À la poursuite de Gollum

Niveau de Difficulté = 4

À la demande de Gandalf, les héros recherchent Gollum dans la Vallée de l'Anduin entre les Monts Brumeux et la Forêt Noire. Les rumeurs situent Gollum dans cette région, et les héros cherchent des indices pouvant les mettre sur la piste de la créature.

À la Poursuite de Gollum se joue avec un deck de rencontre construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : À la Poursuite de Gollum, Voyage le Long de l'Anduin et À la Merci de Sauron (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte de base.)

Cartes Objectif Traces de Gollum

Dans ce scénario, les joueurs cherchent des cartes objectif ***Indice*** intitulées « Traces de Gollum ». Il y a quatre exemplaires de cette carte dans le deck de rencontre. Les joueurs doivent essayer de trouver et de récupérer le plus d'exemplaires possibles de cette carte quand ils jouent ce scénario.

Quand l'une de ces cartes est récupérée, son texte la transforme en un attachement ***Condition*** et elle est attachée à un héros engagé dans la quête. Son texte indique aussi que la carte est renvoyée au sommet du deck de rencontre si le héros attaché subit des dégâts, est détruit ou quitte le jeu pour n'importe quelle raison.

Réinitialiser le Deck de Quête

En jouant ce scénario, les joueurs peuvent avoir à « réinitialiser le deck de quête à l'étape 2B ». Pour ce faire, les joueurs prennent la carte Quête étape 2 précédemment passée et la remettent sur le deck de quête comme s'ils venaient de commencer cette étape. Les marqueurs de progression qui étaient sur la quête en cours sont retirés avant de réinitialiser le deck de quête. Les marqueurs de progression qui étaient sur le lieu actif restent sur ce lieu. Toutes les autres cartes, dont celles dans la zone de cheminement restent inchangées.

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Preuve d'Achat
À la poursuite de Gollum
UBIMEC02
978-1-61661-101-4
956FEB11FR

Conflit au Carrock

Niveau de Difficulté = 7

En cherchant Gollum sur les rives de l'Anduin, les héros entendent des rumeurs à propos d'un groupe de trolls se trouvant au Carrock, semant le chaos et la désolation dans la vallée. Les Beornides, menés par Grimbeorn l'Ancien, sont connus pour préserver la paix dans la région. Les héros décident d'aider Grimbeorn à repousser ces trolls dans leurs montagnes d'origine.

Conflit au Carrock se joue avec un deck de rencontre construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Conflit au Carrock, Voyage le Long de l'Anduin et Terres Sauvages (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte de base).

Préparation

Lors de la mise en place du Conflit au Carrock, les joueurs doivent retirer des cartes du deck de rencontre et les mettre de côté, hors jeu. Ces cartes sont placées en dehors de l'aire de jeu et n'interagiront avec le jeu qu'au moment précisé par des cartes du scénario.

Après avoir retiré ces cartes, les joueurs doivent immédiatement en mélanger certaines dans le deck de rencontre. Cela peut sembler contradictoire, mais c'est juste pour s'assurer que le bon nombre de cartes se trouvent dans le deck de rencontre selon le nombre de joueurs de la partie.

Après avoir retiré 4 exemplaires de la carte « Mis en Sac ! » du deck de rencontre, les joueurs doivent mélanger 1 exemplaire de cette carte par joueur dans le deck. Comme il y a au départ 5 exemplaires de cette carte dans le deck, on commence donc la partie avec une carte « Mis en Sac ! » de plus que le nombre de joueurs.

Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs

Le Carrock est une carte lieu du deck de rencontre qui a le texte « Immunisé aux effets de carte des joueurs ». Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas choisir Le Carrock comme cible d'un effet de carte, et que Le Carrock ignore l'effet d'une carte d'un joueur qui interagirait directement avec lui.

Carte Objectif Allié : Grimbeorn l'Ancien

Dans ce scénario, les joueurs peuvent rencontrer une carte « objectif allié », Grimbeorn l'Ancien. Quand Grimbeorn est révélé du deck de rencontre lors de la phase de quête, il est placé dans la zone de cheminement en tant qu'objectif. Si les joueurs récupèrent Grimbeorn l'Ancien (comme indiqué par le texte de sa carte), il devient un allié sous le contrôle du premier joueur. Ce dernier peut alors utiliser Grimbeorn de la même manière qu'il utiliserait un allié sous son contrôle. Si Grimbeorn l'Ancien quitte le jeu pour n'importe quelle raison, on place sa carte dans la pile de défausse de rencontre.

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Preuve d'Achat
Conflit au Carrock
UBIMEC03
978-1-61661-102-2
956FEB11FR

Voyage à Rhosgobel

Niveau de Difficulté = 6

Lors de leur périple dans la Vallée de l'Anduin, les héros trouvent un aigle, mortellement blessé au cours d'une bataille récente avec des gobelins. Vu leur localisation, les héros essayent de transporter l'aigle à Rhosgobel, à l'orée de la Forêt Noire, dans l'espoir que le sorcier Radagast puisse sauver l'oiseau.

Voyage à Rhosgobel se joue avec un deck de rencontre construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Voyage à Rhosgobel, Araignées de la Forêt Noire et Orques de Dol Guldur (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte de base).

Carte Objectif Allié : Wilyador

Dans ce scénario, les joueurs rencontrent la carte « objectif allié », l'aigle Wilyador. Cette carte a un effet permanent stipulant : « Le premier joueur gagne le contrôle de Wilyador en tant qu'allié. » Cela signifie que le premier joueur prend le contrôle de Wilyador et qu'il peut l'utiliser de la même manière qu'il utiliserait un allié sous son contrôle. À la fin de chaque tour, quand le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend alors le contrôle de Wilyador.

Wilyador a aussi le texte « pas d'attachements ». Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas joueur ou déplacer de cartes attachement sur Wilyador.

Si Wilyador quitte le jeu pour n'importe quelle raison, les joueurs ont perdu la partie. De plus, si le joueur contrôlant Wilyador est éliminé, les joueurs perdent également la partie.

Retiré de la Partie

Les joueurs peuvent se voir dire de « retirer des cartes de la partie » durant ce scénario. 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 ».

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Preuve d'Achat
Voyage à Rhosgobel
UBIMEC04
978-1-61661-103-0
956FEB11FR

Les Collines d'Emyn Muil

Niveau de Difficulté = 4

Poursuivant Gollum au sud, les héros se retrouvent dans les collines d'Emyn Muil, mais ils perdent sa trace. Quelque part dans cette région, Gollum se cache, et les héros doivent être méticuleux pour retrouver sa piste et reprendre la poursuite.

Les Collines d'Emyn Muil se joue avec un deck de rencontre construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Collines d'Emyn Muil, Orques de Dol Guldur et À la Merci de Sauron (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte de base).

Conseil Stratégique

Ce scénario se joue avec un deck de rencontre utilisant beaucoup de lieux, et sa seule carte Quête indique : « Les joueurs ne peuvent pas passer cette étape tant qu'il y a des lieux ***Emyn Muil*** en jeu, et qu'ils n'ont pas obtenu au moins 20 points de victoire. » Cela veut dire que ces deux conditions doivent être réunies pour gagner la partie. (Ils doivent aussi placer le marqueur de progression sur la carte Quête).

Cela peut sembler une tâche difficile mais les lieux Emyn Muil du deck de rencontre ont des points de victoire que les joueurs gagnent quand ils les explorent. Les lieux ne vont donc pas dans la pile de défausse de rencontre et ne risquent donc pas de revenir en jeu plus tard. N'oubliez pas de collecter les points de victoire et éventuellement d'explorer toute la région d'Emyn Muil !

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge
LCG
FANTASY FLIGHT GAMES

Preuve d'Achat
Les Collines d'Emyn Muil
UBIMEC05
978-1-61661-104-9
956FEB11FR

Le Seigneur des Anneaux
LE JEU DE CARTES

Les Marais des Morts

Niveau de Difficulté = 5

Après avoir retrouvé sa piste dans les collines d'Emyn Muil, les héros ont suivi Gollum dans les Marais des Morts, où s'il s'est réfugié dans un effort désespéré pour échapper à ses poursuivants. Sentant que la poursuite touche à sa fin, les héros s'aventurent dans les Marais des Morts pour capturer la créature vivante.

Les Marais des Morts se joue avec un deck de rencontre construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Marais des Morts, Terres Sauvages et À la Merci de Sauron (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte de base).

Test d'Évasion

Lors de ce scénario, les joueurs devront faire des **TESTS D'ÉVASION**. Ces tests représentent les tentatives de Gollum pour échapper à ses poursuivants.

Pour faire un test d'évasion, le joueur commence par engager des personnages pour ce test. Pour cela, il doit incliner le personnage. Chaque personnage engagé compte sa volonté (✪) pour le test. Après avoir engagé des personnages pour le test, les joueurs peuvent faire des actions ou jouer des cartes événement. Si un seul joueur doit faire un test d'évasion, seul ce joueur peut engager des personnages qu'il contrôle pour ce test. Si le groupe doit faire un test d'évasion, tous les joueurs ont la possibilité d'engager des personnages qu'ils contrôlent pour ce test.

Une fois que les personnages sont engagés, on distribue un certain nombre de cartes (comme indiqué par le texte de la carte imposant le test d'évasion) du deck de rencontre. De nombreuses cartes du deck de rencontre ont une valeur « Évasion ». Une carte qui n'a pas de valeur imprimée d'évasion est considérée comme ayant une valeur d'évasion de base de zéro. Quand on distribue des cartes pour un test d'évasion, on ignore tous les autres effets des cartes distribuées. Une fois ces cartes distribuées, le total de ✪ des personnages engagés pour le test est comparé au total obtenu en additionnant les valeurs d'évasion des cartes distribuées :

Si le total de ✪ des personnages engagés est supérieur au total d'évasion des cartes distribuées, le test est réussi et il ne se passe rien.

Si le total de ✪ des personnages engagés est inférieur ou égal au total d'évasion des cartes distribuées, le test est raté et les joueurs suivent les instructions du test raté indiquées sur la carte demandant le test.

Après un test d'évasion, toutes les cartes distribuées pour ce test sont mises dans la pile de défausse de rencontre.

> ***Exemple** : la carte Crépuscule indique : « Une fois révélée : le premier joueur doit faire un test d'évasion, en distribuant 2 cartes du deck de rencontre. Si ce test échoue, placez 1 marqueur de ressource sur Gollum et augmentez de 2 le niveau de menace de chaque joueur.*
>
> *Quand cette carte est révélée, Olivier, le premier joueur décide d'engager Éowyn (4 ✪) pour le test d'évasion. Olivier a la possibilité d'engager plusieurs personnages, mais il ne souhaite pas le faire. Après avoir engagé Éowyn, Olivier distribue 2 cartes du deck de rencontre. Ces cartes sont le Ver Géant des Marais (qui a une valeur d'évasion de 2) et Dans la Brume (qui a une valeur d'évasion de 3). Olivier a raté le test d'évasion car son total de ✪ des personnages engagés pour le test (qui est de 4) est inférieur à la somme des valeurs d'évasion des cartes distribuées (qui est de 3+2=5). Il suit les instructions de la carte Crépuscule, il place un marqueur de ressource sur Gollum et le niveau de menace de chaque joueur augmente de 2. Ensuite, les cartes distribuées pour le test sont placées dans la pile de défausse de rencontre.*

Réinitialiser le Deck de Quête

En jouant ce scénario, les joueurs peuvent avoir à « réinitialiser le deck de quête à l'étape 1B ». Pour ce faire, les joueurs prennent la carte Quête étape 1 précédemment passée et la remettent sur le deck de quête comme s'ils venaient de commencer cette étape mais avec la face 1B visible. Comme le deck de quête est réinitialisé à l'étape 1B, les instructions de mise en place du côté 1A ne sont pas suivies. Les marqueurs de progression qui étaient sur la quête en cours sont retirés avant de réinitialiser le deck de quête. Les marqueurs de progression qui étaient sur le lieu actif restent sur ce lieu. Toutes les autres cartes, dont celles dans la zone de cheminement restent inchangées.

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge
LCG Living Card Game
FANTASY FLIGHT GAMES

PREUVE D'ACHAT
Les Marais des Morts
UBIMEC06
978-1-61661-105-7
956FEB11FR

Retour à la Forêt Noire

Niveau de Difficulté = 7

Après avoir coincé et capturé Gollum dans les Marais des Morts, les héros doivent maintenant l'escorter au nord, à travers la Forêt Noire, pour qu'il soit détenu et interrogé au Palais du roi Thranduil. Mais le voyage ne va pas être facile car la forêt Noire est un endroit dangereux, les forces du Seigneur Ténébreux sont prêtes à tout pour récupérer Gollum... et Gollum est prêt à tout pour s'échapper.

Retour à la Forêt Noire se joue avec un deck de rencontre construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Retour à la Forêt Noire, Terres Sauvages et Araignées de la Forêt Noire (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte de base).

Garder Gollum

Lors de cette quête, les joueurs vont devoir garder la carte objectif Gollum. Au début de la partie, les joueurs choisissent un joueur qui garde Gollum. Ce joueur place la carte objectif Gollum devant lui pour indiquer qu'il en est le gardien. Certains effets du deck de rencontre et du deck de quête, ainsi que l'effet sur Gollum lui-même, interagissent avec le joueur gardant Gollum.

Quand un joueur garde Gollum, ce joueur ne peut abandonner cette responsabilité au profit d'un autre joueur sauf si un texte de carte l'autorise, ou dans certains cas oblige à un changement. Le texte sur l'objectif Gollum permet aussi aux joueurs de choisir un nouveau gardien à la fin de chaque tour de jeu.

L'objectif Gollum a des points de vie, et il peut être détruit pendant la quête. Si Gollum est détruit ou quitte le jeu pour n'importe quelle raison, les joueurs ont perdu la partie. Gollum ne peut pas être utilisé pour attaquer, défendre ou être engagé dans une quête. Gollum est considéré comme un personnage allié sous le contrôle du joueur le gardant. Les effets de carte qui affectent les alliés l'affectent également. Les attachements qui peuvent être joués sur un allié peuvent être joués sur Gollum.

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, 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 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Preuve d'Achat
Retour à la Forêt Noire
UBIMEC07
978-1-61661-106-5
956FEB11FR

Les Paquets Aventure Les Ombres de la Forêt Noire

Chaque paquet Aventure de l'extension ***Les Ombres de la Forêt Noire*** contient 60 cartes fixes pour ***Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes***. Chaque paquet contient des cartes qui améliorent les decks des joueurs ou leurs permettent d'en construire de nouveaux. Il y a également dans chaque paquet un nouveau scénario que les héros peuvent résoudre.

À la Poursuite de Gollum

À la demande de Gandalf, les héros recherchent Gollum dans la Vallée de l'Anduin entre les Monts Brumeux et la Forêt Noire. Les rumeurs situent Gollum dans cette région, et les héros cherchent des indices pouvant les mettre sur la piste de la créature.

Conflit au Carrock

En cherchant Gollum sur les rives de l'Anduin, les héros entendent des rumeurs à propos d'un groupe de trolls se trouvant au Carrock, semant le chaos et la désolation dans la vallée. Les Beornides, menés par Grimbeorn l'Ancien, sont connus pour préserver la paix dans la région. Les héros décident d'aider Grimbeorn à repousser ces trolls dans leurs montagnes d'origine.

Voyage à Rhosgobel

Lors de leur périple dans la Vallée de l'Anduin, les héros trouvent un aigle, mortellement blessé au cours d'une bataille récente avec des gobelins. Vu leur localisation, les héros essayent de transporter l'aigle à Rhosgobel, à l'orée de la Forêt Noire, dans l'espoir que le sorcier Radagast puisse sauver l'oiseau.

Les Collines d'Emyn Muil

Poursuivant Gollum au sud, les héros se retrouvent dans les collines d'Emyn Muil, mais ils perdent sa trace. Quelque part dans cette région, Gollum se cache, et les héros doivent être méticuleux pour retrouver sa piste et reprendre la poursuite.

Les Marais des Morts

Après avoir retrouvé sa piste dans les collines d'Emyn Muil, les héros ont suivi Gollum dans les Marais des Morts, où s'il s'est réfugié dans un effort désespéré pour échapper à ses poursuivants. Sentant que la poursuite touche à sa fin, les héros s'aventurent dans les Marais des Morts pour capturer la créature vivante.

Retour à la Forêt Noire

Après avoir coincé et capturé Gollum dans les Marais des Morts, les héros doivent maintenant l'escorter au nord, à travers la Forêt Noire, pour qu'il soit détenu et interrogé au Palais du roi Thranduil. Mais le voyage ne va pas être facile car la forêt Noire est un endroit dangereux, les forces du Seigneur Ténébreux sont prêtes à tout pour récupérer Gollum... et Gollum est prêt à tout pour s'échapper.