

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## La Longue Obscurité™

Niveau de Difficulté = 7

Les Mines de la Moria sont un labyrinthe sombre de tunnels étroits et de larges passages, de cavernes naturelles et de salles taillées par les Nains. Les héros doivent se frayer un chemin vers l'est, en découvrant ce qu'ils peuvent sur les Orques, et peut-être rencontrer Balin pour obtenir plus d'informations. Mais on se perd facilement dans les ténèbres...

« La Longue Obscurité » se joue avec un deck de rencontre construit avec les cartes des sets de rencontre suivants : La Longue Obscurité, Tours et Détours et Profondeurs de la Moria (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension Khazad-dûm).



## Test d'Orientation

Au cours de ce scénario, les joueurs doivent parfois passer des « tests d'orientation ». Ces tests représentent les tentatives des héros pour s'orienter dans les mines.

Un test d'orientation est fait par un seul joueur, comme indiqué sur la carte déclenchant ce test. Le joueur faisant le test peut choisir et défausser 1 carte de sa main pour défausser la première carte du deck de rencontre. De nombreuses cartes du deck de rencontre de ce scénario ont le mot « RÉUSSI » imprimé dans le coin inférieur droit de leur boîte de texte. Si la carte défaussée a un « RÉUSSI » imprimé, le test est alors réussi et aucun effet néfaste n'est déclenché. Si la carte défaussée n'a pas ce mot, le joueur a raté le test mais peut le repasser, répétant cette action jusqu'à ce qu'il réussisse le test ou qu'il ne veuille plus (ou ne puisse plus) défausser de cartes. Si un joueur n'a plus aucune carte à défausser ou ne veut plus en défausser pour le test, le test est alors un échec et les joueurs doivent appliquer les conséquences de cet échec qui sont indiquées sur la carte ayant déclenché le test.

**Exemple :** la carte Vaste et Complexe indique : *Une fois révélée : le premier joueur fait un test d'orientation. En cas d'échec, augmentez de 7 le niveau de menace de chaque joueur; retirez du jeu tous les marqueurs de progression, et déclenchez tous les effets « Perdu : » en jeu.*

Quand cette carte est révélée, Eric, le premier joueur, doit faire un test d'orientation. Il peut choisir de rater le test immédiatement en ne défaussant aucune carte de sa main, mais il décide de le faire. Il défausse 1 carte de sa main et la première carte du deck de rencontre. Cette carte n'a pas le mot « RÉUSSI » imprimé, le test pour l'instant est raté. Eric décide de réessayer, il défausse une autre carte de sa main. Cette fois la carte de rencontre défaussée a le mot « RÉUSSI » imprimé. Eric a réussi le test, il ignore le texte suivant « En cas d'échec, ... » et défausse la carte Vaste et Complexe.

## Effets « Perdu : »

Certaines cartes ont un effet « Perdu : ». Ces effets ne sont déclenchés que par des effets d'autres cartes, et ne sont pas liés à une phase de jeu particulière.

## Torche des Cavernes

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 ».

## Joueur Suivant

Le « joueur suivant » est le joueur assis directement à la gauche du joueur qui est ciblé par l'effet de la carte. S'il n'y a qu'un seul joueur dans la partie, il n'y a pas de joueur suivant.

## 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.

