

# Aide de jeu non officielle :

## Balrog – Démon de Puissance



Niveau d'attribut	
12	
<b>Endurance</b>	<b>Haine</b>
148	5
<b>Parade</b>	<b>Armure</b>
8	2d
Compétences	
<u>Personnalité</u> , 4	<u>Survie</u> , 3
Déplacement, 4	Coutume, 2
Perception, 3	Métier, 2
Compétences d'arme	
<u>Epée</u>	4
Fouet	4
Capacités spéciales	
Plus Noir que les Ténèbres	Cœur de Flammes
Antre Souillé	Horreur du Premier Âge (SR 16)
Assaut Brutal	Armes de Feu
Grande Taille	Haine Débridée
Souverain	Attaque Plongeante

Arme	Dégâts	Taille	Blessure	Coup précis
Épée	9	10	18	Perforation
Fouet	7	Œil de Sauron	10	Etreinte
<b>Entraîner</b> : Si le résultat de l'attaque au fouet est un succès supérieur ou extraordinaire, le Balrog peut tenter d'étreindre au lieu de provoquer des dégâts (vois Armes de Feu ci-dessous)				

## Capacités spéciales

### 1 – Plus Noir que les Ténèbres

La créature invoque des ténèbres surnaturelles. Réduisez d'un point la Haine de la créature pour soumettre les compagnons à un test de Sagesse (SR 14). Ceux qui échouent ne peuvent percer ces ténèbres et sont considérées comme *gravement gênés* (SR -4 en tant que défenseurs, Sr +4 en tant qu'assaillants). Les torches et autres sources de lumière ne sont d'aucune utilité.

### 2 – Cœur de Flammes (nouveau)

Du cœur du Balrog se jaillit une puissance déchue de feu et de flammes vivantes qui se propagent sur toutes les surfaces de son corps. On peut prendre feu par un simple contact et quiconque touche ou agrippe un Balrog perd 5 points d'Endurance à cause des flammes et doit également réussir un jet de protection avec SR 12 ou être blessé (voir dégâts par le feu page 190 des règles).

### 3 – Antre Souillé (nouveau)

Les pouvoirs innés du Balrog corrompent sa demeure. Les créatures malfaisantes sont attirées par son antre alors que les créatures bonnes et les animaux l'évitent. Le repaire du Balrog est considéré comme sinistré pour les tests de Peur et de Corruption.

### 4 – Horreur du Premier Âge (SR 16) (nouveau)

Un héros qui fait face à une créature aussi terrifiante doit réussir un test de Peur au début de chaque nouveau tour de combat jusqu'à ce qu'il échoue ou réussisse avec un succès extraordinaire (le test se fait contre un SR 14 sauf si un niveau de difficulté différente est indiqué dans la description de la créature).

Le Balrog étant un *Maia*, il est immortel est lié à la Terre jusqu'à la fin des temps. Il est toutefois également une créature déchue et ses semblables n'ont pas leur place au Pays d'Aman. Ainsi, même vaincu, il ne peut être détruit. C'est un esprit d'ombre qui, s'il est tué, fuira vers un lieu caché dans les ténèbres du monde d'où il pourra un jour raviver sa flamme et revenir à la vie.

### 5 – Assaut Brutal

Si l'attaque principale de la créature vient de toucher avec un succès supérieur ou extraordinaire, réduisez d'un point sa Haine pour réaliser immédiatement une deuxième attaque contre la même cible avec l'arme secondaire de la créature.

## **6 – Armes de Feu (nouveau)**

Un Balrog porte deux armes. La première est une épée énorme – impossible à porter pour un Homme – et la seconde est un fouet. Le démon peut enflammer les deux armes provoquant 5 points de dégât supplémentaire dus au Feu et nécessitant un test de Protection avec un SR 10 pour éviter de subir une blessure.

Si le fouet obtient un succès supérieur ou extraordinaire, le Balrog peut étreindre au lieu de causer des dégâts – un test d'Athlétisme avec un SR 14 est nécessaire pour en échapper. Tandis qu'il est pris au piège du fouet, le personnage ne peut faire d'autre action et souffrira des dommages causés par le feu (voir ci-dessus) à chaque round suivant.

## **7 – Grande Taille**

La créature est si robuste et résistante qu'elle n'est pas mise hors de combat ou tuée lorsque son Endurance est réduite à zéro ou si elle est Blessée une fois. La créature devient Epuisée à la place mais continue à se battre avec son Endurance à 0 ou sa blessure, jusqu'à ce qu'elle soit Blessée une deuxième fois ou que son Endurance soit réduite à zéro ET qu'elle soit Blessée.

## **8 – Haine Débridée**

Réduisez d'un point la Haine de la créature pour qu'elle récupère un nombre de points d'Endurance égal à son niveau d'Attribut (sans toutefois dépasser la valeur maximale d'Endurance).

## **9 – Souverain**

Baissez d'un cran le niveau de réussite de tous les jets d'attaque contre la créature qui ne donnent pas une Rune de Gandalf. Ainsi, un succès devient un échec, un succès supérieur est transformé en succès ordinaire et un succès extraordinaire n'est plus qu'un succès supérieur.

## **10 – Attaque Plongeante**

Les créatures capables de voler ou possédant une grande agilité peuvent choisir le héros qu'elles engagent au début de chaque tour (même si elles sont en nombre inférieur), peuvent attaquer les héros dans n'importe quelle position de combat, et peuvent choisir d'abandonner le combat au début de n'importe quel round.

\* En fonction de l'interprétation du Gardien des Légendes et des joueurs de l'œuvre de Tolkien, le Balrog peut ou non avoir des ailes. Dans ce dernier cas, le Gardien des Légendes peut ignorer les effets de la capacité Attaque Plongeante.