

UN JEU DE REINER KNIZA
LE
SEIGNEUR DES ANNEAUX
CONFRONTATION

EXTENSION : HAINE & ESPOIR
ECRIT PAR JULIEN FONCK



Introduction

L'extension « *Haine & Espoir* » permet de rajouter au jeu « *Le Seigneur des Anneaux : Confrontation* », la notion d'ambivalence des personnages face à l'ombre rampante de Sauron et son influence sur le désespoir de la communauté.

Matériel

- 1 plateau de l'anneau
- 1 Anneau (à se fournir sur Internet) ou n'importe quel marqueur.

Préparation

Préparer le jeu comme d'habitude. Placez ensuite le plateau de l'anneau le long du plateau de jeu. Et déposez l'anneau sur la case « Anneau », dans l'angle.

Case « Anneau »



Déplacer l'anneau

Vous pouvez déplacer l'anneau en direction du Mordor ou en direction de la Comté, en fonction des règles ci-dessous. Avancer l'anneau vers le Mordor représente la perte d'Espoir de la Communauté. Le ramener vers la Comté représente la résistance de celle-ci à l'influence de l'Anneau.

Déplacement automatique de l'anneau vers le Mordor

- A chaque fois qu'un personnage de la communauté est tué.
- Quand Gollum est tué

Déplacer automatique de l'anneau vers la Comté

- A chaque fois qu'un personnage de l'ombre est tué.
- Quand Boromir est tué
- Quand le joueur utilise la carte « Noble Sacrifice »

Le joueur de la communauté peut décider d'avancer l'anneau vers le Mordor pour utiliser un des bonus suivant :

- Se replier dans une cité
- Forcer le joueur adverse à ne pas jouer de cartes spéciales
- Marche forcée : Se déplacer d'une case supplémentaire à la phase de mouvement
- Battre en retraite par la Moria.

Le joueur Sauron peut décider d'avancer l'anneau vers la Comté pour utiliser un des bonus suivant :

- Se replier dans une cité
- Forcer le joueur adverse à ne pas jouer de cartes spéciales
- Marche forcée : Se déplacer d'une case supplémentaire à la phase de mouvement
- Empêcher le joueur de la communauté à descendre par l'Anduin. (Ne marche pas pour une retraite latérale.)

Se Replier dans une cité

Se replier dans une cité peut être fait à n'importe quel moment de la partie, dès le moment que le joueur déplace l'anneau sur le plateau de l'anneau en direction de son ennemi.

Les personnages peuvent se replier dans les cités suivantes :

- Bree (Arthedain)
- Fondcombe (Rhudaur)
- Isengard (Trouée du Rohan) pour le joueur Sauron
- Gouffre de Helm (Trouée du Rohan) pour le joueur de la Communauté
- Edoras (Rohan)
- Lothlòrien (Fangorn) seulement pour le joueur de la Communauté
- Dol Guldur (Fôret noire)
- Antre d'Arachnée (Gondor) seulement pour le joueur Sauron

Il peut sembler étrange que des personnages de la communauté puissent se replier à Dol Guldur ou que des personnages de l'ombre se replie à Fondcombe. On considère alors que l'avancée de la

guerre a pris le pas sur l'histoire originale et que ces lieux soient tombés aux mains de leurs ennemis respectifs.

Quand un joueur décide de replier un personnage dans une cité, il le déplace sur la case de cité correspondante.

Lors de son prochain combat, le joueur n'aura pas à révéler son personnage. On considère la cité comme une carte de force 2.

Dès le moment où le personnage quitte la région, il quitte la cité. Cela n'engendre pas de coût de mouvement supplémentaire.

Fin de Partie

Les conditions de victoire habituelles sont toujours de mise.

Si l'anneau arrive sur la case de l'œil de Sauron, la communauté perd la partie. On considère que Frodo s'est perdu dans les ombres.

Si l'anneau arrive sur la case du Trou de Hobbit, le joueur Sauron doit révéler deux de ses personnages les plus près du Mordor (En cas d'égalité, il choisit) et les tuer. On considère que l'Espoir renaît pendant que les troupes d'Aragorn détournent l'attention de Sauron à la Porte Noire.

Crédits

« *Haine & Espoir* » écrit par Julien Fonck, est une extension au jeu « *Le Seigneur des Anneaux : Confrontation* » de Reiner Knizia ».

Les illustrations utilisées ont été réalisées par Ted Nasmith.



Plateau à imprimer

