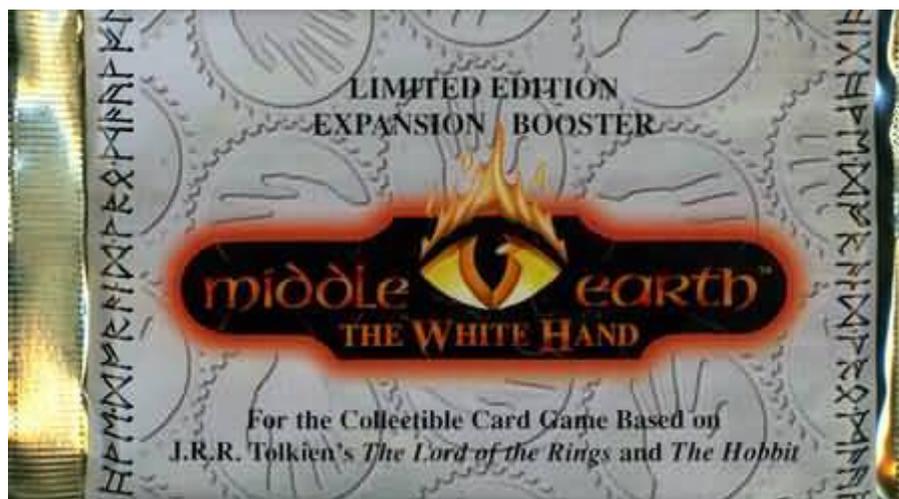


---

# MIDDLE EARTH : THE WHITE HAND

---

Traduction française du feuillet des règles



Pas pour les Peuples Libres, pas pour le Seigneur Ténébreux, pour Vous-même !

The White Hand (La Main Blanche) est une extension de 122 cartes pour Middle Earth CCG. Elle est entièrement compatible avec Les Sorciers et L'Oeil de Sauron. Avec cette extension, un joueur incarne un « sorcier corrompu » utilisant des ressources des Sorciers et aussi de L'Oeil de Sauron. Ce feuillet fournit des règles supplémentaires et des clarifications pour toutes les extensions de Middle Earth CCG.

# Table des matières

<b>INTRODUCTION :</b> .....	<b>2</b>
<b>UTILISATION DE THE WHITE HAND :</b> .....	<b>2</b>
<b>LES CONDITIONS DE VICTOIRE :</b> .....	<b>3</b>
<b>PREPARATION DU JEU</b> .....	<b>4</b>
Déclarer la déchéance de votre Sorcier .....	4
Votre deck de sites .....	4
Votre deck de jeu .....	4
Cartes de Déchu de départ : .....	5
Personnages de départ : .....	5
Site de départ : .....	5
<b>LE TOUR DE JEU</b> .....	<b>5</b>
<b>PERSONNAGES ET COMPAGNIES</b> .....	<b>5</b>
<b>MOUVEMENT</b> .....	<b>5</b>
<b>JETS DE CORRUPTION</b> .....	<b>6</b>
<b>JEU ET UTILISATION DES RESSOURCES</b> .....	<b>7</b>
Vérifications des Anneaux d'Or .....	7
Ciblage de Site et Cartes de Ressources .....	7
Jeu des Ressources dans un Site .....	7
Utilisation des objets .....	7
Si votre Sorcier Corrompu quitte le jeu .....	7
Utilisation des Sites pour les Agents .....	7
<b>REGLES SPECIALES POUR LES ORQUES ET LES TROLLS</b> .....	<b>8</b>
<b>RÈGLES OPTIONNELLES</b> .....	<b>9</b>
Combats entre compagnies .....	9
Conversion d'un Sorcier en Sorcier Corrompu .....	9
<b>RÈGLES DE TOURNOI</b> .....	<b>9</b>
Cartes de Déchu de Départ .....	9
Taille du Talon .....	9
Révéler votre Sorcier .....	9

## INTRODUCTION :

Pendant le 3° Age, les Valar envoyèrent 5 Maiar vers 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 d'affronter directement le pouvoir de Sauron. Ils étaient connus comme les 5 Sorciers : Alatar, Gandalf, Pallando, Radagast et Saroumane.

Dans « Le Seigneur des Anneaux », Gandalf a été le seul Sorcier à demeurer fidèle à sa mission. Saroumane fut corrompu par le pouvoir, Radagast retourna à la nature et Alatar et Pallando disparurent dans l'Est pour poursuivre leurs propres buts.

The White Hand vous permet de jouer un de ces sorciers corrompus. En tant que tel, vous pouvez utiliser aussi bien des ressources bonnes que mauvaises pour parvenir à vos fins. Cependant, vous ne pouvez exercer votre influence et votre contrôle que sur les personnages (héros ou séides) les plus faibles. Les personnages plus puissants peuvent déceler votre cupidité et vos faiblesses.

Chaque Sorcier Corrompu est animé par une obsession particulière en rapport avec ses buts et aptitudes :

- Pallando (Le Maître du Destin) est le maître des peuples et de la destinée. Il cherche à gouverner et à dominer. Il est obsédé par l'idée de bâtir son propre empire et de vaincre Sauron par la force des armes.
- Alatar (Le Seigneur de la Chasse) est le maître de la nature animée : c'est un chasseur. Il aime faire les choses lui-même. Il préfère dominer les individus plutôt que les peuples. Son obsession est de vaincre Sauron en transformant la Terre du Milieu en un domaine de chasse bien ordonné.
- Gandalf (Le Soucieux) est l'ami des peuples, du destin et de la Terre du Milieu. Il cherche à manipuler les peuples et leurs gouvernants plutôt que de les dominer (ce n'est pas un bâtisseur d'empires). Il a perdu l'espoir de vaincre Sauron. Il cherche juste à retarder la victoire finale du Seigneur Ténébreux aussi longtemps que possible, et à sauver autant de Peuples Libres que possible.
- Radagast (Le Forestier) est un ami de la nature animée. Il considère la Terre du Milieu comme un grand jardin, avec les peuples comme des jardiniers. Il persuade mais ne domine pas. Son but est d'aider la nature à se protéger elle-même du Seigneur Ténébreux.
- Saroumane (le Chromatique) est le maître de la nature inerte. Il accumule des connaissances et fabrique des objets inanimés. Il est obsédé par l'idée d'utiliser son pouvoir personnel, ses aptitudes et ses réalisations pour s'opposer à Sauron.

*Remarque : dans les règles des Sorciers, un Sorcier qui manque un jet de corruption de 1 ou de 2 devient un Sorcier Corrompu, au sens de ceux de The White Hand.*

## UTILISATION DE THE WHITE HAND :

**Un Sorcier Corrompu est également un Sorcier** : toutes les règles des Sorciers sont applicables, à l'exception des spécificités précisées dans ces règles. Les règles de L'Oeil de Sauron concernant les Sorciers s'appliquent aussi aux Sorciers Corrompus.

**Sorcier** : lorsque les règles ou les cartes font référence à un Sorcier, elles s'appliquent aussi à un Sorcier Corrompu.

**Havre de Sorcier (Wizardhaven)** : lorsque les règles et les cartes non-sites font référence à des Havres ou des Havres Noirs, elles s'appliquent aussi à votre Havre de Sorcier. Les effets spéciaux des Havres des Sorciers (guérison, entrée des personnages en jeu, ...) s'appliquent à vos compagnies dans vos Havres de Sorcier. Ces mêmes effets ne s'appliquent plus à vos compagnies dans les Havres ou Havres Noirs.

**Points de Déchu (Stage points) :** Certaines cartes donnent des points de Déchu à vos Sorciers Corrompus. Ces points reflètent de combien votre Sorcier Corrompu a dévié de sa mission d'origine. Il faut tenir le décompte de l'accumulation de ces points. Le nombre de points attribués par une carte est indiqué par un chiffre dans une roue dentelée.

**Ressources de Déchu (Stage ressources) :** The White Hand introduit un nouveau type de carte de ressource. Ce type de ressource ne peut être utilisée que par un Sorcier Corrompu. Leur couleur est le cuivre terni. La plupart des cartes de ressources de Déchu donnent des points de Déchu.

**Personnages :** Vous pouvez utiliser à la fois des personnages héros et des personnages séides. Cependant, vous ne pouvez enrôler un personnage que si son Esprit est de 5 ou moins. Tous vos personnages non Orque ou non Troll sont considérés comme étant des personnages héros. Vous ne pouvez utiliser que 2 exemplaires d'un personnage non-unique.

**Orques et Trolls :** Comme la plupart des personnages des Sorciers Corrompus ne seront ni Orques ni Trolls, les règles spécifiques les concernant sont rassemblées dans une section à la fin de ces règles.

**Ressources Héros ou Séides :** Vous pouvez utiliser à la fois les ressources Héros et les ressources Séides. Cependant, vous ne pouvez inclure que 2 au plus de chaque ressource non unique dans votre pioche et votre Talon.

**Sites :** Il y a 4 cartes de sites de Sorcier Corrompu : Isengard, The White Towers, Rhosgobel, et Deep Mines. Ces cartes ont un fond gris clair. Sauf autrement précisé sur une carte, un joueur de Sorcier Corrompu peut utiliser ces sites à la place des versions héros ou séides. La plupart des compagnies de Sorcier Corrompu utilisent les cartes de sites héros dans leurs mouvements (voir la section des mouvements pour les exceptions).

**Points de Rassemblement :** Les Points de Rassemblement (PR) rapportés par les cartes de ressources de Déchu sont attribués normalement (ils sont ceux imprimés sur la carte ). Cependant, tous les autres PR valent seulement 1 PR pour un Sorcier Corrompu (on ne tient pas compte de leur valeur inscrite). Ces PR ne peuvent pas être modifiés par une ressource d'événement héros ou séide (comme Rumeurs de l'Unique, Tribute Garnered, Sentinelles de Numenor... ). Cependant, les pouvoirs des Sorciers Corrompus et les cartes de ressource de Déchu peuvent modifier le nombre de PR rapportés par certaines cartes.

## LES CONDITIONS DE VICTOIRE :

En tant que Sorcier Corrompu, vous pouvez gagner de la même manière qu'aux Sorciers :

- le Sorcier ennemi est éliminé
- ou bien vous vous emparez de l'Anneau Unique
- ou bien vous avez le plus de Points de Rassemblement lors du Conseil Libre

Les exceptions suivantes s'appliquent :

- pour gagner en s'emparant de l'Anneau Unique, au moins une carte A New Ringlord doit être jouée et les conditions indiquées dessus doivent être remplies.
- le Conseil Libre a lieu de la manière habituelle : la victoire est déterminée en comparant le nombre de PR. Cependant, pour vous, il s'agit de votre Jour du Jugement (Day of Reckoning) et vos PR reflètent de combien vous avez progressé vers votre but personnel.
- vous ne recevez pas de PR pour les cartes mises en réserve à des sites qui ne sont pas des Havres de Sorcier.

# PREPARATION DU JEU

Un joueur de Sorcier Corrompu se prépare comme un Sorcier, avec les exceptions suivantes :

## Déclarer la déchéance de votre Sorcier

Si vous jouez un Sorcier Corrompu, vous devez annoncer à votre adversaire son identité avant de choisir vos compagnies de départ. Votre adversaire peut alors remplacer sa ou ses cartes de Sorcier héros présentes dans son jeu par d'autres. Il peut aussi ajouter 10 cartes à son Talon (adaptées à un adversaire Sorcier Corrompu).

*Remarque : cette règle signifie que lorsque vous annoncez jouer un Sorcier Corrompu, votre adversaire ne peut pas jouer sa version héros. Mais vous et votre adversaire pouvez toujours annoncer de jouer le même Sorcier Corrompu (la partie finira probablement par la victoire du premier joueur à mettre son Sorcier en jeu).*

## Votre deck de sites

Celui-ci peut inclure plusieurs exemplaires des sites de Sorcier Corrompu : Isengard, The White Towers, Rhosgobel, et Deep Mines. Cependant, il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de chaque site héros et un seul exemplaire de chaque site séide.

## Votre deck de jeu

La partie ressources de votre deck de jeu (et de votre Talon) peut inclure des ressources héros, séides et de Déchu. Mais voici les limitations :

- Une seule carte unique (ceci incluant les cartes avec le même nom)
- 3 cartes de ressources de Déchu (non uniques)
- 2 cartes de chaque personnage non unique
- 2 cartes de chaque ressource de héros (non unique)
- 2 cartes de chaque ressource de séides (non unique)
- On ne peut pas inclure une ressource spécifique à un autre Sorcier
- On ne peut inclure aucune des cartes suivantes :
  - ✓ Cracks of Doom (*Crevasses du Destin*)
  - ✓ Favor of the Valar (*Faveur des Valar*)
  - ✓ Glamour of Surpassing Excellence
  - ✓ Gollum's Fate (*Le Destin de Gollum*)
  - ✓ Hour of Need (*Moments Difficiles*)
  - ✓ Kill all but NOT the Halflings (*Tuez-les tous mais PAS les Semi-hommes*)
  - ✓ Messenger of Mordor (*Messager du Mordor*)
  - ✓ News must get through (*Il Faut Transmettre les Nouvelles*)
  - ✓ News of the Shire (*Nouvelles de la Comté*)
  - ✓ Old Road (*Vieille Route*)
  - ✓ The Balrog
  - ✓ The Lidless Eye (*L'Oeil de Flammes*)
  - ✓ The Sun Unveiled
  - ✓ The Windlord Found Me (*Le Seigneur des Vents me Trouva*)
  - ✓ Use Your Legs
  - ✓ Wizard Uncloaked (*Démonstration de Sorcier*)

## Cartes de Déchu de départ :

Vous devez commencer en mettant en jeu 1, 2 ou 3 (à votre choix) cartes de ressources de Déchu en Événements Permanents. Ces cartes doivent avoir un total combiné de 3 points de Déchu. Au moins une de ces cartes doit être non-unique. Vous ne pouvez pas mettre en jeu une de ces cartes si les conditions pour la jouer ne sont pas réunies. Ces cartes doivent être révélées de la même manière que pour les personnages de départ (les cartes uniques en double devant être défaussées).

## Personnages de départ :

Vos personnages de départ (5 au maximum) peuvent inclure des personnages héros ou séides, mais aucun avec un Esprit supérieur à 5. Cependant, vous ne pouvez pas débiter avec un personnage Orque ou Troll, à moins que vous ne mettiez en jeu une carte de ressource de Déchu appropriée (ex : Bad Company).

## Site de départ :

Votre compagnie de départ peut entrer en jeu aux Tours Blanches (The White Towers) ou dans tout site de Ruines et Antres du Rhudaur ou de l'Arthedain. Si vous débutez dans un site de Ruines et Antres, l'une de vos cartes de ressource de Déchu de départ doit être Hidden Haven, jouée sur le site en question.

## LE TOUR DE JEU

Le tour de jeu se déroule de la manière habituelle, avec les exceptions suivantes :

- Vous pouvez défausser l'une de vos ressources de Déchu déjà en jeu pendant votre phase d'organisation. Vous ne pouvez pas défausser une telle carte si cela devait amener vos points de Déchu en dessous de 3.
- Vous ne pouvez jouer des cartes de ressources de Déchu en Événement Permanent que pendant votre phase d'organisation (à moins qu'une carte spécifique ne dise le contraire).
- Les compagnies d'un Sorcier Corrompu peuvent attaquer les compagnies d'un Spectre (voir le livret de règles de L'Oeil de Sauron, page 85) et vice versa. Cependant, les compagnies de Sorcier Corrompu voilées et les compagnies de Sorcier ne peuvent pas s'attaquer l'une l'autre. Les compagnies de Sorcier Corrompu dévoilées 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 étant des personnages héros. Ainsi, une compagnie composée seulement de tels personnages est traitée comme une compagnie héros. Une telle compagnie est voilée pour le jeu des ressources séides.

Votre Sorcier Corrompu peut seulement débiter à son site natal.

Vous ne pouvez pas faire entrer en jeu un personnage avec un esprit supérieur à 5.

## MOUVEMENT

Les compagnies des Sorciers Corrompus doivent utiliser le mouvement régional. Lorsque l'une de vos compagnies bouge vers un site, vous et votre adversaire tirez des cartes par rapport au site de destination. Cela s'applique même si vous bougez vers l'un de vos Havres de Sorcier.

Les Havres héros (Les Havres Gris, Lorien, Edhellond, Fondcombe) et les Havres Noirs (Dol Guldur, Minas Morgul, Carn Dûm et Geann A-Lisch) ne sont pas des Havres pour un Sorcier Corrompu.

Les exceptions suivantes pour l'utilisation des sites peuvent être modifiées par le jeu de certains périls ou ressources de Déchu.

- Pour une compagnie de Sorcier Corrompu voilée, il faut se servir des versions héros des sites autres que Ruines et Antres.
- Les compagnies de Sorcier Corrompu peuvent utiliser librement la version séide ou la version héros des sites de Ruines et Antres et ce à leur choix site par site (voir néanmoins la restriction ci-dessous).
- Si une version héros ou séide d'un site est dans votre pile de défausse, vous ne pouvez pas utiliser l'autre version.
- Le jeu de certaines cartes peut modifier le type de sites utilisé par votre compagnie (Plotting Ruin, Heart Grown Cold ...). Lorsque cela se produit, changez immédiatement la carte de site en jeu ainsi affectée par la carte de site correspondante.

## JETS DE CORRUPTION

Les jets de corruption sont traités normalement, avec les exceptions suivantes :

- Les jets de corruption pour un Sorcier Corrompu sont traités comme s'il s'agissait d'un personnage séide. Ainsi, si le résultat d'un jet de corruption est égal au total des points de corruption du Sorcier ou à 1 point de moins que ce total, il est engagé au lieu d'être écarté. On considère qu'il ne manque pas le jet dans ce cas.
- Les jets de corruption pour les personnages non Orques et non Trolls d'un Sorcier Corrompu sont traités selon la règle des Sorciers.
- Les points de corruption attribués par les cartes de ressources de Déchu non objets s'appliquent au Sorcier Corrompu.

# JEU ET UTILISATION DES RESSOURCES

Les ressources sont utilisées normalement, avec les exceptions suivantes :

## Vérifications des Anneaux d'Or

Lorsqu'un joueur de Sorcier Corrompu 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.*

## Ciblage de Site et Cartes de Ressources

- Une carte de ressource de héros ne peut pas affecter ou cibler une carte de site séide ou bien une carte de ressource séide.
- Une carte de ressource de séide ne peut pas affecter ou cibler une carte de site héros ou bien une carte de ressource héros.

## Jeu des Ressources dans un Site

Pour jouer une ressource qui n'est pas de Déchu et qui engagerait normalement un site, la ressource et le site doivent être tous les 2 héros ou tous les 2 séides. A cause de cela, un site de Sorcier Corrompu (ou un Havre de Sorcier) est considéré comme étant à la fois un site héros et un site séide.

Cela s'applique aux factions, alliés et objets ; et aux autres cartes jouées pendant la phase de site où le site est engagé.

*Remarque : quand la vérification 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 séide de cet anneau.*

## Utilisation des objets

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

## Si votre Sorcier Corrompu quitte le jeu

Dans ce cas, défaussez toutes vos ressources de Déchu en Événement Permanent spécifiques à votre Sorcier (exemple : si vous avez Alatar et que vous jouez Sacrifice d'Aspect, vous devez défausser toutes vos ressources de Déchu en Événement Permanent indiquées "Alatar specific"). Comme à l'accoutumée, tous les périls d'Événement Permanent présents sur votre Sorcier sont défaussés.

## Utilisation des Sites pour les Agents

Pour déplacer un Agent, un joueur de Sorcier Corrompu doit utiliser les sites Héros. Si la version séide d'un site est en jeu chez vous ou dans votre pile de défausse, vos Agents ne peuvent pas utiliser la version héros de ce site.

# REGLES SPECIALES POUR LES ORQUES ET LES TROLLS

Une compagnie comprenant des personnages Orques ou Trolls est une compagnie dévoilée. De plus, une compagnie avec l'un des alliés suivants est aussi une compagnie dévoilée : Great Bats, Great Lord of Goblin-gate, Last Child of Ungoliant, Regiment of Black Crows, Two-headed Troll. Tout autre compagnie est une compagnie héros.

- Les Orques qui sont indiqués "Half-orcs" sont spéciaux : si un Demi-orque est dans une compagnie avec seulement des Demi-orques et des Humains, la compagnie n'est pas dévoilée (les Demi-orques paraissent n'être que des hommes affreux aux observateurs). Les Demi-orques ne peuvent pas prendre de trophées. Cependant, pour tout le reste, un Demi-orque est un Orque.
- Vous ne pouvez pas mettre en jeu des personnages Orques ou Trolls avant d'avoir joué la carte appropriée (Bad Company).
- Sauf dans un Havre de Sorcier, un Orque ou un Troll ne peut pas être dans la même compagnie qu'un Elfe, un Nain, un Dunadan ou un Hobbit.
- Une compagnie dévoilée de Sorcier Corrompu peut attaquer toute compagnie d'un autre joueur (et vice versa).
- Les compagnies dévoilées d'un Sorcier Corrompu doivent utiliser :
  - Les versions héros des sites de Fiefs de l'Ombre, Fiefs Noirs et Havres Noirs de séides
  - Les versions séides des sites de Fiefs libres, Fiefs Frontaliers et Havres de héros
- Les compagnies dévoilées ne sont pas des compagnies séides pour les règles d'attaque dilatoire de L'Oeil de Sauron. Les compagnies dévoilées sont des compagnies de séides pour les périls qui ne peuvent affecter que les compagnies séides (ex : Fils de Rois).
- Les jets de corruption pour un personnage Orque ou Troll sont traités comme s'il était un personnage séide. C'est à dire que si le résultat d'un jet de corruption est égal à son total de points de corruption ou à 1 point de moins que ce total, il est engagé au lieu d'être défaussé. On ne considère pas qu'il a raté son jet de corruption dans ce cas.
- On ne peut pas jouer une ressource de héros en Evénement Permanent sur une compagnie contenant un Orque ou un Troll.
- Une ressource de héros ne peut pas cibler un personnage Orque ou Troll (par exemple, ils ne peuvent pas utiliser Blocage, Fuite...)
- Une ressource de héros qui nécessite un personnage avec un talent spécifique ne peut pas utiliser un personnage Orque ou Troll pour satisfaire à cette exigence (Camouflage, Mains Tours et Détours ... )
- Un personnage Orque ou Troll ne peut pas s'engager pour déclencher un effet d'une ressource héros (comme Louanges à Elbereth, Grand Vaisseau, etc.)
- Un personnage Orque ou Troll peut porter un objet héros, mais tous les bonus et aptitudes spéciales sont ignorées (toutes les restrictions au mouvement et à la jouabilité continuent de s'appliquer).

# RÈGLES OPTIONNELLES

## Combats entre compagnies

Normalement, les compagnies voilées de Sorcier Corrompu et les compagnies de Sorcier ne peuvent pas s'attaquer l'une l'autre.

Avec cette règle optionnelle, une compagnie comprenant un Sorcier Corrompu avec plus de 10 points de Déchu peut enclencher un combat avec toute compagnie d'un adversaire. De manière similaire, toute compagnie peut enclencher le combat contre une compagnie comprenant un Sorcier Corrompu avec plus de 10 points de Déchu.

## Conversion d'un Sorcier en Sorcier Corrompu

En tant que joueur d'un Sorcier, vous pouvez inclure des cartes de ressource de Déchu, des ressources séides, des personnages séides et jusqu'à 2 cartes de Sorcier Corrompu dans votre Talon.

Si un jet de corruption pour un Sorcier est égal à son total de points de corruption ou à 1 point de moins que ce total, vous pouvez choisir de devenir un Sorcier Corrompu (au lieu de perdre la partie). Si vous choisissez de faire cela et avez les cartes appropriées dans votre Talon, vous devez suivre cette procédure :

- Remplacez votre carte de Sorcier par la carte correspondante de Sorcier Corrompu issue de votre Talon. Placez votre carte de Sorcier dans votre Talon.
- Mettez en jeu une carte de ressource de Déchu (en Événement Permanent) issue de votre Talon et attribuant 3 points de Déchu ou moins.
- Le jeu normal continue, avec toutes les règles relatives aux Sorciers Corrompus qui s'appliquent à vous.

# RÈGLES DE TOURNOI

## Cartes de Déchu de Départ

Lors de la mise en place des personnages, les cartes de Déchu sont traitées comme si elles étaient des personnages.

## Taille du Talon

Le nombre de cartes du Talon est augmenté à :

- 30 cartes pour le jeu à 1 pioche et le jeu 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 de jeu « General Opponent », vous devez révéler l'identité de votre Sorcier Corrompu avant le début de la partie.