

MIDDLE EARTH : THE BALROG

Traduction Française du Livret de Règles

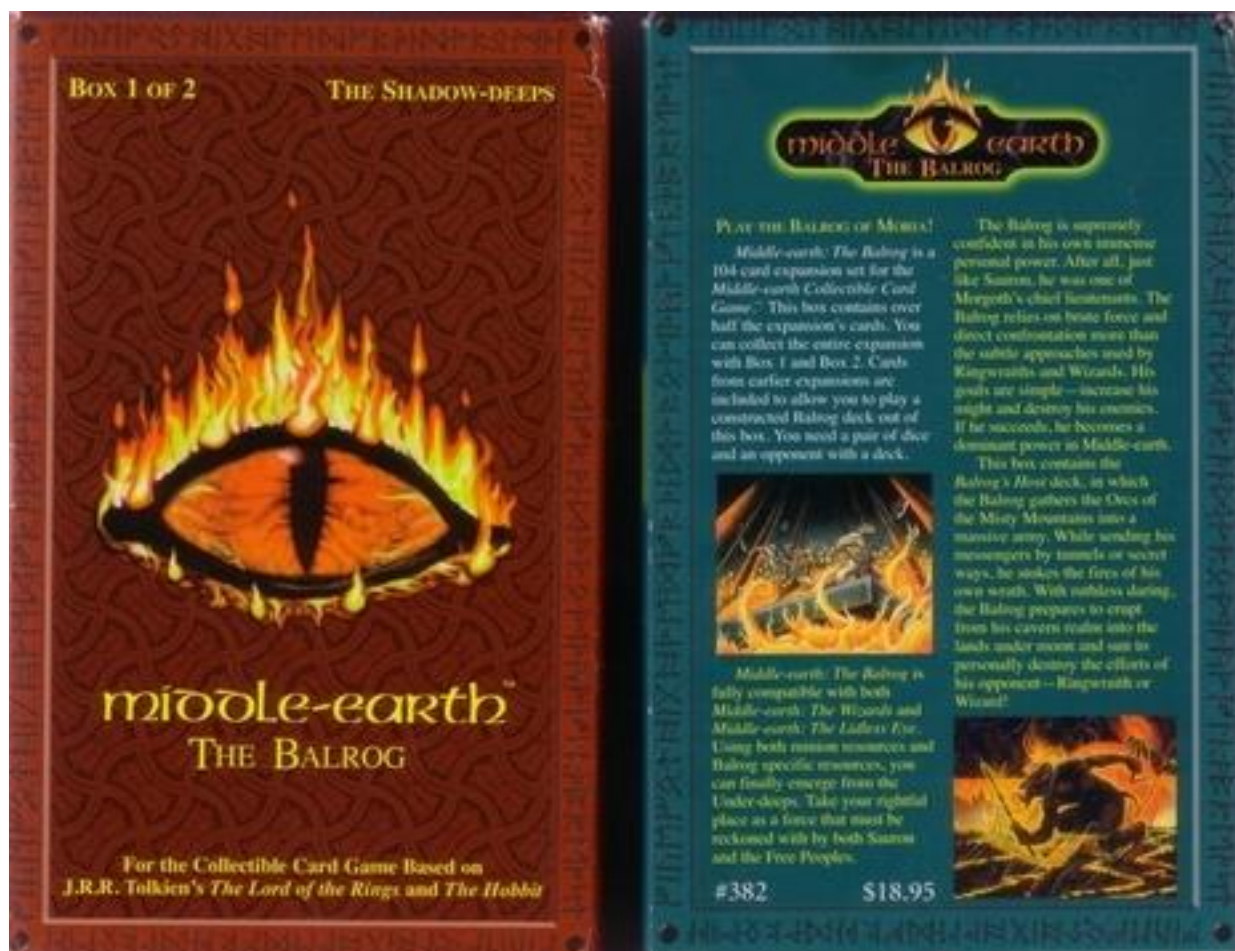


Table des matières

INTRODUCTION	2
LE JOUEUR BALROG	2
LES CONDITIONS DE VICTOIRE	3
PRÉPARATION DU JEU	3
Annonce que vous êtes un joueur de Balrog	3
Votre Deck de sites.....	3
Votre Compagnie de Départ, votre Pioche et Votre Talon	3
Site de départ.....	4
MOUVEMENT	5
PERSONNAGES ET COMPAGNIES	5
DIVERS	5
Clarifications :.....	6
ACTION DE BATTRE UN EVENEMENT PERMANENT	6
CARTES À ACTIONS MULTIPLES.....	6
PLACEMENT DE CARTES SUR LE CÔTÉ.....	6
CARTES DEFAUSSEES.....	6
RÈGLES DE TOURNOI.....	7
LES ABIMES.....	7
LE MOUVEMENT SOUTERRAIN	8

INTRODUCTION

The Balrog est une extension de plus de 100 cartes pour Middle Earth CCG. Elle est entièrement compatible avec Les Sorciers et L'Oeil de Sauron. Un joueur de The Balrog utilise les ressources séides de L'Oeil de Sauron.

Le Balrog est au plus haut point satisfait de son immense pouvoir personnel. Après tout, comme Sauron, il était l'un des lieutenants en chef de Morgoth. Le Balrog a tendance à se fier à la force brutale et à la confrontation directe plutôt qu'aux approches plus subtiles utilisées par les Spectres ou les Sorciers. Ses objectifs sont simples et basiques : accumuler du pouvoir et détruire ses ennemis. S'il peut atteindre ce but, il peut devenir un pouvoir dominant dans la Terre du Milieu, un facteur qu'à la fois le Seigneur Ténébreux et les Peuples Libres seront obligés de prendre en compte.

Remarque : *The Balrog introduit une nouvelle sorte de créatures appelées "Spawn" ("Progéniture"). Ces créatures monstrueuses ont été créées par Morgoth et d'autres Esprits déchus. Comme le Balrog, quelques Spawns survécurent à la Guerre de la Grande Colère et se réfugièrent dans les profondeurs.*

LE JOUEUR BALROG

Un joueur Balrog agit comme un joueur de Spectre. Tout texte de règle ou de carte applicable à un Spectre s'applique aussi au Balrog (c'est à dire que si une carte fait référence à un Spectre, elle s'applique aussi au Balrog).

Cependant, au lieu d'utiliser les règles spéciales figurant à la page 19 de ce livret ou à la page 62 du livret de règles de L'Oeil de Sauron, un joueur Balrog utilise les règles suivantes :

- Tout anneau présent dans la compagnie du Balrog au début de la phase de fin de tour est automatiquement vérifié. Tout anneau vérifié dans la compagnie du Balrog l'est à - 2.
- Le Balrog peut transporter des objets (anneaux compris) mais ne peut pas les utiliser (un objet n'a aucun effet sur la compagnie du Balrog ou sur ses aptitudes).
- Le Balrog ne fait jamais de tests de corruption et les cartes de corruption ne peuvent pas être jouées sur lui.
- En principe, le Balrog ne peut pas utiliser le mouvement de base ou le mouvement régional (comme indiqué sur sa carte). Cependant, le jeu de certaines ressources peut augmenter ses capacités de mouvement.
- La compagnie du Balrog est toujours dévoilée.

LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Comme joueur Balrog, vous pouvez gagner de la même manière qu'un Spectre de L'Oeil de Sauron : votre adversaire est éliminé, ou bien vous êtes en possession de l'Anneau Unique, ou bien vous avez le plus de Points de Rassemblement lors de l'Audience avec Sauron. Les exceptions suivantes s'appliquent :

- Pour entrer en possession de l'Anneau Unique, au moins une carte Challenge the Power doit être jouée et les conditions indiquées dessus doivent être remplies.
- L'Audience avec Sauron se passe de la manière habituelle, et la victoire est déterminée par la comparaison des PR. Cependant, pour vous, le Balrog, ce jour est appelé le Jour de Décision et le montant de vos PR reflète de combien vous avez progressé pour prendre votre vraie place dans la Terre du Milieu. Vous devez jouer un Appel Soudain pour provoquer ce Jour de Décision.

PRÉPARATION DU JEU

Un joueur Balrog se prépare au jeu comme un joueur de Spectre, avec les exceptions suivantes :

Annonce que vous êtes un joueur de Balrog

Si vous incluez la carte avec un fond rouge du Balrog dans votre deck ou votre Talon, vous êtes un joueur de Balrog. Dans ce cas, vous devez l'annoncer à votre adversaire avant le choix des compagnies de départ.

Vous et votre adversaire pouvez tous deux être des joueurs de Balrog, mais le gagnant sera alors probablement le premier à mettre son Balrog en jeu.

Votre Deck de sites

Celui-ci peut inclure 1 copie de chacune des cartes de sites séides, avec les exceptions suivantes :

- Au lieu des cartes de séides normales, utilisez les cartes de site spécifiques Balrog pour :
 - Moria, Carn Dûm, Dol Guldur, Minas Morgul
 - Toutes les cartes de sites des Abîmes
 - Les Fiefs Noirs (Barad-dûr, Cirith Ungol, Cirith Gorgor)
- Comme ils sont vos seuls Havres Noirs, Les Portes des Abîmes et Moria sont les seules cartes de site que vous pouvez inclure en plusieurs exemplaires dans votre deck de sites.
- Geann a-Lisch est un site de Ruines et Antres avec aucun effet de Havre Noir.

Votre Compagnie de Départ, votre Pioche et Votre Talon

Ceux-ci peuvent être construits comme pour un Spectre avec les exceptions suivantes :

- Seules des factions Orques, Trolls, Dragons, Loups et Animaux peuvent être incluses
- Seuls des personnages séides Orques et Trolls peuvent être inclus
- Sauf s'ils sont indiqués "Balrog Specific", seuls des personnages Orcs et Trolls avec un Esprit inférieur à 9 peuvent être inclus

- Les cartes indiquées "Balrog Specific" peuvent être incluses. De telles cartes ne peuvent figurer que dans un deck de Balrog. Ces cartes spécifiques ne requièrent pas que le Balrog soit en jeu : vous devez simplement être un joueur de Balrog.
- Les agents comptent seulement comme périls, pas comme personnages
- Un joueur de Balrog ne peut pas se servir des cartes suivantes :
 - Above the Abyss
 - Bade to Rule (*Prié de Gouverner*)
 - Balrog of Moria (*Balrog de la Moria*)
 - Black Horse
 - Black Rider (*Cavalier Noir*)
 - By the Ringwraith's Word (*Aux Ordres du Spectre*)
 - Creature of An Older World
 - Durin's Bane (*Fléau de Durin*)
 - Fell Rider (*Aile Noire*)
 - Helm of Fear
 - Heralded Lord (*Seigneur Proclamé*)
 - Kill All But NOT the Halflings (*Tuez-les tous mais PAS les Semi-Hommes*)
 - Morgul-blade (*Lame de Morgul*)
 - News of the Shire (*Nouvelles de la Comté*)
 - Open to the Summons
 - Orders From Lugburz
 - Padding Feet
 - Ringwraith cards (*cartes de Spectres*)
 - Ringwraith Unleashed cards (*cartes de Spectres déchaînés*)
 - Sauron
 - The Balrog (ally)
 - The Black Council
 - The Fiery Blade
 - The Lidless Eye (*L'Oeil de Flammes*)
 - The Ring Leaves its Mark (*L'Anneau Laisse sa Marque*)
 - They Ride Together (*Ils Chevauchent Ensemble*)
 - Use Your Legs
 - While the Yellow Face Sleeps (*Quand Dort la Face Jaune*)

Site de départ

Vous pouvez avoir jusqu'à 2 compagnies de départ (commençant à la Moria et/ou Les Portes des Abîmes).

MOUVEMENT

Il y a trois types de mouvement dans Le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux : mouvement de base, mouvement régional, et mouvement souterrain. Les compagnies Balrog ne peuvent pas utiliser le mouvement de base. Lorsque l'une de vos compagnies Balrog bouge vers un site, vous et votre adversaire tirez un nombre de cartes basé sur le site de destination. Cela s'applique même en cas de mouvement vers l'un de vos Havres Noirs.

PERSONNAGES ET COMPAGNIES

Le Balrog ne peut entrer en jeu qu'aux Portes des Abîmes (c'est à dire qu'il ne peut pas arriver à la Moria).

Les personnages ayant un site natal « Tout Fief Noir » ont à la place comme site natal « Tout site non Fief Noir des Abîmes ».

Pendant sa phase d'organisation, un joueur de Balrog peut introduire en jeu (et / ou retirer) jusqu'à 2 personnages (l'un d'entre eux ne devant pas être unique).

Quand un joueur de Balrog fait entrer en jeu un personnage non-unique avec un Esprit de 3 ou moins, ce personnage peut provenir de sa main, de sa défausse ou de son Talon.

Les agents ne peuvent pas être joués comme personnages.

DIVERS

Si vous êtes un joueur de Balrog, votre adversaire ne peut pas jouer les cartes suivantes : The Balrog (allié), The Black Council, Fléau de Durin, Balrog de la Moria, Séparation Finale. Cependant, si votre adversaire a l'une de ces cartes en main, il peut la retirer du jeu et faire venir une carte de son Talon dans sa pioche.

Les anneaux ne sont pas testés automatiquement à Barad-Dûr pour un joueur de Balrog.

Un joueur de Balrog ne peut rien mettre en réserve à Barad-Dûr.

Arachne, L'Araignée du Môrlat et le Balrog de la Moria sont des Spawns.

Un joueur non-Balrog ne peut pas utiliser les sites de Balrog. Cependant, pour l'opportunité de jouer certains périls, un deck de sites d'un joueur non-Balrog peut inclure 1 exemplaire de : Ancient Deep-Hold, The Wind-deeps, The Drowning-deeps, The Rusted-deeps et Remains of Thangorodrim (c'est à dire les sites Balrog pour lesquels il n'y a pas de site héros ou de site séide correspondant).

Si le Balrog est en jeu ou a été défait, ignorer toutes les attaques automatiques de Balrog (aux Portes des Abîmes).

Clarifications :

ACTION DE BATTRE UN EVENEMENT PERMANENT

Certains périls d'Événement Permanent indiquent qu'ils procurent des Points de Rassemblement de morts (les Dragons En Chasse, Au Gîte, les périls de Spawns, ...). Chacune de ces cartes a une attaque associée. Si cette attaque est battue, considérer la carte associée comme une créature défaite.

CARTES À ACTIONS MULTIPLES

Si une carte spécifie que plus d'une action se produit quand la carte est résolue dans une chaîne d'effets, toutes ces actions doivent être résolues dans la chaîne d'effets ininterrompue de la carte et dans l'ordre indiqué sur la carte. Aucune action ne peut être déclarée ou ne peut se produire entre ces multiples actions. Les actions indiquées sur la carte sont considérées comme ayant été déclarées dans l'ordre inverse de celui de leur impression. Exception : si l'un des effets de la carte est une attaque, des cartes peuvent être jouées pour l'annuler, annuler l'un de ses coups ou intervenir si elles sont jouables pendant la séquence des coups.

PLACEMENT DE CARTES SUR LE CÔTÉ

Certaines cartes et effets requièrent le placement d'autres cartes "sur le côté" (ex : Press Gang). Ces cartes sont posées sur la surface de jeu, en dehors de l'aire de jeu normale. Ces cartes sont conservées avec leur 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, seulement par des cartes qui affectent spécifiquement les cartes placées "sur le côté".

Les cartes placées "sur le côté" ne sont en jeu que pour des principes d'unicité. Sauf précisé par ailleurs, lorsqu'un Événement permanent hôte d'une carte est enlevé de la surface de jeu, toutes les cartes placées avec elle "sur le côté" sont défaussées. Normalement, la carte hôte précise la mécanique 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 possesseur. À 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.

CARTES DEFAUSSEES

Quand une carte quitte le jeu actif (défausse, élimination, retour vers la main), il faut défausser toutes les cartes placées avec elle.

RÈGLES DE TOURNOI

Les périls d'Événement Permanent de Spawn comptent pour une demi créature pour le nombre minimum de créatures imposé.

Un joueur de Balrog a un bonus d'influence générale de + 5, qui ne peut pas être utilisé pour contrôler des personnages.

LES ABÎMES

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 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.
- En principe, 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.
- Pour la question de jouer des périls, un Fief Libre n'est jamais considéré comme étant le site de surface d'un site des Abîmes.

Exemple : Azog s'engage et joue le "Grand Casque" (un objet majeur) au site Les Abîmes de Cristal et le site s'engage. Ensuite, un Troll des Collines de la compagnie d'Azog pourrait s'engager pour jouer un objet mineur s'il s'agissait d'un site non Abîmes. Mais Les Abîmes de Cristal est un site des Abîmes, aussi le Troll des Collines peut s'engager pour jouer tout objet jouable aux Abîmes de Cristal : un objet mineur, un objet majeur, ou un anneau d'or. Il s'engage et joue "Un Petit Anneau d'Or".

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 se produit comme si la compagnie n'avait pas bougé.

Remarque 1 : une compagnie se déplaçant d'un site de surface vers un site des Abîmes n'est pas assujettie au lancer de dés. Par exception à cela, une compagnie de Balrog faisant mouvement entre la Citadelle Naine des Montagnes Bleues et les Drowning-deeps (ou entre la Citadelle Naine des Monts du Fer et les Rusted-deeps) doit réussir le jet de dés indiqué sur la carte du site des Abîmes, qui est normalement de 13 et impossible à réaliser.

Remarque 2 : le mouvement entre un site des Abîmes et son site de surface n'est pas concerné par les modifications qui affectent le mouvement entre des sites des Abîmes adjacents. Par contre, les modifications aux mouvements vers des sites des Abîmes adjacents s'appliquent.

Exemple : une compagnie de Balrog qui se trouve à Carn Dûm peut bouger normalement ou bien bouger vers les Abîmes de Fer (un 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 (6), ou Les Voûtes des Abîmes (7). Cependant, après avoir déclaré son mouvement, le joueur doit faire 6 ou mieux pour réussir à bouger vers Les Prairies des Abîmes ou bien 7 ou mieux pour réussir à bouger vers Les Voûtes des Abîmes.

Exemple : une compagnie fait mouvement à partir des Grottes des Abîmes vers la Porte des Gobelins alors que Long Hiver est en jeu. L'effet de Long Hiver de faire retourner une compagnie vers son site de départ est sans objet, car la compagnie n'a pas d'itinéraire de site. L'effet de Long Hiver d'engager un site fonctionne, car cet effet dépend de l'itinéraire de site du site, qui existe toujours. En fin de compte, des créatures pourront seulement être jouées en relation avec le Fief de l'Ombre de la Porte des Gobelins.