

ME-CCG: partie en solitaire.

Tout commence à Fondcombe où une petite compagnie s'est formée pour partir à la recherche d'anneaux et autres reliques magiques des temps passés.

Aragorn, Bilbon, Adrazar et Beregond se sont rassemblés pour partir à l'aventure. De nombreuses nouvelles parlant d'anneaux égarés se focalisent sur la région du Haut Col. Une terre de l'ombre infestée de gobelins et autres créatures obscures. Mais, si le danger est grand, les récompenses seront peut-être de la même mesure.

La compagnie formée part en direction du Haut Col pour visiter la Porte des Gobelins. Le chemin de Fondcombe à la Porte des Gobelins est court, mais il faut tout de même traverser de longues plaines et surtout de sombres forêts.

The Ruling Ring de Donato Giancola

Tout se passe pour le mieux, même si quelques goules perturbent la fin du trajet. Elle semble s'acharner sur Bilbon, le moins bon combattant du groupe. Malgré tout, le hobbit tient son rang et résiste à l'attaque. Le voyage a fatigué les membres de la compagnie qui décident de se reposer avant de partir explorer la Porte des Gobelins. Mais en ces terres influencées par le Mal, nul ne peut se reposer. Les espions de Sauron rodent et un vol de Crébains repèrent la compagnie et fond sur elle. Bilbon arrive à éviter de justesse l'attaque. Aragorn et Beregond font face vaillamment mais Adrazar isolé finit par succomber sous le nombre. A peine l'attaque passée, qu'une horde de loups alertée par cette première bataille assaille les trois rescapés. Mais Aragorn et Beregond veille et Bilbon arrive toujours à échapper à l'embuscade.

Le danger rode autour de la compagnie et les combats l'ont éloigné de la porte des Gobelins. Il est plus prudent d'attendre avant de faire son entrée dans leur territoire. Durant la nuit, passée à l'orée de la forêt, Beregond est surpris et blessé par un arbre fou, un Huorn. Puis le reste de la nuit est troublé par les cris des morts et leur apparition sous forme de Chandelle.

Aragorn fait face à cette incursion des non morts.

Le lendemain, la compagnie fatiguée retourne vers la Porte des Gobelins. En chemin elle évite une troupe de voleurs et d'assassins pour enfin atteindre la porte. Surpris de se voir assaillis, les Gobelins sont défaits sans coup flétrir. Vite, la compagnie s'engouffre dans le repère et le fouille soigneusement. Un précieux anneau d'or est trouvé, la compagnie n'en demande pas plus et se hâte de retourner vers Fondcombe.

Mais l'exploit de la compagnie est trop important. Il a attiré l'attention du seigneur noir qui décide d'envoyer un de ses lieutenants, Khamûl l'oriental, voir ce qui se passe. Porté par son Féroce Ailé, Khamûl a vite fait de retrouver la compagnie.

Aragorn et Beregond décident d'affronter le nazgûl pour laisser le temps à Bilbon de s'échapper avec l'anneau. Le combat est terrible et les deux guerriers Dunadans ne sont pas de taille face à un nazgûl et sa monture. Aragorn est tué, Beregond déjà blessé parvient à échapper au sombre lieutenant. Ce sacrifice permet tout de fois à Bilbon de gagner sain et sauf le havre de Fondcombe.

L'anneau rapporté est vite étudié. Bilbon comprend très vite pourquoi Sauron a dépêché un Nazgul à leur poursuite. Il vient de découvrir l'anneau unique!

Côté technique:

Cette partie, qui s'est jouée en solitaire, est destinée aux débutants. Pour jouer en solitaire, il faut séparer les cartes "hasard" et les cartes "ressources" en deux paquets distincts.

La main du joueur n'est donc constituée que de cartes "ressources" et "personnages".

Les cartes "périls" sont jouées normalement en fonction des cartes "sites".

On ne peut avoir que 5 cartes en mains à la fin d'une phase.

Les personnages utilisés en cours de partie ne peuvent être joués que sur leur site natal (sauf si on ne possède pas la carte site en question).

La compagnie de départ ne peut contenir que 4 personnages maximum.

La limite de péril est de deux au minimum.

Les périls sont joués de manière à présenter la difficulté la plus grande.

Les cartes périls tirées qui ne peuvent pas être jouées sont défaussées.

La difficulté des parties peut être variée, sélectionnée de manière différente au choix (ou cumulée):

les cartes périls sont conservées jusqu'à ce qu'elles puissent être jouées

le nombre de carte périls tirées est doublé

le nombre de carte périls tirées est doublé +2

Les cartes de cette partie proviennent d'une boîte de "Starters" (10 paquets de 76 cartes pour un investissement total de 30€). Cette partie est construite autour de la récupération et l'identification d'anneaux. Ces 10 paquets m'ont permis d'avoir une dizaine d'anneaux d'or, quatre anneaux « magiques » (dont l'Anneau Unique) et de nombreux cartes pour tester les anneaux d'or.

Pour constituer le paquet de cartes périls, des cartes qui boostent les performances des attaques automatiques ont été choisies ainsi que des créatures de types non-morts, animaux et humain. Le principal danger est représenté par un Nazgûl (qui ne peut être utilisé que comme créature) et des cartes "événements courts" qui améliorent ses compétences (ces cartes ne sont pas défaussées lorsqu'elles entrent en jeu. Elles restent en jeu et sont considérées comme des "événements permanents" tant que le Nazgûl n'est pas apparu. Elles disparaissent en même temps que lui).

Les cartes de ce jeu peuvent varier, le but de la partie étant d'avoir identifié tous les anneaux avant d'avoir épuisé deux fois la

pile ressource ou d'avoir identifié puis stocké, à Fondcombe, l'anneau unique.

Créatures:

Huorn
Chandelle de cadavre
Crébains
Khamûl l'oriental
Voleur
Ravisser
Loups (x2)
Araignées géantes (x2)
Vieil Homme Saule
Assassin
Ouargues (x2)
Coupe-jarret
Arachne
Goules

Périls:

Eveiller les résidents (x2)
Eveiller les séides
Mots de puissance et de terreur
Nuit
Porte de la nuit (x2)
Féroce ailé
Hiver féroce
Cheval de Morgul
Long Hiver
Agitation des séides
Rameuter les séides

Personnage

Aragorn II
Bilbon
Beregond
Adrazar
Sam Gamegie
Gildor Inglorion
Robin Petitterrier
Bard l'Archer
Peath
Beorn

Sorcier

Gandalf (x2)

Ressources

Communauté (x2)
Porte du matin (x2)
Camouflage (x3)
Joli coup
Vérification de sorcier (x2)
Vérification d'aspect (x2)
Coup risqué
Esquive
Louange à Elbereth
Sombres querelles (x2)
Blocage
Fana Véritable

Objets

Anneau magique de furtivité
Anneau unique
Anneau magique de nature
Anneau nain de la tribu de Bavor
Epée de Gondolin (x2)
Joli anneau d'or
Précieux anneau d'or (x3)
Manteau elfique
Bouclier de frêne bardé de fer

Compagnie de départ:

Adrazar

Bilbon
Aragorn II
Beregond

Main de départ: Gandalf, Sam Gamegie, Anneau Unique, Anneau Nain de la Tribu de Bravor, Précieux Anneau d'Or.

Déplacement vers la Porte des Gobelins, une terre de l'ombre, pour tenter d'y trouver un anneau d'or.

Le chemin se passe calmement mais les choses s'agitent à l'arrivée, avec une attaque des goules associée au site Terre d'ombre.

Une attaque de cinq coups. Bilbon récoltera l'attaque supplémentaire, soit -1 au jet de dé.

Tous les personnages tapent. Heureusement, car Adrazar et Bilbon obtiennent de justesse le 7 en prouesse, nécessaire pour annuler l'attaque.

Tous les personnages sont tapés, la sagesse dicte de rester aux portes des Gobelins et d'attendre le prochain tour pour faire son entrée.

Un jet limite pour Adrazar face à une attaque à 7 de prouesse.

Attaque de Crébains et de loups. Les Crébains commencent. Je ne tape pas les personnages car c'est une petite attaque. Premier coup sur Adrazar qui rate son jet: Adrazar est blessé. Re-malédiction, le test d'endurance est raté. Adrazar est retiré du jeu. Les autres passent le test sans problème. Comme quoi des Crébains peuvent être fatals... L'attaque de loups n'est pas non plus déjouée, Bilbo parvient tout juste à l'annuler.

Ratage en deux étape: Adrazar n'est pas tapé pour faire face à une attaque à 5: -3 à son jet de dé. Jet de dé: $2+1 -3 +3$ (prouesse du personnage) = 3. L'attaque porte et Adrazar fait un jet d'endurance (à droite). Jet de dé: $3+4=7$. Le jet est supérieur à l'endurance du personnage, celui-ci est tué par l'attaque et retiré définitivement du jeu.

Attaque de non-morts avec les Chandelles de cadavre et les Huorn. Beregond prend l'attaque de Huorn. Attaque fatale qui blesse le guerrier. Aragorn se débarrasse des Chandelles.

Une attaque réussie contre Beregond. Heureusement, le test d'endurance est réussi. Beregond n'est que blessé.

Phase de répit: voleurs et ravisseurs sans effet. Les trois compères vont pouvoir faire face à l'attaque automatique de la Porte de Gobelins. Les trois tapent et passent l'étape.

Les attaques automatiques de la porte des gobelins.

Rien Long hiver. Le site est tapé et un anneau d'or joué.

Le gros obstacle...

Khamul l'oriental, Féroce Ailé. Le Féroce permet de jouer le Nazgûl via la Terre de l'Ombre.

Khamul attaque avec deux attaques et un prouesse diminuée de moins deux: deux attaques à 16.

Aragorn fait face en premier. Raté ! Aragorn est éliminé (-3 Point de victoire)... Beregond est également défait mais réussit son test d'endurance.

La fin d'Aragorn, victime du Nazgûl et de son féroce ailé.

Bilbon arrive sauf à Fondcombe

Vérification d'aspect, Bilbon en temps que sage peut tester l'Anneau Unique. 12 au dé: sans problème, l'anneau trouvé est l'Anneau Unique.

L'identification de l'anneau.

Bilbon est à Fondcombe. Il peut donc mettre en réserve l'anneau. Un test de corruption à 6, avec un bonus de +4 au jet de dés donné par Bilbon. Seul un double un pourrait faire rater le jet.

$6+4 +4$ (du personnage)=14: le jet est réussi. L'anneau Unique est stocké et la partie terminée.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 10 mai 2010

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11758-me-ccg-solitaire-wizard-middle-earth-cards-carte.html>