

# Le Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux



## Le Balrog

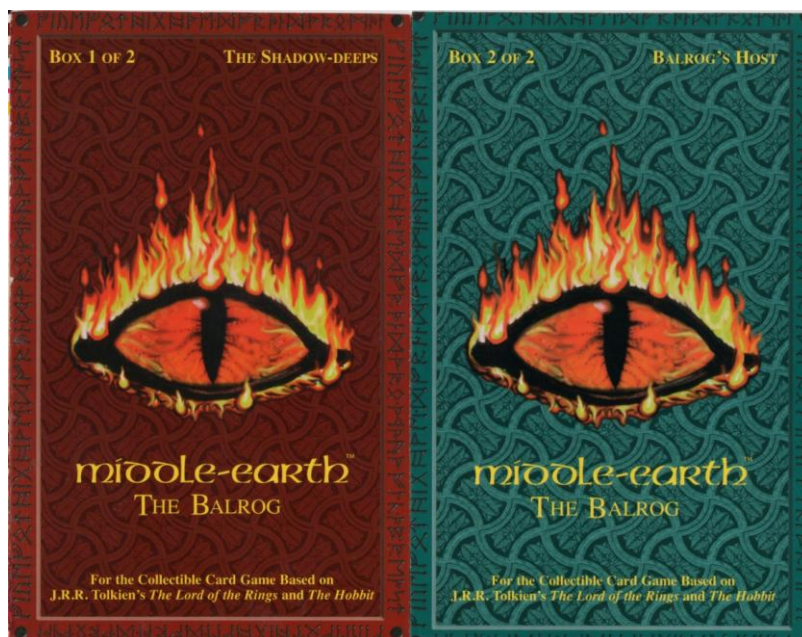


## Middle Earth Collectible Card Game

## The Balrog

Traduction en français de l'insert de règles fourni avec l'extension.

La présente traduction a été réalisée suite à la traduction du set Le Balrog en français. Le texte est celui de l'insert sans ajout.



« ...car sa grandeur avait attiré à lui de nombreux Maiar qui restèrent avec lui jusque dans les ténèbres, et d'autres qu'il avait pris à son service grâce à la corruption, au mensonge, à des présents perfides. Les plus redoutables de ces esprits étaient les Valaraukar, les fléaux dévastateurs qu'on appelle sur les Terres du Milieu les Balrogs, les démons de la peur. »

Valaquenta

Le Balrog est une extension de plus de 100 cartes pour le jeu de cartes de la Terre du Milieu. Bien qu'entièrement compatible avec Les Sorciers et L'Œil de Sauron, Le Balrog se concentre sur un joueur utilisant les ressources séides de et L'Œil de Sauron.

# Sommaire

INTRODUCTION .....	3
LE JOUEUR BALROG.....	3
LES CONDITIONS DE VICTOIRE.....	4
PRÉPARATION DE LA PARTIE.....	5
DÉPLACEMENTS .....	8
PERSONNAGES ET COMPAGNIES .....	8
DIVERS .....	9
PRÉCISIONS .....	10
RÈGLES DE TOURNOI .....	11
LES ABÎMES.....	12
DÉPLACEMENT VERS UN SITE DES ABÎMES .....	14
MAPPEMONDE DES ABÎMES.....	15

## INTRODUCTION






Le Balrog est extrêmement confiant dans son immense pouvoir personnel. Après tout, comme Sauron, il était l'un des principaux lieutenants de Morgoth. Le Balrog a tendance à s'appuyer sur la force brute et l'affrontement direct plutôt que sur des approches plus subtiles souvent utilisées par les Spectres et les Sorciers. Ses objectifs sont simples et basiques : accumuler du pouvoir et détruire ses ennemis. S'il y parvient, il pourra devenir une puissance dominante en Terre du Milieu, un facteur que le Seigneur des Ténèbres comme les Peuples Libres seront obligés de prendre en compte.

*Remarque : Le Balrog introduit une nouvelle classification de créatures appelée Engeances (Spawn). Ces créatures monstrueuses ont été créées par Morgoth ou d'autres esprits déchus. Comme les Balrog, quelques Engeances ont survécu à la Guerre de la Grande Colère et se sont cachés dans les profondeurs de la terre.*

## LE JOUEUR BALROG

Un joueur Balrog agit comme un joueur Spectre. Tout texte de carte et de règles s'appliquant à un Spectre s'applique également au Balrog (par exemple, si une carte fait référence à un Spectre, elle s'applique désormais à un Spectre ou au Balrog).

Cependant, au lieu d'utiliser les règles spéciales répertoriées à la page 62 du livret de règles de l'œil de Sauron, (ou quel que soit l'endroit où ces règles peuvent apparaître), un joueur Balrog utilise les règles spéciales suivantes :

-  Tout anneau d'or dans la compagnie du Balrog au début de la phase de fin de tour est automatiquement vérifié. Tout vérification dans la compagnie du Balrog est modifiée -2.
-  Le Balrog peut transporter des objets (y compris des anneaux) mais ne peut pas les utiliser (c'est-à-dire qu'un objet n'a aucun effet sur la compagnie du Balrog ni sur ses attributs ou ses capacités).
-  Le Balrog ne fait jamais de tests de corruption et les cartes de corruption ne peuvent pas être jouées sur le Balrog.
-  Normalement, le Balrog ne peut utiliser ni le mouvement de base, ni le déplacement régional (comme indiqué sur sa carte). Cependant, le jeu de certaines ressources peut accroître ses capacités de déplacement.
-  La compagnie du Balrog est toujours dévoilée.

## LES CONDITIONS DE VICTOIRE

En tant que joueur de Balrog, vous pouvez gagner de la même manière qu'un Spectre dans l'Œil de Sauron: votre adversaire est éliminé ou vous récupérez L'Anneau Unique ou vous avez le plus de points de rassemblement lors de l'Audience avec Sauron. Les exceptions suivantes s'appliquent :

- 👑 Afin de gagner en récupérant L'Anneau Unique, au moins une carte Défier le Pouvoir (Challenge the Power) doit être jouée et les conditions décrites sur cette carte doivent être remplies.
- 👑 L'audience avec Sauron se déroule normalement et la victoire est déterminée de la manière standard en comparant les points de rassemblement. Cependant, pour vous (Le Balrog), cela s'appelle votre Jour de Décision et vos points de rassemblement reflètent les progrès que vous avez accomplis pour prendre votre véritable place en Terre du Milieu. Vous devez jouer un Appel Soudain pour provoquer votre Jour de Décision.

# PRÉPARATION DE LA PARTIE

Un joueur Balrog se prépare à jouer de la même manière qu'un joueur Spectre, avec les exceptions suivantes :

## Déclarer que vous êtes un joueur Balrog

Si vous incluez la carte Balrog (la carte personnage avec le fond rougeâtre spécial) dans votre pioche ou votre talon, vous êtes un joueur « Balrog ». Dans ce cas, vous devez l'annoncer à votre adversaire avant de choisir les compagnies de départ.

**Remarque** : vous et votre adversaire pouvez tous deux être des joueurs Balrog, mais le gagnant sera probablement le premier joueur à mettre son Balrog en jeu.

## Votre paquet de lieux


Votre paquet de lieux peut inclure un exemplaire de chacune des cartes de sites de séides, avec les exceptions suivantes :

- 👁️ Au lieu des cartes de site de séide normales, utilisez les cartes de site spécifiques aux Balrogs pour :
  - Moria, Carn Dûm, Dol Guldur, Minas Morgul
  - Toutes les cartes de site des abîmes
  - Tous les fiefs noirs (Barad-dûr, Cirith Ungol, Cirith Gorgor)
- 👁️ Puisqu'il s'agit de vos seuls Havres Noirs, les Portes des Abîmes et la Moria sont les seules cartes de site dont vous pouvez inclure plusieurs copies dans votre paquet de lieux.
- 👁️ Geann a-Lisch est une carte de ruines et autres sans aucun effet de Havre Noir.

## Votre compagnie de départ, votre pioche et votre talon

Votre compagnie de départ, votre pioche (et votre talon) peuvent être construits comme pour un Spectre, avec les exceptions suivantes :

- 👁️ Des cartes « spécifiques au Balrog » peuvent être incluses. De telles cartes ne peuvent être incluses que dans le paquet d'un joueur Balrog. Les cartes « spécifiques au Balrog » ne nécessitent pas que le Balrog soit en jeu, mais seulement que vous soyez un joueur Balrog.
- 👁️ Seuls les personnages séides Orques et Trolls peuvent être inclus.
- 👁️ Seules les factions Orques, Trolls, Dragon, Loup et Animaux peuvent être incluses.
- 👁️ À moins qu'il ne s'agisse de personnages « spécifiques au Balrog », seuls les personnages séides ayant un esprit inférieur à 9 peuvent être inclus.

 Les agents comptent comme des périls et non comme des personnages.

 Un joueur Balrog ne peut inclure aucune des cartes suivantes :

- Au-dessus des Abysses (Above the Abyss)
- Aux ordres du Spectre (By the Ringwraith's Order)
- Prié de gouverner (Bade to Rule)
- Balrog de la Moria (Balrog of Moria)
- Cheval Noir (Black Rider)
- Créature d'un monde plus ancien (Creature of An Older World)
- Cavalier Noir (Black Horse)
- Fléau de Durin (Durin's Bane)
- Aile Noire (Fell Rider)
- Heaume de la peur (Helm of fear)
- Seigneur proclamé (Heralded Lord)
- Tuez-les tous mais PAS les Semi-Hommes (Kill All But NOT the Halflings)
- Lame de Morgul (Morgul-blade)
- Nouvelles de la Comté (News of the Shire)
- Prêt à l'appel (Open to the Summons)
- Aux ordres de Lugbúrz (Orders From Lugburz)
- À pas de velours (Padding Feet)
- Carte de Spectres
- Carte de Spectres déchainés
- Sauron
- Le Balrog allié (The Balrog ally)
- Le Conseil Noir (The Black Council)
- La lame ardente (The Fiery Blade)
- L'Oeil de Flammes (The Lidless Eye)
- L'Anneau laisse sa marque (The Ring Leaves its Mark)
- Ils chevauchent ensemble (They Ride Together)
- Utilisez vos jambes (Use Your Legs)
- Quand dort la face jaune (While the Yellow face sleeps)

## Site de départ

Vous pouvez avoir jusqu'à deux compagnies de départ : elles peuvent commencer à jouer à la Moria et/ou aux Portes des Abîmes.

## DÉPLACEMENTS

Il existe trois types de déplacements dans le Jeu de Carte du Seigneur des Anneaux : le déplacement de base, le déplacement régional et le déplacement sous-terrain.

Les compagnies Balrog ne peuvent jamais utiliser le déplacement de base.

Lorsqu'une de vos compagnies Balrog se déplace vers un site, vous et votre adversaire piochez des cartes en fonction du site vers lequel vous vous déplacez. Cela s'applique même si vous vous déplacez vers l'un de vos Havre Noir.

## PERSONNAGES ET COMPAGNIES

Le Balrog ne peut être mis en jeu qu'aux Portes des Abîmes (Il ne peut pas entrer en jeu à la Moria).







Les personnages dont le site natal est « N'importe quel fief noir » ont à un site natal « N'importe quel site des Abîmes non fief noir ».

Pendant sa phase d'organisation, un joueur Balrog peut mettre en jeu (et/ou retirer du jeu) jusqu'à deux personnages, le deuxième personnage devant être non unique. Les conditions normales pour mettre en jeu (ou retirer du jeu) un personnage doivent toujours être remplies.

Lorsqu'un joueur de Balrog met 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 en tant que personnages.

## DIVERS

-  Si vous êtes un joueur Balrog, votre adversaire ne peut jouer aucune des cartes suivantes : Le Balrog (Allié), Le Conseil Noir, le Fléau de Durin, le Balrog de la Moria, Séparation Finale. Cependant, si à tout moment votre adversaire a une de ces cartes en main, il peut la retirer du jeu et mettre à la place une carte depuis son talon dans sa pioche.
-  Les anneaux ne sont pas automatiquement testés à Barad-dûr pour un joueur Balrog.
-  Un joueur Balrog ne peut rien mettre en réserve à Barad-dûr.
-  Arachne, Araignée du Môrlat et Le Balrog de la Moria sont des engeances.
-  Un joueur non Balrog ne peut pas utiliser les sites Balrog. Cependant, dans le but de jouer certains périls, le paquet de lieux d'un joueur non Balrog peut inclure un exemplaire de chacun des éléments suivants : Antique forteresse des Abîmes, les Abîmes Venteux, Abîmes Engloutis, les Abîmes Rouillées et les Vestiges du Thangorodrim (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 séides correspondant.
-  Si le Balrog est en jeu ou a été vaincu, ignorez toutes les attaques automatiques du Balrog (aux Portes des Abîmes).

# PRÉCISIONS

## Vaincre un événement permanent

Certains périls d'événements permanents indiquent qu'ils valent des points de rassemblement de mort (par exemple, les cartes Dragon « En chasse » et « Au gîte », les périls « Engeance » ... Chacune de ces cartes est associée à une attaque. Si une telle attaque est battue, considérez la carte associée comme une créature éliminée.

## Placement des cartes « sur le côté »

Certaines cartes et certains effets nécessitent que d'autres cartes soient placées « sur le côté » par exemple, Sac sur la tête (Sack Over the Head) ou Recruteur (Press Gang). Les cartes placées « sur le côté » sont placées sur la surface de jeu, généralement sur le côté de la zone de jeu normale. Ces cartes sont conservées avec l'événement permanent qui a provoqué cet effet. Toute carte placée sur le côté ne peut absolument pas être ciblée ou autrement affectée par le jeu, sauf par les cartes qui affectent spécifiquement les cartes placées « sur le côté ».

Les cartes placées sur le côté ne sont en jeu qu'en ce qui concerne leur unicité. Sauf indication contraire, lorsqu'un événement permanent hôte d'une carte placée « sur le côté » est retiré de la surface de jeu, toutes les cartes placées sur le côté en dessous sont défaussées. Habituellement, la carte hôte indique une mécanique qui affecte les cartes placées « sur le côté ». Sauf indication contraire sur sa carte hôte, une carte placée sur le côté donnera ses points de rassemblement à son propriétaire. À titre d'exception majeure, les cartes « prisonniers » (principalement issues de l'extension des Sombre Séides) rapportent des points de rassemblement négatifs pour les personnages faits prisonniers.

## Cartes à action multiples

Si une carte précise que plus d'une action se produit lorsque la carte est elle-même résolue dans une chaîne d'effets, toutes ces actions doivent être résolues dans la chaîne d'effets de la carte, sans interruption, et dans l'ordre indiqué sur la carte. Aucune action ne peut être déclarée se produisant entre ces multiples actions. Les actions inscrites sur la carte sont considérées comme ayant été déclarées dans l'ordre inverse de leur impression. À titre d'exception, si l'un des effets d'une carte est une attaque, des cartes peuvent être jouées qui annulent l'attaque, annulent l'un des coups, ou qui peuvent être jouées pendant la séquence de coups.

## Défausser des cartes

Lorsqu'une carte quitte le jeu actif (défaussée, éliminée, remise dans la main de son propriétaire, etc.), défaussez toutes les cartes jouées avec cette carte.

## RÈGLES DE TOURNOI

Les périls d'événements permanents de type « Engeance » comptent pour une semi créature dans le minimum de 12 créatures.

Un joueur Balrog bénéficie d'une influence générale supplémentaire de +5 qui ne peut pas être utilisée pour contrôler des personnages.

## LES ABÎMES

**Note :** Créés par des torrents de roche en fusion et agrandis par des éruptions géothermiques de gaz surchauffé, les Abîmes sont le résultat d'une combinaison de forces naturelles et surnaturelles. La main de Morgoth a réuni ce qui était autrefois un ensemble de cavernes séparées. Ses grands lieutenants ont utilisé ce dédale de tunnels et de chambres pour se déplacer subrepticement à travers Endor.

Bien qu'Endor ait changé au cours des Jours Anciens, le cœur des Abîmes a survécu. Les déplacements entre les sites souterrains sont désormais difficiles, voire impossibles, pour tous les explorateurs, à l'exception des plus grands (et des plus chanceux). Bloqués ou détournés de leur trajectoire initiale, les Abîmes semblent brisés. Les jonctions et les forteresses semblent perdues. Beaucoup apparaissent comme de simples grottes ou des passages latéraux. D'autres sont cachés derrière des voiles de roche. Presque tous sont encore là, attendant d'être découverts.



Une carte de site des Abîmes indique « Abîmes » dans la section indiquant normalement la région du site.

Un site des Abîmes est identique à tout autre site, à l'exception des points suivants :

- 👁️ Contrairement aux autres sites, chaque site des Abîmes n'est pas considéré comme faisant partie d'une région ; il est situé sous un autre site, appelé site de surface du site des Abîmes.
- 👁️ Au lieu du Havre le plus proche, chaque site des Abîmes indique 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 indiqué est toujours le site de surface du site des Abîmes
- 👁️ Les cartes Transport par les Aigles et Gwaihir ne peuvent pas être utilisés pour se déplacer depuis ou vers un site des Abîmes.


- 👁️ Une compagnie se déplaçant vers ou depuis un site des Abîmes n'a pas d'itinéraire de site. Les périls ne peuvent donc être joués qu'en association avec le nouveau site de la compagnie. Une carte d'environnement qui modifie le type de site (par exemple, Ombres étouffantes, Territoire calme, etc.) ne peut pas être utilisée pour modifier le type de site d'un site des Abîmes.
- 👁️ À moins d'être un joueur Balrog, vous ne pouvez pas prendre en compte les points de rassemblement associés à une compagnie à un site des Abîmes pour appeler le Conseil Libre, le Jour du Jugement ou l'Audience avec Sauron.
- 👁️ Normalement, lorsque vous jouez avec succès un objet, une faction, un allié ou une information à un site, la carte du site est engagée et un autre personnage peut l'engager pour jouer un objet mineur. À un site des Abîmes, vous pouvez jouer n'importe quel objet jouable au site à la place de cet objet mineur.
- 👁️ Pour la mise en jeu des périls, un fief libre n'est jamais considéré comme le site de surface d'un site des Abîmes.


**Exemple** : Azog s'engage et met en jeu le Grand casque (un objet majeur) aux Abîmes de Cristal, et le site s'engage. Un Troll des Collines dans la compagnie d'Azog pourrait alors s'engager pour mettre en jeu un objet mineur à un site non. Mais les Abîmes de Cristal sont des Abîmes, et le Troll des Collines peut donc mettre en jeu n'importe quel 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.

## DÉPLACEMENT VERS UN SITE DES ABÎMES

Une de vos compagnies qui commence son tour au site de surface d'un site des Abîmes peut se déplacer normalement ou vers le site des Abîmes adjacent (c'est-à-dire qu'elle se déplace vers un site des Abîmes depuis son site de surface). Une de vos compagnies qui commence son tour sur un site des Abîmes ne peut se déplacer que vers l'un des sites adjacents indiqués sur la carte du site des Abîmes.

Chaque site adjacent est suivi d'un nombre entre parenthèses ; ce nombre indique la difficulté du déplacement du site des Abîmes vers le site adjacent. Lorsqu'un site adjacent est révélé par l'une de vos compagnies dont le site d'origine est un site des Abîmes, vous devez effectuer un jet de 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre entre parenthèses, la phase de déplacements et périls se déroule normalement. Sinon, la compagnie retourne à son site d'origine (aucune carte n'est piochée) et la phase de déplacements et périls se déroule comme si elle ne s'était pas déplacée

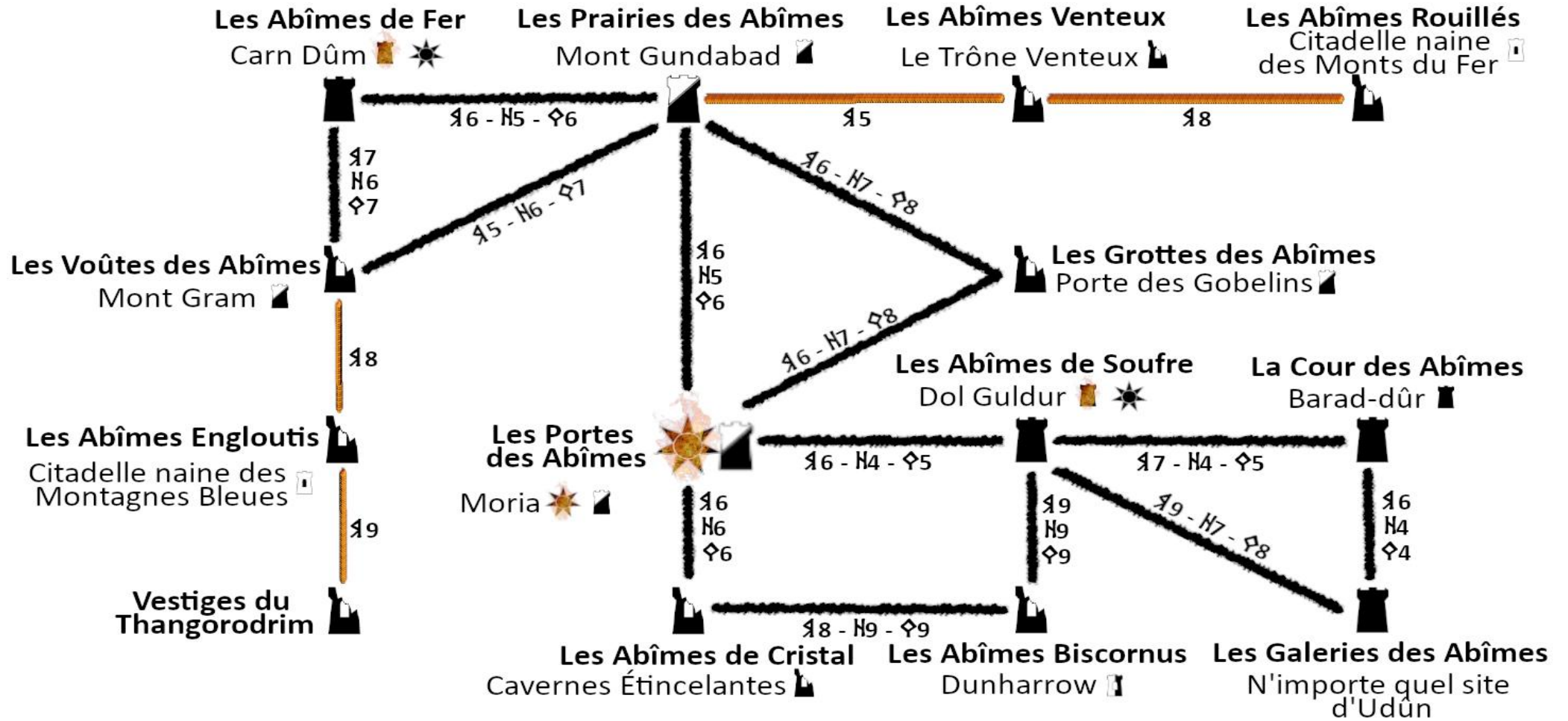
 **Remarque** : Une compagnie se déplaçant d'un site de surface vers son site des Abîmes n'a pas besoin de lancer les dés. À titre d'exception, une compagnie de Balrog se déplaçant entre la Citadelle naine des Montagnes Bleues et les Abîmes Engloutis (ou entre la Citadelle naine des Monts du Fer et les Abîmes Rouillés) doit réussir le jet indiqué sur la carte du site des Abîmes, qui est normalement 13 et impossible à réaliser.

 **Remarque** : Les déplacements entre un site des Abîmes et son site de surface ne sont pas affectés par les modifications affectant les déplacements entre deux sites des Abîmes adjacents. Les modifications apportées aux déplacements vers des sites des Abîmes adjacents s'appliquent.

**Exemple** : Une compagnie de Balrog qui commence à Carn Dûm peut se déplacer normalement ou vers les Abîmes de Fer ; les Abîmes de Fer indiquent Carn Dûm comme site adjacent. De même, une compagnie de séides qui débute aux Abîmes de Fer peut tenter de se déplacer vers n'importe quel site adjacent indiqué : Carn Dûm (0), les Prairies des Abîmes (6) ou les Voûtes des Abîmes (7). Cependant, après avoir déclaré son déplacement, le joueur doit obtenir un 6 ou mieux pour se déplacer vers les Prairies des Abîmes, ou un 7 ou mieux pour se déplacer vers les Voûtes des Abîmes .

**Exemple** : Une compagnie se déplace depuis les Grottes des Abîmes vers la Porte des Gobelins alors que Long Hiver est en jeu. L'effet de Long Hiver permettant de renvoyer une compagnie à son site d'origine est sans effet, car il dépend de l'itinéraire de site de la compagnie, et celle-ci n'a pas d'itinéraire. L'effet de Long Hiver permettant d'engager un site fonctionnera, car il dépend de l'itinéraire de site du site, qui existe toujours. Enfin, les créatures ne peuvent être jouées qu'en association avec le fief de l'ombre de la Porte des Gobelins.

# MAPPEMONDE DES ABÎMES



Antique forteresse des Abîmes — 8 — Un site de ruines et antres des Abîmes que vous choisissez quand vous jouez cette carte

Mine des Abîmes — 7 — Un Havre de Sorcier protégé

N'importe quel site des Abîmes en utilisant Voie Rongées

— Balrog seulement — Sorcier Déchu seulement

Site des Abîmes Site de surface

☀ Type de site pour un joueur Balrog

S Un joueur Balrog  
 H Un joueur Séide  
 D Un joueur Sorcier

} doit faire un jet supérieur ou égal au nombre qui suit ce symbole pour se déplacer vers le site adjacent

*La Terre du Milieu : La Main Blanche est une extension du jeu de cartes du Seigneur des Anneaux : Les Sorciers et L'Œil de Sauron, jeux de cartes à collectionner produits par Iron Crown Enterprises, Inc. (ICE), Charlottesville, Virginie, États-Unis, détenteur exclusif de la licence mondiale des jeux d'aventure basés sur Le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien.*