
MIDDLE EARTH : AGAINST THE SHADOW

Traduction française du feuillet des règles



Ce feuillet fournit des règles supplémentaires et des clarifications
à utiliser pour toutes les extensions de Middle Earth CCG.

TABLE DES MATIÈRES

PLACEMENT DE CARTES SUR LE COTÉ (Clarifications)	1
LES TRÉSORS	1
LIMITATION AU MOUVEMENT REGIONAL	1
PERSONNAGES AFFRONTANT DES COUPS MULTIPLES	2
CREATURES JOUEES EN TANT QU'ATTAQUES AUTOMATIQUES	2
LES ABIMES	2
LE MOUVEMENT SOUTERRAIN	3

PLACEMENT DE CARTES SUR LE COTÉ (Clarifications)

Certaines cartes et effets requièrent le placement d'autres cartes "sur le côté" (ex : Sack Over the Head). Ces cartes sont posées sur la surface de jeu, en dehors de l'aire de jeu normale. Ces cartes sont conservées avec la carte d'Événement Permanent qui a causé cet effet. Une telle carte ne peut pas être prise pour cible ou affectée d'une autre manière dans le jeu, à l'exception des cartes qui affectent spécifiquement les cartes placées "sur le côté".

Les cartes placées "sur le côté" sont considérées en jeu au regard de leur unicité. Sauf précisé par ailleurs, lorsqu'un Événement Permanent hôte d'une carte est retiré de la surface de jeu, toutes les cartes placées avec lui "sur le côté" sont défaussées. Généralement, la carte hôte indique un mécanisme qui affecte les cartes placées avec elle. Sauf précisé autrement sur la carte hôte, une carte placée "sur le côté" rapporte encore des Points de Rassemblement à son propriétaire. A titre d'exception, les cartes de "prison" (provenant notamment de l'extension Sombres Séides) donnent des Points de Rassemblement négatifs pour chaque personnage fait prisonnier.

LES TRÉSORS

Certains objets sont des objets de Trésor. Un tel objet peut seulement être mis en jeu à un site qui contient un Trésor. Chaque site avec une attaque automatique de Dragon (c'est à dire, chaque Antre de Dragon) contient un Trésor. Un objet mineur de Trésor ne peut pas être inclus dans une compagnie de départ, et ne peut pas être joué à un site qui ne contient pas de Trésor.

Exemple : vous ne pouvez pas jouer un objet mineur de Trésor à Mont Gram après avoir influencé avec succès la faction des Orques d'Angmar, seulement un objet mineur normal. Mont Gram ne contient pas de Trésor.

LIMITATION AU MOUVEMENT REGIONAL

Normalement, une compagnie utilisant le mouvement régional pour se déplacer peut disposer de seulement 4 cartes de région. Le nombre maximum de cartes de régions est limité à 6 (dans le cas où l'on utilise des effets qui permettent d'ajouter des cartes de région supplémentaires).

PERSONNAGES AFFRONTANT DES COUPS MULTIPLES

Certains effets permettent d'attribuer plus d'un coup d'une attaque à un personnage. Celui-ci doit alors affronter une séquence de coup pour chaque coup donné. Si un personnage est engagé ou blessé à la suite de l'un de ces coups, il faut ajuster sa prouesse en conséquence pour les coups suivants. Si un personnage est éliminé ou retiré du jeu avant d'avoir affronté tous les coups qui lui étaient assignés, les coups auxquels il devait encore faire face sont annulés (c'est à dire qu'ils n'ont aucun effet).

CREATURES JOUEES EN TANT QU'ATTAQUES AUTOMATIQUES

Tout péril de créature joué en tant qu'attaque automatique est défaussé s'il est battu (il n'est pas placé dans la pile de Points de Rassemblement de votre adversaire).

LES ABÎMES

Créés par des rivières de roche en fusion et agrandis par des éruptions géothermiques de gaz surchauffés, les Abîmes sont le résultat de la combinaison de forces naturelles et surnaturelles. La main de Morgoth a relié ce qui était jadis une série indénombrable de complexes souterrains fragmentés. Ses plus grands serviteurs utilisent ce labyrinthe de tunnels et de salles pour voyager discrètement à travers Endor.

Endor a changé dans les Jours Anciens, et pourtant, le cœur des Abîmes survit. Toutefois, le voyage entre les sites souterrains est désormais difficile – si ce n'est impossible sauf pour les meilleurs et les plus chanceux des explorateurs. Bloqués ou détournés de leurs trajets d'origine, les Abîmes sont fragmentés. Carrefours et forteresses paraissent isolés. Nombreux sont ceux qui ressemblent à de simples cavernes ou passages latéraux, sans plus exprimer leur grandeur passée. D'autres se trouvent cachés sous des lindeuls de roches. Presque tous sont encore là cependant, et attendent – tout comme leur créateur – qu'on les découvre.

Une carte de site des Abîmes a la mention "Abîmes" à l'endroit où est normalement indiquée la région du site. Un site des Abîmes est sinon comme un autre site, avec les exceptions suivantes :

- À la différence des autres sites, un site des Abîmes n'est pas considéré comme étant dans une région. En revanche, il est situé sous un autre site, que l'on nomme le site de surface.
- Au lieu de la mention du Havre le plus proche, la carte d'un site des Abîmes énumère tous ses sites adjacents. Chaque site des Abîmes est adjacent à son site de surface et à plusieurs autres sites des Abîmes. Le premier site adjacent mentionné est toujours le site de surface.
- Les cartes Transport par les Aigles et Gwaihir ne peuvent pas être utilisées pour aller ou repartir d'un site des Abîmes.
- Une compagnie faisant mouvement à partir de ou vers un site des Abîmes n'a pas d'itinéraire de site. Ainsi, les périls ne peuvent être joués qu'en association avec le nouveau site de la compagnie.
- Une carte d'environnement qui change le type du site (comme Ombres Etouffantes, Territoire Calme, etc...) ne peut pas être utilisée pour changer le type d'un site des Abîmes.
- À moins que vous ne soyez un joueur de Balrog, vous ne pouvez pas prendre en compte les Points de Rassemblement associés à une compagnie présente sur un site des Abîmes pour appeler le Conseil Libre, l'Audience avec Sauron, ou le Jour de Décision.

- Normalement, lorsque vous jouez avec succès un objet, une faction, une information ou un allié sur un site, la carte de site est engagée et un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur. Sur un site des Abîmes, vous pouvez jouer tout objet jouable sur le site au lieu d'un objet mineur.

Exemple : *Asternak s'engage et joue le "Grand Casque" (un objet majeur) sur le site des Grottes des Abîmes, et le site s'engage. Ensuite, Dorelas pourrait s'engager pour jouer un objet mineur s'il s'agissait d'un site non Abîmes. Mais Les Grottes des Abîmes est un site des Abîmes, aussi Dorelas peut s'engager pour jouer tout objet jouable aux Grottes des Abîmes : un objet mineur, un objet majeur, ou un anneau d'or. Il s'engage et joue « L'Anneau dont Sauron s'est Entiché ».*

LE MOUVEMENT SOUTERRAIN

Une compagnie qui commence son tour au site de surface d'un site des Abîmes peut bouger normalement, ou bien faire mouvement vers son site des Abîmes. Une compagnie qui commence le tour sur un site des Abîmes peut seulement bouger vers l'un des sites adjacents indiqués sur la carte du site.

La mention de chacun des sites adjacents est suivie par un nombre entre parenthèses : ce nombre indique le degré de difficulté du mouvement du site des Abîmes vers le site adjacent. Quand un site adjacent est choisi comme destination par l'une de vos compagnies, vous devez faire un jet de 2D6. Si le résultat obtenu est plus grand ou bien égal au nombre entre parenthèses, la phase de mouvements et périls a lieu normalement. Sinon, la compagnie doit retourner à son site d'origine (aucune carte n'est tirée) et la phase de mouvements et périls a lieu comme si la compagnie n'avait pas bougé.

Remarque : *une compagnie se déplaçant d'un site de surface vers son site des Abîmes n'est pas assujettie au lancer de dés.*

Exemple : *une compagnie séide qui se trouve à Carn Dûm peut bouger normalement ou bien bouger vers les Abîmes de Fer (le site adjacent). De la même manière, une compagnie séide qui est aux Abîmes de Fer peut tenter de faire mouvement vers un site adjacent : Carn Dûm (0), Les Prairies des Abîmes (5), ou Les Voûtes des Abîmes (6). Cependant, après avoir déclaré son mouvement, le joueur doit faire 5 ou mieux pour réussir à bouger vers Les Prairies des Abîmes, ou bien 6 ou mieux pour réussir à bouger vers Les Voûtes des Abîmes.*