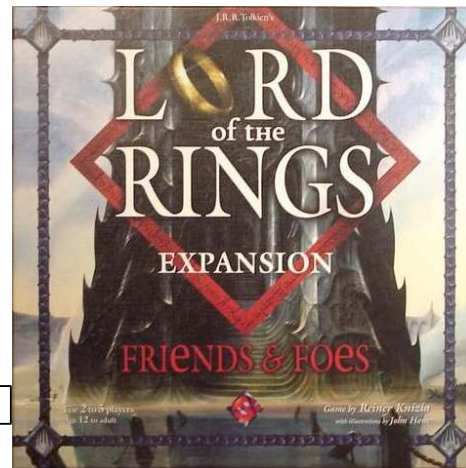
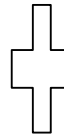
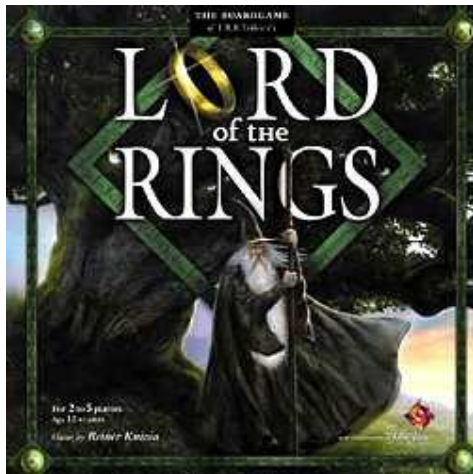


Variante nouveaux Personnages pour le Jeu LOTR Coop + extension « Friends & Foes »



INTRODUCTION

Ces 4 nouveaux personnages ne se jouent pas en plus de ceux déjà existant. Ils prennent simplement la place de certains de nos joyeux hobbits dans l'aventure. Mais attention tout de même car aucun ne pourra porter l'anneau durant l'aventure et aucun ne pourra donc prétendre à sa destruction lorsque vous arriverez au sommet du mont venteux. Plus que jamais d'esprit de sacrifice vous devrez faire preuve pour mener votre quête à son terme.



LES CHANGEMENTS

Au début de la partie chaque joueur choisit un personnage. De ce groupe ainsi constitué il vous faut au minimum Frodo en tant qu'Hobbit porteur officiel de l'anneau. Durant toute la partie, le porteur de l'anneau sera un Hobbit, qu'Aragorn ou que Legolas ait à la fin d'un scénario le plus grand nombre de jetons vie « anneau » ne changera rien. Celui-ci ira à un Hobbit. Les règles du jeu par la suite restent les mêmes à ceci prêt que s'il n'y a plus de porteur de l'anneau dans votre groupe, la partie s'arrête instantanément sur votre défaite. Lorsque vous atteignez le sommet du mont venteux la partie se fige et seul les hobbits encore présents peuvent tenter de détruire l'anneau chacun à leur tour.

Les autres personnages sont alors spectateurs de leur destin.

Nous vous conseillons fortement de jouer avec la carte « black Gate » qui mettra plus de pression sur votre compagnie et compensera les pouvoirs des nouveaux personnages.

LES JETONS PERSONNAGES :

Pour réaliser les jetons de ces nouveaux personnages, il y a plusieurs moyens.

Des jetons de couleurs ou des marqueurs papiers feront l'affaire, mais le moyen le plus esthétique est d'utiliser des petites figurines.

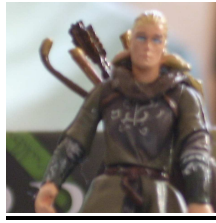
Si vous êtes vraiment un fan du seigneur des anneaux, cela ne devrait pas vous poser de problèmes.

En fouillant dans vos tiroirs vous devriez bien trouver cela non ?

Vous pouvez aussi utiliser les figurines du jeu la guerre de l'anneau ou si vous avez des enfants les figurines qu'ils auront trouvés dans des œufs Kinder ;-).



EXPLICATION DES POUVOIRS



Legolas :

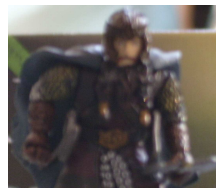
Pouvoir permanent :

Il pioche 4 cartes hobbit lorsque la compagnie s'arrête en Lothlorien ou en Rivendell.

Cela signifie que lorsqu'il arrive avec la compagnie sur une des 2 villes il pioche instantanément 4 cartes hobbit. Attention, il faut que la compagnie s'arrête sur la ville. Dans le cas où vous sauteriez le scénario Lotholien, Legolas ne prendrait alors pas 4 cartes.

Une fois par partie :

A la fin d'un scénario avant le décompte des jetons de vie, il peut donner un de ces jetons à un compagnon.



Gimli

Pouvoir permanent :

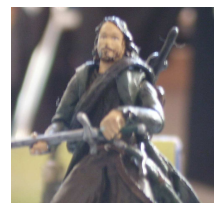
Les cartes se cacher sont considérées comme Joker

Il peut jouer toutes les cartes se cacher en sa possession comme des cartes joker.

Une fois par partie :

A tout moment, il peut échanger 2 cartes ennemies qu'il a vaincu contre 3 boucliers.

Les cartes ennemies alors échangées sont remises sur le dessus de la pioche des cartes ennemi.



Aragorn :

Pouvoir permanent :

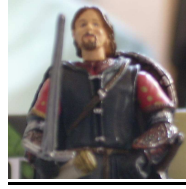
Les cartes combattre simple comptent double

Cela signifie que pour Aragorn les cartes combattre avec un seul signe combattre comptent comme des cartes combattre double.

Attention, une carte combattre double ne comptera pas quadruple. Elle restera double car le pouvoir d'Aragorn ne s'applique qu'aux cartes combattre simple.

Une fois par partie

A tout moment, Aragorn peut donner 3 de ses boucliers à un compagnon de son choix.



Boromir :

Pouvoir permanent :

A son tour, il peut échanger une carte non hobbit contre 2 cartes hobbit

Cela signifie qu'il pourra se défaire d'une des cartes non Hobbit en sa possession contre 2 cartes hobbit. Cela s'applique aussi aux cartes Gandalf.

Une fois par partie :

A tout moment, avancer d'une case vers le chemin de l'ombre pour faire reculer de 2 cases vers la lumière le porteur de l'anneau.

Voilà voilà, en espérant que vous aurez autant de plaisir que nous à jouer ces nouveaux personnages.

Ludiquement

Jeuxparje

Boromir

Tour de Jeu:

1. Piocher des tuiles événement jusqu'à retourner un symbole activité
Si le premier symbole retourné est bénéfique, alors ajouter un ennemi
2. Avancer le marqueur activité concerné
3. Vaincre le premier ennemi de gauche de la file en remplissant les conditions de la cartes.

Cette action peut être effectuée à tout moment durant son tour

En fin de tour effectuer une et une seule des 4 actions suivantes:

- * Jouer 1 carte (blanche ou grise) ou 2 cartes (1 blanche ET une grise)
- * Reculer sa figurine Hobbit d'une case vers la lumière
- * Piocher 2 cartes hobbit
- * Vaincre instantanément l'ennemi le plus à gauche

Pouvoir Permanent

A son tour, il peut échanger une carte non Hobbit contre 2 cartes hobbit

A tout moment, avancer d'une case vers le chemin de la corruption pour faire reculer de 2 cases vers la lumière le porteur de l'anneau.

Une fois par Partie



<http://jeuxparje.free.fr/>

Boromir, Aragorn, Gimli et Legolas ne peuvent pas être des porteurs de l'anneau. Si votre groupe ne comporte plus de porteurs de l'anneau, la partie est perdue.

Aragorn

Tour de Jeu:

1. Piocher des tuiles événement jusqu'à retourner un symbole activité
Si le premier symbole retourné est bénéfique, alors ajouter un ennemi
2. Avancer le marqueur activité concerné
3. Vaincre le premier ennemi de gauche de la file en remplissant les conditions de la cartes.

Cette action peut être effectuée à tout moment durant son tour

En fin de tour effectuer une et une seule des 4 actions suivantes:

- * Jouer 1 carte (blanche ou grise) ou 2 cartes (1 blanche ET une grise)
- * Reculer sa figurine Hobbit d'une case vers la lumière
- * Piocher 2 cartes hobbit
- * Vaincre instantanément l'ennemi le plus à gauche

Pouvoir Permanent

Les cartes combattre simple Comptent double



A tout moment, Aragorn peut donner 3 de ses boucliers à un compagnon de son choix.

Une fois par Partie



<http://jeuxparje.free.fr/>

Gimli

Tour de Jeu:


1. Piocher des tuiles événement jusqu'à retourner un symbole activité
Si le premier symbole retourné est bénéfique, alors ajouter un ennemi
2. Avancer le marqueur activité concerné
3. Vaincre le premier ennemi de gauche de la file en remplissant les conditions de la cartes.

Cette action peut être effectuée à tout moment durant son tour

En fin de tour effectuer une et une seule des 4 actions suivantes:

- * Jouer 1 carte (blanche ou grise) ou 2 cartes (1 blanche ET une grise)
- * Reculer sa figurine Hobbit d'une case vers la lumière
- * Piocher 2 cartes hobbit
- * Vaincre instantanément l'ennemi le plus à gauche

Pouvoir Permanent

Peut utiliser les cartes se cacher  comme joker

A tout moment, il peut échanger 2 cartes ennemies qu'il a vaincu contre 3 boucliers.
Les cartes ennemies alors échangées sont remises sur le dessus de la pioche des cartes ennemi.

Une fois par Partie

<http://jeuxparje.free.fr/>

Boromir, Aragorn, Gimli et Legolas ne peuvent pas être des porteurs de l'anneau. Si votre groupe ne comporte plus de porteurs de l'anneau, la partie est perdue.

Legolas

Tour de Jeu:

1. Piocher des tuiles événement jusqu'à retourner un symbole activité
Si le premier symbole retourné est bénéfique, alors ajouter un ennemi
2. Avancer le marqueur activité concerné
3. Vaincre le premier ennemi de gauche de la file en remplissant les conditions de la cartes.

Cette action peut être effectuée à tout moment durant son tour

En fin de tour effectuer une et une seule des 4 actions suivantes:

- * Jouer 1 carte (blanche ou grise) ou 2 cartes (1 blanche ET une grise)
- * Reculer sa figurine Hobbit d'une case vers la lumière
- * Piocher 2 cartes hobbit
- * Vaincre instantanément l'ennemi le plus à gauche

Pouvoir Permanent

Il pioche 4 cartes hobbit lorsque la compagnie s'arrête en Lothlorien ou en Rivendell.

A la fin d'un scénario avant le décompte des jetons de vie, il peut donner un de ces jetons à un compagnon.

Une fois par Partie

<http://jeuxparje.free.fr/>