Middle Earth The Wizards



Préparation

Chaque joueur place **ses cartes de Site dans son paquet de Lieux**, avec les **cartes de Havre** (*Lorien, Rivendell, Edhellond, Fondcombe*) en autant d'exemplaires qu'il le souhaite et les autres Sites en un seul exemplaire, et de 25 à 50 cartes Ressources et un nombre équivalent de cartes Péril (Hazards): les cartes Unique en un seul exemplaire, en 3 exemplaires maximum pour les autres cartes. **Chaque joueur place de 1 à 5 Personnages** (pas de Sorcier) devant lui, face cachée, avec une **somme d'Esprit (Mind) combinée de 20 maximum**. Les Personnages sont révélés et ceux en double sont mélangés dans les decks. Les Personnages sont organisés en Suivants et Compagnies dans un Havre. **Deux Objets mineurs non Uniques peuvent être assignés** aux Personnages. Jusqu'à 10 Personnages et 2 Sorciers (ou 2 exemplaires du même Sorcier) sont mélangés au deck.
Chaque joueur pioche **8 cartes** et effectue un jet (lancer 2D6): le plus fort commence.

La **victoire** est acquise: si le **Sorcier adverse est éliminé**, si l'**Anneau Unique est amené au Mont du Destin et détruit**, ou si vous avez **accumulé 20 Points de Rassemblement** (Marshalling Points), mais votre adversaire a droit à un dernier Tour.

Tour de Jeu



Phase de Désengagement

Toutes les cartes qui ne sont pas des Sites sont désengagées. **Chaque Personnage se désengage ou se guérit dans un Havre**: il passe de la position blessé (retourné à 180°) à engagé.

Phase d'Organisation

Les actions suivantes peuvent être entreprises, dans n'importe quel ordre:

- jouer une **carte de Personnage ou de Sorcier**: si le joueur dispose de suffisamment d'Influence générale pour un Personnage; le Personnage doit être joué sur son Site natal ou dans un Havre. Le Sorcier doit être joué sur son Site natal.

- **réorganiser les Personnages** à un même Havre en une ou plusieurs Compagnies.

- **déplacer des Personnages de l'Influence générale à l'Influence directe**: chaque joueur dispose de 20 points d'Influence générale pour contrôler l'Esprit (Mind) des Personnages en jeu. L'Influence directe détermine combien d'autres Personnages, qui deviennent des Suivants (Followers), peuvent être contrôlés par le Personnage. Le total des Esprits des Suivants ne peut dépasser celui du Personnage.

- **transférer des Objets entre Personnages** sur un même Site; le Personnage qui donne l'Objet fait un **test de Corruption**: lancer 2D:
si le résultat modifié est ≥ à la Corruption du Personnage, rien ne se passe.
si le résultat modifié est < de 1 point à la Corruption du Personnage, il est défaussé, avec toutes les cartes qu'il contrôle (sauf les Suivants). Si c'est un Sorcier, la partie est perdue.
si le résultat modifié est < de 2 points ou plus à la Corruption du Personnage, il est retiré, avec toutes les cartes qu'il contrôle (sauf les Suivants): le Personnage ne peut plus être joué jusqu' à la fin de la partie, par aucun joueur. Si c'est un Sorcier, la partie est perdue.

- **mettre en réserve des Objets** (placés dans pile des Points de Rassemblement) dans un Havre: le Personnage qui abandonne l'Objet fait un **test de Corruption**.

- chaque Compagnie peut: rester sur son Site actuel ou **jouer un nouveau Site** (face cachée) **où la Compagnie peut se déplacer**.

Phase d'Evènements prolongés

Le joueur retire ses **Evènements prolongés** (Long Events) puis en place de nouveaux; les Périls prolongés (Hazard Long Events) de l'adversaire sont retirés.

Phase de Déplacement et Périls

Chaque Compagnie:

- retourne sa carte de Site si elle était face cachée.

- si la Compagnie se déplace **chaque joueur pioche le nombre de cartes indiquées par le nouveau Site** (ou par l'ancien Site si la Compagnie se déplace vers un Havre).

- **l'adversaire peut jouer des Périls sur la Compagnie: 2 ou la taille de la Compagnie** (les Hobbits comptent pour 1/2, arrondi au supérieur).

- les **Périls sont résolus les uns après les autres**: un Combat peut avoir lieu.

COMBAT: une attaque est composée d'une série de **Coups** (Strikes).
Chaque Coup cible un seul Personnage.
Si une attaque a plus de Coups que de Personnages, l'attaquant applique un modificateur de -1 par Coup excédentaire à la Prouesse (Prowness) de la cible.
Le défenseur choisit qui sera la cible de chaque Coup, sauf spécifié.



Modificateurs:
Personnage engagé non blessé: -1
Personnage blessé: -2
Personnage désengagé ne voulant pas s'engager: -3
Par Coup excédentaire: -1
Carte Ressource (une seule par Coup)
Carte Péril (compte dans la limite de Péril)
Personnage qui s'engage en soutien d'un Coup sur un autre Personnage: +1

Pour résoudre le Coup, **lancer 2D et ajouter la Prouesse modifiée de la cible**:
le résultat est > à la Prouesse du Coup: le Coup est battu; si elle a une Endurance (Body) la Créature doit faire un test d'Endurance (lancer 2D, si le résultat est supérieur à l'Endurance la Créature est éliminée). Si tous les Coups sont battus, la Créature est placée dans la pile des Points de Rassemblement du défenseur.
le résultat est égal à la Prouesse du Coup: le Coup est évité (mais pas battu).
le résultat est < à la Prouesse du Coup: le Coup est réussi. Le Personnage ciblé est blessé (retourné à 180°) et doit faire un test d'Endurance: lancer 2D, si le résultat est supérieur à l'Endurance du Personnage il est éliminé (un Objet peut être transféré à chaque Personnage non blessé). Un Personnage blessé à +1 aux jets d'Endurance.

Le Personnage ciblé est engagé après le Coup.

- le **Site d'origine est remis dans le paquet de Lieux**. La Compagnie arrive sur son nouveau Site (qui devient son Site d'origine).

- chaque joueur **complète sa main à 8 ou se défausse** de cartes s'il en a plus de 8.

Phase de Site

Chaque Compagnie sur un Site désengagé peut:

- ne rien faire.

- **explorer le Site**: l'Attaque automatique est résolue.



- **jouer un Objet, un Allié ou une Faction spécifié sur le Site**: le Personnage est engagé et le Site également si la Ressource est jouée avec succès. **Un autre Personnage peut s'engager pour jouer un Objet mineur**.

Objets: un Personnage peut porter plusieurs Armes, Boucliers et Armures, mais ne peut utiliser qu'un seul de chaque type à la fois.
Certains Objets peuvent être testés pour découvrir ce qu'ils sont.

Un **Allié** est contrôlé par le Personnage qui s'est engagé, il ne compte pas dans l'Influence générale ni dans l'Influence directe.

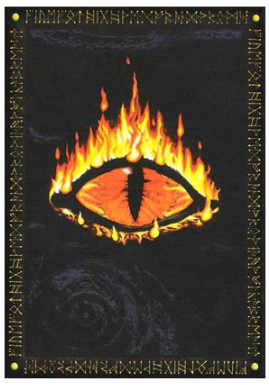
Une **Faction** nécessite un **test d'Influence**: lancer 2D et ajouter l'Influence directe inutilisée du Personnage et les autres modificateurs éventuels:
si le résultat est supérieur à la valeur indiquée la Faction est ralliée est placée dans pile des Points de Rassemblement.
si le résultat est ≤ à la valeur indiquée la Faction est écartée.

Phase de Fin de Tour

Chaque joueur peut **se défausser d'une carte et compléter sa main à 8**. Le joueur suivant débute son Tour.

Traduction réalisée par François Gardier le 09/05/2020

Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,
Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône,
Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.
Un Anneau pour les gouverner tous,
Un Anneau pour les trouver,
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.



Cartes



Rune de Sorcier
Influence directe
Skills (Talents)
Special Abilities (Aptitudes Spéciales)
Prowness/Body (Prouesse/Endurance)
Site natal
Bonus aux tests de Corruption



MP (PR)
Type d'Objet
Special Abilities (Aptitudes Spéciales)
Bonus
Corruption



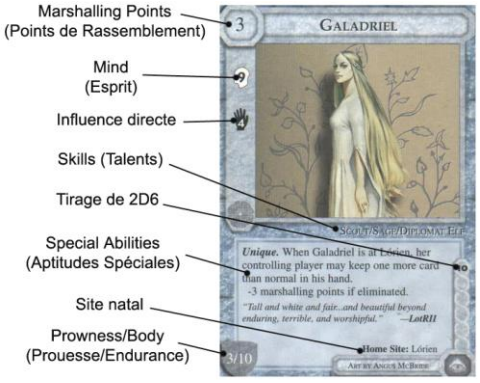
Evènement permanent
Tirage de 2D6
Effets



Marshalling Points (Points de Rassemblement)
Mind (Esprit)
Skills (Talents)
Jouable au Site
Special Abilities (Aptitudes Spéciales)
Prowness/Body (Prouesse/Endurance)



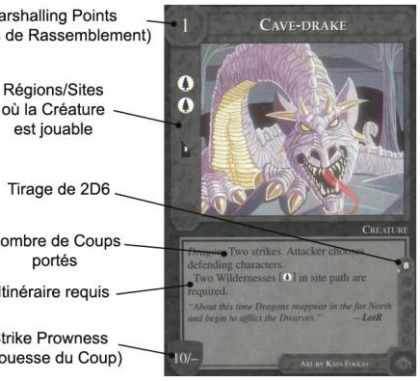
Evènement court
Skills requis (Talent requis)
Effets



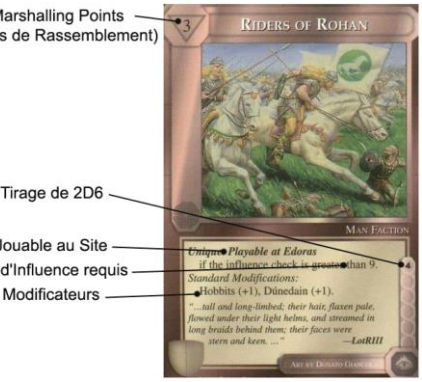
Marshalling Points (Points de Rassemblement)
Mind (Esprit)
Influence directe
Skills (Talents)
Tirage de 2D6
Special Abilities (Aptitudes Spéciales)
Site natal
Prowness/Body (Prouesse/Endurance)



Type de Site
Type de Régions Sith Path (Itinéraire)
Havre le plus proche
Objets jouables
Attaques automatiques du site
Cartes piochées par l'adversaire
Cartes piochées par le joueur



Marshalling Points (Points de Rassemblement)
Régions/Sites où la Créature est jouable
Tirage de 2D6
Nombre de Coups portés
Itinéraire requis
Strike Prowness (Prouesse du Coup)



Marshalling Points (Points de Rassemblement)
Tirage de 2D6
Jouable au Site
Jet d'Influence requis
Modificateurs



Havre
Itinéraire pour les autres Havres
Cartes piochées par l'adversaire
Cartes piochées par le joueur