

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'Eryn 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.

