

Le Seigneur des Anneaux - Les Ombres de la Forêt Noire - Extension 2 & 3: Ouverture de Boîte

Le seigneur des anneaux, le jeu de cartes évolutif, semble avoir pris son rythme de croisière avec la sortie d'une extension par mois. Aujourd'hui présentation des extensions 2 et 3, sorties en Aout et Septembre. Plutôt chiche en cartes, la boîte de base se complète doucement. Les combinaisons de cartes apparaissent et les scénaris deviennent accessibles en mode solitaire.

Focus sur deux extensions qui poursuivent l'histoire de la poursuite de gollum. Nous continuons notre périple le long de l'Anduin pour pénétrer au Carrock et Rhosgobel la demeure de Radagast. Entre rivière et forêt noire, les Terres du Milieu sont toujours aussi mal fréquentée.

Pas de surprise pour ces deux extensions au contenu fixe: 60 cartes + un feuillet précisant les règles spécifiques.

Conflit au Carrock.

Ou comment survivre aux trolls. On retrouve 2 nouvelles cartes par faction. Le jeu Rohan se renforce, ou en tout cas prend forme. Il sera sans doute au centre d'un futur scénario. Une carte attachement pour les Aigles dont on se demande l'utilité. Le jeu vert, par contre, est utilement complété avec le tison enflammé qui permet d'ignorer les effets de cartes ombres.

Le nouveau héros: Frodon. Pas cher, mais non, plus très foudroyant, sauf pour un jeu basé sur la diminution de la menace. La carte neutre chant facilite le jeu multi-sphère avec les verts. Un allier en carte objectif difficile à obtenir en solo, voire impossible, si vous ne jouez pas pur violet.

Les gros méchants de l'histoire: les 4 frères trolls, pas malins mais costauds. Attention, ils vous tomberont dessus à quatre...

Les cartes du scénario en deux actes. Mais attention de ne pas vous précipitez sous peine de ne pas survivre au premier tour de la partie 2.

Les cartes Rencontre. Une créature à l'allure inoffensive mais, attention, si elle passe, elle devient fatale à sa victime. Les traîtrises sont particulièrement vicieuses et la combinaison "Mis en Sac + Lentement Roti" vous supprimera un héros. Mis en Sac, seule, empêchera d'utiliser un héros; encore une tuerie pour le jeu en solo.

Conflit au Carrock est un scénario de difficulté 7. Les parties sont difficiles en solo et demanderont un peu de chance pour pouvoir gagner. En effet, Mis en Sac, qui met hors jeu un héros se révèle souvent fatal. Le jeu nécessite aussi de bien préparer le terrain lors de la partie 1. La partie deux débute avec la mise en place de 4 Trolls, combattant entre eux, qui doivent être gérer en même temps: bas niveau de menace et danger de la forêt sont les bien venus. A noter que les trolls "communs" du scénario 2 peuvent en plus s'ajouter à la fête.

Voyage à Rhogobel.

On quitte le fleuve pour s'approcher de la Forêt Noire. La carte héros pour les violets: puissante et chère, l'inverse de Bilbon. Une nouvelle alliée pour les cartes neutres: Radagast. Une carte intéressante pour les jeux créatures, surtout que Radagast collecte également des ressources. En objectif: un allié bien mal en point et des herbes médicinales.

8 nouvelles cartes. Les combo se dessinent enfin clairement. Le jeu aigle est renforcé.

Scénario en 3 parties mais, attention, la dernière est un leurre. La seconde partie est une tuerie également avec une sérieuse limitation dans les choix possibles.

Les cartes rencontres. Ces cartes justifient le jeu Aigle et valorisent donc la sphère d'influence rouge. Les points de dégâts pleuvent dans les traîtrises.

Un scénario de niveau 6. Plus facile que le précédent, il demande un jeu rapide mais aussi un sens du tempo. Il faut arriver ni trop tôt ni trop tard, sous peine de perdre un point ou de ne plus pouvoir gagner. La deuxième partie est difficile et vous devrez sacrifier un certain nombre de personnages si vous voulez arriver jusqu'au bout. Un des meilleurs scénarios publiés pour le moment.

Par

