

Le Seigneur des Anneaux - Royaume de Cavenain - La Porte du Rubicorne: Ouverture de Boîte

La saga du Seigneur des Anneaux, le jeu de cartes évolutif, éditée par Edge se poursuit avec la sortie de la première extension d'un nouveau (et second) cycle d'extensions: Le Royaume de Cavenain. Alors mettons nos bonnets, gants et cottes de mailles et sortons voir ce qui se passe sur les Monts Brumeux.

Car, après les cavernes et sous-terrains de la Moria ou Khazad-dûm (en nain), ce premier paquet aventure du cycle, nous amène sur le dessus de la demeure des Nains.

Format désormais classique: une boîte, un paquet de 60 cartes et un feuillet de règles spécifiques.

Les règles avec l'apparition du mot-clé "Secret". Cette propriété permet de placer une carte avec un coût réduit à condition d'avoir un niveau de menace inférieur à 20. Pratique, si vous jouez "Energie" (bleu), plus difficile pour les autres.

Le scénario en trois actes. Ce scénario demande beaucoup de points de quête: 33 au total, des parties sans doute longues...

Les cartes ressources. Deux cartes "Commandements" (violet) qui permettent de révéler un allié de sa pioche ou de gagner des cartes et faire des points de dégâts. Deux cartes "Connaissances", un allié et un événement pouvant diminuer votre niveau de menace avec un peu de chance. La sphère d'énergie s'enrichit d'un allié et d'un événement pour le jeu à plusieurs. Pour la sphère tactique: deux cartes avec un coût de 0! Coup lmerceptible, très utile si vous engagez volontairement un ennemi au combat et Faire le Décompte, un attachement qui doit se trouver en plusieurs exemplaires sur la table pour être utile.

Elrohir, le héros du jour pour la sphère Commandement. Une carte neutre à destination des Hobbits. Et une carte objectif, bien pratique pour les quêtes: Arwen.

Les lieux à visiter. Nous avons les trois pics principaux des Monts Brumeux: le Caradhras (la corne rouge = Rubicorne), le Celebdil (la pointe d'argent) et le Fanuidhol (la Tête nuageuse). Autres sites à point de victoire: l'escalier des Rigoles Sombres, un vrai-faux raccourci.... Et en lieu "simple" les Rochers escarpés qui se contenteront d'infliger des points de dégâts à un de vos héros.

Les cartes "Rencontre": beaucoup de trahison et quelques créatures puissantes (Warg des neiges, Warg des Montagne et Troll des Montagnes). Préparez-vous à perdre des points de vie, des ressources et des points d'influence... la totale!

La première chose à savoir au sujet de cette extension est qu'il faut posséder l'extension Khazad-Dûm pour pouvoir y jouer. Sinon, le scénario est plaisant à jouer mais demandera pas mal d'ajustements pour pouvoir le passer. J'avoue avoir perdu quelques parties avant de trouver les bons réglages. Mais, même ces réglages trouvés, vous aurez besoin de la chance. Pour la première fois, j'ai perdu par épuisement de ma pioche après avoir épuisé deux fois le deck de menace. J'ai perdu par augmentation fatale de mon niveau de menace. ET, j'ai aussi perdu en me faisant tout simplement laminer par les trahisons et le sévère acte 3 du scénario. A ce propos, cette troisième partie est très stricte car elle élimine automatiquement tous les personnages avec une influence de 0. Bye bye les guerriers nains et autres supports offensifs.... Ou alors il faudra que les combinaisons soient posées avant avec un Dain qui devra toujours rester détapé par exemple. Ensuite, avec quelques Dangers de la forêt et Tison enflammé pour contrer des attaques, quelques Savoir ancestral et Toujours devant pour la phase de quête, et Mineur des monts du fer pour éliminer quelques mauvais attachements, un jeu Connaissance-Commandement peut passer ce scénario. Le but ici est vraiment de poser son jeu avant le 3ème acte.

Un bon début pour ce cycle.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 12 mars 2012

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/13253-seigneur-des-anneaux---royaume-cavenain-porte-rubicorne-je>