

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## Fondations de Pierre™

Niveau de Difficulté = 6

*De l'eau ruisselle sur les murs et l'air devient moite. Un faible grondement provient des niveaux inférieurs, accompagné d'un bruit d'eaux tumultueuses. Il existe de nombreux cours d'eau souterrains dans la Moria qui plongent vers des profondeurs insondables et bien d'autres choses...*

« Fondations de Pierre » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : Fondations de Pierre, Périls du Puits, Tours et Détours et Gobelins des Profondeurs (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Khazad-dûm**).



## Mise en Place

Ce scénario utilise la carte Objectif Torche des Cavernes. Durant la mise en place, le premier joueur choisit n'importe quel héros pour lui attacher la Torche des Cavernes. Ce héros portera la Torche jusqu'à la fin de la partie. Si la Torche des Cavernes doit quitter le jeu, elle est retirée de la partie. Les cartes « retirées de la partie » ne sont pas mises dans la pile de défausse. Les effets qui ramènent des cartes de la pile de défausse ne peuvent donc pas cibler des cartes « retirées de la partie ».

Lors de la mise en place de ce scénario, ne mélangez pas le set de rencontre Fondations de Pierre dans le deck de rencontre, mais mettez-le de côté, hors jeu. Ce set de rencontre sera mélangé dans le deck de rencontre plus tard au cours du scénario.

## Créer une Zone de Cheminement

Quand un joueur doit « créer sa propre zone de cheminement », il délimite une zone devant lui qui va devenir sa zone de cheminement personnelle. Seuls les joueurs partageant une zone de cheminement commune peuvent interagir entre eux. Les joueurs continuent de résoudre chaque phase du jeu selon la séquence normale du tour, en commençant par le premier joueur (qui continue de changer à chaque fin de tour), mais chaque phase est résolue comme si le ou les joueurs partageant une zone de cheminement commune étaient les seuls à être présents dans la partie :

- Un joueur ne peut pas cibler des joueurs (ou des cartes contrôlées par ces joueurs) ne partageant pas une zone de cheminement commune avec lui. Autrement dit, vous ne pouvez pas diminuer le niveau de menace d'un joueur, jouer un attachement sur un de ses personnages, etc. si ce joueur ne partage pas une zone de cheminement commune avec vous.

- Lors de la phase de quête, les joueurs ne révèlent qu'une carte par joueur partageant leur zone de cheminement. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs où les 4 joueurs seraient séparés, chaque joueur place 1 seule carte dans sa zone de cheminement personnelle.

- Les effets des cartes de rencontre sont limités à chaque zone de cheminement. Par exemple, si un effet fait référence à « chaque joueur », cet effet ne ciblera que les joueurs partageant la zone de cheminement où a été révélée la carte de rencontre.

## Rejoindre un Autre Joueur

Lors de l'étape 4B, les joueurs se voient demander de « rejoindre un autre joueur » après avoir complété leur carte Quête. Rejoindre un autre joueur se produit au début de la phase de voyage. Le joueur (ou les joueurs) qui en rejoint un autre doit ajouter les cartes de rencontre de sa zone de cheminement à la zone de cheminement du (ou des) joueur(s) qu'il rejoint, tout en conservant les ennemis avec lesquels il est engagé au combat et en défaussant le lieu actif de la zone de cheminement qu'il abandonne. Si plusieurs joueurs complètent leur carte Quête au cours de la même phase, ils rejoignent les autres quêtes, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire. S'il n'y a plus aucun joueur à rejoindre, les joueurs continuent le scénario en passant à l'étape 5.

## Mot-Clé « Secret X »

Secret est un nouveau mot-clé sur les cartes Joueur, introduit dans ce cycle *Royaume de Cavenain*. Secret réduit de la valeur spécifiée le coût pour jouer la carte, à condition que le niveau de menace du joueur jouant cette carte soit de 20 ou moins. Secret ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée de la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.



©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, et le logo FFG logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION: Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge

