

Le Seigneur des Anneaux - Les Ombres de la Forêt Noire - Extension 6: Ouverture de Boîte

Et voilà, la dernière extension du premier cycle d'aventure pour le Seigneur des Anneaux JCE. Gollum est prisonnier et les héros doivent l'escorter jusqu'au palais du roi Thandruil. Donc, retour à la Forêt Noire et ses fameuses araignées mais, depuis le premier passage, les choses se sont dégradées à vue d'œil.

Pas de surprise sur la forme et le contenu.

Les règles concernent la gestion du prisonnier Gollum.

Les cartes ressources. Le messenger de la forêt noire est un allié très intéressant pour les verts puisque quand il attaque, le défenseur ne compte pas sa défense. La deuxième carte verte est un événement qui permet de regarder la première carte du deck rencontre. Pour les violets, un attachement qui permet de gagner "sentinelle" et un événement plutôt puissant qui permet de défausser une carte ombre. Les bleus gagnent un allié qui sera utile lors des phases de quête et un événement qui booste la volonté des personnages Rohan. Enfin pour les rouges, un allié Aigle, cher mais il sera très vite indispensable dans un jeu. Aigle est un attachement intéressant pour booster l'attaque et la défense d'un héros à condition d'avoir un allié Aigle en jeu.

Un nouveau héros pour les violets: Dain, très bonne défense, bonne attaque, il permet surtout d'augmenter la volonté et l'attaque des nains en jeu. Les prémices d'un jeu Nain? Un événement comme carte neutre, il permettra de replacer une carte ombre défaussée sur le dessus de la pile de pioche (de quoi prévoir les effets Ombre d'une carte par exemple). Gollum, objectif de la partie, est considéré comme un allié avec lequel on ne peut rien faire ou presque. Le but du jeu est qu'il survive au voyage.

Scénario en 4 actes:

4 type de lieux, avec la Clairière du Bucheron qui offre un événement positif pour les joueurs; diminution du niveau de menace.

Les cartes de la mort: Attercop: 8 en attaque et 6 points de vie, 3 traîtrises qui ciblent le joueur gardien de Gollum et les Chauves Souris, avec une action forcée terrible (1 point de dégât à chaque personnage).

La barre est haute avec cette 6ème extension, trop haute sans doute. Impossible à jouer en mode solitaire, extrêmement difficile à 2 joueurs, la difficulté semble très mal dosée: chaque joueur dispose de 6 à 7 tours avant de perdre. Les jeux doivent comporter un maximum de cartes sentinelles pour pouvoir défendre le gardien de Gollum. Ce scénario me semble plutôt destiné à des parties à 3 ou 4 joueurs tant les compétences en points de quête, en défense/attaque et en gestion de la menace seront sollicitées pour en venir à bout. Dommage...

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mercredi 28 décembre 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13142-seigneur-des-anneaux-jce-les-ombres-foret-noire-extension-6>