

Le SEIGNEUR DES ANNEAUXTM

LE JEU DE CARTES

KHAZAD-DÛM EXTENSION

Contenu

L'extension *Khazad-dûm* pour *Le Seigneur des Anneaux* : le jeu de cartes contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
 - 2 cartes Héros
 - 33 cartes Joueur
 - 116 cartes Rencontre
 - 14 cartes Quête



Règles et Nouveaux Termes

Cartes Rencontre avec un Effet « Action »

Une « **Action** : » sur une carte de rencontre qui est en jeu peut être déclenchée par n'importe quel joueur, en suivant les restrictions habituelles de déclenchement.

« Dernier Joueur »

Certaines cartes font référence au « dernier joueur ». Le dernier joueur est celui qui est assis directement à la droite du premier joueur. Dans une partie en solitaire, le joueur est considéré comme étant à la fois le premier ET le dernier joueur.

« Immunisé aux Dégâts à Distance »

Le Grand Troll des Cavernes a le texte « Immunisé aux dégâts à distance ». Cela signifie qu'un personnage participant à une attaque grâce au mot-clé **À distance** ne peut pas infliger de dégâts à cet ennemi. (Si un personnage possédant le mot-clé **À distance** participe à une attaque contre le Grand Troll des Cavernes sans utiliser son mot-clé **À distance**, il peut alors infliger des dégâts et compter son ✖).

Pile de Victoire

Certains effets de carte font référence à la « pile de victoire » des joueurs. La pile de victoire est constituée de toutes les cartes ayant le mot-clé **Victoire** qui sont récupérées par les joueurs quand elles quittent le jeu.

Notez que les cartes de rencontre des Monts Brumeux ne sont utilisées dans aucun des scénarios de cette extension Khazad-dûm, mais seront utilisées avec les paquets Aventure à venir du cycle Royaume de Cavenain.



Aperçu de Scénario

Il y a 3 nouveaux scénarios dans cette extension *Khazad-dûm*. Voici leur présentation et la liste des cartes Rencontre pour construire le deck de rencontre de chaque scénario.

Dans le Gouffre Noir

Niveau de Difficulté : 5

Les héros pénètrent dans les mines de la Moria à l'injonction du Conseil Blanc, porteurs d'un important message pour Balin. Balin a récemment mené un groupe de Nains à un retour dans la Moria pour établir une colonie dans les anciennes salles de ses ancêtres. Mais, on n'a plus entendu parler de lui depuis quelques temps...

Le deck de rencontre Dans le Gouffre Noir est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Dans le Gouffre Noir, Tours et Détours, Périls du Puits et Gobelins des Profondeurs. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Mise en Place

Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent retirer la Première Salle et le Pont de Khazad-dûm du deck de rencontre et les mettre de côté, en tant que cartes « hors jeu ». Ces cartes sont placées à l'écart de la zone de jeu et n'interviennent pas dans la partie tant que la Porte Est n'est pas explorée. Une fois la Porte Est explorée, on place la Première Salle dans la zone de cheminement. Explorer la Première Salle permettra ensuite de placer le Pont de Khazad-dûm dans la zone de cheminement.

Torche des Cavernes

Ce scénario utilise la carte Objectif Torche des Cavernes. Le premier joueur choisit n'importe quel héros pour lui attacher la Torche. Ce héros portera la Torche jusqu'à la fin de la partie. Si la Torche des Cavernes doit quitter le jeu, que ce soit à cause de l'effet d'une carte ou parce que le héros auquel elle est attachée quitte le jeu lui-même, elle est retirée de la partie. Quand on retire une carte de la partie, on la met de côté et on l'ignore jusqu'à la fin 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 ».

« Immunisé aux Effets de Carte »

La Porte Est est un lieu qui a le texte « Immunisé aux effets de carte ». Cela signifie que la Porte Est ne peut être la cible d'aucun effet de carte, et qu'elle ignore les effets de toute carte qui devrait agir **directement** sur elle. La seule façon de placer des marqueurs de progression sur cette carte est en engageant des personnages dans la quête. Tant que la Porte Est est le lieu actif, elle le reste jusqu'à ce qu'elle soit complètement explorée (même des cartes comme la Terrible Crevasse ou le Chemin de Grand-Pas (carte n° 9 du paquet aventure *À la poursuite de Gollum*) ne peuvent pas la renvoyer dans la zone de cheminement).

Révéler des Ennemis

Les ennemis attribués comme cartes Ombre ne sont pas considérés comme révélés du deck de rencontre et n'activent donc pas l'effet **Forcé** de la face 2B de la carte Quête Patrouille de Gobelins.

Le Septième Niveau

Niveau de Difficulté : 3

Grâce aux informations d'un Gobelin mourant, les héros sont parvenus jusqu'au Septième Niveau de la Moria, toujours à la recherche d'un signe de la colonie de Balin. C'est au Septième Niveau que se trouve la Salle des Archives et c'est là que le Gobelin a dit qu'ils pourraient trouver Balin. Un ancien grimoire semble également contenir des indices sur la situation de la colonie.

Le deck de rencontre Le Septième Niveau est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Septième Niveau, Pilleurs Gobelins et Gobelins des Profondeurs. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Livre de Mazarboul

Ce scénario utilise la carte Objectif Livre de Mazarboul. Si le Livre de Mazarboul est détaché d'un héros, que ce soit à cause de l'effet d'une carte ou parce que le héros auquel il est attaché quitte le jeu, il est renvoyé dans la zone de cheminement et pourra être récupéré par n'importe quel joueur qui déclenchera son action. Un héros peut également être incliné pour récupérer le Livre de Mazarboul, même s'il est attaché à un autre héros. Si le Livre de Mazarboul est retiré de la partie, il doit être mis de côté et ignoré pour le reste de la partie.

Fuir la Moria

Niveau de Difficulté : 7

La colonie de Balin s'est éteinte dans la mort et les ténèbres. Après s'être recueilli sur sa tombe, les héros ont combattu pour se frayer un chemin vers la sortie de ce Septième Niveau infesté de Gobelins et ont réussi à descendre jusqu'à la porte. Mais sortir de la Moria ne sera pas facile, car une sombre forme précédée de peur et de terreur se dresse à l'extrémité de la salle. Les héros doivent fuir la Moria avant qu'il ne soit trop tard.

Le deck de rencontre Fuir la Moria est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Fuir la Moria, Pilleurs Gobelins, Profondeurs de la Moria et Périls du Puits. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Créer le Deck de Quête

Ce scénario utilise de multiples cartes Quête - étape 2. Quand les instructions de mise en place indiquent aux joueurs « Préparez le deck de quête », les joueurs doivent mélanger toutes les cartes Quête - étape 2, face 2A visible, avant de les placer sous la carte Quête 1A. Ces cartes Quête - étape 2 constituent le « deck de quête ».






Les joueurs vont progresser à travers ces cartes Quête - étape 2 jusqu'à ce qu'ils gagnent la partie ; il n'y a pas d'étape 3. Les cartes Quête ne sont pas immédiatement retournées sur leur face B lorsqu'elles sont révélées. Au lieu de cela, la carte Quête en cours n'est révélée qu'au début de l'étape de renforcement de la phase de quête. La seule exception à cette règle vient des effets de carte qui révèlent et retournent une nouvelle carte Quête, tel que celui du Conciliabule.

Contourner une Carte Quête

Les joueurs ont la possibilité de « contourner » certaines cartes Quête à la fin de la phase de combat. Contourner la quête en cours retire tous les marqueurs de progression qui sont dessus et place la carte sous le deck de Quête, face 2B cachée. Contourner une quête n'est pas obligatoire, et les joueurs peuvent choisir de passer normalement chaque carte Quête au lieu de les contourner.

Quand une quête est accomplie, les joueurs vont soit l'ajouter à leur pile de victoire, soit gagner la partie.

La Peur Sans Nom

La Peur Sans Nom est un ennemi qui ne peut ni engager le combat, ni être engagé au combat par les joueurs. La Peur Sans Nom est également immunisée aux effets de carte, ce qui signifie qu'elle ne peut être la cible d'aucun effet de carte, et qu'elle ignore les effets de toute carte qui devrait agir **directement** sur elle. La valeur X de ses ,  et  est une valeur variable qui est immédiatement recalculée à chaque fois que les joueurs gagnent ou perdent des points de victoire.

Symbole d'extension

Les cartes de l'extension *Khazad-dûm* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



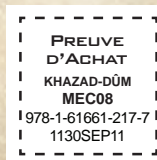
Dessin de couverture par Tomasz Jedruszek

Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes - Khazad-dûm ©2011 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. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

ROYAUME DE CAVENAIN

PAQUETS AVENTURE

« Il y a dans les profondeurs du monde des êtres plus anciens et plus répugnants que les Orques. »

- Gandalf, *La Communauté de l'Anneau*

Vos héros ont bravé les épreuves de *Khazad-dûm*. Utilisez maintenant les cartes de cette extension pour plonger dans les secrets du *Royaume de Cavenain*, le tout nouveau cycle pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* ! Les Elfes de Fondcombe et de Lothlórien s'inquiètent de la menace orque qui augmente de plus en plus. Affrontez le Mal ancien dans les Monts Brumeux et forgez votre propre histoire à travers les nouveaux scénarios des six paquets *Aventure du Royaume de Cavenain* !

SORTIE AU 1^{ER} TRIMESTRE 2012



FANTASY
FLIGHT
GAMES

©2011 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 Supply et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées de FFG. Edition française par Edge, marque commerciale d'Ubisoft.



edge