

Le Seigneur des Anneaux - Les Ombres de la Forêt Noire - Extension 5: Ouverture de Boîte

Cinquième et avant-dernière extension du premier cycle d'aventure pour Le Seigneur des Anneaux JCE. Gollum est capturé et il va falloir traverser le Marais des Morts pour venir à bout de cette aventure. Allons voir ce qui nous attendant.

Composition classique: 60 cartes, et une page de règles.

Deux nouvelles cartes pour chaque faction. Le jeu Rohan s'étoffe avec un nouvelle allié (unique) qui vous permettra de miniser les augmentations de votre niveau de menace. Côté vert, un allié elfe sylvain qui se soigne lors de la phase de restauration et un attachement qui permet de détapier le personnage attaché. Chez les rouges, le jeu Aigle se renforce avec un nouvelle allié, fort en attaque mais il ne frappera qu'un coup, quand au chant moqueur, il permettra de rediriger les dégâts reçus par un héros vers un autre. Pour les violets, un allié Dunedain avec la propriété de pouvoir annuler un effet d'ombre, et un attachement pour héros.

Passons dans le côté menace de cette aventure. Cet épisode est basé sur les tentatives d'évasions de Gollum. Les traîtrises sont donc concentrées sur les tests d'évasion. La lueur des morts, en 4 exemplaires dans le paquet, pousse même le bouchon à imposer un test par joueur. Une seule créature, le ver géant des Marais, avec 6 points de vie et surtout la possibilité de regagner 2 points de vie par tour, un problème important de plus à gérer.

Les lieux avec les redoutables, Tourbières infranchissables: 12 points de quête en 4 exemplaires....

Pour les bonnes nouvelles, un nouveau héros rouge: Boromir avec des caractéristiques et des propriétés intéressantes pour un coût en menace raisonnable. La carte neutre boucle la boucle avec le champ de bataille pour appeler les rouges au combat. Le scénario, en deux parties, et la carte objectif Gollum. C'est peu, diront certains mais c'est largement suffisant aux vues des défis qui attendent les joueurs.

Alors que dire de cette extension??? Les alliés sont de sortis mais quelque soit leur couleur, ils sont chers à poser, sont faibles en attaque, en défense et en points de quête. Heureusement, leurs propriétés sont puissantes mais pas toujours utiles ici car il faudra survivre au test d'évasion de Gollum et progresser rapidement sur les lieux. Les phases de quêtes sont ici l'inconvénient majeur. Il faut utiliser des personnages pour avoir de l'influence mais il faut en garder en réserve pour contrer les tests d'évasion de Gollum. Une fois cette étape passée, il faut encore avoir en réserve quelques personnages pour défendre et attaquer. Cette aventure demande énormément d'alliés. Une petite armée d'alliés avec un coût de 1 permet de s'en sortir, sinon il faudra compter sur la chance lors du tirage des cartes. En solo, la partie est quasiment impossible et la victoire sera en grande partie garantie par la chance. Le scénario de difficulté 5 mérite bien sa note.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le samedi 24 décembre 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13101-seigneur-anneaux-jeux-de-cartes-evolutif-lcg-jceles-ombres-f>