

LES SORCIERS: RESUME DU TOUR DE JEU

Principes Généraux

On ne peut pas jouer une carte dans le seul but de s'en défausser: il faut que les circonstances de jeu autorisent l'emploi des cartes. Il faut toujours donner une chance à l'adversaire de répondre à chaque action, et vice-versa.

Une seule manifestation de chaque entité (personnage, péril, *Agent*) peut se trouver dévoilée sur la table, sauf pour les Dragons. Dans tous les cas (même pour les Dragons), l'élimination (mais non la défausse) d'une entité empêche de jouer toutes ses manifestations.

Restrictions Objets

Un personnage ne peut pas utiliser simultanément plusieurs objets du même type (utilisez un seul des bonus de 2 armes ou de 2 boucliers). Certaines aptitudes sont parfois nécessaires à l'emploi d'un objet, mais tout personnage peut porter l'objet.

Les règles en italique concernent l'extension " Dark Minions ". Les règles dans cette police concernent l'extension " The Dragons ".

Début du jeu

Au départ, chaque joueur n'a qu'une compagnie démarrant de Fondcombe, de 5 personnages maximum, sans Suivants. 2 objets mineurs (au total, non par personnage) peuvent être employés. *Ces objets ne peuvent pas être " de Trésor ".*

Choix des personnages de départ. Les joueurs dévoilent chacun un personnage, simultanément. Chacun de ces personnages est conservé s'il est unique sur la table. On continue jusqu'à atteindre le maximum ou que chaque joueur soit satisfait.

Constitution de la pioche. Dépend beaucoup des scénarios recherchés. Quelques recommandations:

	Jeu Court	Jeu Normal	Jeu Long	Jeu de Campagne
Sorciers	2	2	3	4
Personnages	10	20	30	40
Ressources	25	50	75	100
Alliés	1	2	3	4
Factions	3	6	9	12
Objets Uniques dont Anneaux	3 dont 2	6 dont 3	9 dont 5	12 dont 7
Objets non Uniques dont Anneaux	5 dont 2	10 dont 3	15 dont 5	20 dont 7
Evénements permanents	2	5	7	10
Evénements prolongés	3	5	8	10
Evénements courts	8	16	24	32
Périls	25	50	75	100
Créatures Uniques	4	7	11	15
Créatures non Uniques	10	20	30	40
Evénements Permanents	2	5	7	10
Evénements Prolongés	3	6	9	12
Evénements Courts	6	12	18	23
Talon	5 à 10	10 à 15	15 à 20	20 à 25
Agents	1	2	4	8

Dans la pioche: 1 seul exemplaire de chaque carte Unique; au maximum, 3 exemplaires de cartes non Uniques pour les jeux courts ou normaux. Même nombre de Sorciers que votre adversaire.

Le **talon** sert, lorsque la pioche est épuisée ou lorsque vous déclarez un sorcier ou engagez un Nazgûl, à échanger jusqu'à 5 cartes entre le talon et la pile de défausse. Le talon n'est pas astreint à l'équilibre en cartes de ressources, périls et personnages. Augmenter le nombre de cartes du talon lorsque vous employer des extensions. Lorsque le sorcier de votre adversaire est dévoilé, vous pouvez transférer 5 périls de votre talon vers votre pile de défausse ou 1 péril de votre talon vers votre pile de jeu (remélanger). Dans ce cas, la limite de péril des compagnies de votre adversaire est pour ce tour réduite de moitié (arrondir au supérieur, minimum de 1).

Conditions de victoire

Si votre Sorcier est éliminé ou défaussé, vous perdez immédiatement la partie.

Si vous détruisez l'Anneau Unique à la Montagne du Destin, vous gagnez immédiatement la partie.

Le Conseil se réunit aux conditions spécifiées par avance:

	Jeu Court	Jeu Normal	Jeu Long	Jeu de Campagne
Epuisement des pioches de chaque adversaire	1 fois	2 fois	3 fois	4 fois
Nombre mini de Points de Rassemblement	20 PR	25 PR	30 PR	40 PR

Le jeu s'arrête après la fin du tour courant, lorsque les pioches ont été épuisées. Lorsqu'un joueur atteint le nombre minimum de PR, il peut appeler le Conseil à la fin de son tour; dans ce cas l'adversaire dispose d'un tour de plus. *Les points associés à une compagnie se trouvant sur un site " Under-Deep " ne peuvent pas être pris en compte dans le décompte des points. Les points associés à la mort d'un Dragon ne peuvent pas être pris en compte pour le joueur ayant vaincu le dragon.*

Avant la réunion du Conseil, chaque personnage fait un Jet de corruption (le fait d'arrêter le jeu ne désengage pas les personnages du dernier joueur).

Les points de ressource d'une catégorie en gras sont doublés si l'adversaire ne possède pas de points dans cette catégorie. (Catégories: **Personnages, Alliés, Factions, Objets**, Créatures, Divers dont information). Pas plus de la moitié de vos points (avant "doublage") ne peut provenir d'une même catégorie. Le diminuer ad hoc. En cas d'égalité refaire un tour de Jets de corruption avec un malus de -1, et ainsi de suite.

Phase de désengagement

Chaque personnage peut se désengager (OU se soigner s'il est dans un Havre: passe de "Blessé" à "Engagé")

Désengager toutes les cartes (sauf cartes de sites).

Phase d'organisation

- Jouer un personnage sur son site natal (ou un Havre) OU un sorcier (sur son site natal ou à Fondcombe). Jouer un personnage n'engage pas le site; il n'est pas nécessaire d'avoir une compagnie sur ce site!
- Réorganiser les personnages en compagnies différentes. Transférer les personnages entre influence générale (20) et influence directe (10) du sorcier ou des personnages sous influence générale. La somme des esprits des personnages contrôlés ne peut excéder la valeur de l'influence. La taille de chaque compagnie est limitée à 7. Un Allié ne compte pas dans la taille de la compagnie. Défaussez les personnages ne pouvant plus être contrôlés, sauf sur un Havre. 2 compagnies ne peuvent pas avoir exactement le même itinéraire pendant le même tour: former une seule compagnie.
- Affecter des ressources d'événement permanent à une compagnie. Défausser ces ressources lorsque cela est indiqué.
- Transférer des objets entre personnages. "Stocker" des ressources (en particulier des objets sauf l'Anneau Unique) dans un site (en particulier un Havre). Un objet stocké ne peut être réutilisé; dans tous les cas, un jet de corruption est requis lorsqu'un personnage abandonne un objet.

CORRUPTION: Le personnage jette 2D6, modifiés de son bonus intrinsèque (en bas à droite) et du nombre de persos s'engageant pour le soutenir. Doit dépasser la somme des points de corruption donnés en général par les objets portés:

Si Résultat Modifié > Total Points de corruption, rien ne se passe.

Si Résultat Modifié = TPC ou TPC-1, le personnage est défaussé avec cartes contrôlées sauf Suivants.

Si Résultat Modifié < TPC-1, le personnage est éliminé avec toutes cartes contrôlées sauf les Suivants.

Pour retirer une carte de corruption, un personnage fait un jet conformément aux instructions de la carte de corruption. Cette action engage le personnage. Si le personnage est déjà engagé (ou blessé) ou s'il ne veut pas s'engager, il souffre d'une pénalité de -3. Un personnage ne peut faire cette tentative qu'une fois par tour et par carte de corruption.

- Chaque compagnie peut rester sur son site OU jouer un nouveau site (face cachée).

Phase d'événements prolongés

Défaussez toutes vos cartes d'événements prolongés (ainsi que les dangers événements prolongés de l'adversaire), puis jouez de nouveaux événements prolongés. Cette phase est la seule durant laquelle vous pouvez jouer des ressources prolongées; pour toutes les autres ressources-événements, toutes les phases sont valides: se référer aux restrictions de chaque carte.

Phase de déplacements et périls

Chaque compagnie effectue les actions suivantes (Vous décidez de l'ordre de traitement des compagnies):

1- Retournez la carte de nouveau site. Piochez le nombre de cartes indiquées (l'adversaire aussi) sur ce nouveau site. *Pour se déplacer d'un site "Under-Deep" vers un autre, une compagnie doit réussir un jet (2D6) supérieur ou égal au nombre entre parenthèse défini sur la carte de site de départ.*

Si ce nouveau site est un Havre, vous piochez le nombre de cartes indiqué sur le site d'origine; l'adversaire fait de même. Indiquez votre itinéraire, de longueur maximale de 4 régions. Certaines cartes permettent d'augmenter votre mobilité. Vous ne pouvez jamais l'augmenter au-delà de 6.

Certaines cartes (les aigles, ...) peuvent être jouées pour éviter les périls d'itinéraire. *Ces cartes ne sont pas utilisables avec les sites "Under-Deep". Ces derniers ne sont pas affectés par des événements altérant le type de site.*

2- L'adversaire joue les dangers:

Les périls doivent être associés à l'itinéraire ou au nouveau site. Si la compagnie ne change pas de site, les périls sont associés au site. C'est la seule phase au cours de laquelle l'adversaire peut jouer des périls (même prolongés).

Le nombre maximum de périls jouable est égal à la taille de la compagnie (Minimum de 2; les Hobbits et un nain sur 2 comptent pour moitié; taille déterminée AVANT de jouer les périls). Les périls permanents ou prolongés comptent dans la limite. L'attaquant doit préciser à quel environnement (types de régions/sites) est associé chaque péril: l'emploi de certaines cartes de défense en dépend.

COMBAT: chaque péril se décompose en coups. Le Défenseur assigne d'abord les coups, parmi les personnages non engagés; puis l'attaquant assigne les coups aux personnages engagés. Un personnage ne pouvant recevoir qu'un seul coup, les coups excédentaires sont transformés en autant de malus (-1/coup). Les coups affectés à un personnage venant à mourir sont annulés.

Coup. Le défenseur jette 2D6, modifiés par: - +1/perso. non engagé en soutien (engagement nécessaire)

- Prouesse du personnage: +Variable

- Personnage engagé: -1

- Personnage blessé: -2

- Le coup engage normalement le personnage;

En cas de décision contraire: -3

- Divers (objets, ...) +/- Variable

Si Résultat > Valeur Attaque, le coup échoue.

(Le coup est battu s'il n'a pas d'endurance ou si son jet d'endurance est raté)

Si Résultat = Valeur Attaque, le coup est inefficace mais non battu.

Si Résultat < Valeur Attaque, le coup réussit: le personnage est blessé et doit faire un test d'endurance

Tests d'endurance: Jet de 2D6; test réussi si l'endurance du personnage (ou du péril) dépasse le Jet.

Modificateur: -1 si le personnage était déjà blessé. Un personnage ratant son test d'endurance est éliminé avec toutes les cartes qu'il contrôle (sauf Alliés, Suivants et 1 Objet/personnage non blessé de sa compagnie).

Attention: pour **battre un péril** et bénéficier de ses points de rassemblement, il faut battre **tous** ses coups!

3- Si la compagnie est obligée de retourner en arrière, retirer la carte de nouveau site ou défaussez-la si le nouveau site est engagé. Aucun péril supplémentaire ne peut être joué sur cette compagnie.

4- Si le site d'origine est engagé (et non-Havre), défaussez-le. Sinon retirez-le.

5- Réajustez votre main à 8 Cartes; l'adversaire aussi.

Extension Dark Minions : les Agents.

Un Agent agit comme un personnage sans pouvoir bénéficier des ressources. C'est une créature qui reste en jeu tant qu'elle n'est pas détruite. Pour jouer un Agent, le placer face cachée et non engagé lors de la phase d'organisation. L'Agent est supposé se trouver sur l'un de ses sites natals. Une seule action parmi les suivantes est permise ; cette action compte dans la limite des périls :

- déplacement vers un site non-Havre, non " Under-Deep " de la même région ou région adjacente au site actuel. Un Agent sur un site différent de son site natal mobilise une carte de site. Cette carte est face cachée si l'Agent l'est.

- Retour vers les sites natals dans leur ensemble.

- Passer de " blessé " à " engagé " ou passer " face cachée "

Les deux prochaines actions révèlent et engagent l'Agent :

- Si la compagnie explore le site où se trouve l'Agent, ce dernier peut jouer les créatures suivantes juste après l'attaque automatique sur une compagnie adverse.

	Site libre	Site Frontalier	Ruines	Site de l'ombre	Site Noir
Tous sites	-	-	Même créature que l'attaque automatique		
Site natal de l'Agent.	Homme, Nain, Elfe, Dunadan, Hobbit	Orc, Nazgûl, Homme, Nain, Elfe, Dunadan, Hobbit	Orc, Nazgûl, Troll	Orc, Nazgûl, Non-mort, Troll	Orc, Nazgûl, Troll

- Attaquer une compagnie avec l'Agent sur leur site commun, juste après l'attaque automatique.

Ajouter 2D6 à l'attaque de l'Agent -2 si Agent blessé

	Face cachée lors de la première attaque	Face non cachée
Site Natal	+5 Prouesse +1 Endurance	+2 Prouesse +1 Endurance
Autres Sites	+2 Prouesse	-

Les points de rassemblement comptent comme points de créatures et non comme points de personnages.

Un Agent révélé et n'ayant pas de carte de site associé est défaussé s'il n'en trouve pas parmi les cartes de site disponibles

Prendre un prisonnier.

Pour emprisonner un personnage, l'attaquant doit jouer un péril ou un événement avec succès et disposer d'une carte de site d'emprisonnement, qui respecte les contraintes indiquées par le péril et qui appartienne à une région adjacente à l'itinéraire du personnage visé. Les cartes : le péril, le site et le personnage emprisonné sont " mis de côté " sur la table de jeu. Un prisonnier ne compte plus dans la limite d'influence. Ses objets (sauf les anneaux), suivants, alliés et événements sont défaussés. Les points de rassemblement d'un prisonnier comptent négativement. Pour un prisonnier tué, ces points négatifs sont définitifs. Un prisonnier ne peut pas agir (ni se soigner/désengager) ni être affecté par des cartes.

Secourir un prisonnier.

Certaines ressources délivrent automatiquement le personnage en défaussant le péril responsable. Dans ce cas le personnage libéré forme une compagnie à lui seul. Il doit satisfaire à la limite d'influence générale. Pour secourir un personnage, une compagnie doit : se déplacer normalement sur le site d'emprisonnement, affronter les attaques automatiques et le péril emprisonnant, engager un personnage et le site pour réintégrer le prisonnier. Les nécessités de limite d'influence sont réglées lors de la prochaine phase d'organisation. Un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur. Défausser le péril responsable de l'emprisonnement et le site impliqué.

Extension Dragon : les objets " De Trésor " ne peuvent être joués que sur un antre de dragon, c'est-à-dire un site ayant une attaque automatique de dragon. Lorsqu'un dragon est défait, toutes ses manifestations sont retirées du jeu, et son site n'a plus d'attaque automatique.

Dragon	Site	Région
Agburanar	Caves d'Ulund	Brande dessechée
Bairanax	Ovir Hollow	Goulet des montagnes Grises
Daelomin	Pic Dançant	Brande dessechée
Eärcaraxë	Ile d'Ulond	Côte d'Andrast
Itangast	Colline dorée	Brande dessechée
Leucaruth	IreRoche	Brande dessechée
Scatha	GondMaeglom	Goulet des montagnes Grises
Scorba	Zarak Dûm	Angmar
Smaug	Mont Solitaire	Rhovanion Septentrional

Phase de Site

Chaque compagnie effectue les actions suivantes (vous décidez de l'ordre de traitement des compagnies):

1- Si le site est engagé, la compagnie ne peut rien faire (Sauf exception indiquée par des cartes spéciales). La compagnie peut décider de ne pas explorer le site; dans ce cas elle ne peut rien faire d'autre.

2- Si la compagnie explore le site:

- Si le site a des attaques automatiques, elles sont jouées.

- La compagnie peut tenter de jouer une ressource sur le site. En général cette action engage le site et le personnage qui l'accomplit. (Le personnage devait donc ne pas être engagé). Si la ressource est jouée avec succès, le site est engagé ET un autre personnage peut s'engager pour jouer un objet mineur (même si le site ne précise pas qu'un tel objet peut être joué). *Sur les sites " Under-Deep " tout type d'objet supplémentaire jouable sur ce site en premier objet, peut être joué.*

Un **allié** est automatiquement mis en jeu en engageant un personnage. L'Allié reste contrôlé par le personnage sans compter dans la limite d'influence directe ou générale. Un Allié réalise des actions comme les personnages.

INFLUENCE: Pour mettre une **faction** en jeu: engager un personnage, effectuer un jet Jet 2D6, modifié par l'influence directe inemployée du personnage et toutes modifications applicables cumulatives.

Le test est réussi si le Résultat modifié dépasse Strictement la valeur spécifiée sur la carte de faction. Défaussez la carte de faction en cas d'échec. Une fois en jeu, la faction n'est pas contrôlée par un personnage spécifique et n'est pas comptée dans l'influence employée.

- L'un de vos personnages ou votre Sorcier peut s'engager pour influencer une ressource de l'adversaire sur le même site.

Modifications du Jet:

- + Influence directe inemployée du personnage influençant.

- Influence générale inemployée de l'adversaire

- ou influence directe inemployée du personnage contrôlant (Sorcier ou personnage)

- Jet 2D6 effectué par l'adversaire

- + divers

Si Résultat>Esprit de la cible, la cible est défaussée avec toutes cartes non-suivants.

Si vous révéléz le même personnage avant le jet de dés, vous considérez son esprit comme nul. Si le test rate, vous devez alors défausser ce personnage. Si ce test réussi, vous pouvez immédiatement jouer le personnage. Les objets contrôlés par le personnage sont défaussés.

Pour une faction, utiliser la valeur minimale pour l'influencer, et appliquer les modificateurs standards d'influence générale. Si vous révéléz la même faction, etc...

Pour un objet, utilisez l'esprit du personnage contrôlant l'objet, son influence directe inemployée. Si vous révéléz le même objet, etc...

Phase de Fin de Tour

Vous pouvez défausser une carte. Réajustez votre main à 8 cartes. L'adversaire fait de même.