

Le Jeu de cartes du Seigneur des Anneaux

La Main Blanche

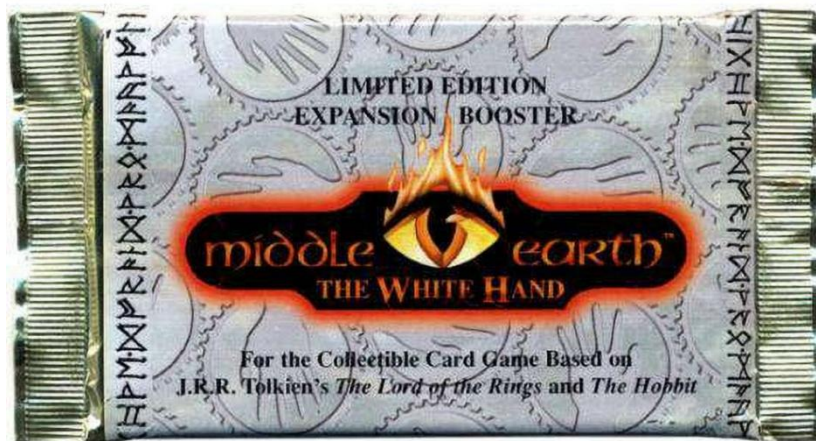
Middle Earth Collectible Card Game

The White Hand



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

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



PAS POUR LES PEUPLES LIBRES, PAS POUR LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES – POUR VOUS-MÊME !!!

« Gandalf en tant que Seigneur de l'Anneau aurait été bien pire que Sauron. Il serait resté « juste », mais suffisant. Il aurait continué à gouverner et à ordonner les choses pour le 'bien' et le bénéfice de ses sujets selon sa sagesse (qui était et serait restée grande) ».

- Lettre à Eileen Elgar, septembre 1963.

La Terre du Milieu : La Main Blanche est une extension de 122 cartes pour le Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux.

La Main Blanche est entièrement compatible avec les cartes : Les Sorciers et l'Œil de Sauron.

Cette extension se concentre sur un joueur Sorcier Déchu qui peut utiliser des cartes de l'Œil de Sauron et des Sorciers et ce feuillet de règles fournit des règles pour jouer un Sorcier Déchu. Il apporte également des clarifications pour les extensions précédentes.

Sommaire

INTRODUCTION	3
UTILISER LA MAIN BLANCHE	4
LES CONDITIONS DE VICTOIRE.....	7
PRÉPARATION DE LA PARTIE	8
LE TOUR DE JEU	11
PERSONNAGES ET COMPAGNIES.....	11
DÉPLACEMENTS	12
TESTS DE CORRUPTION.....	12
JOUER ET UTILISER DES RESSOURCES.....	13
RÈGLES SPÉCIALES POUR LES ORQUES ET LES TROLLS	15
RÈGLES OPTIONNELLES	17
RÈGLES DU TOURNOI	18

INTRODUCTION

Au cours du Troisième Âge, les Valar envoyèrent cinq Maiar sur la Terre du Milieu pour aider les Peuples Libres à résister à Sauron. Cependant, il leur était interdit de dominer les peuples de la Terre du Milieu ou de rivaliser avec la puissance de Sauron. Ils étaient connus comme les cinq Sorciers : Alatar, Gandalf, Pallando, Radagast et Saroumane.

Dans le Seigneur des Anneaux, Gandalf est le seul sorcier à être resté fidèle à sa mission. Saroumane fut corrompu par le pouvoir, Radagast s'en retourna à la nature et Alatar et Pallando disparurent à l'Est pour poursuivre leurs propres objectifs.

La Main Blanche vous permet de jouer l'un de ces Sorciers Déchus.

En tant que Sorcier Déchu, vous pouvez choisir les ressources, bonnes et mauvaises que vous utiliserez pour atteindre votre but.

Cependant, vous ne pouvez contrôler et exercer votre influence que sur personnages héros et séides les plus faibles ; les personnages les plus puissants pouvant discerner votre cupidité et votre faiblesse.

Chaque Sorcier Déchu est animé par une obsession différente qui se reflète dans ses capacités et ses objectifs :

Pallando déchu, le Maître du Destin : est le maître des peuples et du destin.

Il gouverne et domine les peuples. Il est obsédé par la construction de son propre empire pour vaincre Sauron grâce à la force des armes.

Alatar déchu, le Seigneur de la Chasse : est le maître de la nature animée.

C'est un chasseur. Il aime faire les choses personnellement. Il est plus enclin à dominer les individus que les peuples. Il est obsédé par l'idée de vaincre Sauron en transformant la Terre du Milieu en une réserve de chasse bien ordonnée.

Gandalf déchu, le soucieux : est l'ami des peuples, du destin et de la Terre du Milieu.

Il manipule les peuples et leurs dirigeants plutôt que de les dominer : il n'est pas un bâtisseur d'empire et a perdu tout espoir de vaincre Sauron. Il veut simplement retarder le plus possible la victoire finale du Seigneur des Ténèbres et sauver autant de Peuples Libres que possible.

Radagast déchu, de Vert-bois : est l'ami de la nature animée.

Il considère la Terre du Milieu comme un grand jardin dont les hommes sont les jardiniers. Il persuade mais ne domine pas. Il a l'intention d'aider la nature à se protéger elle-même du Seigneur des Ténèbres.

Saroumane déchu, aux maintes couleurs : est le maître de la nature inerte.

Il rassemble des connaissances et fabrique des objets inanimés. Il est obsédé par l'utilisation de son pouvoir personnel, de ses objets et de ses capacités pour lutter contre Sauron.

Remarque : dans les règles des Sorciers, un Sorcier qui a échoué à un test de corruption de 1 ou 2 est devenu un Sorcier Déchu (les Sorciers de la Main Blanche sont tous des sorciers Déchus).

UTILISER LA MAIN BLANCHE

Lorsque vous incarnez un Sorcier Déchu, **votre Sorcier Déchu est un Sorcier**. Toutes les règles normales des Sorciers s'appliquent, sauf les exceptions spécifiques décrites dans ces règles. Les règles l'Œil de Sauron qui concernent les Sorciers s'appliquent également aux Sorciers Déchus.

Vous devriez lire la section suivante pour avoir une idée générale de la façon de jouer un Sorcier Déchu. Lisez ensuite le reste des règles pour plus de détails.

Sorciers — Lorsque les règles et les cartes font référence à un Sorcier, elles s'appliquent à votre Sorcier Déchu.

Havre de Sorcier — Lorsque les règles et les cartes non site font référence aux Havres et aux Havres Noirs, elles s'appliquent à vos Havres de Sorciers. Les effets spéciaux des Havres (c'est-à-dire la guérison, la mise en jeu de personnages, etc.) s'appliquent désormais à vos compagnies à vos Havres de Sorciers. Ces mêmes effets ne s'appliquent donc plus pour vos compagnies aux Havres ou aux Havres Noirs.

Points de progression — Certaines cartes donnent à votre Sorcier Déchu des points de progression. Les points de progression reflètent dans quelle mesure votre Sorcier Déchu s'est écarté de sa mission initiale. Vous devez tenir le compte des points de progression que vous avez accumulés. Le nombre de points de progression que donne une carte est indiqué par l'un des symboles suivants :



Ressources de progression - La Main Blanche introduit un nouveau type de carte de ressources qui sont appelées carte ressource de progression.

Une telle carte est en fait une carte ressource réservée aux Sorciers Déchus - seuls les joueurs de Sorcier Déchu peuvent les inclure dans leur jeu.

Les ressources de progression ont un fond de couleur verte (cuivre terni). La plupart des cartes de ressources de progression donnent des points de progression.



Titre de la carte

Nombre de points de progression que la carte vous rapporte

Symbole indiquant la spécificité (carte réservée à un Sorcier Déchu)

Indication de la spécificité

Personnages - Vous pouvez utiliser des personnages héros et des personnages séides. Cependant, vous ne pouvez utiliser un personnage que si esprit est inférieur ou égal à 5.

Tous les personnages qui ne sont pas des Orques ou des Trolls sont considérés comme des personnages héros. Vous ne pouvez utiliser qu'un maximum de deux exemplaires d'un personnage non uniques.

Orques et Trolls - Comme la plupart des personnages d'un Sorcier Déchu ne seront pas des Orques et des Trolls, les règles spécifiques concernant les Orques et les Trolls sont regroupées dans une section à la fin de ces règles.

Ressources héros et séides - Vous pouvez utiliser des ressources héros et séides. Cependant, vous ne pouvez inclure qu'un maximum de deux ressources héros ou séides non uniques dans votre deck de jeu et votre talon.

Sites - Il y a quatre cartes de sites de Sorciers Déchus : Isengard, les Tours blanches, Rhosgobel et les Mines des Abîmes. Ces cartes de site ont un fond gris clair. Sauf indication contraire sur une carte, un joueur de Sorcier Déchu peut utiliser ces sites à la place de leurs versions héros ou séides. La plupart des compagnies de Sorciers Déchus utilisent des cartes de site de héros lorsqu'elles se déplacent vers des sites. (Voir la section déplacements pour les exceptions).



Points de rassemblement - Les points de rassemblement des cartes de ressources de progression sont traités normalement (c'est-à-dire tels qu'ils sont imprimés sur la carte).

Cependant, toutes les autres cartes qui rapportent des points de rassemblement ne valent qu'un point de rassemblement chacune pour un Sorcier Déchu (quelle que soit leur valeur imprimée).

Ces points de rassemblement ne peuvent pas être modifiés par une ressource d'événement héros ou séides, par exemple Rumeur de l'Unique, Tribut collecté (Tribute Garnered), Sentinelles de Númenor, etc.

Cependant, les capacités des Sorciers Déchus et les cartes de ressources de progression peuvent modifier le nombre de points de rassemblement que certaines cartes rapportent.

LES CONDITIONS DE VICTOIRE

En tant que Sorcier Déchu, vous pouvez gagner de la même manière qu'un sorcier :

- 👑 L'avatar (Sorcier, Spectre, Balrog...) de votre adversaire est éliminé.
- 👑 Vous récupérez l'Anneau Unique.
- 👑 Vous avez le plus de points de rassemblement au Conseil Libre.

Les exceptions suivantes s'appliquent :

- 👑 Pour gagner en récupérant l'Anneau Unique, au moins une carte Un nouveau Seigneur de l'Anneau (A New Ringlord) doit être jouée et les conditions décrites sur cette carte doivent être remplies.
- 👑 Le Conseil Libre se déroule normalement et la victoire est déterminée de manière standard, en comparant les points de rassemblement. Cependant, pour vous (un Sorcier Déchu), il s'agit de votre Jour du Jugement et vos points de rassemblement reflètent votre progression vers l'accomplissement de votre but personnel.
- 👑 Vous ne recevez pas de points de rassemblement pour les cartes stockées sur des sites non Havre de Sorcier.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

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

Déclarer que votre Sorcier est déchu

Si vous jouez un Sorcier Déchu, vous devez dire à votre adversaire quel Sorcier Déchu vous jouez avant de choisir vos compagnies de départ.

Si votre adversaire a des cartes de Sorcier héros dans sa pioche et/ou son talon qui correspondent au Sorcier Déchu que vous avez déclaré, il peut remplacer ces cartes par un nombre égal de cartes dont il dispose.

Votre adversaire peut également ajouter 10 cartes à son talon (ces cartes doivent être présélectionnées pour un adversaire Sorcier Déchu et sont appelées talon de Sorcier Déchu).

Remarque : cette règle signifie que lorsque vous déclarez que vous jouez un Sorcier Déchu spécifique, votre adversaire ne peut pas jouer le Sorcier héros correspondant (c'est-à-dire que ce Sorcier est déjà déchu). Vous et votre adversaire pouvez toujours tenter de jouer le même Sorcier, mais la partie sera probablement gagnée par le premier joueur à mettre son Sorcier en jeu.






Votre paquet de lieux


Votre paquet de lieux peut inclure plusieurs exemplaires des cartes de sites de Sorciers Déchus : Isengard, Les Tours Blanches, Rhosgobel et Mines des Abîmes. Cependant, votre paquet de lieux ne peut inclure qu'un seul exemplaire de chaque site héros et de chaque site séides.

Votre paquet de jeu

La partie ressource de votre paquet de jeu (votre pioche et votre talon) peut inclure des ressources héros, séides et de progression. Mais vous êtes limités à :





Un exemplaire de chaque carte unique (y compris les cartes portant le même nom)

-  Trois exemplaires de chaque carte de ressource de progression non unique
-  Deux exemplaires de chaque carte de personnage non unique
-  Deux exemplaires de chaque carte de ressource héros non unique
-  Deux exemplaires de chaque carte de ressource séides non unique.
-  Vous ne pouvez pas inclure de cartes de ressource de progression qui sont « spécifiques » à un autre Sorcier Déchu (si vous déclarez que vous êtes Alatar, vous ne pouvez pas inclure de cartes « spécifiques à Gandalf »).

 Vous ne pouvez inclure aucune des cartes suivantes :

- Le Balrog (The Balrog)
- Crevasses du Destin
- Faveur des Valar
- Le Destin de Gollum
- Moments difficiles
- Tuez-les tous mais PAS les Semi-Hommes
- L'Œil de flammes
- Le soleil se dévoila (The Sun Unveiled)
- Une excellence sans pareille (Glamour of Surpassing Excellence)
- Messager du Mordor
- Il faut transmettre les nouvelles
- Nouvelles de la Comté
- Vieille Route
- Le Seigneur des Vents me trouva
- Démonstration de Sorcier
- Utilisez Vos Jambes (Use Your Legs)

Cartes de progression de départ

-  Vous devez commencer avec une, deux ou trois (au choix) cartes de ressource de progression d'événement permanent en jeu.
-  Ces cartes doivent avoir un total combiné de trois (3) points de progression. Au moins une de ces cartes doit être non unique.
-  Vous ne pouvez pas utiliser une de ces cartes si les conditions requises pour la jouer n'existent pas.
-  Ces cartes doivent être révélées comme s'il s'agissait de personnages de départ, les cartes uniques en double étant défaussées.

Personnages de départ





Vos personnages de départ (jusqu'à 5) peuvent inclure des personnages héros et des personnages séides, mais vous ne pouvez pas commencer avec un personnage dont l'esprit est supérieur à 5. De plus, vous ne pouvez pas commencer des personnages Orques et Trolls à moins de commencer avec une carte de ressource de progression appropriée, par exemple, Mauvaise compagnie (Bad Company).

Site de départ

Votre compagnie de départ peut arriver en jeu aux Tours Blanches ou à n'importe quel site de ruines et antres de Rhudaur ou d'Arthedain. Si vous commencez sur un site de ruines et antres, l'une de vos cartes ressource de progression de départ doit être Havre caché (Hidden Haven) joué sur votre site de départ.

LE TOUR DE JEU

Le tour de jeu se déroule normalement avec les exceptions suivantes :

-  Vous pouvez défausser une de vos cartes de ressources de progression déjà en jeu pendant votre phase d'organisation. Vous ne pouvez pas défausser une telle carte si cela réduit vos points de progression en dessous de 3.
-  Vous ne pouvez jouer des événements permanents de ressources de progression que pendant votre phase d'organisation (sauf si une carte spécifique indique le contraire).
-  Les compagnies de Sorciers Déchus peuvent attaquer les compagnies de Spectres (voir les règles d'ŒS p. 85) et vice versa. Cependant, les compagnies voilées de Sorciers Déchus et les compagnies de Sorciers ne peuvent pas s'attaquer entre elles.
-  Les compagnies dévoilées de Sorciers Déchus peuvent attaquer toute compagnie contrôlée par un autre joueur, voir la section sur les règles spéciales pour les Orques et les Trolls).

PERSONNAGES ET COMPAGNIES

Tous vos personnages non Orques et non Trolls sont considérés comme des personnages héros. Ainsi, une compagnie composée uniquement de tels personnages est considérée comme une compagnie de héros. Une telle compagnie est considérée comme voilée pour jouer des ressources séides.

Votre Sorcier Déchu ne peut commencer que sur son site natal.

Vous ne pouvez pas commencer ou mettre en jeu un personnage avec un esprit supérieur à 5.





Remarque : consultez la section sur les Orques et les Trolls pour plus de détails.

DÉPLACEMENTS

Les compagnies de Sorciers Déchus doivent utiliser le déplacement régional. Lorsqu'une de vos compagnies 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 Havres de Sorciers.




Les Havres héros (les Havres Gris, Fondcombe, Lórien, Edhellond) et les Havres Noirs (Minas Morgul, Dol Guldur, Carn Dûm et Geann a-Lisch) ne sont pas considérés comme des Havres pour un joueur Sorcier Déchu.

Les exceptions suivantes concernant l'utilisation des sites peuvent être modifiées par la mise en jeu de certains périls et ressources de progression.

-  Les compagnies voilées d'un Sorcier Déchu doivent utiliser des sites de héros pour les sites qui ne sont pas des ruines et antres.
-  Les compagnies d'un Sorcier Déchu peuvent utiliser librement des sites de ruines et antres séides ou héros, selon leur choix, site par site (sous réserve de la restriction ci-dessous).
-  Si votre version héros (ou séide) d'un site est en jeu ou dans votre pile de défausse, vous ne pouvez pas utiliser une autre version du même site.
-  La mise en jeu de certaines cartes peut changer le type de sites que vos compagnies doivent utiliser, par exemple, Comploter la ruine (Plotting Ruin), Cœur de pierre (Heart Grown Cold), etc. Lorsque cela se produit, remplacez immédiatement toutes les cartes de site affectées déjà en jeu par les cartes de site appropriées.

TESTS DE CORRUPTION

Les tests de corruption sont traités normalement avec ces exceptions :

-  Les tests de corruption d'un Sorcier Déchu sont traités comme s'il s'agissait d'un personnage séides. C'est-à-dire que si le jet de corruption est égal ou inférieur d'un point au total de points de corruption d'un Sorcier Déchu, il est engagé au lieu d'être éliminé. Il n'est pas considéré comme ayant échoué à son test de corruption dans ce cas.
-  Les tests de corruption pour un personnage non Orque et non Troll d'un Sorcier Déchu sont traités comme si le joueur était un Sorcier.
-  Les points de corruption attribués sur toutes les cartes de ressources de progression, non objet, s'appliquent à votre Sorcier Déchu.

JOUER ET UTILISER DES RESSOURCES

Les ressources sont utilisées normalement avec ces exceptions :

Vérifier les anneaux d'or

Chaque fois qu'un joueur Sorcier Déchu vérifie un anneau d'or héros, le jet est modifié de -1.

Remarque : les restrictions ci-dessous ne s'appliquent pas aux sorts et à la magie.

Viser les cartes de site et de ressource

👑 Une carte de ressource héros ne peut pas viser ou affecter une carte de site séides ou une carte de ressource séides.

👑 Une carte de ressource séides ne peut pas viser ou affecter une carte de site héros ou une carte de ressource héros.

Jouer des ressources à un site

Pour jouer une ressource (qui n'est pas une ressource de progression) qui engagerait normalement un site, le site et la ressource à jouer doivent tous deux être de même type (tous deux héros ou tous deux séides).

Un de Havre de Sorcier est à la fois un site héros et un site séides.

Cela s'applique à toutes les factions, alliés et objets, ainsi qu'aux autres cartes jouées pendant la phase de site qui engagent le site.

Remarque : lorsque le test d'un anneau d'or indique qu'un type spécifique d'anneau peut être joué, vous pouvez jouer soit la version héros, soit la version séides de l'anneau.

Utilisation des objets

Tous les personnages non Orques, non Trolls peuvent utiliser librement les versions héros et séides des objets.

Lorsque votre Sorcier Déchu quitte le jeu

Si votre Sorcier Déchu quitte le jeu, défaussez tous vos événements permanents de ressources de progression en jeu qui sont spécifiques à votre Sorcier (par exemple, si vous êtes Alatar et que vous jouez Sacrifice de forme, vous devez défausser tous vos événements permanents de ressources de progression qui indiquent « spécifique à Alatar »).

Comme c'est normalement le cas, tous les périls événements permanents sur votre Sorcier Déchu sont eux-aussi défaussés.

Utilisation de sites pour les agents











Lorsque vous déplacez un agent, en tant que joueur Sorcier Déchu, vous devez utiliser des cartes de site héros. Si la version séides d'une carte de site est en jeu ou dans votre pile de défausse, vos agents ne peuvent pas utiliser ou révéler la version héros de ce site.



RÈGLES SPÉCIALES POUR LES ORQUES ET LES TROLLS

Une compagnie avec des personnages Orques ou Trolls est une compagnie dévoilée.

Une compagnie est également dévoilée si elle comporte l'un des alliés suivants : Grandes Chauves-souris (Great Bats), Seigneur de la porte des Gobelins (Great Lord of Goblins), Dernière engeance d'Ungoliant (Last Child of Ungoliant), Régiment de noirs Corbeaux (Regiment of Black Crows), Troll à Deux Têtes (Two-Headed Troll) ou toute carte mentionnant que la compagnie est dévoilée.

Toute autre compagnie est une compagnie de héros.

-  Les orques qui sont des « Semi-Orques » sont spéciaux : si un Semi-Orque fait partie d'une compagnie composée uniquement de Semi-Orques et d'Humains, la compagnie est voilée (c'est-à-dire que les Semi-Orques semblent être des hommes hideux pour l'observateur). Les Semi-Orques ne peuvent pas prendre de trophées. Cependant, pour toutes autres raisons, un Semi-Orque est considéré comme un Orque.
-  Vous ne pouvez pas mettre en jeu des personnages Orques et Trolls avant d'avoir joué la carte appropriée, par exemple, Mauvaise compagnie Bad Company).
-  À moins que vous ne soyez dans un Havre de Sorciers, un Orque ou un Troll ne peut pas se trouver dans une compagnie qui contient un Elfe, un Nain, un Dúnadan ou un Hobbit, et vice versa.
-  Une compagnie dévoilée de Sorcier Déchu peut attaquer toute compagnie contrôlée par un autre joueur et vice versa.
-  Les compagnies dévoilées d'un Sorcier Déchu doivent utiliser :
 - les versions héros des fiefs de l'ombre, fiefs noirs, Havres Noirs de séides.
 - les versions séides des fiefs libres, fiefs frontaliers et Havres de héros.
-  Les compagnies dévoilées ne sont pas des compagnies de séides en ce qui concerne les règles des attaques dilatoires de l'Œil de Sauron. Les compagnies dévoilées sont des compagnies de séides en ce qui concerne les périls qui peuvent affecter que les compagnies de séides (Fils des rois).
-  Les tests de corruption pour un personnage Orque ou Troll sont traités comme s'il s'agissait d'un personnage séide. Si le jet de corruption pour un personnage Orque ou Troll est égal à son total de points de corruption ou un de moins, il est engagé au lieu d'être défaussé et n'est pas considéré comme ratant le test de corruption dans ce cas.
-  Vous ne pouvez pas jouer une ressource d'événement permanent de héros sur une compagnie contenant un Orque ou un Troll.
-  Une ressource de héros ne peut pas cibler un personnage Orque ou Troll (Blocage, Fuite, etc.).
-  Une ressource de héros qui nécessite un personnage avec un talent spécifique ne peut pas utiliser un personnage Orque ou Troll pour remplir cette exigence (Dissimulation, Maints tours et détours, etc.).

-  Un personnage Orque ou Troll ne peut pas s'engager pour déclencher un effet d'une ressource de héros (Louange à Elbereth, Grand vaisseau, etc.).
-  Un personnage Orque ou Troll peut porter un objet de héros, mais tous les bonus et capacités spéciales sont ignorés (toutes les restrictions de mouvement et de jouabilité s'appliquent toujours).

RÈGLES OPTIONNELLES

Combat entre compagnie

Normalement, les compagnies voilées de Sorciers Déchus et les compagnies de Sorciers ne peuvent pas s'attaquer entre elles.




Si vous utilisez cette règle optionnelle, une compagnie contenant un Sorcier Déchu avec plus de 10 points de progression peut engager un combat contre n'importe quelle compagnie de son adversaire.

De même, n'importe quelle compagnie de son adversaire peut engager un combat contre la compagnie d'un Sorcier Déchu si ce Sorcier Déchu a plus de 10 points de progression.

Déchéance d'un Sorcier en Sorcier Déchu

En tant que joueur Sorcier vous pouvez inclure des cartes de ressources de progression, des ressources séides, des personnages séides et jusqu'à deux cartes de personnage Sorcier Déchu dans votre talon.

Si le jet de corruption de votre sorcier est égal à son total de points de corruption ou un de moins, vous pouvez choisir de devenir un joueur Sorcier Déchu (sinon, votre Sorcier est éliminé et vous perdez). Si vous choisissez de le faire et que vous avez les cartes appropriées dans votre talon, vous devez suivre cette procédure :

-  Remplacez immédiatement votre Sorcier par le Sorcier Déchu correspondant de votre talon. Placez votre carte Sorcier dans votre talon.
-  Prenez une carte événement permanent de ressource de progression donnant 3 points de progression ou moins de votre talon.
-  Mettez la carte en jeu.

Le jeu reprend avec toutes les règles du Sorcier Déchu qui s'appliquent désormais.




RÈGLES DU TOURNOI

Cartes de progression de départ

Lors de la levée des personnages, traitez les cartes de progression de départ comme s'il s'agissait de personnages.

Taille du talon

La taille du talon est augmentée à :

-  30 cartes pour le jeu à 1 pioche et à 2 pioches.
-  35 cartes pour le jeu à 3 pioches.
-  40 cartes pour le jeu à 4 pioches.

Révéler votre sorcier

Dans le format general opponent, vous devez révéler l'identité de votre Sorcier Déchu avant le début de la partie.

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.