

— Action —

Armée

- **Lorsqu'une armée est attaquée dans un territoire comportant une forteresse, est-elle obligé d'essayer le premier round en terrain découvert ou peut-elle se réfugier dans la forteresse dès le premier round ?**

Elle peut se réfugier dès le premier round.

Personnage

- **Il semblerait que l'on ne puisse pas utiliser un symbole personnage pour faire une sortie ou pour mener un siège avec une armée empilée avec un personnage. Ai-je raison ?**

C'est possible avec la présence d'un officier ou personnage.

- **Dans le même ordre d'idée, peut-on attaquer ou déplacer une armée en prenant comme "officier" un personnage ?**

Oui. Tous le personnages sont des 'officiers'.

- **Un personnage seul (qui vient de quitter la compagnie par exemple) peut-il être attaqué par le camp adverse ?**

Non en aucun cas.

Renforts

- **Il semblerait qu'il soit impossible de faire apparaître des renforts dans les forteresses capturées.**

Ex : si le Mordor capture la Lorien, que cette forteresse jadis elfe appartient désormais au Mordor, le joueur de l'Ombre pourra-t-il y lever des armées ?

Non, celui qui prend une forteresse ne peut pas y lever de renforts.

— Cartes —

Evénements

- **Lorsqu'une carte évènement nous dit "Attaquez...", faut-il avoir une armée à l'endroit précisé ou peut-on attaqué l'endroit spécifié même sans armée à portée?**

Si la carte te donne des dés (comme les rangers de Faramir par exemple), tu peux attaquer sans armées. Sinon non.

- **La carte « Sacrifice » permet à Sauron d'ajouter jusqu'à 2 au jet de bataille : le +2 est-il à rajouter à chaque dé ou juste 1 ?**

Le bonus est à rajouter à tous les dés d'un seul round de combat.

- **Concernant l'effet de bataille "Confusion". Il y est dit que lors du jet de bataille de l'Ombre chaque 1 lui fait une perte.**

A. Est-ce que des officiers permettent de relancer ces 1 ?

B. Je suppose que les 1 générés par le jet de commandement ne font pas de pertes, correct ?

C. Enfin, Est-ce que ces 1 sont affectés par les bonus ? Un +2 au jet de bataille transforme les 1 en 3 et donc pas de perte, correct ?

FAQ : La Guerre de l'Anneau

- A. Tu peux toujours relancer les 1, mais les pertes générées par ceux ci sont enlevés lors de la phase de pertes.
- B. Oui
- C. Non un jet de 1 naturel lui fait une perte.

- **Peut-on jouer les cartes affectant la Compagnie quand celle-ci se trouve au Mordor ?**

Oui, sauf "C'est un présent".

— Compagnie de l'Anneau —

Déplacement

- Lorsque l'on révèle, volontairement ou non, l'emplacement de la compagnie, est-ce que l'on peut la placer sur une case plus proche que sa position théorique. Un exemple :

Position actuelle : Rivendell.

Situation de la compagnie : 3

Puis-je placer la compagnie Rhudaur au lieu de la placer dans la Moria (pour des raisons d'hygiène évidentes).

Oui

Mordor

- Il est écrit dans la règle que dès que la communauté est révélée à Minas Morgul ou à Morannon, elle est placée sur le Gorgoroth (la première case).

Que se passe t'il si par Exemple : la progression est à la case 5, la communauté est cachée et la figurine se trouve en Ithilien du Sud (région adjacente à Minas Morgul) : il faut attendre forcément le début du tour pour que le joueur des peuples libres révèle la communauté. Mais dans ce cas, il est obligé de la révéler à Minas Morgul pour pouvoir rentrer dans l'ultime territoire de Gorgoroth, et il perd ainsi 4 cases dans la progression ?

Pour placer son pion en Gorgoroth (et commencer le périple final), il faut révéler la communauté dans la phase deux et avoir assez de points de mouvement pour l'amener en Mordor (soit par le nord, soit par l'ouest). Elle va alors sur la première case du parcours final.

Effectivement, les éventuels points supplémentaires sont perdus. Dès que tu as assez de points pour atteindre le Mordor, il faut arrêter de faire avancer la communauté et la révéler au tour suivant.

Statut de la compagnie

- **Mon problème a trait au statut de la compagnie. Apparemment, la compagne peut être dans trois états : dissimulée, révélée et découverte.**

La compagnie n'a que deux états : dissimulée ou découverte. "Révélée" est une action. La Compagnie peut-être "révélée" de manière volontaire, à la phase 2. C'est à dire que la figurine de la compagnie est déplacé du nombre de territoires indiqué par le marqueur de progression. Elle reste alors "dissimulée", le marqueur de progression est placé sur "0".

Les cartes événement mentionnant l'état de la compagnie comme "révélée ou découverte" dans les conditions souffrent d'une mauvaise traduction. Il faut lire uniquement "découverte". Exception pour la carte "Balrog de la Moria".

- **Quand la compagnie est dissimulée, est-ce que sa position est celle de la figurine pour la résolution des cartes ?**

Oui

FAQ : La Guerre de l'Anneau

Traque de l'anneau

- Le joueur des peuples libres déplace pour la première fois dans le tour la compagnie, son dés d'action ne sera pris en compte dans le jet de traque seulement lors de l'éventuel second mouvement (autrement dit pour le jet de traque du premier mouvement le joueur de l'ombre ne prend qu'un nombre de dés = a ceux qu'il aura allouer à la traque + ceux ayant donné un résultat "oeil" lors du jet des dés d'actions) ?

Oui

- Si dans le même cas de figure que ci-dessus le joueur des peuples libres fait un second déplacement dans le même tour, son dés d'action supplémentaire permet:

- 1 jet de dé supplémentaire lors de la traque ?

- 1 bonus de +1 sur les dés lancé lors de la traque ?

- ou les 2 à la fois ?

Chaque dé de la compagnie ajoutée à la traque donne un bonus de +1 au dés de la traque, mais le joueur de l'ombre n'ajoute pas de dés.

Les bonus de +1 ne s'appliquent qu'aux déplacements suivants (et ils sont en plus cumulatifs)

Exemple : Sauron a 4 dés consacrés à la traque et la Compagnie se déplace 3 fois

1er déplacement : Sauron doit faire un 6 sur ses 4 dés

2ème déplacement : Il doit faire 5 ou 6 sur ses 4 dés

3ème déplacement : Il doit faire 4, 5 ou 6 sur ses 4 dés.

- Le seul moyen pour lancer le test de traque pour Sauron est que la communauté se déplace ?

Oui, avec aussi l'utilisation de quelques cartes événements. Pas de traque sinon.

- Il est écrit dans les règles que quand la fig représentant la communauté est dans le même territoire qu'un nazgul ou une forteresse de Sauron, Sauron peut RELANCER des dés de traque. Relancer : ça implique donc qu'il ait lancé au moins une fois les dés de traque ce tour.

ou est ce qu'au lieu de relancer, il faut lancer tout simplement.

Le joueur profite de ce bonus uniquement si la compagnie se déplace.. Donc un jet de traque normal, puis un dé pour la présence d'au moins un Nazgul, un dé pour la présence d'au moins une unité, un dé si la figurine se situe sur une forteresse, donc au maximum 3 dés peuvent être relancés parmi les échecs du jet de traque.

- Gollum : La carte spécifie que les seules cartes qui permettent de découvrir la compagnie sont celles dont le symbole "Découverte" figure sur les tuiles spéciales ou couplé au symbole "oeil".

Cela signifie que si un joueur de l'ombre tire une tuile "3" avec découverte normale, cela ne fait rien ? Mais qu'une tuile normale avec le symbole "oeil" avec découverte, découvre la compagnie ? Je ne parle pas des tuiles spéciales, la carte est claire la dessus.

Oui. Les tuiles blanches ne dévoilent pas la Compagnie si Gollum est guide (sauf le symbole Oeil).

- Gollum est une sorte de forteresse ambulante, mais doit-il soigner la Compagnie à la phase 2 du tour ? Ou peut-il le faire après une traque (dans le même tour), comme le spécifie la carte ?

Pas tout à fait. Lors d'une traque réussie qui ne découvre pas la Compagnie, le joueur Peuple Libres peut décider de révéler la Compagnie et réduire la Corruption prise de 1. Donc on ne peut pas le faire en phase 2.

— Correction de la traduction française —

Cartes "événement" de l'Ombre

FAQ : La Guerre de l'Anneau

- "La Séduction de l'Anneau", "La Dissolution de la Compagnie" et "Blessure Purulente" contiennent la condition "la compagnie est découverte ou révélée"

lire "la Compagnie est découverte".

Cartes personnages

- **Saruman**

"La voix de Saruman : l'utilisation du résultat "renforts" d'un dé d'action permet de mettre en jeu une unité régulière dans chaque établissement de l'Isengard ou de remplacer deux unités régulières par deux unités d'élite" EN ORTHANC UNIQUEMENT.

Page 12

- **Renforts/restriction**

"en cas de mise en jeu de deux unités ou officiers/Nazguls grâce à un dé d'action, ceux-ci doivent être placés dans deux établissements différents (même s'ils appartiennent à des nations différentes)"

Les unités (ou officiers) devant être placées dans des établissements de la nation à laquelle elles appartiennent, il est impossible que deux unités de nation différente apparaissent dans le même établissement. La parenthèse est donc à ignorer

Page 13

- **Résolution des batailles/Modificateurs aux jets**

"Les jets de batailles et de commandement sont modifiés par les cartes et les capacités spéciales des personnage. Ces modificateurs sont présentés sous la forme 1, 2, etc..., et sont ajoutés au résultat des dés"

Aucune capacité spéciale de personnage ne permet de faire ça, on peut donc l'enlever.

Page 17

- **Localiser la Compagnie**

"La position réelle de la compagnie n'est déterminée que dans deux cas de figure : lorsqu'une traque est couronnée de succès, alors la Compagnie est découverte ; lorsque le joueur des Peuples libres choisit de révéler l'emplacement de la Compagnie."

Lire : "La position réelle de la compagnie n'est déterminée que dans deux cas de figure : lorsqu'une traque est couronnée de succès et que la tuile de traque comporte le symbole "découverte" ; lorsque le joueur des Peuples libres choisit de révéler l'emplacement de la Compagnie."

Page 18

- **La Compagnie et les forteresses de l'Ombre**

"Si la Compagnie entre ou quitte un territoire comportant une forteresse de l'Ombre au moment où elle est découverte, le joueur de l'Ombre tire une tuile de traque comme pour une traque réussie."

Lire "Si la compagnie entre, traverse ou quitte un territoire..." Notez bien que cette tuile de traque est piochée en plus des autres tuiles éventuellement piochées pendant la traque.

Page 19

- **Traque de la compagnie/conséquence/exemple**

FAQ : La Guerre de l'Anneau

"... le joueur lance 4 dés standard et ajoute 1 à chaque résultat. "

Le joueur ne lance que 3 dés standard et ajoute 1 à chaque résultat. Suite de l'exemple à modifier en conséquence.

Page 20

- **Destruction de l'anneau/la compagnie en mordor**

"Une nouvelle réserve de l'oeil de l'oeil est constituée en réintégrant les tuiles déjà piochées et en y rajoutant les tuiles spéciales..."

Seules les tuiles comportant un "oeil" et les tuiles spéciales sont réintégrées.

- **La victoire/victoire militaire/4)**

"si le joueur des Peuples Libres contrôle des établissements de l'Ombre ayant une valeur d'au moins 4 point de victoire, il gagne la partie."

Lire : "si le joueur des Peuples Libres contrôle des établissements de l'Ombre pour une valeur cumulée d'au moins 4 points de victoire, il gagne la partie."

Sur l'aide de jeu

- **Action "Personnage"**

- ajouter sur l'action "Personnage" qu'il est possible de "mener un siège" ou "faire une sortie" si l'armée comprend un officier ou personnage.

— Politique —

- **Il est dit qu'un peuple en paix ne peut pas attaquer mais peut se défendre. Une armée en paix qui se fait assiéger peut elle attaquer l'armée qui l'assiège (tenter une sortie) ? On peut considérer qu'elle se défend, mais on peut aussi considérer que tant qu'elle n'est pas en guerre (ce qui nécessitera des dés de renforts) cela traduit le manque de préparation et d'organisation. Je m'interroge.**

En effet, impossible de « faire une sortie »

— Liens vers d'autres FAQs —



[FAQ anglaise](#)



[La FAQ et autres Errata chez l'éditeur français](#)