Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Les Héritiers de Númenor™

« Ne croyez pas qu'au Pays de Gondor le sang de Númenor soit épuisé, ni que toute sa fierté et sa dignité soient oubliées. Par notre valeur, les gens de l'Est sont encore refrénés et la terreur de Morgul tenue aux abois, et c'est ainsi seulement que la paix et la liberté sont assurées aux terres qui sont derrière nous, rempart de l'Ouest. Mais si les passages du Fleuve étaient conquis, que se passerait-il alors ? »

– Boromir, La Communauté de l'Anneau

Bienvenue dans *Les Héritiers de Númenor*, une extension pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* qui vous conduira à la découverte de la partie orientale du Gondor, quelques années avant la Guerre de l'Anneau. Les trois scénarios de cette extension permettront aux joueurs d'entreprendre des quêtes haletantes dans cette région dangereuse qui a déjà connu son lot de batailles.

Contenu

L'extension *Les Héritiers de Númenor* pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
  - 2 cartes Héros
  - 48 cartes Joueur
  - 103 cartes Rencontre
  - 12 cartes Quête

Règles et Nouveaux Termes

Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs

Certaines cartes Lieu de cette extension ont le texte « Immunisé aux effets de carte des joueurs ». Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas choisir ce lieu comme cible d'un effet de carte, et que ce lieu ignore l'effet d'une carte d'un joueur qui interagirait directement avec lui.

Retiré de la Partie

Les joueurs peuvent avoir à « retirer des cartes de la partie » durant ces scénarios. Quand on retire une carte de la partie, on la met de côté et on l'ignore jusqu'à la fin de la partie. Les cartes « retirées de la partie » ne sont pas mises dans la pile de défausse. Les effets qui ramènent des cartes de la pile de défausse ne peuvent donc pas cibler des cartes « retirées de la partie ».

Cartes Uniques

Si un joueur a une carte unique en jeu, aucun joueur ne peut jouer ou mettre en jeu une autre carte avec le même titre. Si un joueur utilise un héros unique, alors un allié avec le même titre ne peut pas entrer en jeu. Si un héros unique quitte le jeu, quelle qu'en soit la raison, les joueurs peuvent jouer ou mettre en jeu d'autres cartes ayant le même titre que ce héros. Le héros en question ne peut plus revenir en jeu tant qu'il y a une autre carte avec le même titre en jeu.

Nouveaux Mots-clés

L'extension *Les Héritiers de Númenor* propose trois nouveaux mots-clés (Archerie, Bataille et Siège), décrits ci-dessous.

Archerie X

Tant qu'une carte avec le mot-clé Archerie est en jeu, les joueurs doivent au début de chaque phase de combat infliger aux personnages en jeu des dégâts égaux à la valeur indiquée. Ces dégâts peuvent être infligés aux personnages placés sous le contrôle de n'importe quel joueur, et peuvent être répartis entre les joueurs, comme ils l'entendent. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le premier joueur qui a le dernier mot. Si plusieurs cartes avec le mot-clé Archerie sont en jeu, leurs effets sont cumulatifs. Rappelez-vous que la ⛨ n'absorbe pas les points de dégâts infligés par l'Archerie.

Exemple : Marc et Sophie jouent le scénario « En Ithilien » et deux exemplaires des Mercenaires Suderons sont en jeu. Les Mercenaires Suderons ont le mot-clé Archerie X, X étant égal au nombre de joueurs de la partie. Cela leur confère donc une valeur cumulée d'Archerie de 4. Au début de la phase de combat, les joueurs décident d'infliger 2 points de dégâts à Gandalf, un allié de Marc, et 2 points de dégâts à Denethor, le héros de Sophie.

Bataille

Quand une carte Quête a le mot-clé Bataille, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur d'attaque (⚔) au lieu de leur valeur de volonté (✪) au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace (😈), comme d'habitude.

Exemple : Marc a engagé Gandalf et un Traqueur de l'Ithilien dans la quête Embuscade en Ithilien (1B), qui a le mot-clé Bataille. Lors de la résolution de cette quête, plutôt que de s'appuyer sur la volonté ✪ de ses personnages, Marc doit faire le total de leur ⚔. Gandalf a 4 ⚔ et le Traqueur de l'Ithilien a 1 ⚔, pour un total de 5 ⚔. Marc compare ce total au total de menace 😈 de la zone de cheminement qui est actuellement de 3. Il obtient donc un succès de quête et place 2 marqueurs de progression sur la quête.

Siège

Quand une carte Quête a le mot-clé Siège, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur de défense (⛨) au lieu de leur valeur de volonté (✪) au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace (😈), comme d'habitude.

Bagarre à Pelargir

Niveau de difficulté = 5

L'ombre de Sauron plane avec une véhémence sans cesse grandissante sur le royaume du Gondor. Partis des Havres Gris à la demande du Conseil Blanc, nos héros ont voyagé vers le sud-est par bateau pour aider les descendants de Númenor à se défendre contre les forces du Mordor. En débarquant au port de Pelargir, ils sont accueillis par le seigneur Alcaron, un aristocrate de la cité de Minas Tirith. Il dispose d'informations qu'il doit faire parvenir au plus vite à Faramir, mais il craint que l'Ennemi ne soit à ses trousses. Il demande donc aux héros de remettre un parchemin au fils de Denethor. Les héros acceptent au moment où arrive une bande de malandrins bien décidés à intercepter le message…

Le deck de rencontre Bagarre à Pelargir est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Bagarre à Pelargir, Rues du Gondor et Brigands. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :

Attaques depuis la Zone de Cheminement

Quand un ennemi attaque depuis la zone de cheminement, attribuez-lui une carte Ombre. Le joueur attaqué peut déclarer un personnage comme défenseur de la même manière que s'il était engagé au combat avec cet ennemi. Résolvez l'attaque de cet ennemi selon la séquence décrite en page 18 du livret de règles du *Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes*.

En Ithilien

Niveau de Difficulté = 4

Étant arrivés en Ithilien, nos héros pénètrent dans les forêts verdoyantes en quête de Faramir, pour lui remettre le parchemin du seigneur Alcaron. Ils y font la connaissance de Celador, un rôdeur du Gondor, qui les informe que Faramir a emmené ses hommes à Cair Andros en prévision d'une attaque contre l'île fortifiée. Celador leur propose de les y conduire en empruntant des sentiers secrets… après une embuscade que les rôdeurs vont tendre à une compagnie de Suderons en mouvement vers le nord sur la route qui traverse l'Ithilien. Reconnaissants pour sa proposition, et incapables de rester les bras croisés pendant que ses hommes livrent bataille, nos héros se portent volontaires pour combattre aux côtés des rôdeurs…

Le deck de rencontre En Ithilien est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : En Ithilien, Forêt Menaçante, Créatures de la Forêt et Suderons. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :

Cartes Objectif - Allié

Les joueurs trouveront dans ce scénario jusqu'à trois cartes Objectif - Allié : Celador et 2 Gardiens de l'Ithilien. Une telle carte est à la fois un Objectif et un Allié. Comme précisé sur les cartes, quand ces personnages sont dans la zone de cheminement, ils sont considérés comme étant engagés dans la quête. Cela signifie qu'il faut prendre en compte leurs caractéristiques (ils viennent aider les joueurs) au moment de la résolution de la quête. Tout effet de carte affectant des personnages engagés dans une quête peut aussi affecter ces cartes Objectif - Allié.

Si un effet permet à un joueur de prendre le contrôle d'une carte Objectif - Allié, elle est déplacée dans sa zone de jeu. Il peut ensuite s'en servir comme n'importe quel autre allié qu'il contrôle. La carte Objectif - Allié n'est plus considérée comme étant dans la zone de cheminement et comme étant engagée dans la quête (le joueur qui en a le contrôle pourra l'engager normalement durant la phase de quête comme il le ferait avec ses autres personnages).

Le Siège de Cair Andros

Niveau de Difficulté = 7

L'île fortifiée de Cair Andros défend la route la plus septentrionale du Gondor qui permet de franchir le fleuve Anduin. Nos héros atteignent la chaussée empierrée et pénètrent dans la forteresse au moment où des francs-tireurs apparaissent sur la rive orientale. Ils retrouvent Faramir dans la Citadelle et lui remettent le parchemin du seigneur Alcaron. Retentissent alors des tambours accompagnés de cors et de nombreux bruits de piétinements. Une armée d'Orques et de Suderons s'apprête à lancer une attaque sur trois fronts, et les héros se préparent à la bataille. Car si Cair Andros tombe, c'est tout le Gondor qui sera condamné…

Le deck de rencontre du Siège de Cair Andros est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Siège de Cair Andros, Suderons, Troupes d'Élite du Mordor et Orques Ravageurs. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :

Dégâts sur les Lieux

Certains effets de ce scénario demandent aux joueurs de placer des marqueurs de dégâts sur des lieux précis. Ces dégâts sont distincts des marqueurs de progression posés sur ces lieux, et ne comptent pas dans le nombre de marqueurs de progression nécessaire pour les explorer. De même, les marqueurs de progression posés sur un lieu ne sont pas considérés comme des dégâts infligés à ces lieux. Ces dégâts ne font rien de particulier, mais certains effets de carte peuvent s'y référer. Quand l'étape 1 de la quête (*La Défense*) est active, les points de dégâts en excès infligés au lieu ayant le plus petit niveau de menace suite à une attaque sans défense ne sont pas reportés sur un autre lieu ***Champ de bataille***.

Enlever des Étapes de Quête

Dans ce scénario, il pourra être demandé aux joueurs d'enlever une étape du deck de quête. Il suffit pour cela de sortir l'étape indiquée du deck et de la ranger à l'écart de l'aire de jeu. L'étape ainsi retirée ne fait plus partie du deck de quête, ce qui permet aux joueurs de se rapprocher plus rapidement de la fin du scénario. Si les joueurs passent une étape de la quête et que la suivante a été enlevée, ils se rendent à la prochaine étape restante dans le deck de quête.

Exemple : Marc et Sophie viennent de passer l'étape 2 (Protéger les Berges). L'étape 3 (L'Assaut du Chemin d'Accès) a été précédemment enlevée du deck de quête. Marc et Sophie se rendent donc à l'étape 4 (L'assaut de la Citadelle).

Symbole d'extension

Les cartes de l'extension *Les Héritiers de Númenor* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.

Ressources Web

Il existe un tutorial du jeu, un gestionnaire de mission pour enregistrer vos résultats et un forum dédié sur le site internet de EDGE :

www.EdgeEnt.com

Illustration de couverture par Lucas Graciano

Le Seigneur des anneaux : Le Jeu de Cartes – Les Héritiers de Númenor ©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Les Héritiers de Númenor, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/ b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Attention : Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.

PREUVE D'ACHAT
Les Héritiers de Númenor
UBIJCS17
978-1-61661-445-4
0007SEP12FR