

# Le Seigneur des Anneaux - Khazad-Dûm : Ouverture de Boîte

Finies les balades au grand air du premier cycle d'aventure du Seigneur des Anneaux le jeu de cartes évolutif, place aux sombres souterrains tout aussi malfamés de Khazad-Dûm. Khazad-Dûm est une « grosse » extension qui marque le passage à un nouveau de cycle d'extensions mensuelles. Toujours édité chez Edge, le jeu ici se focalise sur un jeu basé sur les personnages « nains »... alors allumons nos torches et allons voir ce qui se passe!

La boîte est d'un format carré moyen, du type Blood Bowl Team Manager.

A l'intérieur, un court livret de règles: 3 pages, + une page d'annonce du nouveau d'aventure: Royaume de Cavenain et des paquets de cartes.

Voici les 165 cartes, réparties en 3 paquets.

9 paquets de cartes "rencontre", avec du lourd et du méchant. Les adversaires sont nombreux et certains extrêmement coriaces, mais le pire viendra des cartes "traîtrises". Il faut noter que la boîte Kazad-Dûm n'utilise que 8 paquets de cartes rencontre, le 9ème paquet sera utilisé plus tard (logique commerciale et problème logistique ?).

Les cartes rencontres: 3 nouvelles cartes par sphère d'influence en trois exemplaires chacune. Des choses intéressantes comme toujours devant qui annule les effets d'un échec de quête, le chant de Durin pour booster les performance d'un héros nain pour un tour complet.

Deux nouveaux héros nains, dont Bifur qui peut récupérer des ressources d'un autre héros, pratique encas de jeu multi-sphère, et Dwalin, un ennemi des orques intéressants pour la sphère Energie (bleu).

Les différents scénarios, 3 au total.

Dans le gouffre noir. Ce scénario simule la recherche du 7ème niveau de la Moria infestée d'orques. Une histoire qui commence par des lieux imposés, puis un nettoyage de niveau et enfin une course poursuite. De difficulté moyenne, tout dépendra du tirage de cartes rencontres et notamment des traîtrises qui peuvent faire des ravages: perte de personnage de héros, augmentation du niveau de menace... Un jeu avec une grande rapidité au niveau des points de quêtes semble la meilleure option car on peut se faire très vite submerger, tant par les ennemis, que par les lieux à forte niveau de menace (jusque 5 points de menace).

Le Septième Niveau, scénario en 2 scènes. Un scénario dit facile, une sorte de course poursuite contre le remplissage de la zone de cheminement. Beaucoup de points de quête seront demandés.

Fuir la Moria, scénario à actes multiples. Une construction habile du scénario; habile, puisque plusieurs chemins vers la victoire sont possibles. Comme vous pouvez le voir sur l'image, il existe 7 parties 2a. Certaines reliées entre elles, d'autres non: il vous faudra choisir entre passer une quête pour la suivante ou tenter de la passer. Certaines quêtes 2A demandent par exemple de posséder des outils qui sont rapidement « trouvables » si vous réussissez une autre quête 2A. A vous de trouver le chemin le plus rapide vers la sortie car une fois de plus, votre niveau de menace va rapidement grandir et les ennemis sont nombreux et puissants: trolls, archers

Les scénarios proposés sont vraiment intéressants à jouer. Avec l'ajout de cartes, le jeu prend de plus en plus d'intérêt. J'ai passé les 3 scénarios avec un deck Connaissance/Commandement (vert/violet) permettant quelques boosts en points de quête, jusque 15 points et relativement efficace si les ennemis ne sont pas trop nombreux. "Détape" de personnages, bonus en défense, en points de quête, en ressources (pierre de Célébrian, intendant de Gondor...) devront être de sorti et feront la part belle au jeu Commandement. En tout cas, de belles parties en solitaire, même si je regrette toujours, l'aspect course des parties plutôt que quelques chose de réellement construit. Je pense de plus en plus qu'en solitaire, le manque de cartes et de ressources dévalorisent fortement le jeu. Et bien souvent, l'issue de la partie ne dépend que de la main de départ. Autre regret, la sphère Tactique (rouge) toujours aussi inutile tant elle limite le nombre de points de quête sans apporter un réel plus au niveau des combats (les héros et alliés « tactiques » n'étant pas forcément très supérieurs en combat aux autres personnages).

Par

**Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 5 mars 2012**

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13242-seigneur-anneaux-khazad-dum-ouverture-boite-jeux-de-carte>