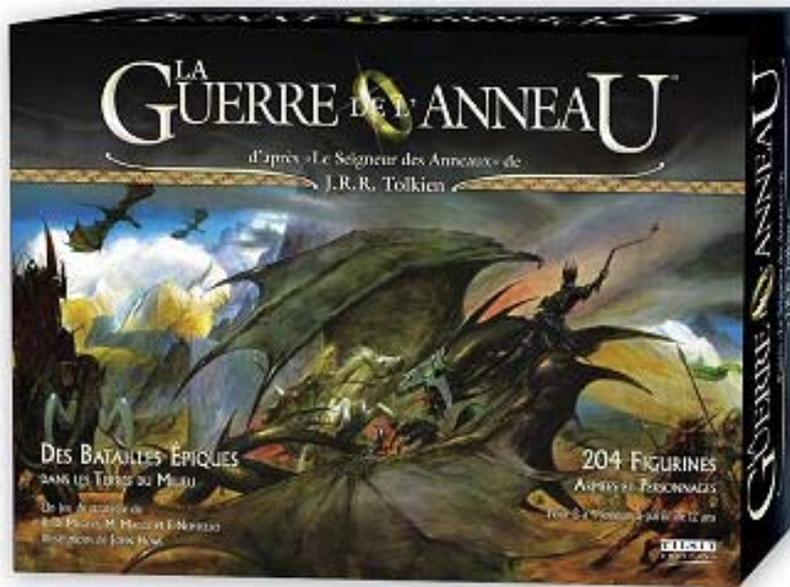


VIEILLE GARDE

Numero 30 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 3 euros – 4 CAN \$



La Guerre de l'Anneau
Tilsit Editions

EDITORIAL

Paris, le 15 Janvier 2005

Chers lecteurs de *Vieille Garde*
et fidèles de *l'Académie du Wargame*

Je vous souhaite à tous une bonne et heureuse année 2005 remplie de jeux et de chance aux dés : qu'Aléa la déesse de la chance vous soit fidèle ! Contrairement à ce qui fut annoncé précédemment, *Streets of Stalingrad* ne sera pas la star de ce numéro, en effet s'il est facile de faire jouer des wargameurs, il est plus dur de les faire écrire... Cependant ne désespérez pas, quasiment tout est prêt et l'étude sera publiée dans le prochain numéro sans faute.

En attendant, vous pouvez savourer une superbe étude sur la *Guerre de l'Anneau* le nouveau jeu de Tilsit Edition sur un thème bien connu des joueurs, cinéphiles et amateurs de livres fantastiques : le Seigneur des Anneaux de JRR Tolkien. Rapide, équilibré, intéressant et rejouable facilement, la *Guerre de l'Anneau* est un superbe jeu que je vous engage à découvrir pour ceux qui ne le connaissent pas encore. Il est possible de le finir dans une soirée de jeu normale et surtout d'y faire jouer des réfractaires au jeu d'histoire, mais qui ont été séduits par les films.

Cette étude est le fruit du travail de trois personnes : un anglais – Steve Owen –, un suédois – Kristofer Bengtsson – et un français – moi-même –. Au départ, après quelques parties de ce délicieux jeu, je pensais écrire une étude tout seul, puis surfant sur le web, j'ai trouvé un superbe site édité par un playtesteur du jeu et passionné de Tolkien :

www.warofthering.webb.se. Le site regorgeant d'excellents textes de présentations et de stratégies, j'ai demandé au webmestre l'autorisation d'en traduire de large parts. J'ai donc écrit certaines parties d'explications, traduit et lié les différents textes. Les éléments de bases étant déjà excellents et complets, le travail fut particulièrement facile. Je félicite et remercie encore Steve et Kristofer.

Après l'exploration des années 80, la Saga du Wargame continue les annexes présentant des jeux marquants des compagnies de la décennie. *Yaquinto* est ici à l'honneur avec un wargame qui est peu connu mais amusant et rapide à jouer, typique des «*Album Games*» de l'époque.

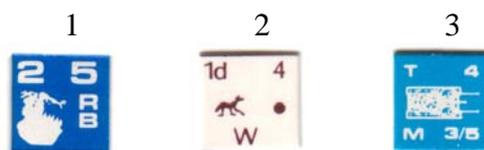
Ainsi le prochain numéro verra certainement la fameuse étude sur *Streets of Stalingrad* de L2DG et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Intendant du Gondor

QUIZ

Le quiz précédent n'a pas été trouvé et il est donc remis en jeu.

C'est un quiz spécial SF qui sera également un jour diffusé sur Strategikon quand Antoine aura le temps, une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : La Guerre de l'Anneau

Pages 18 à 19 : La saga du
Wargame

Page 20 : L'Académie du
Wargame

La Guerre de l'Anneau

Sauron vaincra t-il ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Tilsit Edition pour la version française (2004)

Concepteurs :

Sujet : La Guerre pour l'Anneau telle que décrite dans les trois livres de Tolkien

Echelle carte : Une zone couvre une région

Temps de jeu : 3-4 heures pour 2 à 4 personnes

IL ETAIT UNE FOIS DANS LA TERRE DU MILIEU...

Après avoir lu la Trilogie et en avoir apprécié les grands moments au cours d'une dizaine d'heures de film (la version complète), quoi de plus naturel pour le wargameur que de vouloir revivre l'action à travers un jeu de stratégie. Jusqu'à présent le plus connu, et quasiment le seul couvrant l'ensemble du livre, était le *War of the Ring* de SPI, soit dans le coffret *Middle Earth Trilogy* avec deux petites batailles en bonus, soit dans la version sortie avec le dessin animé, sans les deux batailles. La carte était jolie, les pions sympa mais par contre le système totalement nul. Certes ce jeu a fait fantasmer des générations de joueurs, il a même permis à certains de découvrir le wargame. Cependant en y jouant sérieusement on ne peut qu'être déçu par les mécanismes proposés. Il y aurait beaucoup de règles à changer ou... créer un autre jeu : ce qui a été fait.

La Guerre de l'Anneau est un jeu de stratégie, vendu en grande surface qui a tout du wargame et qui ravira certainement les fanatiques de Tolkien, rendu nombreux par la récente trilogie. Même si la boîte est massive, la carte également assez large et que de nombreuses petites figurines en plastique sont fournies, ne vous y trompez pas ce jeu est un vrai wargame d'aussi bonne facture qu'un *card driven* de GMT par exemple.

La production du jeu a été le fruit d'une coopération internationale. Les concepteurs initiaux sont italiens, de la société Nexus Editrice, et ils ont travaillé avec une boîte américaine – Sophisticated Games – pour l'édition anglaise, une boîte française – Tilsit Editions – pour l'édition française et une société néerlandaise – Phalanx Games – pour les éditions néerlandaises et allemandes. J'ai même entendu parler d'une édition grecque !

Le jeu est très bien équilibré, ce qui est dû à une très bonne conception initiale et deux ans de tests intensifs par des équipes internationales de bénévoles motivés. Il n'y a qu'à suivre les discussions sur *consinmworld* et les sites web dédiés pour comprendre le succès du jeu. Cette étude en est d'ailleurs le fruit avec un apport initial de Kristofer Bengtsson et Steve Owen, à partir du site web www.warofthering.webb.se, traduit, mis en forme et complété par mes soins. Un errata complété de Questions & Réponses est disponible pour la version française sur le site de Tilsit Edition.

JOUER LA GUERRE DE L'ANNEAU

LES COMPOSANTS

La boîte de jeu. La boîte est large, typique d'un jeu de plateau avec 204 figurines représentant les différentes troupes et personnages de chaque camp. Les troupes de l'Ombre – Mordor, Isengard, Haradrim & Orientaux – sont rouges avec les Nazguls en gris clair et les trois serviteurs de Sauron en gris argent. Les Peuples Libres – Elfes, Hommes du Nord, Gondor, Rohan et Nains - sont bleus avec les officiers en gris clair et les 8 Compagnons (Frodon et Sam sont regroupés) en gris argent. Ces figurines sont finement moulées et se conjuguent parfaitement avec la carte.

Un magnifique plateau de jeu cartonné représente les Terres du Milieu, découpées en territoires nommés et souvent connus comme Rivendell, la Lorien ou la Moria. Les éléments géographiques sont indiqués : les chaînes de montagnes, les fleuves et massifs forestiers principaux ainsi que des protections et établissements. Les protections donnent un bonus lors des combats et représentent des gués. Les établissements représentent des villages, cités et forteresses qui donnent des avantages au combat et peuvent donner des points de victoire.

Les territoires sont utilisés pour les déplacements de personnages et d'armées. Certaines frontières entre zones sont infranchissables principalement à cause des montagnes.

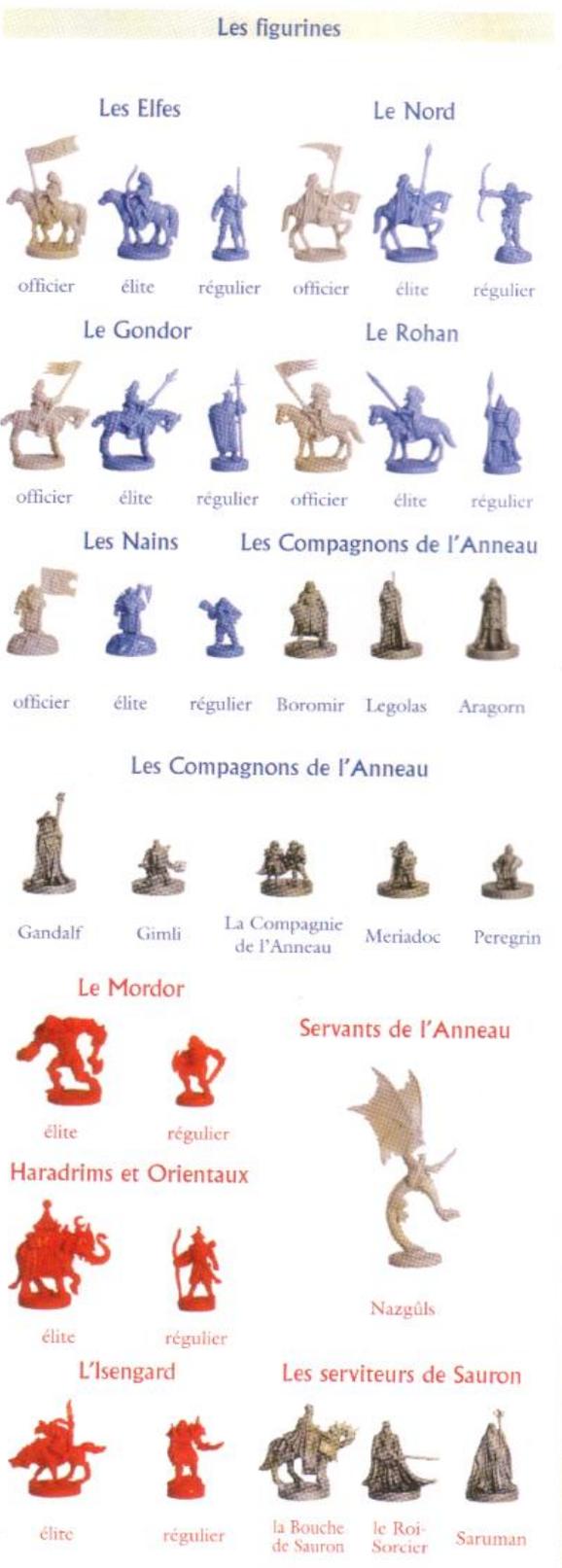
En plus du terrain, le plateau de jeu héberge 12 cases et tableaux servant pour des mécanismes particuliers du jeu. Quatre cases permettent de

placer les talons des cartes événements, deux cases sont utilisées pour les trois Anneaux Elfiques, un pour le tableau de situation de la Compagnie indiquent son déplacement et le niveau de corruption, une case pour placer les membres de la Compagnie et indiquer le guide, 9 boîtes de forteresses pour placer les garnisons, un ensemble de six cases dans le Mordor pour le Chemin du Destin, un tableau de Situation Politique en quatre cases pour indiquer la situation politique des nations entre guerre et paix et enfin une case de ressource de Traque pour placer les dés de Traque.

Enfin une planche de 137 pions permet de remplir les différentes cases et tableaux du jeu, donne les Tuiles de Traque et des pions de substitution pour remplacer des figurines lorsqu'une région est trop petite.

Les personnages. Le joueur des Peuples Libres (PL) commence avec la Compagnie de l'Anneau qui inclut tous les personnages – Gandalf le Gris, Aragorn, Legolas, Gimli, Boromir, Pippin et Meriadoc –, exceptés Frodon et Sam qui sont nommés les Porteurs de l'Anneau. Chaque personnage est représenté par une carte. Il dispose d'une force et d'une capacité de commandement et peut posséder des capacités spéciales. Garder les personnages au sein de la Compagnie aide à protéger les Porteurs de l'Anneau et peut permettre de les cacher s'ils sont découverts (par exemple Aragorn), mais les personnages sont aussi utiles ailleurs pour rallier les PL et commander leurs armées contre l'Ennemi. C'est un des premiers choix cruciaux. Gandalf le Gris peut être remplacé par Gandalf le Blanc suivant les circonstances et n'aura pas les mêmes caractéristiques. Aragorn peut être couronné sous le nom de Elessar, ce qui lui donne également des facultés différentes. Les personnages des forces de l'Ombre (FO) sont appelés Serviteurs de Sauron : Le Roi Sorcier, Saruman et la Bouche de Sauron. Ils ont également des caractéristiques et facultés spéciales mais doivent être recrutés.

Les cartes. Pour chaque camp, elles sont séparées en deux talons : personnages et stratégie. Elles peuvent faire ou défaire la victoire. Chaque camp débute avec deux cartes et en tire une dans chaque talon chaque tour, plus certaines durant le tour, suivant les cartes et les personnages : par exemple Gandalf le Gris qui permet un tirage de carte Personnage pour chaque carte jouée par un dé d'action



événement. Chaque carte présente en même temps un événement et un effet sur la bataille : un seul sera pris en compte et après la carte sera retirée définitivement du jeu. Les cartes personnages vont souvent aider ou gêner la Compagnie, tandis que les cartes stratégie serviront à la guerre et au recrutement. La stratégie des deux camps est souvent conduite ou conditionnée par les cartes tirées et jouées. Par exemple, « *L'égaré de Denethor* » encouragera un assaut précoce sur Minas Tirith, « *Le fléau de Durin* » sur la Lorien, alors que « *Les rangers de Faramir* » fournissent des renforts à Osgiliath si la carte est jouée assez tôt mais devient inutile plus tard dans le jeu. Un des dilemmes est de savoir quelles cartes il faudra garder ou défausser sachant qu'il n'est pas possible d'avoir plus de six cartes en main et qu'il n'est pas toujours facile de les jouer. Pour jouer une carte, il faut une bataille ou utiliser certains dés d'action. Autre dilemme : la plupart des bonnes cartes de renforts ont également un puissant effet lors des batailles, il faudra choisir...

Notons enfin que certaines cartes sont dites permanentes, c'est-à-dire que leur effet s'applique jusqu'à ce qu'elles soient défaussées ou utilisées expressément.



Les unités. Les Peuples Libres sont constitués de cinq nations – les Elfes, Gondor, Rohan, les Nains et les Humains du nord –, l'Ombre de trois – Sauron, Saruman et les Orientaux & Haradrims. La différence fondamentale entre les deux camps est que les forces des PL perdues au combat le sont pour toujours, alors que les forces de l'Ombre retournent dans le pool de renfort et sont encore disponibles. Les unités sont de trois types : les réguliers, les élites qui valent deux pertes lors des combats – se transformant en réguliers après la première perte

- et les officiers qui ne combattent pas mais permettent de relancer les dés de combat. Aucune de ces nations n'est en guerre au début du jeu et leurs marqueurs politiques nécessitent d'être mobilisés – par des dés d'action ou des cartes – et également activés pour les PL. Les renforts peuvent seulement être mobilisés dans un pays en guerre, en dehors des cartes événements, et seulement dans des villes et citadelles initialement possédées par le pays : pas de recrutement dans les régions ennemies. Ceci est important car, malgré que les armées de l'Ombre soient infinies, il faudra quand même du temps pour reformer et renvoyer au combat une armée détruite. De plus les PL peuvent presque être à égalité d'armée si l'ennemi les laisse tranquillement mobiliser. Ce qui suppose quand même que la nation soit en guerre, ce qui n'est pas facile pour les PL.



LES MECANISMES

Les dés d'action. Au début du jeu, les PL disposent de 4 dés. Les faces de chaque dé montrent : Renforts, Mouvement/Renforts, 2xPersonnage, Événement et Volonté de l'Ouest. Elessar et Gandalf le Blanc rajoutent chacun un dé lors de leur entrée en jeu

Les forces de l'Ombre disposent initialement de 7 dés, dont les faces sont : Renforts, Mouvement/Renforts, Mouvement, Personnage, Événement et Œil de Sauron. Les trois Serviteurs de Sauron apportent chacun un dé lors de leur entrée en jeu. Chaque face d'un dé d'action peut généralement être utilisé de différentes façons :

- **Renforts** permet de rapprocher une nation de la guerre en bougeant son marqueur politique ou permet de faire entrer des renforts dans un établissement d'une nation en guerre. Peut aussi être utilisé pour jouer une carte événement renfort ou faire rentrer en jeu un Serviteur de Sauron.
- **Mouvement** permet de bouger deux armées d'une région ou d'attaquer avec une armée. Peut aussi être utilisé pour jouer une carte événement Armée.
- **Mouvement/Renforts** permet de choisir entre un des deux.
- **Personnage** permet de bouger ou cacher la Compagnie pour le PL, faire bouger tous les personnages ou Nazguls présents sur la carte. Permet le mouvement/combat d'une armée accompagnée d'un officier. Peut aussi être utilisé pour jouer une carte événement personnage.
- **Événement** permet de jouer une carte événement en main ou en tirer une nouvelle de n'importe quel talon.
- **Volonté de l'Ouest** permet au PL de choisir n'importe quelle action, c'est une sorte de joker qui sera nécessaire pour faire rentrer Elessar et Gandalf le Blanc et défausser certaines cartes de l'Ombre.
- **Œil de Sauron** permet de tirer des dés de Traque, nous en parlerons plus bas.

La première observation est qu'il vaut mieux avoir le maximum de dés, donc faire rentrer rapidement les personnages qui en ajoutent. La deuxième observation est qu'il n'est pas toujours possible de faire ce que l'on veut. Il n'y a pas de séquence de jeu fixe comme dans un wargame classique, il faudra donc composer avec le tirage.

La séquence de jeu. Malgré le tirage des dés d'action, la Guerre de l'Anneau suit une séquence de jeu répétée chaque tour.

1. **Phase d'événement** – chaque joueur tire une nouvelle carte d'événement d'un des talons de son camp.
2. **Phase de la Compagnie** – Le PL peut révéler la Compagnie pour bouger sa figurine, éventuellement soigner un point de corruption, activer une nation et/ou changer le guide.
3. **Phase d'allocation de la Traque** – suivant le nombre de Compagnons faisant partie de la Compagnie, le joueur FO peut placer ses dés Œil de Sauron dans la case de Traque.
4. **Phase de tirage des dés d'action** – Chaque camp roule ses dés d'action, les dés d'œil sont placés dans la case de Traque.
5. **Phase de résolution des actions** – Alternativement, les joueurs jouent leurs dés.
6. **Phase de test de la victoire** – Tester si la victoire est atteinte et finir le jeu.

Les mouvements. Un dé d'action permet de bouger deux armées chacune dans une région qui n'est pas contrôlée par l'ennemi ou attaquer avec une armée une région adjacente. Il existe des cartes qui permettent de bouger une armée de plus d'une région ou de faire converger des armées vers une même région, ce qui peut être une surprise très désagréable. Il est facile de se sentir omnipotent avec les armées de l'Ombre qui sont énormes et reviennent toujours en jeu, mais il faut quand même éviter le gaspillage car la zone de recrutement est souvent loin du front et de précieux dés devront être utilisés pour faire rentrer les renforts et les convoier. Une armée assiégée dans une forteresse est piégée et ne pourra plus être renforcée, il est souvent important de foncer renforcer une garnison avant que le siège n'y soit mis. Lors d'une attaque dans une zone contenant une forteresse, le défenseur peut s'y replier avant chaque round de bataille. Si son armée comprend plus de cinq unités, le surplus retourne dans la pile des renforts disponibles. Attaquer une forteresse assiégée est une action de combat avec un seul round de bataille. Il est possible de relancer l'attaque en sacrifiant un pas d'une unité d'élite présente dans l'armée.

Les batailles. La limite des armées est de dix par territoire et cinq dans une forteresse.

Cependant durant un combat, il n'est pas possible d'engager plus de cinq unités, c'est-à-dire lancer plus de cinq dés. Les pertes s'obtiennent par des 5 et 6, sauf dans les villes et protections (gués de Isen et Osgiliath), sur un 6 au premier tour pour l'attaquant et toujours un 6 contre une forteresse. Une bonne partie de la stratégie de l'Ombre est de réduire les forteresses des PL. C'est là que les cartes de bataille sont cruciales, telle « *Conflit mortel* » qui rajoute +2 aux dés de chaque camp. D'autres éliminent des unités de l'Ombre pour donner un avantage au combat, mais il faut être prudent car cela peut entraîner la disparition de l'armée elle-même !

Les dés n'occasionnant pas de pertes peuvent être relancés par des dés de commandement des officiers et personnages présents et en fonction de certaines cartes. Une ruse de l'Ombre est de concentrer les Nazguls, qui peuvent voler de n'importe où sur la carte, pour les batailles importantes. Voire mieux si le Roi Sorcier est présent car il vaut deux en commandement et peut même tirer gratuitement une carte au début de chaque bataille.

A la fin de chaque round de bataille, l'attaquant peut arrêter le combat ou le défenseur peut se replier, soit dans une forteresse présente dans la région, soit dans une région adjacente amie ; sinon le combat se poursuit jusqu'à extermination d'un des deux ennemis. Les officiers et personnages disparaissent avec la dernière unité.

Les Anneaux Elfiqes. Trois anneaux sont disponibles initialement pour le PL. Il est possible d'en utiliser un par tour pour changer la face d'un dé d'action en n'importe quoi excepté une Volonté de l'Ouest. Une fois utilisé, l'Anneau passe aux forces de l'Ombre qui pourront faire de même, puis l'Anneau sera retiré du jeu.

La compagnie de l'Anneau et la traque

La Traque. Chaque dé d'action Œil de Sauron posé par le joueur FO dans la case de ressource de Traque devient un dé de Traque et le joueur peut en allouer autant qu'il y a de Compagnons dans la Compagnie. La première fois que la Compagnie bouge dans un tour, chaque œil permet de rouler un dé et la Traque réussit sur un « 6 ». Le dé d'action du PL est mis dans la case de Traque et donnera un « -1 » pour le prochain test de Traque du tour. En clair, si la compagnie bouge une deuxième fois dans le tour, la Traque

réussit sur un 5 ou 6. Au début du jeu, toutes les Tuiles de Traque, sauf celles spéciales des deux camps, sont placées dans un bol pour être tirées aléatoirement. Dès qu'une Traque est réussie, une Tuile est tirée, quelque soit le nombre de dés de réussite. Les Tuiles portent un chiffre de 0 à 3 ou un œil et certaines ont en plus une icône qui révèle la Compagnie. Un œil donne un chiffre égal aux nombres de dés de Traque réussis. Le chiffre indiqué est le nombre de points de corruption à rajouter à la Compagnie ou à éponger en éliminant un Compagnon. Si le nombre de points est supérieur à son niveau, la différence est rajoutée à la Compagnie, s'il est inférieur tant pis. Au bout de 12 points le porteur de l'Anneau est totalement corrompu et le jeu est perdu pour le PL. Par exemple si un 2 est tiré, cela simule le Porteur de l'Anneau qui glisse l'Unique à son doigt et subit 2 points de corruption ou un des Compagnons qui s'est sacrifié pour les autres. Une option est de tuer Gandalf le Gris, le guide initial de la Compagnie, dès qu'au moins 3 points de corruption sont requis - Gandalf a un niveau de 3 -, ce qui lui permet de revenir en jeu rapidement comme Gandalf le Blanc. Certaines cartes d'événements Personnages permettent de protéger la Compagnie, inversement les FO ont un certain nombre de cartes anti-Compagnie.

Si une icône de découverte de la Compagnie apparaît sur la Tuile, sa figurine doit être placée sur la carte à une distance égale en régions à sa position précédente plus le nombre de cases du Tableau d'avance de la Compagnie. La seule exception est qu'il n'est pas possible de la placer dans un établissement ami. La Compagnie ne peut plus bouger avant de se cacher, ce qui nécessite un dé de personnage ou n'importe quel dé si Aragorn est le guide.

Il est également possible de révéler volontairement la Compagnie en début de tour, soit pour arriver dans une cité ou forteresse amie et soigner des points de corruption, soit pour évacuer une région qui grouille d'Orcs et de Nazguls. Une tactique des FO est alors de capturer les points de chute en avance lorsque la Compagnie est proche et cherche un abri pour récupérer.

Mouvement de la Compagnie. Chaque dé de Personnage permet de bouger la Compagnie, mais plus elle bouge durant un tour, plus difficile il devient d'éviter la Traque. Le mouvement n'a pas lieu sur la carte mais sur un tableau de situation à part, qui est seulement

traduit en placement sur la carte si la Compagnie se révèle ou est découverte par une Traque réussie. Plus la Compagnie bouge sur le tableau de situation, plus elle peut potentiellement atteindre d'endroits différents et plus loin pourront aller les Compagnons détachés. Il est parfaitement envisageable, bien que très rare, que la Compagnie fasse le trajet Rivendell-Mordor sans être repéré et donc sans être jamais visible sur la carte.

La route. La route la plus courte entre Rivendell et le Mordor est de 10 régions, mais en passant par la Moria. Le danger d'y passer est que si la Compagnie est révélée par une tuile de Traque ou une carte en entrant, traversant ou quittant la Moria alors une tuile supplémentaire de Traque est tirée. La Compagnie est généralement en sécurité avec Rivendell comme base, mais une fois révélée dans des régions peu sûres alors les Nazguls et armées de l'Ombre peuvent converger dans le territoire où la Compagnie a été vue en dernier : là où est placée la figurine de la Compagnie, si ce n'est pas un établissement des PL. Ils aideront pour la Traque en permettant de retirer un dé par type présent : Nazgul ou unité. Les principales alternatives à la Moria sont soit par les Hautes Passes et la Porte des Gobelins, soit au sud par Isengard et la Trouée de Rohan. Les deux routes comptent douze régions et la route sud présente plus de places où se reposer, si les forces de Saruman ne s'en sont pas emparées. Dans la plupart des jeux que j'ai vu, la Compagnie a pris la route la plus directe, mais si elle est durement frappée dès le début, les routes alternatives sont envisageables. Bien sûr c'est une fois dans le Mordor que ça se corse !

Mordor. La traversée du Mordor est un jeu en elle-même. La Compagnie doit se révéler en Mordor lorsqu'elle a atteint une des deux entrées : Minas Morgul ou Morannon. Elle est alors placée sur la case 1 d'un circuit intérieur – appelé le Chemin du Destin - qui comprend six cases dont la dernière est la Montagne du Destin elle-même. La Traque passe à la vitesse supérieure : toutes les Tuiles comportant un œil sont remises dans le pool et les Tuiles spéciales, mises en jeu par une carte événement sont rajoutées. Chaque fois que la Compagnie va avancer d'une case, Sauron tire directement une Tuile et implémente le résultat sans jet de Traque. Un œil cause autant de points de corruption qu'il y a d'yeux de Sauron dans la

case de Traque. Ainsi entrer en Mordor avec cinq points de corruption ou plus est souvent synonyme de mort certaine à moins de posséder de nombreuses cartes de protection. Gollum devient le guide de la Compagnie lorsqu'il n'y a plus d'autres Compagnons que les Porteurs de l'Anneau. Il fournit un certain nombre d'avantages dont la possibilité de révéler la Compagnie en absorbant un point de corruption.

Les Compagnons. Ils sont très utiles comme chair à canon pour la Compagnie mais ils peuvent être utiles également ailleurs. Aragorn peut utiliser une carte pour rameuter les mort-vivants, et il peut surtout être transformé en puissant Elessar s'il est couronné à Minas Tirith, Pelargir ou Dol Amroth. Plusieurs Compagnons peuvent activer des nations des Peuples Libres et commander des armées. Enfin, un certain nombre de cartes de batailles sont liées à la présence de Compagnons.

La politique dans les Terres du Milieu. Au début du jeu toutes les nations sont en paix et leur marqueur politique placé sur une des cases du Tableau de situation politique. Ce tableau comprend quatre cases, la dernière indiquant que la nation est en guerre. Les trois nations des FO sont proches de la guerre, tandis que les PL en sont plus éloignées, même inactives pour quatre d'entre-elles. Inactives signifie que leur marqueur politique est retourné sur sa face grise et qu'elle ne pourront pas aller sur la case guerre avant d'être activées. Pour être activé, il faudra soit être attaqué, soit que la Compagnie ou un Compagnon adéquat s'arrête dans un



établissement de la nation. Pour progresser sur le tableau politique, il faut soit utiliser un dé de renfort, soit être attaqué ou perdre un établissement. Une nation PL qui début loin de la guerre peut perdre la moitié de son pays ou être proprement neutralisé avant d'atteindre « naturellement » l'état de guerre : il faudra utiliser des dés d'action pour activer le processus. Mentionnons qu'il existe certaines cartes événements pour bloquer la situation politique de certains peuples libres.

STRATEGIES POUR LES DEUX CAMPS

La victoire

Il y a deux façons de gagner le jeu, soit la victoire de l'Anneau, soit la victoire militaire. Pour gagner une victoire de l'Anneau avec les PL, il faut jeter l'Anneau dans le volcan sans subir 12 points de corruption. Les FO gagnent dès que les 12 points sont atteints.

Pour gagner une victoire militaire, il faut accumuler des points de victoire (PV) : 10 pour les FO et 4 pour les PL. Chaque forteresse ennemie rapporte 2 PV et chaque cité 1 PV, les établissements perdus n'enlevant pas de PV. La victoire est calculée en fin de tour. En cas de victoires simultanées, la victoire de l'Anneau est prioritaire.

Les Peuples Libres

GENERALITES STRATEGIQUES

Ainsi vous pensez être compétent pour maîtriser le Seigneur du Mal et l'empêcher de s'emparer des Terres du milieu... Tout d'abord il faut prendre en compte le fait que les Peuples Libres (PL) débutent le jeu avec seulement quatre dés d'action. Ces dés doivent être utilisés intelligemment pour glisser du sable dans la machinerie de l'Ombre, tout en renforçant les armées des Peuples Libres des Terres du Milieu. Pour triompher il faudra réagir vite aux mouvements de l'Ombre et ne pas lui permettre de ralentir la Compagnie de l'Anneau, qui est la clé de la victoire.

La première question à se poser est comment remporter la victoire. Opterez vous pour une action discrète afin de s'introduire dans le Mordor et de jeter l'Anneau dans les flammes de la Montagne du Destin ou tenterez-vous une approche plus directe en utilisant la puissance militaire des Peuples Libres ?

Puissance militaire ou action combinée ?

Pour réussir avec les Peuples Libres, il faut comprendre tout de suite qu'il n'est pas possible de baser sa stratégie seulement sur la puissance militaire. La règle précise que la victoire est acquise par la capture de seulement quatre points de zones de peuplement de l'Ombre ; mais cela est quand même extrêmement improbable. Une forteresse peut tomber et éventuellement une ville, mais le point de victoire final nécessaire pour arriver à quatre et assurer une victoire militaire ne viendra pas facilement à moins d'une lourde erreur de l'ennemi. La raison en est évidente : l'Ombre verra les armées arriver de loin, comme dans le Livre. Si le joueur de l'Ombre surveille les mouvements des troupes PL la victoire militaire est quasiment impossible.

Cela peut sembler décevant pour tous ceux qui s'imaginaient battre Sauron sur le champ de bataille, mais il ne faut pas être déçu. Si le joueur PL combine bien ses ressources entre les campagnes militaires et le mouvement de la Compagnie de l'Anneau, en jouant correctement ses cartes, il peut parvenir à une situation similaire à celle du Livre. Forcer Sauron à utiliser ses ressources pour stopper une large armée capable de remporter une victoire militaire et, dans la foulée, se glisser sans opposition, dans le Mordor avec la Compagnie et détruire le pénible colifichet de Frodon.

Les capacités militaires des PL doivent être utilisées au mieux pour empêcher l'Ombre d'atteindre ses dix points de victoire. Chaque dé utilisé par l'Ombre pour le militaire est un dé non utilisé pour ralentir la Compagnie de l'Anneau.

La course folle – le Rush

Certains jeux joués durant les tests avant la publication se sont focalisés sur la stratégie consistant à mettre toutes les ressources disponibles pour bouger la Compagnie : « *le rush* ». Cette stratégie est une sorte de pari. Si la Compagnie réussit à rester cachée et éviter d'être trop corrompue par la Traque, alors cette stratégie peut parfaitement marcher. Malheureusement tous les éléments du succès sont basés sur la chance aux dés. Personnellement je ne peux pas laisser une tâche aussi importante que la destruction de l'Anneau à Dame la Chance. De plus, les jeux basés sur cette stratégie deviennent rapidement ennuyeux à partir du moment où l'Ombre s'en rend compte et focalise toutes ses ressources sur la



Traque afin de ralentir les Compagnons. Ceci dit, il ne faut pas abandonner forcément cette stratégie d'un bloc. Certaines fois, ce peut être une ruse ou tout simplement, les dés d'action et les cartes d'événements y sont parfaitement adaptés dès le début du jeu.

Cependant il faudra être vigilant à la réaction de l'Ombre, s'il en profite pour exploiter sa supériorité numérique militaire, il pourrait gagner rapidement si subitement les dés ne favorisent plus le mouvement de la Compagnie.



En conclusion...

Après avoir considéré les différentes options, je pense que l'action combinée est la meilleure. Il faut utiliser les armées pour ralentir les forces de l'Ombre et menacer les forteresses et cités ennemies, voire les capturer si l'occasion se présente. L'optimum est de forcer l'Ombre à tenter de deviner les intentions du PL. Il deviendra de plus en plus frustré au fur et à mesure que les Compagnons s'approcheront du Mordor, s'il n'arrive pas à engranger assez vite des points de victoire. Ce qui lui rendra la tâche encore plus difficile pour savoir où dépenser ses ressources.

LES COMPAGNONS DE L'ANNEAU

Les Compagnons détiennent la clé de la victoire mais peuvent facilement devenir la raison de la défaite s'ils ne sont pas gérés correctement. Il faut garder les Compagnons cachés et les bouger aussi souvent que possible sans pour cela empêcher d'établir une bonne stratégie défensive des PL. Même si l'Ombre a placé beaucoup de dés dans la case de Traque, il est quand même bon de bouger une fois les Compagnons dans le tour car, même avec beaucoup de dés, un « 6 » n'est pas facile à obtenir. Bouger une deuxième fois avec plus de trois dés dans la case de Traque ne vaut souvent pas le risque, spécialement si les Compagnons risquent de traverser ou finir dans une forteresse de l'Ombre. Cinq ou six sont beaucoup plus faciles à rouler que seulement six.

Le Guide

Une importante question est le choix d'un guide pour la Compagnie. La capacité de Gandalf de tirer une carte en plus pour toute carte jouée est un superbe avantage pour démarrer très vite. Malheureusement Gandalf est le compagnon qu'il faut placer stratégiquement lorsque les armées de l'Ombre s'approchent des forteresses PL. Ainsi, il est valable de garder Gandalf à la tête de la Compagnie pour les trois premiers tours, puis de l'envoyer à l'endroit qui sert le mieux les plans, sans oublier le dé d'action supplémentaire donné lors de sa transformation en Gandalf le Blanc.

Le second meilleur guide est Aragorn. Sa capacité à cacher la Compagnie avec n'importe quel dé d'action est très importante car l'Ombre a quelques cartes d'événements particulièrement désagréables à jouer lorsque la Compagnie est révélée. Malheureusement le problème est le même qu'avec Gandalf : quelque soit ses qualités comme guide, il est plus utile après son couronnement comme Elessar, héritier d'Isildur. Mon conseil est de garder d'abord Gandalf, puis soit de l'utiliser pour éponger trois points de corruption rapidement, soit de l'envoyer activer une nation en danger ou pour renforcer une défense lorsque nécessaire. Puis d'utiliser Aragorn jusqu'à ce que la Compagnie soit suffisamment avancée dans le sud et qu'il puisse atteindre soit Rohan pour utiliser la carte « *L'armée des morts* » - si le joueur a la chance de l'avoir -, ou Gondor pour le couronner en Elessar et récupérer le dé d'action supplémentaire.

Une fois qu'ils ont tous les deux quitté la Compagnie, le guide suivant est libre. Le départ de Boromir, Legolas et Gimli dépend normalement des cartes jouées, mais il ne faut jamais hésiter à utiliser un Compagnon pour activer une nation passive si l'opportunité se présente tôt dans le jeu. La possibilité de recruter quelques troupes avant que les armées de l'Ombre ne frappent, peut donner le temps nécessaire à Frodon de détruire l'Anneau avant que l'Ombre ne couvre toutes les terres de son obscurité.

Les Compagnons

Dès que des Compagnons sont présent sur le plateau de jeu, il faut vraiment en tirer profit, mais ne il ne faut pas séparer un compagnon de la Compagnie sans un plan précis. Besoin de Meriadoc pour activer le Rohan ? Alors il faut l'envoyer avec un compagnon plus rapide pour qu'il arrive à temps. Rien n'est plus frustrant que de voir l'Ombre mettre le siège d'une forteresse juste avant de pouvoir activer la nation et lever des renforts.

Tous les Compagnons sont également des officiers pour les armées, même les petits Hobbits. Ceci est très important car toute relance de dé est nécessaire, et nombre de cartes de combat peuvent être utilisées seulement lorsqu'un Compagnon est présent. De plus Legolas, Gimli et Boromir agissent également comme une armée par eux-mêmes, donnant un dé de plus à lancer lors d'une bataille. Cette capacité est fondamentale et il faudra leur faire commander les armées lorsque ce dé supplémentaire fera la différence.

Les Compagnons les plus importants sont Gandalf le Blanc et Elessar car ils fournissent un dé d'action supplémentaire chacun. Emmener Aragorn en Gondor et sortir Gandalf de la Compagnie n'est pas très dur mais il faudra faire attention à ne pas les laisser piéger dans une forteresse assiégée d'où ils ne pourraient pas s'échapper et se souvenir que Aragorn ne peut pas être couronné si toutes les villes et forteresses sont tombées. La seule façon pour l'Ombre d'empêcher Gandalf le Blanc d'arriver est de ne pas faire rentrer du tout ses Serviteurs en jeu, ce qui est peu probable mais peut arriver si Gandalf le Gris est victime de la Traque dès le début.

Un bémol cependant, il ne faut pas tomber dans le piège du livre avec forcément des aventures individuelles à vivre pour chaque Compagnon. Généralement le meilleur emploi d'un



Compagnon est d'absorber des points de corruption, cela ne coûtera aucun dé d'action et agira réellement dans le sens de la victoire : chaque tour passé à se reposer est un tour de plus où les FO peuvent gagner.

LES ARMEES DES PEUPLES LIBRES

Le PL débute la partie largement surpassés en nombre et va certainement le rester tout au long du jeu, mais ce n'est pas aussi décourageant qu'il peut le sembler. Il faut se souvenir que les Terres du Milieu sont vastes et tant que certaines parties peuvent tenir contre l'Ombre, il est possible de retenir la vague suffisamment longtemps pour que Frodon détruise l'Anneau. L'objectif principal des forces armées est de freiner les campagnes militaires de l'Ombre, pas d'écraser ses armées. Cela est possible même si l'ennemi a plus d'unités car elles ne peuvent pas être partout. Il faut s'assurer de suivre de près les mouvements des armées ennemies pour pouvoir lever des renforts lorsque l'œil se focalise sur un peuple.

Activer les nations et les conduire vers la guerre

Pour pouvoir lever des troupes avec les dés d'action, il faut que la nation soit en guerre, ce qui n'est pas toujours une tâche facile. Faut-il attendre que l'Ombre attaque une nation et l'active automatiquement ou faut-il envoyer un compagnon rapidement pour activer une nation qui semble une cible prioritaire ?

Evidemment il n'y a pas de réponse simple mais en jouant des dés de renforts pour rapprocher des nations inactives de la guerre, cela donnera sans doute plus de temps pour réagir à une attaque de l'Ombre. En plaçant une nation dans la dernière case avant la guerre et en s'assurant que l'Ombre doit attaquer une armée de cette nation en franchissant la frontière, le PL force l'Ombre à activer la nation et à la mettre en guerre. Le meilleur exemple de cette tactique est le Gondor : en descendant d'une case vers la guerre et lorsque la garnison d'Osgiliath est attaquée, le Gondor est automatiquement activé et descendu de la case supplémentaire qui le met en guerre.

Lorsque le joueur PL tire une bonne carte d'événement permettant d'activer une ou plusieurs nations et/ou de gagner des cases politiques, il faut la jouer si la nation a de bonnes chances d'être attaquée. Déplacer des Compagnons pour activer une nation par eux-

mêmes ou avec l'aide d'une carte événement est presque toujours intéressant sauf quand le nombre de Compagnons dans la Compagnie est très faible. Il faut quelqu'un pour prendre soin de Frodon, s'il lui arrive quelque chose de désagréable dans le Mordor. De plus attention à ne pas gaspiller une bonne carte et/ou un bon compagnon pour activer une nation dont l'Ombre n'a que faire.

Lever des renforts

Une fois qu'une nation est en guerre, il est possible d'y lever des troupes fraîches pour ralentir la vague. Des nations comme le Gondor ou le Rohan peuvent rassembler des armées formidables si elles ne sont pas gênées par l'Ombre. Si cela arrive, il est intéressant d'essayer de grouper une grande armée capable de lutter à armes égales avec celles de l'Ombre. Si une telle armée est rassemblée en Rohan, il est possible d'essayer de prendre Isengard pour neutraliser ce sale sorcier corrompu dans Orthanc, bien sûr avec l'aide de Treebeard et de ses Ents. Sans ces cartes événements, ce n'est pas intéressant car la capacité de Saruman à lever des troupes sera trop puissante. Si le Gondor réussit à rassembler une grande armée, ça peut valoir le coup de jouer la carte « *La dernière bataille* » car la combinaison des deux peut faire gagner le jeu.

Malheureusement ces deux grandes armées occidentales ne seront pas courantes et il sera déjà satisfaisant d'arriver à rassembler de quoi tenir les cités et forteresses. Il faut se rappeler que dès qu'une forteresse est assiégée, il n'est plus possible d'y lever des troupes. Il est donc vital de réussir à rassembler/envoyer assez de troupes pour arriver à cinq dans les forteresses, de préférence avec des unités d'élite.

La guerre sera longue

Il faut se souvenir que l'ennemi doit atteindre les dix points de victoire pour gagner. Perdre une cité ou une forteresse peut ne pas être tragique dans ce contexte. Ainsi il n'est pas forcément utile d'envoyer des troupes dans une bataille si elles ne font pas de différence sensible.

TRAVERSER LE MORDOR

Dès que la Compagnie entre soit à Minas Morgul, soit à Morannon, elle est placée sur la première case du Chemin du Destin du Mordor et toutes les tuiles de Traque avec un Œil, ainsi que toutes les Tuiles spéciales mises en jeu par

des cartes événements sont remises dans le pool de Traque. C'est très important car toute tuile avec un œil tirée ajoute maintenant un nombre de points de corruption égal au nombre de dés de la case de Traque.

Combien de Compagnons emmener ?

Une question importante à répondre est le nombre de Compagnons à emmener dans le Mordor. Plus il y a de Compagnons, plus il peut y avoir de dés alloués à la Traque et plus il y a de dés, plus les tuiles « Œil » seront dévastatrices. De mon expérience, deux ou trois Compagnons semble le mieux. Il faut évidemment les utiliser pour absorber les points de corruption dès que possible et ainsi limiter le nombre de dés de Traque. Il faut également tenter de bouger au moins une fois par tour car le point de corruption automatique s'il reste immobile peut vraiment faire mal à ce moment du jeu. La seule exception est le cas où la case de Traque est remplie de dés de Traque et qu'un « Œil » ferait perdre la partie.

Les tuiles spéciales

Il y a quatre cartes d'événement qui permettent de placer des tuiles « amies » dans le pool de Traque à l'arrivée dans le Mordor. Il faut essayer de les récupérer dès que possible, sans oublier qu'elles peuvent être jouées même si Frodon est déjà dans le Mordor. Ces tuiles amies peuvent vraiment faire la différence entre un Frodon corrompu ou couronné de succès.

Aucun dé d'action ne sera jamais gaspillé pour jouer ces tuiles. Il peut même valoir le coup de tenter d'épuiser le tas des cartes d'événements personnages avec la faculté de Gandalf le Gris de retirer des cartes, pour obtenir ces tuiles le plus vite possible.

Le rôle de Gollum

Gollum peut être un excellent guide en Mordor car il a deux facultés spéciales : seules l'icône de découverte des tuiles d'œil et des tuiles spéciales de l'Ombre révéleront la Compagnie et le dé utilisé pour cacher la Compagnie sera ainsi mieux employé – pour la bouger par exemple. La capacité de Gollum permettant de révéler la Compagnie pour absorber un point de corruption est très utile car elle peut permettre de gagner le jeu le tour où la Compagnie arrive sur la Montagne du Destin. Être révélé ou non sur la Montagne du Destin n'est pas crucial mais le point de corruption que Gollum peut enlever à

la Traque évitera peut être de passer à douze et ainsi tournera une défaite en victoire.

L'Ombre

GENERALITES STRATEGIQUES

En dehors d'être très méchant, tout ce que doit faire l'Ombre est de capturer les villes et forteresses ennemies ou stopper la Compagnie et corrompre tous ces maudits Hobbits.

Le temps ne fait rien à l'affaire...

De combien de temps dispose l'Ombre ? Eh bien, le chemin le plus court pour aller de Rivendell au Mordor avec la Compagnie est de dix zones, puis cinq dans le Mordor lui-même. En tout quinze mouvements, soit quinze tours à raison d'un mouvement par tour. En réalité, le jeu dure généralement entre 12 et 15 tours mais peut être beaucoup plus long en se focalisant sur le ralentissement de la Compagnie. Le problème de cette approche est que mettre beaucoup de dés dans la case de Traque et en utiliser d'autres pour bouger des Nazguls et des armées sur la route de la Compagnie, signifie que les efforts militaires risquent d'être stoppés par manque de dés d'action disponibles.



Les ressources

L'Ombre débute avec sept dés d'action. Comme les dés sont fondamentaux, en avoir le maximum est un must. Il est possible d'en gagner trois supplémentaires pour l'entrée des Serviteurs, chacun requérant un dé de renfort. L'inconvénient de faire rentrer le moindre Serviteur est de permettre le retour de Gandalf le Blanc avec Shadowfax – son rapide coursier – et sa capacité à annuler les retirages des Nazguls. Un autre inconvénient est que le Roi Sorcier et la Bouche de Sauron activent tous les Peuples Libres du jeu.

Saruman est essentiel pour faire tomber Rohan : il augmente les renforts disponibles et permet à toutes les élites d'Isengard d'agir comme des officiers, leur donnant la possibilité de combattre et relancer les dés. Il doit être protégé car les trois cartes d'événements Ents peuvent le liquider facilement s'il n'a pas de protection, vu qu'il ne peut pas quitter Orthanc.

Le Roi Sorcier est impressionnant : il est capable de tirer une carte d'événement s'il en joue une comme carte de combat dans le premier round d'une bataille, de plus il a un leadership de 2 – ce qui signifie deux retirages – , il dispose d'un mouvement illimité – étant un Nazgul – et enfin certaines cartes d'événements lui sont dédiées comme « *Aux ordres du Roi-Sorcier* », « *Le retour du Roi-Sorcier* » et « *Assaut final* ».

La Bouche de Sauron est un bonus dans la dernière partie du jeu. Son arrivée est conditionnée à l'entrée de la Compagnie dans le Mordor ou l'entrée en guerre de tous les Peuples Libres. Il a un leadership de 2, un mouvement de 3 et la capacité de changer un dé de renfort en dé d'armée par tour.

Les dés supplémentaires sont critiques, aussi il ne faut pas perdre ces Serviteurs sinon leurs dés disparaîtront avec eux. Contrairement aux troupes de l'Ombre qui regarnissent constamment leurs rangs, une fois que les Serviteurs sont perdus c'est pour toujours.

L'idéal serait que les premiers tours de jeu comptent beaucoup de dés de renforts pour emmener les nations de l'Ombre dans la guerre, ce qui est un pré requis pour obtenir des renforts. La priorité suivante est de faire rentrer un ou plusieurs Serviteurs. Si les dés de renforts sont rares, il est possible de regrouper des armées avec des dés d'armées - bien qu'elles ne puissent pas franchir les frontières étrangères avant d'être en guerre - et de les guider par des

Nazguls avec des dés de personnages. Les dés d'événements doivent permettre un jeu constructif de tirage des cartes, habituellement des cartes de personnages pour récupérer des cartes anti-compagnie, sans négliger les cartes d'armées qui contiennent les renforts : dures décisions en perspective !

Le talon de cartes d'armées contient trois renforts pour Isengard, deux pour les Haradrim & Orientaux, huit pour Sauron et une pour Sauron et les Haradrim. Certaines cartes imposent des conditions mais la plupart des cartes fournissent des troupes supplémentaires. Le talon de cartes de personnages présente onze cartes anti-Compagnie dont trois qui nécessitent d'avoir la Compagnie révélée et la plupart des autres qui demandent à la Compagnie de ne pas être dans un établissement PL. Il y a enfin une carte « *Balrog de la Moria* » qui rend extrêmement déplaisant le voyage de la Compagnie à travers la Moria.

LA GUERRE !

La guerre commence

L'approche militaire classique est un effort concerté contre le Gondor par le Mordor et ses alliés du Sud. L'assaut contre Minas Tirith doit être puissant et nécessite de nombreuses armées d'orcs. La carte stratégique « *L'égarement de Denethor* » peut être d'un grand secours car elle tue Denethor – un officier du Gondor – et empêche le PL de jouer des cartes de combat durant la bataille. De plus il faut un dé d'action plus la présence d'Elessar, de Gandalf ou la dépense d'un dé Volonté de l'Ouest pour la défausser. Dol Amroth peut être assiégée par les Haradrim et quelques Mûmakils mais demande souvent des orcs et Nazguls en support pour prendre la forteresse.

Saruman et ses hordes ont leur ennemi naturel, le Rohan, à leur porte. Il est important de bâtir une force raisonnable dans l'Isengard avant d'attaquer. Les attaques activent les nations et les poussent à la guerre, c'est pourquoi une redoutable armée comprenant de nombreux élites – agissant à la fois comme troupe et officiers avec Saruman – est nécessaire pour maintenir le *momentum* en partant d'Isengard pour aller aux gués de Isen occupés par Theodred et deux réguliers, puis jusqu'au Gouffre de Helm qui ne contient qu'un régulier au début du jeu. La seule exception est le cas où un Compagnon active le Rohan prématurément, ce qui obligerait à une frappe préemptive. C'est une stratégie plus risquée qui consiste à

supprimer autant de Rohirims que possible avant qu'ils ne puissent se regrouper et se renforcer. Si le Rohan est plutôt fragile, il faut également s'emparer immédiatement de Edoras. De nombreuses cartes sont fort utiles. D'abord la carte événement personnage « *Langue de serpent* » qui, placée sur la table, oblige à faire intervenir un Compagnon ou la Compagnie pour activer le Rohan, à moins que Edoras ou le Gouffre de Helm ne soient attaqués. Ensuite deux cartes plus générales : « *Promesses et menaces* » qui empêchent la progression sur le tableau de situation politique par les dés de renforts et « *Reculade* » qui peut être joué sur une nation en paix qui héberge un Compagnon ou la Compagnie, l'effet est de remonter de un son niveau politique et de tuer un de ses officiers.

Lors de l'assaut sur Rohan, il faut éviter de laisser Isengard totalement vide par crainte des cartes événement « *Ents* » qui peuvent liquider Saruman. Sa disparition signifie un dé d'action en moins et la perte de la dualité élite/officier. Si Rohan est trop dur à croquer, il est possible d'envoyer les Dunédains, éventuellement avec le support de quelques orcs de la Moria, au Nord Ouest vers la Comté et les Havres Gris. Cela devrait effrayer quelque peu ces maudits Hobbits.

Une autre option militaire vise la capture de la Lorien, généralement depuis Dol Guldur avec éventuellement l'aide de la Moria, si des renforts y sont présents ou si le Balrog traîne alentour. Sa chute a le double avantage de fournir une forteresse – 2 PV – et interdire un havre de soin à la Compagnie sur son trajet le plus classique. Si l'opportunité se présente, cette capture est définitivement à privilégier.

En regardant vers le Nord Est, se trouve un bloc de trois régions à points de victoire constitué du Royaume Sylvestre, Erebor et Dale : appelé la ligne WED (Woodland-Erebor-Dale). Les troupes d'assaut comprendront les Haradrims avec une aide possible de Dol Guldur si Sauron se tourne vers le Nord. Les Haradrims débutent avec cinq réguliers et une élite divisés entre les deux régions de Rhun. Un mouvement d'armée permettra de consolider les deux forces sur le bord nord de la carte. Une carte de stratégie très utile sera « *Les hordes de l'Est* » car elle permet de faire rentrer cinq réguliers sur le bord Est de la carte dans le secteurs des Haradrims ou des Orientaux. Sans la carte, il faudra d'abord rassembler quelques élites pour emballer immédiatement les Collines de Fer – juste un

régulier nain – ou attaquer en deux tours Dale – le Roi Brand et un humain régulier – qui tombera très facilement. Un assaut simultané depuis Dol Guldur peut prendre le Royaume Sylvestre, puis en regroupant toutes les forces attaquer conjointement Erebor : soit cinq points de victoire pour les trois. Cela laisse seulement Rivendell, la Comté et les Havres Gris. Leur invasion est généralement dépendante de deux cartes : « *Bêtes féroces* » qui fournit trois réguliers et une élite dispersés sur les terres entre Rivendell et la Comté, et « *Le retour du Roi-Sorcier* » qui place le Roi Sorcier et de nombreux renforts à Angmar, parfaitement positionnés pour semer le chaos contre le Nord et les Elfes.

Il est aussi possible de tenter quelques stratégies non conventionnelles et inattendues comme la garnison de Dol Guldur qui part envahir le Rohan. Des mouvements rapides d'armées peuvent être conçus avec des cartes de stratégie comme « *Sous le couvert de l'obscurité* » qui permet de bouger quatre armées dans une action ou « *Les ombres s'allongent* » qui autorise le mouvement de deux armées dans deux régions chacune, et enfin « *Les ombres s'épaississent* » avec trois régions pour une armée.

Le Blitz

Une stratégie trouvée sur *consimworld* et baptisée « *le Blitz* » est d'après son auteur toujours couronnée de succès... En fait son succès dépendra quand même des dés d'actions tirés, des cartes événements disponibles et des résultats de combat surtout lors des sièges.

« Il faut allouer un seul dé de Traque, au moins jusqu'à ce que la Compagnie arrive en Mordor, faire rentrer Saruman et le Roi Sorcier dès que possible (habituellement au tour 2), et alors attaquer très vite à partir des tours 3 ou 4, sur les nations des PL faiblement défendues, en commençant par Gondor, puis Rohan et Lorien ou la ligne WED. Cette stratégie se finit très souvent par une victoire militaire des FO. Le problème de cette stratégie pour le PL est qu'il n'y a pas assez de dés d'action pour foncer avec la Compagnie, statistiquement deux dés, et rassembler assez de renforts à temps. En bougeant la Compagnie deux fois par tour, cela laisse trois dés pour jouer des événements, renforcer et avancer sur le tableau de situation politique. Ce qui ne contre balance pas les sept dés que les FO peuvent probablement utiliser pour renforcer/bouger/attaquer et jouer des événements. »

Tactiques

Intéressons nous maintenant à quelques considérations tactiques. La règle de base est de masser les Nazguls – avec le Roi Sorcier si possible – pour la majorité des attaques. Beaucoup de cartes de batailles du talon personnage dépendent des Nazguls, comme par exemple « *L'effroi incarné* » qui diminue de un le commandement total des Nazguls mais ajoute un au dé de retraitage, et, même sans carte, disposer de cinq dés de retraitage aide pas mal. Il faut optimiser l'emploi des élites car ils représentent la force de frappe des armées et permettent de relancer l'assaut durant les sièges en se sacrifiant, à raison d'un pas d'élite par tour d'assaut supplémentaire. Il y a de bonnes cartes pour casser les forteresses comme « *Conflit mortel* » où les deux armées ajoutent +2 à leurs dés de combat et jets de commandement, ainsi que « *Combat désespéré* » qui est similaire avec seulement +1. Il est intéressant d'assiéger plusieurs forteresses plutôt que de se focaliser sur la prise d'une, car toute forteresse assiégée ne peut plus être renforcée. De même, il est important d'occuper tous les établissements des peuples en guerre pour éviter des levées intempestives de renforts sur les arrières.

Attention à la carte « *Sacrifice* » qui permet d'éliminer jusqu'à quatre unités de l'Ombre et pour chacune d'infliger une perte sur un 4 ou + au dé. Ceci semble attractif mais est dangereux car l'armée peut fondre d'un coup. A utiliser seulement avec des moyens colossaux face à une forteresse contenant seulement un ou deux survivants qui empêchent de profiter de points de victoire mérités.

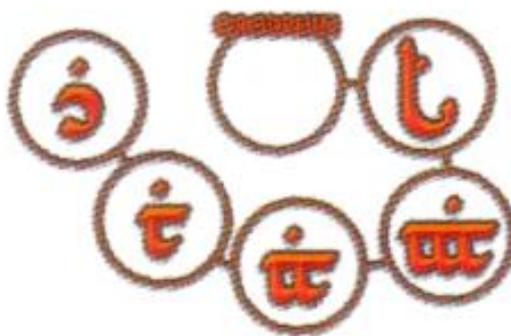
Certaines cartes de combats sont liées à une nation spécifique ou à ses troupes : « *Mûmakil* », par exemple, nécessite d'en avoir un présent pour avoir le +1 au dé de combat et potentiellement la perte gratuite. « *Ruses d'Orthanc* » procure le même avantage s'il est joué par une unité d'Isengard contre une forteresse.

Certaines forteresses peuvent sembler imprenables, spécialement si Elessar avec +1 à la force de combat et 2 de commandement ou Gandalf le Blanc – avec sa faculté anti-Nazgul – sont présent mais, avec la carte « *Mots de pouvoir* », il est possible d'ignorer les capacités spéciales et le commandement des Compagnons sélectionnés pour un round de combat, pendant que les troupes font leur office.

LA TRAQUE DE LA COMPAGNIE DE L'ANNEAU La Traque

Le plus il y a d'yeux dans la case de Traque, le plus il y a de dés de roulés pour intercepter la Compagnie. La limite au nombre d'oeil dans la case est le nombre de membres de la Compagnie avec un maximum de cinq. Cogner la Compagnie de l'Anneau est bien sûr amusant mais pas au détriment complet de toute autre activité militaire. Il faut toujours mettre un et voire deux dés d'action Œil dans la case de Traque au début de chaque tour. Avec de grandes chances de rouler un troisième œil parmi les dés d'action. Ce sera bien sûr à ajuster, ainsi s'il n'y a pas de dés de renforts au début, il faudra diminuer la Traque. Il est toujours indispensable faire rentrer les tuiles spéciales de Traque si c'est possible. Certes elles sont placées sur des cartes personnages qui correspondent à des cartes de bataille très utiles « *Pour le Seigneur Ténébreux !* » qui ajoutent +1 au combat si la Compagnie est présente dans la région, mais ces tuiles spéciales de Traque stoppent le mouvement en Mordor et ont d'autres effets déplaisants. Ainsi « *Le repaire de Shelob* » où un dé est roulé pour déterminer les points de corruption : un six signifie souvent rideau !

Le Chemin du Destin



COUVRIR TOUTES LES TERRES D'UNE SECONDE OBSCURITE

Tout combiner ensemble

La fin du jeu est toujours intéressante entre d'un côté pousser fort pour obtenir la victoire militaire et d'un autre placer suffisamment d'obstacles contre la Compagnie pour ralentir la course à la Montagne du Destin ou arriver aux douze points de corruption. Si les efforts militaires semblent mal partis, alors il faut tout

mettre contre la Compagnie. Ce qui inclut de paver la route de Nazguls et d'armées avant l'arrivée dans le Mordor – en se souvenant que tout dé de personnage permet de bouger l'ensemble des Nazguls – et d'optimiser les dés de Traque dans le Mordor. Bien qu'il ne soit pas possible de placer plus de dés que le nombre de Compagnons restant, souvent un ou deux, le nombre d'œils peut être augmenté en utilisant un anneau elfe ou en jouant la carte « *L'Œil de Sauron* » qui permet de changer jusqu'à trois dés d'actions non utilisés en yeux. Diminuer le nombre d'actions de la Compagnie est possible avec la carte « *Nuit éternelle* » qui supprime tous dés Volonté de l'Ouest pas encore joués, ce qui peut entraîner un point de corruption si la Compagnie est en Mordor et qu'elle ne bouge pas.

Enfin, il faut être sournois et dissimuler ses intentions avec des feintes pour semer le trouble dans les nations PL. Par exemple, se diriger avec une armée vers Rivendell pour le forcer à renforcer puis attaquer la Lorien. L'Ombre a plus de troupes à sacrifier que les PL et si le PL se trompe sur la destination de la frappe et renforce au mauvais endroit, c'est un gros avantage.

Je suis certain qu'après quelques parties, chaque joueur a des idées stratégiques précises, mais j'espère avoir montré la richesse des possibilités entre les dés d'actions et les cartes d'événements qui dirigent les activités. Suivez mes conseils et la Terre du Milieu sera rapidement vôtre !

Le jeu multi-joueurs

Le jeu est basiquement prévu pour deux joueurs mais il est possible d'y jouer à trois ou quatre joueurs. Les objectifs de victoire restent les mêmes, il n'y a pas de victoire par joueur mais par camp. A trois, les Forces de l'Ombre se séparent entre Mordor et Isendard plus les Haradrim. A quatre, les Peuples Libres se séparent en deux avec d'un côté les Elfes et Gondor et de l'autre Rohan, les Humains du Nord et les Nains. Chaque joueur tire ses cartes événements et peut en échanger une par tour avec son partenaire. Chacun bouge ses unités et les dés sont joués alternativement : il n'est ainsi pas possible de jouer deux fois les mêmes troupes à la suite. Les parties sont sans doute plus longues à jouer mais plus amusantes par l'ambiance et le manque de coordination entre joueurs.

Conclusion

Certes les Forces de l'Ombre risque d'être plus performantes que dans le livre : Minas Tirith tombera souvent, de même que le Gouffre d'Helm et la Lorien mais, c'est une volonté délibérée des auteurs du jeu pour que l'action reste équilibrée pour les deux camps. De plus cela correspond assez aux possibilités stratégiques de chaque camp, on a l'impression que le succès des Peuples Libres dans le livre est assez extrême ! Dans la Guerre de l'Anneau la victoire sera plus serrée même s'il est possible de revivre exactement les événements du livre.

La rejouabilité du jeu est maximale. Les cartes d'événements, les effets des batailles, les dés d'action, les dés de combat et les Tuiles de Traque sont différents chaque fois. De plus le jeu suit correctement les livres et rend parfaitement l'ambiance du film. Entre les composants, les dés d'action et les événements, les joueurs ne peuvent qu'être conquis par ce magnifique jeu.

BIBLIOGRAPHIE

- **Ravages #25 Oct/Nov 2004 – pp 24-26**
- <http://www.warofthering.webb.se>
Superbe site très complet
- <http://www.boardgamegeek.com/game/9609>
Bonne présentation du jeu avec un petit forum et surtout beaucoup d'aides de jeu.
- http://www.tilsit.fr/pdf/stock/11_0.pdf
L'errata et Q&R en français
- <http://talk.consimworld.com>
fantasy & science fiction ->war of the ring (Nexus)
Forum indispensable pour découvrir des strategies et poser des questions aux auteurs du jeu.

Kristofer Bengtsson, Steve Owen, Luc



LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

Annexe 4 : Yaquinto

FRENCH FOREIGN LEGION

Année : 1982

Concepteurs : ER Teuber, VJ Stribling, LV Brom

Développement : Craig Taylor

Editeur : Yaquinto Publications

Nombre de joueurs : 2 ou 3, suivant les scénarios

Thème : Attaque d'un fort de légionnaires perdu dans le désert par des bédouins, façon Hollywood.

Echelle : Un pion égale un homme, un canon, une mitrailleuse, un grappin, une monture ou de la dynamite.



Scénarios

Un scénario est proposé pour le jeu de base : c'est l'attaque du fort par tous les bédouins réunis. Les règles optionnelles ajoutent cinq autres scénarios, en plus de l'attaque du fort : la mutinerie des Allemands, les négociations (trahison des Bédouins introduits dans le fort), l'attaque surprise de nuit, le retour de la patrouille et la trahison jouable à trois joueurs.

Temps de jeu : Environ 2 à 3 heures pour les scénarios.

Matériel :

FFL fait partie des « Album Games » de Yaquinto. La boîte du jeu à la taille d'un album 33 tours (pour ceux qui s'en souviennent) s'ouvre en deux et l'intérieur sert de carte de jeu. Un compartiment intérieur, qui donne un peu d'épaisseur à la boîte, se décroche et ses côtés sont creux et permettent de stocker les pions. Les règles se logent dans l'épaisseur de la boîte.

La carte quadrillée – sans hexagones –

représente le fort et ses environs immédiats. Les différents étages du fort : tours, toits des bâtiments et intérieurs sont en insert sur les bords du plateau de jeu. 218 pions et marqueurs ; Un livret de règle de 16 pages ; Deux aides de jeu A4.

Présentation générale

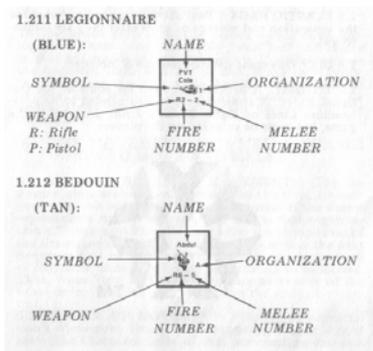
French Foreign Legion est un jeu volontairement simple et qui ne se veut pas trop sérieux. Il est dit clairement dans l'introduction des règles que le jeu est « Hollywoodien » et que les mécanismes sont aisés. Si les règles semblent longues c'est surtout parce qu'elles sont complètes. Il est vrai que les jeux Yaquinto ont été très réputés comme bien finis et sans errata.

Les deux camps ont leurs troupes regroupées en formations : pour le français, le commandement (trois hommes) et trois groupes de combat (chacun 9 hommes), pour le Bédouin, le commandement (2 hommes) et cinq tribus (12 hommes). Chaque pion présente un homme – officier, sous-officier, légionnaire, chef de tribu ou bédouin avec une silhouette, un nom, un type d'arme et une valeur de tir et enfin une valeur de mêlée. Certains scénarios rajoutent des canons et mitrailleuses aux légionnaires ou de la dynamite et des montures aux bédouins.

Chaque homme a un nom individuel et, pour les légionnaires, un tableau précise leur ancienne profession et leur motif d'engagement dans la Légion, de façon plutôt humoristique : du genre Légionnaire Tuni, gigolo impotent ou Roumanov, général passé en court martiale...

La séquence de jeu est assez simple et innovante pour l'époque (1982). Pour chaque formation des deux camps, on place un marqueur dans une coupe et on tire au hasard. D'abord pour l'ensemble des mouvements, sachant que les mêlées font partie des déplacements, puis on remet les marqueurs dans la coupe pour régler les tirs par formation. Une phase finale commune permet d'enlever les marqueurs « Stun » des soldats assommés. Ce mécanisme d'activation aléatoire de formation est aujourd'hui assez courant mais pour l'époque ce fut une véritable innovation. Evidemment la chance joue beaucoup et les joueurs ne contrôlent pas grand-chose, mais c'est la guerre !

Les mouvements sont assez simples. Chaque soldat qui commence dans le désert a 3 points de mouvement (PM) et 5 PM quand il commence dans le fort. Tout carré en ligne droite ou diagonale coûte un PM, +1 pour une montée ou descente d'un niveau par un escalier ou échelle. Il est possible de sauter en bas d'un mur ou d'un toit, éventuellement sur un ennemi. Le soldat peut alors se blesser ou s'assommer, voire neutraliser un ennemi (*Stun*). Il est également possible, pour le Bédouin, d'utiliser un grappin pour escalader le mur d'enceinte : 1 PM pour lancer, avec réussite sur



une table avec un dé, puis également 1 PM pour grimper. Enfin il est possible d'agresser un ennemi durant son mouvement en dépensant 1 PM. Lorsqu'une formation est activée par tirage de son marqueur, tous les soldats agissent l'un après l'autre sans réaction ennemie.

Les mêlées sont plutôt simples, le soldat doit tirer sur un D6 sa valeur de mêlée ou plus, avec quelques modificateurs suivant le terrain et surtout un +1 par mêlée successive durant la même activation. Toute réussite élimine le pion ennemi, les règles optionnelles ajoutant plus de finesse avec la possibilité d'être blessé. En option, les Légionnaires peuvent « faire Camerone », ce qui donne un bonus. La seule critique est de ne pas prendre en compte la valeur du défenseur lors des combats.

Après l'ensemble des mouvements, ont lieu les tirs, toujours par formation. Les tirs sont également simples. Tous les tirs de la formation doivent être désignés avant résolution, puis homme par homme, ils sont résolus. Il faut rouler la valeur de tir ou plus avec un D6 et quelques modificateurs comme la distance suivant le type d'arme, le fait d'avoir bougé auparavant ou si la cible est partiellement couverte. Tout succès élimine également le pion ennemi. Les deux officiers français disposent de pistolet, tous les autres de fusils. Chaque pion présente une orientation, utile pour les mêlées et les tirs et le terrain peut bloquer les lignes de vue. Les règles optionnelles ajoutent la possibilité d'être totalement caché derrière une porte fermée ou un rempart.

Le déroulement

FFL est un jeu divertissant à jouer, équilibré et rapide. Il est possible de finir une partie en une soirée et souvent, le camp gagnant termine avec seulement quelques soldats vivants sur la carte.

Le scénario de base est assez simple, le Légionnaire place ses 30 hommes dans le fort : sur les murs, dans les tours, dans les bâtiments ou la cour centrale. Chacune des cinq tribus bédouines entre par un des quatre bords de carte au premier tour ou plus tard, avec

des grappins pour escalader les murs du fort. L'objectif pour les deux camps est simple : éliminer entièrement l'ennemi. Comme il n'y a pas un nombre de tours de jeu défini, c'est la lutte finale...

Le placement initial des légionnaires est évidemment très important et comme il n'est pas possible de tout couvrir efficacement, il vaut mieux garder une réserve, soit dans la cour, soit directement sur les remparts, en mettant le maximum de meilleurs tireurs dans les tours d'angle. Attention, les trois groupes ne sont pas égaux en valeurs de tirs et mêlée : voir le tableau récapitulatif. Pour la suite, il faudra « être et durer » et vive la Légion...

Pour les Bédouins, il va falloir préparer un vrai plan d'attaque, même si la supériorité de quasiment deux contre un facilite les choses. Il vaut mieux garder une ou deux tribus hors carte pour quelques tours et attaquer sur au moins deux faces opposées du fort pour diviser la défense. Avec toute une ligne de grappins lancés simultanément et un défenseur saturé par des mêlées successives, avec +1 par attaque rappelons le, même les meilleurs défenseurs finissent par être submergés. De plus, même si les tireurs ne sont pas des élites, avec le nombre de tirs, il peut être possible de rendre un rempart intenable, ce qui permet de grimper plus facilement. Les règles optionnelles présentent les tunnels, la dynamites et les portes et fenêtres, ajoutant plus de finesse et de tactiques que les simples grappins, comme moyen d'invasion du fort.

Conclusion : à moi la Légion...

Même si les règles sont simples, la rapidité et les subtilités tactiques facilitent la pratique et la rejouabilité. Certes, le hasard intervient beaucoup, lors des activations de formation et lors des combats, mais c'est un paramètre à prendre en compte tactiquement. En somme FFL est un succès qui serait intéressant à rééditer aujourd'hui.

Réf : *The Grenadier #17 (April 1983) – pp 30-33*

A suivre...

	P4	R2	R3	R4	R5	R6	M2	M3	M4	M5	M6
Légion - LC	2	1					1	1	1		
Légion - Squad 1		1	4	2	1	1	6	2	1		
Légion - Squad 2		1	3	1	3		3	4	2		
Légion - Squad 3		1	3	3	2		4	2	2	1	
Bédouins - BC		1				1		2			
Bédouins - Arabes				2	8	2		1	3	5	3
Bédouins - Bedouins			1	1	9	1		2	4	2	4
Bédouins - Kabyles			1	2	7	2		2	3	3	4
Bédouins - Riffins				3	8	1		2	4	2	4
Bédouins - Touaregs				3	4	4		1	3	4	4

Nombre de pions par caractéristiques (P = pistolet, M = Rifle, M = mêlées)

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Kristofer Bengtsson, Luc Olivier, Steve Owen, Véronique et Manon Olivier-Demas (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr