



LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux™" de J.R.R. Tolkien

Deuxième édition


LA DISSOLUTION DE LA COMMUNAUTÉ

UN SCENARIO POUR LA GUERRE DE L'ANNEAU 2^E ÉDITION

UN SCÉNARIO DE
ROBERTO DI MEGLIO &
KRISTOFER BENGTTSSON

FRES





C'était le troisième soir depuis leur fuite de la Compagnie, pour autant qu'ils pussent le déterminer : ils avaient à peu près perdu le compte des heures durant lesquelles ils avaient grimpé et peiné parmi les pentes arides et les pierres de l'Eryn Muil, revenant parfois sur leurs pas parce qu'ils ne trouvaient pas de chemin pour poursuivre et parfois découvrant qu'après avoir erré en rond, ils étaient revenus où ils s'étaient trouvés plusieurs heures auparavant. [...]

Les hobbits se tenaient pour lors au bord d'un haut escarpement, nu et froid, dont le pied était enveloppé de brume, et derrière eux, s'élevaient les hautes terres tourmentées et couronnées de nuages dérivants. Un vent glacial soufflait de l'est. L'obscurité grandissait devant eux sur les terres informes, leur vert fade tournait à un brun morne. Au loin à droite, l'Anduin, qui avait miroité par à-coups dans les éclaircies de la journée, était à présent perdu dans l'ombre. Mais leur regard ne se portait pas au-delà du Fleuve, vers le Gondor, vers leurs amis, vers les terres des Hommes. Au sud et à l'est, ils fixaient les yeux sur l'endroit où s'étendait à la lisière de la nuit tombante une ligne sombre, ressemblant à de lointaines montagnes de fumée.

*Les Deux Tours
de J.R.R. Tolkien,
livre IV, chapitre 1 :
L'appivoisement
de Sméagol.*

INTRODUCTION

La *Guerre de l'Anneau – La Dissolution de la Communauté* est un scénario pour le jeu de plateau *La Guerre de l'Anneau 2^e édition* qui modifie la mise en place de la partie (voir le livret de règles de *La Guerre de l'Anneau 2^e édition*, page 14).

Il permet aux joueurs de commencer la partie au moment de la dissolution de la Communauté. Gandalf a vaincu le Balrog et a été emporté par les Aigles en Lórien, Merry et Pippin sont sur le point de faire une étrange rencontre dans la forêt de Fangorn, dans les plaines de Rohan trois chasseurs embarquent pour un périlleux voyage et sur la côte orientale de la rivière Anduin, deux petits hobbits regardent du côté du Mordor et de l'Orodruin, la montagne de feu.

NOTES DES CONCEPTEURS

Ce scénario a été créé afin de vous offrir à vous, joueurs de *La Guerre de l'Anneau*, une mise en place alternative et de vous amener à réévaluer les stratégies à votre disposition.

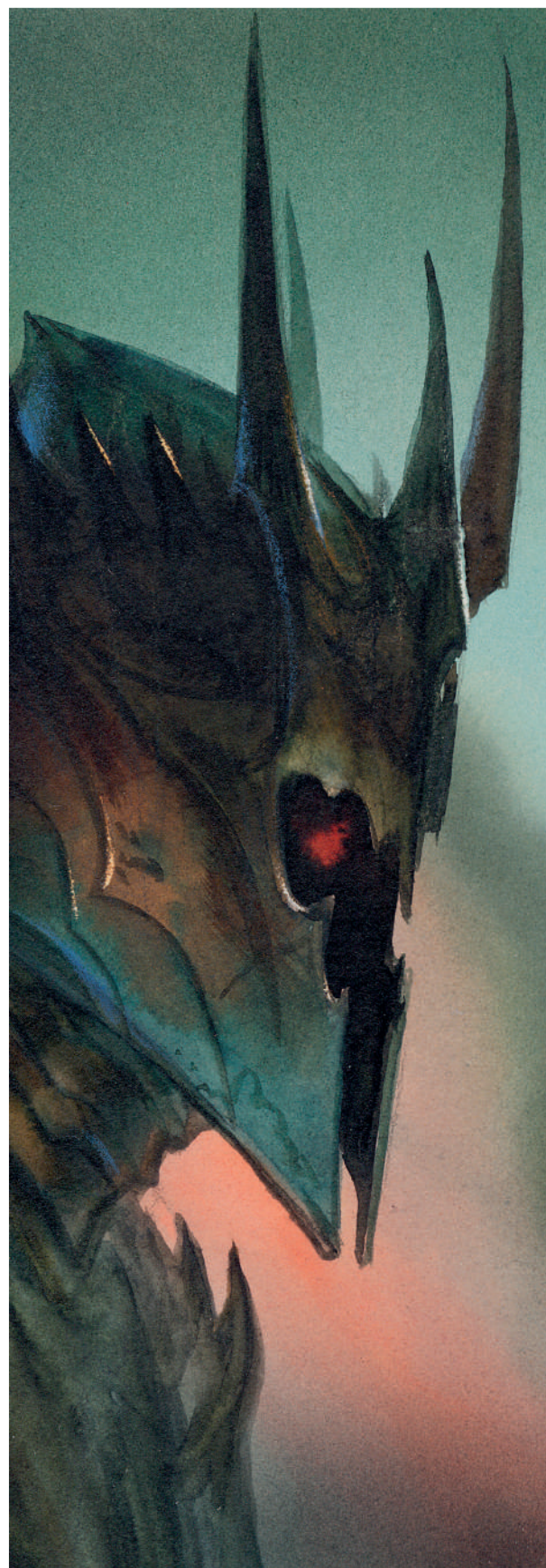
Lorsque vous installez la partie, prêtez attention aux nouvelles positions de départ à la fois des Armées et des Personnages, ainsi qu'aux cartes Événement qui débute en jeu sur la table et comment elles affecteront vos actions et réciproquement.

Ces nouvelles conditions de départ créeront une nouvelle narration dans le monde de la Terre du Milieu. Votre capacité à les maîtriser décidera du résultat de *La Guerre de l'Anneau*.

MISE EN PLACE

UNITÉS

Placez les unités d'Armées et les Capitaines de chaque Nation comme indiqué sur la page suivante.



MISE EN PLACE DES ARMÉES

Nains

- 1** Erebor :
1 Régulière, 2 Élites, 1 Capitaine
- 2** Ered Luin :
1 Régulière
- 3** Monts de Fer :
1 Régulière

Renforts :
2 Régulières, 3 Élites, 3 Capitaines

Elfes

- 4** Havres Gris :
1 Régulière, 1 Élite, 1 Capitaine
- 5** Fondcombe :
3 Élites, 1 Capitaine
- 6** Royaume Sylvestre :
1 Régulière, 2 Élites, 1 Capitaine
- 7** Lórien :
1 Régulière, 2 Élites, 1 Capitaine

Renforts :
2 Régulières, 2 Élites

Gondor

- 8** Minas Tirith :
3 Régulières, 1 Élite, 1 Capitaine
- 9** Dol Amroth :
3 Régulières
- 10** Osgiliath :
2 Régulières
- 11** Pelargir :
1 Régulière

Renforts :
6 Régulières, 4 Élites, 3 Capitaines

Le Nord

- 12** Bree :
1 Régulière
- 13** Carrock :
1 Régulière
- 14** Dale :
1 Régulière, 1 Capitaine
- 15** Hauts du Nord :
1 Élite
- 16** La Comté :
1 Régulière

Renforts :
6 Régulières, 4 Élites, 3 Capitaines

Rohan

- 17** Edoras :
1 Régulière, 1 Élite
- 18** Gués de l'Isen :
2 Régulières, 1 Capitaine
- 19** Gouffre de Helm :
1 Régulière
- 20** Oustemnet :
1 Élite, 1 Capitaine.

Renforts :
6 Régulières, 3 Élites, 2 Capitaines

The map shows the regions of Middle-earth with numbered markers (1-20) indicating the starting positions for the armies. The cards are arranged as follows:

- Top Row:** Two cards for Erebor (1) and Ered Luin (2), and a box for 'Les Armées Elfes'.
- Second Row:** Cards for Havres Gris (4), Royaume Sylvestre (6), and Lórien (7), followed by a blank card.
- Third Row:** Cards for Minas Tirith (8), Dol Amroth (9), and Osgiliath (10), followed by a blank card.
- Fourth Row:** Cards for Pelargir (11), Bree (12), Carrock (13), Dale (14), Hauts du Nord (15), and La Comté (16), followed by a blank card.
- Fifth Row:** Cards for Edoras (17), Gués de l'Isen (18), and Gouffre de Helm (19), followed by a blank card.
- Sixth Row:** Card for Oustemnet (20) and a blank card.
- Bottom:** A large box for 'Les Armées du Comté' and 'Les Armées de l'Isengard', and a 'Points de Victoire' track from 1 to 10.

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

↑ Points de Victoire 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Isengard

Orthanc : 1

4 Régulières, 1 Élite, Saroumane.

Trouée du Rohan : 2

6 Régulières.

Renforts :

2 Régulières, 5 Élites.

Sauron

Dol Guldur : 3

5 Régulières, 1 Élite, 1 Nazgûl

Estemnet : 4

1 Nazgûl.

Gorgoroth : 5

4 Régulières.

Minas Morgul : 6

5 Régulières, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Moria : 7

2 Régulières, 1 Élite.

Mont Gundabad : 8

4 Régulières.

Morannon : 9

1 Régulier, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Ithilien Septentrional : 10

5 Régulières, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Renforts :

10 Régulières, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Suderons & Orientaux

Dagorlad : 11

5 Régulières, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Rhûn Septentrional : 12

4 Régulières, 1 Élite, 1 Nazgûl.

Ithilien Méridional : 13

3 Régulières, 1 Élite.

Umbar : 14

5 Régulières, 1 Élite.

Harondor Occidental : 15

3 Régulières, 1 Élite.

Renforts :

4 Régulières, 1 Élite.

PEUPLES LIBRES

Réserve de dés d'Actions : 5

Les Porteurs de l'Anneau : Estemnet
Gandalf le Blanc : Lórien
Meriadoc, Peregrin : Fangorn
Grand-Pas, Legolas, Gimli : Estemnet

Piste de la Communauté :
Marqueur Corruption : 3
Marqueur Progression de la Communauté :
0/Révélee

Boromir est mort.

ARMÉES DE L'OMBRE

Réserve de dés d'Actions : 8

Saroumane : Orthanc
Le Roi-sorcier : n'est pas en jeu
La Bouche de Sauron : n'est pas en jeu



RENFORTS

Toutes les unités d'Armée qui ne sont pas placées sur le plateau pendant la mise en place sont disponibles en tant que renfort au début du scénario (aucune perte n'a été infligée jusqu'à maintenant).

ÉCHELLE POLITIQUE

Placez les marqueurs Politiques des Nations sur l'Échelle Politique selon l'illustration ci-dessous. Tous les marqueurs des Nations de l'Ombre et de la Nation des Elfes doivent être placés sur leur face « actif » visibles alors que les marqueurs du Nord, des Nains, de Rohan et du Gondor doivent être placés sur leur face « passif » visibles.



METTRE EN PLACE LA COMMUNAUTÉ ET LES SERVITEURS DE L'OMBRE

Placez les Porteurs de l'Anneau, les Compagnons et les Serviteurs comme suit :

JOUEUR DES PEUPLES LIBRES

ÉTAPE 1

Placez les Porteurs de l'Anneau en Estemnet.

ÉTAPE 2

Boromir est mort et doit être retiré de la partie pendant la mise en place.

ÉTAPE 3

Gandalf commence la partie en tant que Gandalf le Blanc et est placé en Lórien.

ÉTAPE 4

Placez Grand-Pas, Legalos et Gimli en Estemnet.

ÉTAPE 5

Placez Meriadoc et Peregrin à Fangorn.

JOUEUR DE L'OMBRE

ÉTAPE 1

Saroumane commence la partie en jeu et est placé dans la région d'Orthanc.

ÉTAPE 2

Le Roi-sorcier n'est pas entré en jeu et le sera en suivant les règles normales.

ÉTAPE 3

La Bouche de Sauron n'est pas entrée en jeu et le sera en suivant les règles normales.

LA COMMUNAUTÉ

Le scénario commence avec la Compagnie « Révélée », vous devez donc placer le marqueur Progression de la Communauté sur l'Étape 0 de la Piste de la Communauté, face « Révélée » visible. La corruption des Porteurs de l'Anneau est à trois, vous placez donc le marqueur Corruption sur l'Étape 3 de la Piste.

LE GUIDE

Puisque tous les Compagnons ont quitté la Communauté, Gollum est le Guide de la Communauté.

DÉS D' ACTIONS

Le joueur de l'Ombre commence la partie avec huit dés d'Actions dans sa réserve (puisque Saroumane est en jeu) et le joueur des Peuples Libres avec cinq dés d'Actions dans sa réserve (puisque Gandalf le Blanc est en jeu).

TUILES DE TRAQUE

Les tuiles de Traque suivantes doivent être retirées de la Réserve de Traque (elles sont considérées comme utilisées et les tuiles avec un Œil doivent être réincorporées à la Réserve de Traque une fois que la Communauté est placée sur la Piste du Mordor) :

TUILES DE TRAQUE



Une tuile
« ŒIL »



Une tuile
« 1 »



Deux tuiles
« 2 »



Deux tuiles
« 0/Révélé »

PAQUETS ÉVÉNEMENTS

Quand vous créez les paquets de cartes Événement pour ce scénario, certaines cartes doivent être retirées de la partie (leurs événements sont déjà survenus) et certaines commencent en jeu, sur la table. Remarquez que certaines cartes des Peuples Libres qui apportent des tuiles de Traque Spéciales ont été jouées et que par conséquent les tuiles de Traque correspondantes devront être ajoutées à la Réserve de Traque une fois que la Communauté sera placée sur la Piste du Mordor.

Consultez cette liste pour créer les paquets de cartes Événement pour ce scénario :

À RETIRER

Cartes Personnages des Peuples Libres

Cotte de Mithril et Dard (#5)
Le Miroir de Galadriel (#13)

Cartes Stratégie des Peuples Libres

Un trop grand pouvoir (#2)
La famille de Glorfindel (#21)
Éomer, fils d'Éomund (#23)

Cartes Personnages de l'Ombre

L'Horreur des Profondeurs (#7)
Mauvais Temps (#10)
La Séduction de l'Anneau (#13)
La Dissolution de la Communauté (#14)
Accablés de Douleur (#15)
Nuée de Crébains (#16)
Balrog de la Moria (#17)

Cartes Stratégie de l'Ombre

Retour à Valinor (#1)
La Colère de Ceux du Pays de Dun (#11)

À RETIRER MAIS TUILE DE TRAQUE EN JEU

Cartes Personnages des Peuples Libres

Capas Elfiques (#1)
Corde Elfique (#2)
Fiole de Galadriel (#3)

EN JEU SUR LA TABLE

Cartes Personnages de l'Ombre

Le Palantír d'Orthanc (#21)
Langue de Serpent (#22)

Cartes Stratégie de l'Ombre

Menaces et promesses (#5)

PIOCHER DES CARTES ÉVÉNEMENT

Lors de la première phase Récupérer les dés d'Actions et piocher des cartes Événement :

- Le joueur des Peuples Libres pioche quatre cartes Événement. Les seules restrictions qui s'appliquent à cette pioche sont qu'au moins une carte doit être piochée dans chaque paquet et que toutes les cartes doivent être piochées avant de les regarder.
- Le joueur de l'Ombre pioche six cartes Événement. Les seules restrictions qui s'appliquent à cette pioche sont qu'au moins une carte doit être piochée dans chaque paquet et que toutes les cartes doivent être piochées avant de les regarder.

Les règles normales s'appliquent lors de toutes les phases Récupérer les dés d'Actions et piocher des cartes Événement suivantes et la limite de main est la même que dans le jeu normal.

PARTIE À PLUSIEURS JOUEURS

Toutes les règles normales s'appliquent dans ce scénario, avec les ajouts suivants :

Lors de la première phase Récupérer les dés d'Actions et piocher des cartes Événement :

- Les joueurs des Peuples Libres piochent deux cartes Événement chacun. Les seules restrictions qui s'appliquent à ces pioches est qu'au moins une carte, parmi ce total de quatre, doit être piochée dans chaque paquet et que toutes les cartes doivent être piochées avant de les regarder.
- Les joueurs de l'Ombre piochent trois cartes Événement chacun. Les seules restrictions qui s'appliquent à ces pioches est qu'au moins une carte, parmi ce total de six, doit être piochée dans chaque paquet et que toutes les cartes doivent être piochées avant de les regarder.

Les règles normales s'appliquent lors de toutes les phases Récupérer les dés d'Actions et piocher des cartes Événement suivantes et la limite de main est la même que dans le jeu normal à plusieurs joueurs.

JOUER LA PARTIE

Une fois que la partie a été mise en place et que la première phase Récupérer les dés d'Actions et piocher des cartes Événement a été effectuée, elle se déroule exactement de la même manière qu'une partie normale.



LA DISSOLUTION DE LA COMMUNAUTÉ

Une extension gratuite pour le jeu de plateau
La Guerre de l'Anneau

Conception du scénario KRISTOFER BENGTSOON
et ROBERTO DI MEGLIO

Production ROBERTO DI MEGLIO et FABRIZIO ROLLA

Mise en page SIMONE PERUZZI

Remerciements spéciaux à Alija Vila, Andrew Poulter
et Kevin Chapman pour leurs idées et leurs retours
et avant tout pour leur dévouement pour le jeu.

Traduction en version française ARNAUD MOYON

Mise en page de la version française JULIA BRÉTÉCHÉ

LA GUERRE DE L'ANNEAU 2^E ÉDITION

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

Illustrations JOHN HOWE

Direction artistique & graphismes FABIO MAIORANA

Sculptures BOB NAISMITH

Conception des sculptures JOHN HOWE et MATTEO MACCHI

Photos CHRISTOPH CIANCI

Production ROBERTO DI MEGLIO et FABRIZIO ROLLA

Chef de projet et traduction en version française ARNAUD MOYON

Mise en page de la version française JULIA BRÉTÉCHÉ

en étroite collaboration avec la Dream Team
de relecteurs passionnés : PATRICK DELATTRE, NOËL HAUBRY,
ANTOINE KANY et JEAN-BAPTISTE LÉCAILLON



La Guerre de l'Anneau, la Terre du Milieu, le Seigneur des Anneaux, et les personnages, objets, événements et lieux cités
sont la propriété de Middle-earth Enterprises, LLC et sont utilisés sous licence par Sophisticated Games Ltd et leurs sociétés sous licence.
La Guerre de l'Anneau © 2011, 2023 Ares Games Srl. © 2011, 2023 Sophisticated Games Ltd. © 2023 Nuts! Publishing.
Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans, de petits éléments pouvant être ingérés. Risque de suffocation. Fabriqué en Chine.