

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## L'APPEL DE L'ISENGARD™

« Je ne connais pas l'histoire des Magiciens. Ils sont apparus après la venue des Grands Navires sur la Mer, mais je ne saurais absolument pas dire s'ils vinrent ainsi. Saroumane était considéré comme grand parmi eux, je crois. Il cessa de vagabonder de droite et de gauche et de s'occuper des affaires des Hommes et des Elfes il y a quelque temps – vous diriez il y a très longtemps, et il s'établit à Angrenost, ou l'Isengard comme l'appellent les Hommes de Rohan. Il était très tranquille au début, mais sa renommée commença de croître. Il fut choisi comme chef du Conseil Blanc... »

– Sylvebarbe, *Les Deux Tours*



Bienvenue dans *L'Appel de l'Isengard*, une extension pour *Le Seigneur des Anneaux* : le jeu de cartes qui explore les territoires inhospitaliers entourant l'Isengard, quelques années avant la Guerre de l'Anneau. Trois scénarios inédits permettront aux joueurs d'entreprendre des quêtes haletantes dans cette région dangereuse et sauvage.

### Contenu

L'extension *L'Appel de l'Isengard* pour *Le Seigneur des Anneaux* : le jeu de cartes contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 156 cartes :
  - 2 cartes Héros
  - 39 cartes Joueur
  - 106 cartes Rencontre
  - 9 cartes Quête

### Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension *L'Appel de l'Isengard* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



## Règles et Nouveaux Termes

### « Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs »

Les cartes avec le texte « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes des joueurs et ne peuvent pas être choisies comme cible d'effets de carte des joueurs.

### Temps X

Temps X est un nouveau mot-clé qui illustre l'urgence de la quête des héros. Quand une carte ayant ce mot-clé est révélée, les joueurs placent X marqueurs de ressource dessus. Ces marqueurs sont appelés « compteurs de temps ». À la fin de chaque phase de restauration, retirez 1 compteur de temps de chaque carte ayant le mot-clé Temps X, si possible. Quand le dernier compteur de temps est retiré d'une carte, un effet se déclenche et doit être résolu comme indiqué sur la carte. Certaines cartes de rencontre peuvent aussi retirer des compteurs de temps, si bien que les joueurs auront du mal à estimer le temps qu'il leur reste pour accomplir la quête.

### « Capacité non Cumulative »

Certaines cartes de cette extension ont une capacité permanente avec le texte : « Capacité non cumulative avec... ». Tant que plusieurs effets qui ne se cumulent pas sont actifs en même temps, un seul d'entre eux affecte le jeu.

**Par exemple :** La Forêt Ancienne a comme texte : « Tant que la Forêt Ancienne est dans la zone de cheminement, chaque lieu **Forêt** de la zone de cheminement gagne +1 🗡 et +3 points de quête. Capacité non cumulative avec d'autres exemplaires de Forêt Ancienne. ». Cela signifie que même s'il y a 2 exemplaires de la Forêt Ancienne dans la zone de cheminement, chaque lieu **Forêt** de la zone de cheminement ne gagnera que +1 🗡 et +3 points de quête au final.

### Cartes Joueur avec Maudit X

Si une carte Joueur ayant le mot-clé Maudit X est jouée ou mise en jeu, chaque joueur doit augmenter son niveau de menace de la valeur indiquée.

## Les Gués de l'Isen

### Niveau de difficulté = 5

*Les héros découvrirent la dépouille du cavalier en fin de journée, alors que le ciel s'assombrissait et que la pluie menaçait de laisser place à la grêle.*

*Ils le trouvèrent face contre terre, sur la vieille route, où il gisait comme désarticulé parmi les herbes jaunies. Il avait reçu maints coups de hache, au point que le blason du Rohan de son haubert était à peine visible. Non loin figuraient les restes de son cheval, un fier Mearas au cou gracieux criblé de flèches empenchées de noir.*

*Lorsqu'ils mirent pied à terre afin d'édifier un modeste cairn pour le mort, une bourrasque venue de l'ouest leur apporta une clameur familière, un tumulte mêlant le fracas de l'acier aux cris. Les assassins du cavalier avaient trouvé de nouvelles victimes.*

*La pluie et leur corps endolori momentanément oubliés, les héros remontèrent à cheval et piquèrent des deux.*

*La Trouée de Rohan s'offrit à eux quand ils franchirent la crête d'une colline hérissée de hautes fougères. Plus bas, gonflé par les pluies diluviennes, l'Isen ondulait vers le sud tel un serpent boursoufflé. La route descendait le versant occidental de la colline et plongeait droit dans le fleuve, au niveau d'un gué bouillonnant et écumeux encombré de pierres lisses.*

*Aujourd'hui, le sang et l'acier se mêlaient aux flots.*

*Un petit groupe de cavaliers du Rohan, des chevaliers de la maison du roi Théoden, étaient coincés au milieu du gué, assaillis de part et d'autre du fleuve par des dizaines d'Hommes Sauvages venus du Pays de Dun. De nombreux Dunlendings brandissaient un bouclier en cuir frappé d'un sanglier furieux grossièrement peint.*

*Avec l'eau qui montait jusqu'aux jarrets de leurs destriers, les chevaliers tentaient de protéger un émissaire réfugié parmi eux. L'aristocrate montait une jument grise et portait un manteau noir. Il tremblait chaque fois que la flèche d'un sauvage s'écrasait contre le bouclier vert de l'un de ses protecteurs. Les projectiles ennemis avaient déjà emporté deux cavaliers dont l'équipement ensanglanté flottait entre les rochers.*

Fatigués de tirer en pure perte, les sauvages finirent par charger. Une poignée avait déjà engagé le corps à corps avec les cavaliers, mais beaucoup commençaient maintenant à patauger dans l'eau glacée en brandissant leur bouclier pour se protéger des épées des chevaliers. Les hurlements des assaillants s'intensifiaient.

Les héros n'hésitèrent pas une seule seconde avant de dévaler la colline. Les hommes du Rohan étaient leurs amis, et ils ne pouvaient pas rester là sans rien faire.

Le deck de rencontre Les Gués de l'Isen est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Gués de l'Isen, Pillards du Pays de Dun et Guerriers du Pays de Dun. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



### Objectif-Allié Gríma

Lors de la mise en place du scénario Les Gués de l'Isen, les joueurs doivent attacher la carte Objectif-Allié Gríma au lieu L'Îlot. Une telle carte est à la fois un Objectif et un Allié. Si un effet permet de prendre le contrôle de l'objectif-allié Gríma, il est déplacé dans la zone de jeu du joueur concerné, qui peut ensuite s'en servir comme n'importe quel autre allié qu'il contrôle.

Comme l'objectif-allié Gríma est un personnage unique, aucun joueur ne peut utiliser le héros Gríma pour jouer ce scénario.

**NE PAS LIRE**  
CE QUI SUIT AVANT QUE  
LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE

Lorsque le plus imposant des Dunlendings s'écroula dans le fleuve, les Hommes Sauvages finirent par battre en retraite. La victoire leur tendait la main, mais un groupe d'étrangers très déterminés était apparu sur la crête orientale pour secourir les hommes du Rohan tant détestés. Privés de leur trophée, les survivants se replièrent dans les hautes terres rocailleuses s'élevant au nord-ouest du gué. Le visage peint en bleu, ils vociférèrent contre les vainqueurs, jurant de se venger en frappant et en désignant de leurs haches les sangliers dessinés sur leurs boucliers.

Épuisés mais heureux de pouvoir enfin souffler, les Rohirrim saluèrent les héros en leur adressant de larges sourires. Le plus âgé était sur le point de prendre la parole quand l'émissaire vêtu de sombre fit avancer sa jument en serrant les genoux. C'était un jeune homme blafard aux yeux gris soulignés de gros cernes noirs. Ses quelques mèches de cheveux détrem্পés épousaient la forme de son crâne et son manteau noir lui collait au corps telle une peau morte.

« Une aide à laquelle on ne s'attend pas est toujours la bienvenue ! » L'émissaire à la voix monotone était de toute évidence habitué à donner des ordres, mais son chevrottement trahissait la peur qui l'avait submergé durant l'attaque. Il lança un regard glacial au chevalier qui avait été sur le point de parler. « On dirait que le manque de vigilance de Threol ne nous a finalement pas coûté la vie », reprit l'émissaire. Le vieux chevalier eut un mouvement de recul et se renfrogna.

L'émissaire au regard menaçant prêta de nouveau attention aux héros, comme pour les jauger.

« Je suis Gríma, fils de Gálmód, fidèle conseiller du roi Théoden. »

Gríma tendit le doigt vers le nord, là où la vallée de l'Isengard était partiellement cachée sous la pluie et la brume. Au beau milieu, la flèche d'Orthanc transperçait le manteau gris tel un clou noir gigantesque.

« Je suis porteur d'un message à l'attention du Magicien Blanc. » Tout en parlant, Gríma s'aperçut que le fleuve venait de charrier les cadavres de deux guerriers dunlendings sur la rive la plus proche. Il frémit. « Nous devons nous remettre en route. »

Threol s'éclaircit la voix et parla pour la première fois, sa gratitude vis-à-vis des héros l'emportant sur le respect qu'il éprouvait à l'égard de Gríma. « Le roi vous récompensera certainement pour le courage dont vous avez fait preuve aujourd'hui. »

— Bien sûr, bien sûr. » Gríma retrouva son sang-froid et lança un regard agacé à Threol. Il fit tourner son cheval sur lui-même pour voir ce qu'il restait de son escorte. Le conseiller semblait aussi mal à l'aise parmi les guerriers qu'il l'était avec les cadavres des Dunlendings flottant non loin. Il releva sa tête blême pour étudier les collines et calculer les chances que se produise une nouvelle attaque.

S'ensuivit un moment embarrassé, puis Gríma tourna à nouveau son cheval vers les héros. « Nous serions... honorés de vous

savoir à nos côtés jusqu'en Isengard », dit-il. « Votre protection serait des plus appréciée. »

— De même que votre compagnie », fit Threol en retrouvant le sourire. « Saroumane est un hôte affable », ajouta-t-il en jetant un coup d'œil à Gríma sans vraiment prendre la peine de cacher son mépris. Visiblement, le chevalier était gêné par l'attitude égoïste de l'émissaire. « Avec ce temps de chien, un plat chaud et un lit sec ne seront pas de trop, hein ? Par ailleurs, j'aimerais vraiment boire un verre avec ceux qui nous ont sauvé la vie aujourd'hui. »

Gríma hocha la tête presque imperceptiblement, mais il resta silencieux.

Les héros acceptèrent, et le groupe prit la direction du nord, pour s'enfoncer dans les nuages bas qui recouvraient la Vallée du Magicien.

L'Isengard, la demeure de Saroumane le Blanc.

**À suivre dans « Chasse à l'Orque », la seconde aventure de la boîte L'Appel de l'Isengard.**



## Chasse à l'Orque

Niveau de difficulté = 4

Saroumane reçut Gríma et son escorte sur les marches de la forteresse d'Orthanc. L'étrange tour noire s'élevait au milieu des sublimes jardins de l'Isengard. Ses murs noirs et glacials semblaient déplacés par rapport à la vallée verdoyante, sans compter qu'ils contrastaient fortement avec la vive robe blanche du magicien.

Sans que l'on sût comment, Saroumane était déjà au courant des événements du gué. Il couvrit d'éloges les héros et rassura Theol.

« Les Dunlendings se montrent de plus en plus téméraires, mon cher capitaine. » Le magicien avait une voix suave. C'était une voix ensorcelante, plus sage que le vent, dont le ton mélodieux était aussi vivifiant que l'aube. « Une telle attaque n'aurait pas paru imaginable avant cette embuscade. »

Les serviteurs du magicien s'occupèrent des paquetages et des chevaux de la compagnie, puis Saroumane conduisit les compagnons jusqu'au grand hall d'Orthanc. Les murs étaient faits de la même substance noire et vitreuse que la tour, et généreusement chargés de tapisseries blanches, le tout illuminé par d'élégantes appliques. Plusieurs braseres réchauffaient la pièce, sans pour autant produire de fumée.

« Les clans n'ont jamais oublié la vieille querelle qui les oppose au peuple d'Eorl », poursuivit Saroumane dont la voix résonnait dans l'immense pièce. « Les clans s'entre-tuent, mais affrontent aussi le Rohan. » Il ne cachait plus son chagrin et sa peine. « Quelle tristesse de voir tant de courage et de force gâchés alors même qu'une ombre plane à l'est. »

Les yeux pétillants d'une extrême intelligence, Saroumane lançait des regards en coin aux héros. « J'espère pouvoir un jour convaincre les clans d'unir leurs efforts. » Saroumane sourit et nul ne resta insensible. « Dans l'intérêt de notre bien-être ».

Quatre jours après leur arrivée en Isengard, Saroumane demanda aux héros de dîner avec lui. Ni Gríma ni les Rohirrim ne furent invités.

Ils soupèrent dans le somptueux cabinet privé du magicien. Un grand balcon attenant à la pièce dominait l'imposante cour pavée sur laquelle s'ouvraient les portes d'Orthanc. Les rayons de la pleine lune, blanche et entourée d'un halo fantomatique, filtraient par le balcon. Les mets et le vin furent exceptionnels,

capables de rivaliser avec ceux de la table de Denethor. Saroumane mangea peu, préférant parler et poser des questions en buvant son vin à petites gorgées.

« Je sens que vous avez les faveurs de mon cher ami Gandalf le Gris, qui vous emploie, » dit-il après une série de questions sur le Gondor et la situation en Ithilien.

« Vous devez savoir que Gandalf et moi avons le même objectif, » poursuivit Saroumane, heureux de voir ses hôtes à l'aise et attentifs. « Pendant que Gandalf vagabonde, retourne des pierres et éteint de modestes incendies, je reste enfermé ici. » Les héros hochèrent la tête d'un air admiratif lorsque le magicien leur désigna fièrement son cabinet d'un large geste. Il eut alors un petit soupir. « C'est ici que j'étudie, seul, des sujets de la plus haute importance. Des savoirs anciens qui nous aideront à affronter l'ombre qui se lève à l'est. »

« Si les manières de Gandalf diffèrent des miennes, il y a un point sur lequel nous nous retrouvons parfaitement. » Il sourit. « Le besoin de s'entourer de courageux alliés, de braves prêts à affronter le danger et l'adversité au nom de notre cause. » Il porta un toast en l'honneur des héros, tout semblait aller pour le mieux.

« C'est pour cela, mes amis, que je vous demande votre aide, que vous voudrez bien m'accorder, je l'espère de tout cœur. » Il joignit les mains en triangle, comme pour souligner ce qu'il était sur le point d'ajouter. Il dévisagea chacun des héros à tour de rôle, interprétant leur silence comme la preuve de leur curiosité.

« Vous savez déjà que la menace orque s'intensifie dans les montagnes. Au mont Gundabad, dans la Moria, près des hauts cols. À l'instar des Hommes Sauvages, les serviteurs de l'Ennemi sont de plus en plus belliqueux. » Il avala une gorgée de vin et sa voix fut plus intense que jamais. « En fait, une de ces bandes menace la paix qui règne dans cette vallée. »

« Je ne suis pas sûr de leurs effectifs, mais je sais qu'un Orque particulièrement imposant et repoussant est à leur tête, un chef du nom de Mugash. » Saroumane se pinça les lèvres, comme si ce mot lui faisait mal.

Les héros répondirent aussitôt en se levant, affirmant qu'ils étaient prêts à occire cet Orque. Mais Saroumane leur fit signe de se rasseoir. « J'ai bien peur que cela soit un peu plus compliqué », fit le magicien en soupirant. « Ce chef, ce 'Mugash', connaît les désirs des siens, leurs manœuvres, leurs

projets et, plus important encore, comment ils reçoivent des instructions de l'est. »

Saroumane baissa la voix jusqu'à chuchoter. « La mission que je vous confie n'est pas de tuer cet Orque, » dit-il en pliant les doigts pour que sa main forme une cage, « mais de le capturer. »

Le deck de rencontre Chasse à l'Orque est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Chasse à l'Orque, Orques des Monts Brumeux et Terres Déchiquetées. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## Le Deck Hors Jeu

Lors de la mise en place de ce scénario, chaque joueur doit mettre de côté les 20 premières cartes de son deck, hors jeu. Ces 20 cartes constituent son « deck hors jeu ».

## Mugash

Dans *L'Appel de l'Isengard*, 4 cartes Ennemi ont un dos de carte Joueur : Mugash et 3 exemplaires de la Garde de Mugash. Il s'agit de cartes Rencontre et non de cartes Joueur ; on ne peut pas les inclure dans un deck de joueur. Mugash et ses gardes ont le dos de cartes Joueur parce qu'ils doivent être mélangés dans le « deck hors jeu » des joueurs lors de la mise en place du scénario.

## Cherche X

Le mot-clé Cherche X représente les héros qui recherchent Mugash, le capitaine orque. Quand un lieu avec ce mot-clé quitte le jeu, le ou les joueurs identifiés par ce lieu révèlent les X premières cartes de leur « deck hors jeu ». Les joueurs concernés placent chaque ennemi révélé dans la zone de cheminement, choisissent 1 carte Joueur révélée et l'ajoutent à leur main, et défaussent le reste.

**NE PAS LIRE**  
CE QUI SUIT AVANT QUE  
LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE

*Avec le recul, le plus facile fut de capturer Mugash. En revanche, il fut beaucoup plus compliqué de le ramener en Isengard, une situation à laquelle les héros n'avaient jamais eu affaire.*

*Au début, ils furent pourchassés par les derniers séides de Mugash, et durent plusieurs fois s'arrêter pour trouver une position défensive. Mais le pire, ce fut le voyage en lui-même. Alors qu'il pleuvait des cordes sur les basses terres, les montagnes connurent un début d'hiver précoce. Des rafales de neige fondue rendirent le chemin très glissant et le vent mordant s'en prenait volontiers à la moindre parcelle de peau exposée. De modestes ravines et autres ruisseaux escarpés, habituellement secs, charriaient désormais des torrents d'eau glacée. Les nuits étaient glaciales et, chaque matin, les versants rocaillieux des montagnes étaient couverts de givre.*

*Les héros avaient glissé un robuste bâton derrière les bras de Mugash et lui avaient attaché les mains à l'aide d'une solide corde. On l'avait obligé à plier les genoux pour lui passer un second bâton sous les jarrets. De cette manière, les héros pouvaient, à leur guise, le tirer ou le porter à l'aide des deux morceaux de bois.*

*Lors de la première journée du retour vers l'Isengard, réalisant qu'il était bel et bien pris au piège, Mugash avait hurlé et beuglé sans discontinuer, crachant de colère et faisant claquer ses crocs en direction de ses ravisseurs. Ses jurons résonnaient dans les montagnes et galvanisaient les poursuivants. Après une journée passée à subir ses mugissements, les héros finirent par lui fourrer un lambeau de vieux surcot dans la bouche. Puis ils prirent une sangle de cuir et serrèrent si fort le morceau derrière son crâne qu'ils l'entendirent craquer.*

*Au début, ce bâillon improvisé ne fit que l'enrager davantage. Il fallut une bonne journée de voyage supplémentaire pour qu'il commence à se calmer, le souffle court, de la vapeur*



sortant de ses naseaux gelés, lançant des regards pleins de fiel à ses ravisseurs.

Au bout de trois jours, la poursuite cessa enfin, mais le temps empira. Les vents fouettaient les à-pics et une pluie de neige cinglante écorchait sans arrêt les visages.

Il n'y avait rien à manger sur la piste, et les héros durent se rationner. Ils n'osèrent pas nourrir Mugash. Nul doute qu'il se serait remis à hurler, et bien que la poursuite eût cessé, ils ne voulaient pas lui en laisser l'occasion.

Mugash tomba malade alors que les héros se rapprochaient de l'Isengard. Ses yeux, jusqu'alors brillants de haine, gonflèrent tout en se fermant, comme bouffis de fièvre et de sommeil. Son nez dégoulinait d'une humeur bleu-vert et sa respiration n'était plus qu'un imperceptible sifflement. Sa peau sombre avait cendré, exception faite des endroits où ses membres étaient plaqués contre les bâtons. Là, elle avait pris une teinte violacée. Mugash ne grognait plus et ne se débattait plus ; il semblait avoir perdu toute force.

Cette nuit-là, les héros furent bien ennuyés. Ils avaient enfin entamé leur descente vers les cols les plus bas et le temps était plus clément, mais tout laissait penser que leur prisonnier allait mourir avant qu'ils n'atteignent l'Isengard.

Ils desserrèrent ses liens à contrecœur pour favoriser sa circulation sanguine. Ils ôtèrent le bâillon, fourrèrent du vin

chaud et de la bouillie de viande dans sa bouche nauséabonde. La créature était brûlante de fièvre ; ils l'éloignèrent du feu, pour l'installer près d'un rocher qui la protégerait du vent. L'Orque respirait si légèrement qu'on l'entendait à peine.

Cette nuit fut la plus froide du voyage, mais le ciel se dégageait. On aperçut quelques étoiles entre les nuages et la neige cessa de tomber. Après avoir placé une sentinelle, les héros se blottirent près du feu et, pour la première fois de leur vie, ils s'endormirent en espérant qu'un Orque ne mourrait pas.

Des heures plus tard, alors que la lune striée de filets nuageux disparaissait derrière le sommet sud, la sentinelle entendit des loups détaier dans la montagne. Elle se leva pour voir ce qui se passait, mais l'obscurité était impénétrable et elle retourna près des braises. En se rasant, elle n'entendit plus l'Orque respirer et se figura qu'il avait fini par mourir. Elle se releva en poussant un soupir pour voir ce qu'il en était.

Dans l'ombre du rocher situé tout près, là où il s'imaginait déjà trouver le cadavre de Mugash, le héros découvrit juste des bouts de tissu et de corde. Les deux bâtons n'étaient pas très loin. Le rusé Mugash les avait probablement fait glisser centimètre par centimètre, en silence, en s'aidant du rocher.

Mugash n'était pas mort. Il s'était tout simplement échappé.

À suivre dans « À Fangorn », la troisième et dernière aventure de la boîte L'Appel de l'Isengard.



## À Fangorn

**Niveau de difficulté = 6**

*Mugash était libre et en fuite.*

*La maladie courait encore dans ses veines, mais il en savourait la présence malveillante. Grâce à elle, ses bourreaux l'avaient cru mourant et avaient desserré ses liens. Ces imbéciles lui avaient même donné à manger.*

*Les bras et les jambes le piquaient. Ses articulations étaient gonflées et l'élançaient là où on avait serré les cordes pour l'attacher aux bâtons. Ses membres lui avaient été inutiles lors des premiers kilomètres de son évasion, si bien qu'il avait descendu la montagne en rampant comme un ver, avançant en s'aidant des épaules et des hanches. Le Grand Orque avait ri face à la douleur.*

*Son caractère, celui des Uruk, ne s'embarrassait pas de silence et de discrétion, mais la nuit dernière, dans la montagne, ces deux qualités avaient été ses meilleures amies.*

*Il fléchit les doigts. Derrière la douleur, il sentait ses forces revenir. Il s'était joué de ces odieux humains aux yeux pétillants, et il était maintenant libre.*

*Mais les humains, ces bûbosh skai, le pourchassaient. Il entendait leurs pas plus haut dans le col. Il cracha, sentit le goût du chiffon sale resté enfoncé pendant des jours dans sa bouche. Il se vengerait en nourrissant ses ravisseurs de charbons ardents.*

*En resongeant à sa détention, Mugash faillit être submergé par une fureur sanguinaire, mais il réprima l'envie de faire demi-tour pour aller se battre. Il connaissait l'adresse de ces skalug*

*et il eût été stupide de les combattre maintenant. Mugash n'était pas un idiot. Il n'était pas devenu le chef des tribus du sud en usant uniquement de force et de violence. Sa vengeance pouvait attendre. Il les affronterait une autre nuit.*

*Mugash aurait voulu ô combien ! qu'il fasse nuit. Le soleil s'était levé et son épouvantable lueur était autant de lames enfoncées dans ses yeux. Quand bien même, le Grand Orque poussa de l'avant. Il s'était toujours enorgueilli de son endurance face à l'œil blanc. Bien qu'il lui fit mal, il résistait à son éclat visqueux, contrairement à la plupart de ses congénères. Néanmoins, il avait du mal à suivre le sentier illuminé et la douleur éprouvait un peu plus son corps déjà meurtri.*

*Il avait songé à repartir par le sentier montagneux, mais la glace l'aurait ralenti encore plus. Alors il clopina vers l'est et le pied de la montagne, droit vers ce maudit œil blanc qui se levait. Vers les basses terres. Vers les arbres.*

*Lorsqu'il fut enfin à l'abri des ombres de la forêt, il poussa un grognement de soulagement. La forêt méridionale, avec son épaisse canopée d'arbres anciens, constituait quasiment un monde souterrain plongé dans un crépuscule de vert, de brun et de noir. Il aurait préféré une caverne ou un tunnel plongé dans le noir, mais ce n'était pas un si mauvais endroit que cela.*

*Le grand Uruk prit une inspiration rauque et sentit ses forces lui revenir. Il disparut bientôt dans les ombres de la forêt primaire. Les bûbosh skalug n'auraient plus aucune chance de l'y retrouver.*

*Mugash réalisa bientôt qu'il s'était trompé. En fin de compte, cette forêt était un très mauvais endroit.*

Les héros, eux, n'étaient pas bien loin. Ils avaient déjà capturé le monstre une fois et étaient bien décidés à recommencer. Mais même leur grande détermination ne put les empêcher d'hésiter lorsqu'ils réalisèrent que Mugash s'était aventuré dans la vieille forêt de Fangorn, une région à la réputation macabre et dangereuse.

Quand ils entrèrent dans Fangorn, ils sentirent l'endroit frémir du chant subtil des branches et des feuilles, et autant dire que l'air joué n'était pas accueillant. Ils étaient arrivés en un lieu oublié du monde et du temps. Un lieu qui voulait que les choses restent ainsi.

Les arbres et les pierres observaient, comme ils le faisaient depuis toujours. Un vent humide bruissait dans les branches, et de vieux souvenirs s'agitaient entre les racines et l'écorce. Des choses endormies sortirent de leurs rêves aigres. Des choses qui détestaient être dérangées. Qui détestaient l'odeur du changement, de l'acier et du feu qui imprégnait les intrus.

Le deck de rencontre À Fangorn est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : À Fangorn, Forêt Ancienne et Voyageurs Fatigués. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## Entrave

Le mot-clé Entrave apparaît sur les ennemis **Huorn** de ce scénario. Tant qu'il est engagé au combat avec un joueur, un ennemi avec ce mot-clé ne se voit pas attribuer de carte ombre et n'effectue pas d'attaque lors de la phase de combat.

Au lieu d'effectuer des attaques, les ennemis avec le mot-clé Entrave obligent les joueurs à retirer des marqueurs de progression de la quête en cours ou du lieu actif. Au début de la phase de combat, chaque joueur retire un marqueur de progression de la quête en cours pour chaque ennemi ayant Entrave qui est engagé avec lui. Quand il n'y a plus de marqueurs de progression sur la quête en cours, les joueurs en retirent du lieu actif à la place. S'il n'y a pas de marqueurs de progression sur la quête ou le lieu actif, il n'y a aucun effet.

## NE PAS LIRE CE QUI SUIT AVANT QUE LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE

Lorsque les arbres laissèrent enfin place aux prairies jonchées de pierres du flanc de la montagne, ils purent enfin souffler.

Les héros avaient provoqué la colère de créatures anciennes au cœur corrompu. Ils avaient affronté la force écrasante de vieilles racines et de branches étouffantes, et ils en avaient réchappé de justesse. Ces horreurs étaient maintenant bien derrière eux.

Mugash, le Grand Orque, était à nouveau leur prisonnier, et au bout de deux jours de voyage, ils empruntèrent enfin le chemin sinueux qui menait au nord de la Vallée du Magicien. Orthanc leur réserva un accueil glacé au milieu de la végétation colorée et accueillante de la vallée.

Saroumane fut reconnaissant du service rendu, et sa récompense à l'avenant.

Les héros passèrent l'hiver en Isengard, où ils récupérèrent de leurs péripéties dans les montagnes et la forêt. Mais au fur et à mesure que la saison avançait, ils virent de moins en moins le magicien, enfermé dans ses appartements, où il travaillait le plus clair du temps, et ils devinèrent un sentiment de contrariété croître en lui, comme si le résultat de ses travaux n'était pas à son goût.

En voyant haut dans le ciel les premiers oiseaux de l'été revenir vers le septentrion, les héros eurent envie de reprendre leurs pérégrinations vers le nord. Durant l'un des rares dîners que le magicien organisait dans son cabinet, ils lui parlèrent de leur projet de partir. Saroumane parut contrarié.

« Mon travail n'est pas terminé, mes amis, » commença-t-il alors qu'un serviteur remplissait son gobelet. Le magicien but une gorgée de vin et reprit : « L'Ennemi est sage, et il se souvient de secrets anciens que même les Elfes ont oubliés.

« Il est crucial que nous connaissions ses limites et ses intentions », reprit Saroumane. « Le savoir d'antan et les puissantes armes d'autrefois, voilà selon moi nos meilleures chances. » Il but une nouvelle gorgée, en choisissant ses mots

avec soin. « D'autres n'ont-ils pas déjà vaincu Sauron et son maître ? Ne devons-nous pas nous tourner vers les pouvoirs anciens de Beren, de Gondolin, de Númenor ? » Le magicien se pencha en avant. L'avidité et l'impatience pétillaient dans ses yeux. « Ou d'Isildur ? »

Les héros décelèrent tout de même une faille dans les propos de leur hôte. Si Sauron avait été réellement vaincu, alors comment pouvait-il revenir ? Il leur sembla que les armes du passé avaient simplement tenu l'ombre à distance. Ils n'exprimèrent cependant pas leurs doutes, car la voix sage et lénifiante de Saroumane balaya rapidement leurs inquiétudes.

Saroumane reprit sa démonstration : « Je crois qu'un endroit depuis longtemps oublié, de ceux que l'on croyait détruits par l'Ennemi, a été découvert dans les collines de Hollin. C'est dans cette région que s'élevait la grande cité elfique d'Ost-in-Edhil, où Celebrimbor et ses apprentis forgèrent les légendaires artefacts du bien, qui n'ont pas d'égal en ce monde aujourd'hui. »

Saroumane s'était redressé et ses yeux semblaient perdus dans le vague, comme s'il distinguait les flammes des forges des maîtres Elfes, éteintes depuis si longtemps. Sa voix devint plus grave, son port plus altier. Les héros sentirent, plus qu'ils ne la virent, la lumière secrète des Istari se dégager de lui, comme la chaleur qui s'échappe d'un four brûlant. « Ne nous revient-il pas de chercher les outils et les armes d'un âge meilleur ? » Ce n'était pas une question à laquelle il attendait une réponse de la part des héros.

Au bout de quelques instants, il sortit de ses rêveries et tourna les yeux vers la table où était servi le dîner. « J'ai reçu des nouvelles du nord. Un Nain du nom de Nalir affirme avoir trouvé une forge elfique cachée près de Hollin. » Saroumane marqua une pause, comme s'il espérait une réaction des héros. Elle ne se fit cependant pas entendre et il parut légèrement contrarié. « Nalir attend à Tharbad et désire vendre l'emplacement de la forge contre une importante quantité d'or. » L'intonation de Saroumane en dit long sur le métal précieux, auquel il n'accordait pas plus de valeur qu'aux miettes de pain dans son assiette.

« Je pense qu'il peut s'agir de la forge de Celebrimbor en personne. » Il joignit les mains. « Et elle peut constituer un lien crucial avec le passé. »

Le magicien dévisagea les héros tour à tour. « Je sais que vous souhaitez rentrer à Fondcombe. J'admire le dévouement dont vous faites preuve pour les entreprises insignifiantes de Gandalf.

Mais j'ai besoin de vos services pour explorer cet endroit et me ramener ce qu'il renferme vraisemblablement. » Les héros remuèrent d'un air gêné sur leur siège. Ils avaient quitté le nord depuis longtemps et ne pensaient plus qu'au Magicien Gris qui avait besoin d'eux.

Saroumane nota leur hésitation et sa voix parut alors ensorcelante.

« Mes amis, ayez l'obligeance de répondre favorablement à ma requête. Rendez-vous à Tharbad et voyez ce Nain pour savoir où est la forge. Ensuite, fouillez-la et rapportez-moi son contenu. Obéissez-moi, après quoi vous pourrez rejoindre Gandalf avec ma bénédiction et mon amitié éternelle. » L'ombre de Saroumane parut grandir alors qu'il parlait, et la pièce sembla soudain plus petite. « Il est de la plus haute importance que je puisse compter sur vous. »

S'ensuivit un long moment d'indécision, puis les héros acceptèrent les uns après les autres. Voyant leurs hésitations fondre comme neige au soleil, Saroumane se détendit. Il sourit avec douceur, accueillant leur acquiescement avec la grâce d'un homme d'État.

« Je savais que vous ne vous déroberiez pas à vos devoirs », dit Saroumane. Ses mots parurent les caresser à l'image d'un maître câlinant son chien fidèle. « Avec de la chance, votre quête nous aidera à semer les graines d'un âge meilleur. »

De toute évidence, leur travail pour l'Isengard n'était pas terminé.

À suivre dans « Piégé au Pays de Dun ! », la première aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».



## Modes de Jeu

*Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes* s'adresse autant aux joueurs chevronnés qu'aux joueurs occasionnels. Pour s'adapter au style de chacun, il existe trois modes de jeu : Facile, Standard et Cauchemar.

### Mode Facile

Ce mode est idéal pour les nouveaux joueurs et ceux qui privilégient les aspects narratifs et coopératifs du jeu au détriment des défis à relever. Pour jouer en mode Facile, conformez-vous aux étapes suivantes lors de la mise en place d'un scénario :

- 1) Ajoutez 1 ressource à la réserve de chaque héros.
- 2) Retirez du deck de rencontre utilisé pour le scénario toutes les cartes dont l'icône de set de rencontre est entourée d'un indicateur de « difficulté » (pourtour doré).



Les cartes des scénarios les plus anciens (dont ceux des premières impressions du jeu de base) sont dépourvues de cet indicateur de « difficulté ». Vous trouverez une liste des cartes concernées sur notre site, dans la partie support dédiée : [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com).

### Mode Standard

Pour jouer un scénario en mode Standard, contentez-vous de vous conformer aux instructions de mise en place habituelles.

### Mode Cauchemar

Les joueurs qui veulent corser la difficulté peuvent se procurer des « Decks Cauchemar » (vendus séparément) de chaque scénario. Pour plus de détails sur les Decks Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes*, rendez-vous sur [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com).



## Crédits

**Auteur du jeu** : Nate French

**Auteur de l'extensif** : Caleb Grace

**Création graphique** : Mercedes Opheim

**Responsable de conception graphique** : Brian Schomburg

**Direction artistique** : Zoë Robinson

**Responsable de direction artistique** : Andrew Navaro

**Tek des règles** : Caleb Grace

**Tek du récit** : Christian T. Petersen

**Coordinateur de licence** : Deb Beck

**Relecture** : Richard A. Edwards

**Illustration de couverture** : Matt Stewart

**Producteur** : Caleb Grace

**Développeur** : Matthew Newman

**Responsable de production** : Eric Knight

**Auteur de jeu extensif** : Corey Konieczka

**Producteur de jeu extensif** : Michael Hurley

**Publication** : Christian T. Petersen

**Testeurs** : Nate French, Josh Grace, Sean Foster, David Phillips, Tony Fanchi, Jim Fraser, Dennis Beard, Tom Howard, Jean-François Jet, David Karlin, Ben Fetterman, Jamie Browning, Michael Strunk, Jason Svec, and Karl Kaliber.

**Testeurs (équipe française)** : Jean-François Jet, Michael Hatik, Clovis Lamontagne, Grégoire Lefebvre.

**Traduction (version française)** : Jérôme Vessiere

**Relecture (version française)** : Dadajef

*Remerciements particuliers à Eric Minet pour ses remarques concernant les traductions des lieux et peuples de la Terre du Milieu.*

Il existe un tutorial du jeu, un gestionnaire de mission pour enregistrer vos résultats et un forum dédié sur le site internet de EDGE :

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *L'Appel de l'Isengard*, *La Terre du Milieu*, *Le Seigneur des Anneaux*, et les personnages, objets, événements et lieux qu'on y trouve sont ™ et © de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés, sous licence par Fantasy Flight Games. Living Card Game, LCG, le logo LCG et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Conservez ces informations pour vos archives. Édition française par Edge Entertainment, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Imprimé aux Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.



PREUVE  
D'AGHAT

UBIJCS25

L'Appel de l'Isengard  
978-1-61661-795-0

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## LES CAVALIERS NOIRS™

Dans *Les Cavaliers Noirs*, une extension de saga pour *Le Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes*, vous et vos amis accompagnerez Frodon Sacquet au cours de la première partie de son voyage épique vers la Montagne du Destin. Trois nouveaux scénarios au départ de la Comté vous mettront sur la route de Fondcombe, mais prenez garde ! Les Neuf ne sont pas loin, l'attrait de l'Anneau est irrésistible, et chacune de vos actions sera lourde de conséquences !



[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



sàge