chemin, à l'aide de son bâton, à travers les ténèbres et le silence des cavernes tortueuses.

Tandis que la Communauté se repose pour sa première nuit dans la Moria, Pippin jette sans réfléchir une pierre dans un puits. Des coups sourds montent alors des profondeurs, comme un signal. Le groupe passe la nuit suivante dans la Chambre des archives, où ils trouvent et lisent le Livre de Mazarbul, qui raconte comment les Nains qui vivaient et travaillaient dans la Moria se sont trouvés pris au piège et tués. Monte ensuite des profondeurs le son des tambours «*Brrron, brrron.*» La Communauté combat une arrière-garde d'orques et s'enfuit pour échapper aux orques demeurant dans les profondeurs des mines. Poursuivis par un Balrog, une terrifiante créature de feu et d'ombre, ils atteignent un précipice traversé d'un unique pont étroit. Gandalf leur ordonne de traverser, mais s'arrête à mi-chemin pour faire face au Balrog et crie «Vous ne passerez pas !» Le gigantesque Balrog entouré de flammes s'avance. Gandalf brandit son bâton et avec frappe le pont devant lui. Celui-ci s'écroule dans le vide avec le Balrog qui finit par entraîner dans sa chute

Gandalf «Fuyez, pauvres fous !» sont les derniers mots qu'il adresse à la Communauté avant de sombrer dans l'abîme.

LOTHLÓRIEN

Pleurant la perte de Gandalf, la Communauté arrive en Lothlórien, demeure de la reine Elfe Galadriel. Là, ses membres peuvent enfin se reposer et récupérer. Galadriel leur offre de nombreux cadeaux précieux, dont une fiole magique qu'elle donne à Frodon, puis elle met leurs cœurs à l'épreuve pour déterminer s'ils sont dignes de porter l'Anneau. La Communauté repart à contrecœur et poursuit son voyage en barque sur le fleuve Anduin. Pendant ce voyage, Gollum, attiré par le pouvoir de l'Anneau, les suit.

Débarquant aux Chutes du Rauros, la Communauté débat de la route à suivre. Frodon décide de continuer vers le Mordor, mais Boromir veut utiliser l'Anneau contre Sauron plutôt que le détruire. Succombant de désir pour l'Anneau, il tente de l'arracher à Frodon qui le met à son doigt, disparaît et parvient à s'échapper. Accompagné du seul Sam et suivi par Gollum, Frodon continue son voyage vers le Mordor.

Les orques de l'armée de Saroumane, le magicien maléfique, attaquent Merry et Pippin. Boromir se fait tuer en essayant de les sauver et les deux Hobbits sont capturés. Aragorn, Gimli et Legolas poursuivent la troupe orque dans l'espoir de secourir les Hobbits. Les Cavaliers du Rohan menés par Éomer, qui patrouillent dans le secteur, attaquent les orques, permettant à Merry et Pippin de trouver refuge dans la Forêt de Fangorn, où ils s'assurent l'aide d'immenses créatures à l'apparence d'arbres nommées les Ents. Ensemble, les Hobbits et les Ents abattent les murailles de l'Isengard, la forteresse de Saroumane.

LE GOUFFRE DE HELM

Toujours en quête des Hobbits, Aragorn, Gimli et Legolas sont stupéfaits de rencontrer Gandalf, qu'ils pensaient mort, tout de blanc vêtu. Il leur raconte comment il combattit puis vainquit le Balrog. Ensemble ils rendent visite à Théoden, le Roi du Rohan, et le délivrent de l'influence de son conseiller Gríma, surnommé Langue de Serpent. Brandissant son bâton de magicien, Gandalf démasque Langue de Serpent comme étant un agent de Saroumane et le chasse. Reconnaisant, Théoden offre à Gandalf le légendaire cheval Grispoil. Éomer, le neveu de Théoden, offre son épée au roi. Théoden brandit la lame et crie «Debout maintenant, debout, Cavaliers de Théoden. En avant Eorlingas !» Et dans un tonnerre de claquements de sabots, les Cavaliers du Rohan chevauchent vers la bataille.

Gandalf leur conseille d'organiser leur défense au Gouffre de Helm, une forteresse du Rohan. Rapidement les forces de Saroumane assiègent la forteresse alors que Gandalf a annoncé aux défenseurs qu'il allait

chevaucher jusqu'à l'Isengard et qu'il les retrouverait plus tard. De derrière les murs les cavaliers du Rohan voient l'ennemi déferler sur eux. Éclairs et pluies de flèches tombent sur les orques et les hommes sauvages assiégeant la forteresse. Malgré cela, l'ennemi continue d'avancer. Utilisant des troncs d'arbres comme béliers, les orques attaquent les portes. Éomer et Aragorn les repoussent, mais se retrouvent pris dans une embuscade. Gimli vole à leur secours et les mène à l'intérieur en faisant tourner sa hache.

Les orques attaquent et attaquent encore, se jetant à l'assaut des murailles jusqu'à ce qu'une explosion de feu d'Orthanc (de la poudre à canon) perce une brèche dans le mur. Les orques se ruent à l'assaut, obligeant les défenseurs à se replier dans la citadelle. Aragorn prévient les assaillants que s'ils ne se replient pas, aucun d'entre eux ne sera épargné, ce qui déclenche des rires dans les rangs ennemis, tant il paraît certain que les orques vont conquérir le Gouffre de Helm. À ce moment, un cor résonne du haut d'une tour. Théoden, Aragorn et les Cavaliers chargent dans la bataille, balayant l'ost d'Isengard sur leur passage tandis que Gandalf arrive avec des renforts. Terrifié, l'ennemi s'enfuit droit dans une armée d'arbres qui venait d'apparaître dans la plaine, et l'on n'entendit plus jamais parler d'eux.

L'ANTRE D'ARACHNE

Pendant ce temps, poursuivant leur voyage, Frodon et Sam ont capturé Gollum, l'ont ligoté avec de la corde elfique et obligé à jurer de servir le maître de son «Précieux» (l'Anneau). Ils relâchent ensuite Gollum et lui ordonnent de les mener au Mordor. Marchant la nuit et se cachant le jour, ils passent d'abord les fétides Marais des Morts, où Gollum s'était déjà caché des orques. Ils n'ont que peu à manger, à part les revigorants lembas offerts par les elfes. D'étranges lueurs tentent de les détourner de leur chemin, et Frodon et Sam voient les visages des guerriers tombés les fixer de sous l'eau sombre. Gollum les prévient de garder les yeux sur lui et les mène hors de ce dangereux borborygme. Tandis qu'ils luttent pour avancer, un Nazgûl monté sur une sinistre créature ailée les survole. Son cri déchire le ciel alors qu'il scrute la lande à ses pieds, en chasse du porteur de l'Anneau.

Au cinquième jour, ils atteignent des plaines de cendres désolées. Des vapeurs fétides les étouffent tandis qu'ils titubent péniblement sur le flanc de la montagne qui se dresse devant eux. Gollum est désespéré de ne pas posséder l'Anneau pourtant si proche, mais est lié par sa promesse de servir son maître. Réalisant qu'en devenant le maître, il pourrait faire ce qu'il veut, il décide de guider les Hobbits sur un chemin qui causera leur perte. Il décide de leur faire prendre le passage de Cirith Ungol, où se trouve l'antre de l'araignée géante Arachne !

Tandis qu'ils traversent l'Ithilien, Frodon et Sam sont aidés par Faramir, le frère de Boromir, qui harcèle les forces de Sauron. Faramir les emmène dans sa cachette, où ils lui expliquent leur mission. Gollum, qui se cache des hommes, est surpris dans le Lac Interdit. Faramir, persuadé que

Gollum cache quelque chose, déconseille à Frodon de passer par Cirith Ungol mais Frodon n'a pas le choix.

Frodon, Sam et Gollum continuent leur périple et, après deux jours, arrivent à Minas Morgul, la cité des Nazgûl. Frodon sent que l'Anneau le pousse vers la cité, mais Sam le retient. Ils escaladent le côté de la vallée tandis que le tonnerre gronde et que les éclairs fusent autour d'eux, et plongent à couvert quand le Seigneur des Nazgûl, menant sa grande armée de Minas Morgul, se met en quête du porteur de l'Anneau. Contre sa volonté, la main de Frodon s'approche de l'Anneau, mais touche la fiole de Galadriel à sa place. Le Seigneur des Nazgûl et son armée poursuivent leur chemin. De même, les Hobbits poursuivent leur périple, escaladant jusqu'à ce que, épuisés, ils s'arrêtent pour passer la nuit dans une sombre crevasse. Gollum s'éclipse discrètement pour prévenir Arachne qu'elle est sur le point d'avoir de la visite.

Le matin suivant, Gollum les mène dans un tunnel sombre où ils se retrouvent piégés dans un cul-de-sac. Frodon brandit la fiole de Galadriel qui irradie une lumière brillante dans laquelle Arachne apparaît. Ils la repoussent avec la lueur de la fiole, mais alors qu'ils quittent les tunnels, Arachne attaque. Sam repousse Gollum, mais voit Frodon pris dans une toile d'araignée et entraîné par Arachne. Rempli de rage, Sam saisit l'épée tombée de Frodon, Dard, et se rue sur Arachne. Alors qu'elle se tient au-dessus de lui pour un dernier bond, Sam attrape la fiole de Galadriel et lance un rai de lumière dans les yeux de l'araignée géante qui se replie, à l'agonie. Croyant Frodon mort, Sam décide de poursuivre seul la quête et prend l'Anneau à contrecœur. Entendant une bande d'orques approcher, Sam met l'Anneau, devient invisible et les suit après qu'ils aient découvert le corps de Frodon. Celui-ci n'est pas mort, mais juste paralysé par le poison d'Arachne. Les orques emmènent Frodon dans la tour de Cirith Ungol.

MORDOR

Entrant discrètement dans la tour, Sam secourt Frodon, à qui on a arraché sa cotte de Mithril et sa cape elfique, tandis que les orques se querellent entre eux. Les Hobbits se déguisent en orques pour éviter d'être repérés et reprennent leur voyage vers la Montagne du Destin, Gollum les suivant à distance.

Pendant ce temps, le reste de la Communauté cherche de l'aide dans sa lutte contre Sauron. Aragorn, Gimli et Legolas empruntent le Chemin des Morts pour lever l'Armée des Morts. Gandalf et Pippin vont à Minas Tirith, la capitale du Gondor, où Pippin prête allégeance à Denethor, Intendant du Gondor et père de Boromir et Faramir. Réalisant que Minas Tirith est sur le point d'être assiégée par les armées de Sauron, Denethor envoie un message à Théoden, demandant aux Cavaliers du Rohan d'aider le Gondor de toute leur force et toute leur célérité. Les hommes

du Rohan répondent à l'appel, et la sœur d'Éomer, Éowyn, voyageant avec les cavaliers et déguisée en homme, emmène Merry avec elle sur son cheval. Théoden doit se déplacer rapidement, mais sans être vu des forces des ténèbres de Sauron. Un homme sauvage, Ghân-buri-Ghân, escorte les Cavaliers dans un passage caché dans la forêt, leur faisant éviter les avant-postes ennemis.

Les Cavaliers arrivent pour trouver la grande armée menée par le Seigneur des Nazgûl assiégeant Minas Tirith. Théoden prend l'ennemi par surprise en menant une charge. Le Seigneur des Nazgûl attaque Théoden confiant, car il sait qu'il ne peut pas être tué par un homme. Il fond du ciel sur sa sinistre créature ailée et est tué par Éowyn, une femme, avec l'aide de Merry. La Bataille des Champs du Pelennor fait rage autour des murailles de Minas Tirith, et tout semble perdu lorsque des vaisseaux ennemis sont repérés en approche sur le fleuve Anduin. Tandis qu'Éomer rassemble ses hommes pour faire face à l'inéluctable, un étendard elfe confectionné par Arwen, fille d'Elrond, est déployé sur le vaisseau de tête, Aragorn saute sur la rive accompagné de Gimli et de Legolas. Ils avancent à grands pas, menant avec eux les régiments des peuples libres, battant les ennemis devant eux. C'est ainsi que la bataille est gagnée, mais il reste encore à détruire l'Anneau.

Pour détourner son attention du porteur de l'Anneau, Aragorn emmène une armée de Minas Tirith braver Sauron. Après des jours de marche, ils atteignent la Morannon, la Porte Noire du Mordor. Aragorn, Gandalf et les autres Capitaines chevauchent jusqu'à la porte et clament leur défi. Les portes s'ouvrent pour laisser passer la Bouche de Sauron, qui vient à leur rencontre en tant qu'émissaire. Il se rit de leur armée et leur montre la cape et la cotte de Mithril de Frodon, menaçant de torturer ce dernier si les alliés ne se retirent pas. Gandalf refuse, s'empare des objets et repousse le Messager du Mordor. Des tambours résonnent, un immense ost d'orques afflue des portes et hommes et trolls descendent des collines jusqu'à ce que l'armée alliée soit encerclée par les forces des ténèbres.

Pendant ce temps, Frodon et Sam escaladent péniblement les contreforts de la Montagne du Destin, rampant de caverne en caverne avec Gollum sur leurs talons. Le Mordor est en permanence plongé dans les ténèbres, et l'Anneau devient un fardeau de plus en plus lourd à porter. Lorsque Frodon devient trop fatigué pour le continuer, Sam le prend sur son dos. À l'approche du sommet, le chemin devient trop étroit et instable, obligeant Frodon à se traîner jusqu'à la bouche du volcan. Alors que Frodon se tient au bord de la Crevasse du Destin, l'Anneau parvient finalement à prendre possession de lui. Le clamant pour lui-même, Frodon le passe à son doigt et disparaît, indiquant à Sauron la position de l'Anneau. Soudain, Gollum saute sur Frodon pour lui arracher le doigt et l'Anneau avec les dents. Hurlant « mon Précieux ! », Gollum

perd l'équilibre et tombe avec l'Anneau dans le cœur du volcan. La terre tremble, le feu gronde, et le pouvoir de Sauron est détruit.

La destruction de l'Anneau est synonyme de défaite totale pour les armées de Sauron.

Gandalf envoie des aigles arracher Sam et Frodon au volcan en éruption et les ramener vers leurs camarades. Ensemble, Sam et Frodon commencent leur long voyage de retour vers la Comté, mais s'aperçoivent en route que des vestiges de corruption doivent être déracinés et détruits. Saroumane lui-même est découvert tremblant de peur à Cul-de-Sac. Mûri par ses expériences, Frodon épargne son ennemi, qui finit tout de même assassiné par son agent, Langue de Serpent. Tandis que la plupart des Hobbits réparent et reprennent leur vie là où ils l'avaient laissée, Frodon, accompagné de Gandalf, fait voile vers l'ouest pour atteindre la paix et la sérénité des Havres Gris.



CRÉDITS

AUTEUR : Reiner Knizia

ILLUSTRATEUR : John Howe

MAQUETTE : Mark O'Connor

CREATION GRAPHIQUE : Kevin Childress

PRODUCTEURS : Robert Hyde et JR Godwin

RESPONSABLE DE PRODUCTION: Gabe Laulunen

AUTEUR DE JEU PRINCIPAL CHEZ FFG : Corey Konieczka

PRODUCTEUR DE JEU PRINCIPAL CHEZ FFG : Michael Hurley

ÉDITEUR : Christian T. Petersen

TRADUCTEUR : Nicolas Doguet

RELECTEURS : Frédéric Bizet, Marc Taillefer

MISE EN PAGE: Edge Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Reiner Knizia tient à remercier tout particulièrement David Farquhar pour son importante contribution au développement thématique, aux tests du jeu et à la rédaction du résumé. Merci beaucoup à tous les testeurs, en particulier Iain Adams, Chris Boote, Chris Bowyer, John Christian, Trevor Harding, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Les Murrell et Ivan Towlson.

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Hobbit, et les personnages, objets, événements et lieux cités sont des marques commerciales ou déposées de Saul Zaentz Company pour Middle-earth Enterprises et Tolkien Enterprises et sont utilisés sous licence de Sophisticated Games Ltd et ces licenciés. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 3 43 6 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.



Le SEIGNEUR des ANNEAUX™

À PROPOS DE L'AUTEUR

Avec plus de 100 jeux et livres publiés dans de nombreux pays et de nombreux langages, Reiner Knizia est l'un des plus importants auteurs de jeux au monde. Parmi ses nombreuses récompenses, on compte trois Deutscher Spiele Preis (pour *Modern Art* en 1993, *Euphrates & Tigris* en 1998 et *Taj Mahal* en 2000), un Spiel des Jahres (*Keltis*, 2008) ainsi que cinq Kinderspiel des Jahres. Reiner Knizia a actuellement 12 jeux classés à l'USA Games 100.

À PROPOS DE L'ILLUSTRATEUR

John Howe, canadien de naissance, est reconnu comme l'un des plus grands illustrateurs de l'œuvre de Tolkien. Il a travaillé dans tous les secteurs de l'industrie européenne du livre illustré, réalisant des graphismes pour des livres fantastiques, d'histoire ou pour enfants. Hors de l'Europe, il est connu pour ses contributions aux illustrations de nombreux projets dans l'univers de Tolkien, tels que les calendriers, les posters et les illustrations de couvertures. Avant de travailler sur ce jeu de société, il a été chargé de la direction artistique de la version cinématographique de Peter Jackson du *Seigneur des Anneaux*.

UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS.

UN ANNEAU POUR LES TROUVER

UN ANNEAU POUR LES AMENER TOUS

ET DANS LES TÉNÈBRES LES LIER.