Le Seigneur des Anneaux™ Le jeu de cartes

Piégé au Pays de Dun !™

Niveau de difficulté = 7

Dans le cercle d'Isengard, les héros se préparaient pour le voyage vers Tharbad. Saroumane, le chef du Conseil Blanc, les avait chargés d'une quête importante : trouver la forge cachée de Celebrimbor, le maître forgeron Elfe qui avait créé les Anneaux de Pouvoir au Second Âge. Le magicien était persuadé qu'un Nain de Tharbad savait quelque chose au sujet de la forge secrète.

Les héros serraient leur ceinture et passaient leur sac sur le dos quand Saroumane descendit l'escalier d'Orthanc pour leur dire au revoir : « Cet or devrait suffire à convaincre le Nain Nalir de vous vendre sa carte », dit le magicien en tendant une lourde bourse aux héros. « Protégez-le bien. Car l'emplacement de la forge de Celebrimbor n'a pas de prix, et nous ne voulons pas que les serviteurs de l'Ennemi la trouvent avant nous. »

Les héros glissèrent l'or dans le sac d'objets précieux arrachés aux Orques du Methedras, puis Saroumane les pria de partir sans tarder avant de regagner sa tour. Les héros enfourchèrent leurs montures et quittèrent l'anneau d'Isengard afin d'atteindre la Vieille Route du Sud, qui devait les conduire à Tharbad et à Nalir.

La route filait vers le nord-ouest, dans le Pays de Dun vallonné, et ils chevauchèrent jusqu'au crépuscule. Comme les derniers rayons rougeâtres du soleil disparaissaient à l'horizon, les héros se réunirent autour d'un feu de camp pour se tenir au chaud et détendre leurs membres engourdis. Mais à peine eurent-ils trouvé le sommeil qu'ils furent réveillés en sursaut par des cris de guerre. Une horde de Dunlendings barbus dévalaient la colline vers eux en brandissant leurs armes ...

Le deck de rencontre Piégé au Pays de Dun ! est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Piégé au Pays de Dun !, Guerriers du Pays de Dun et Voyageurs Fatigués (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).

Mot-clé « Secret X »

Secret est un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Joueur. 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 depuis la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.

Conseil Stratégique

Différents effets de *Piégé au Pays de Dun !* se déclenchent quand un joueur pioche une carte. Si plusieurs de ces effets sont en jeu au même moment, il peut être compliqué de garder trace de chacun d'entre eux. Pour gérer de multiples effets ayant un même déclencheur, il peut être utile de garder en tête les conseils suivants :

Quand un joueur pioche une carte, vérifiez que chaque carte Rencontre en jeu ne dispose pas d'un effet **Forcé** qui se déclenche suite à cette pioche. Ensuite, résolvez chaque effet avant de poursuivre.

Cela pourra tout d'abord ralentir le rythme du scénario, mais quand les joueurs seront familiarisés avec les différents effets **Forcé**, la partie deviendra plus rapide à jouer.

Ne pas lire
ce qui suit avant que les héros aient gagné cette quête.

Blessés, éreintés et confrontés à un véritable mur de lances dunlendings, vous êtes sur le point de renoncer. Mais au dernier moment, le chef des Hommes Sauvages lève la main pour mettre un terme à l'attaque : « Attendez ! » ordonne-t-il, les yeux rivés sur les bagages éparpillés au sol. Le colosse se baisse pour ramasser une amulette totémique. Comme il la brandit pour l'examiner plus attentivement, vous reconnaissez un des artéfacts que vous avez récupérés dans le repaire des Orques du Methedras.

« Où avez-vous trouvé ça ? Répondez ! » vous somme l'imposant chef de guerre, dont le visage trahit la colère et l'émerveillement. Il se détend petit à petit en écoutant le récit de votre mission sur le Methedras et de votre bataille contre l'Orque Mugash. Il joue machinalement avec l'amulette en vous écoutant, comme s'il réfléchissait à la marche à suivre. Puis, à contrecœur, il fait signe à ses hommes de baisser leurs lances.

« Vous êtes maintenant nos prisonniers », grogne le chef farouche. D'un geste de la tête, il lance un ordre aux autres Dunlendings, après quoi les héros sont ligotés et conduits au village des Hommes Sauvages.

À votre arrivée, les guerriers qui vous escortent sont accueillis par les autres Dunlendings à grand renfort de cris. Le chef de guerre lève la main pour avoir le silence et s'adresse à son peuple : « Les têtes de paille ont pris notre terre », commence-t-il avec mépris « mais le clan du Sanglier va reprendre ce qui lui appartient ! » Puis il brandit l'amulette avant d'ajouter : « Nous avons déjà repris ceci ! »

Un silence de plomb s'abat sur la foule et vous voyez l'étonnement se dessiner sur le visage de ces Hommes Sauvages. « Cette amulette appartient au clan du Sanglier », reprend le chef d'une voix plus forte encore. Puis il se tourne vers vous. « Ainsi que vos personnes et tous vos biens. »

Il donne un ordre aux autres Dunlendings, qui se mettent à fouiller vos affaires jusqu'à ce qu'un cri attire l'attention du chef de guerre. Un de ses guerriers lui tend un petit sac. « Voilà un généreux butin », observe-t-il en soupesant la bourse de Saroumane. À votre grand désarroi, il la retourne et c'est une pluie de pièces d'or qui tombe au sol.

Alors que les femmes commencent à allumer des feux de joie pour fêter la victoire, le chef des Hommes Sauvages s'approche de vous et vous parle à mi-voix. « Cette nuit, notre peuple fêtera notre victoire. » Il tient toujours l'amulette dans ses mains, comme si elle lui était précieuse. « Demain, nous nous occuperons de vous. »

À suivre dans « Les Trois Épreuves », la seconde aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».

©2014 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, 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, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE

EDGEENT.COM

Preuve d'Achat
Piégé au Pays de Dun !
UBIJCS26
8435407601062
0004MAY14FR

Le Seigneur des Anneaux™
Le Jeu de Cartes

Les Trois Épreuves™

Niveau de difficulté = 5

Les héros furent jetés pieds et poings liés dans un cabanon du village dunlending. Dehors, ils entendaient les guerriers du clan du Sanglier célébrer leur victoire quand un grand guerrier entra. C'était le chef du groupe qui les avait attaqués, ce sauvage même qui avait ordonné leur emprisonnement. Il s'approcha des héros, qu'il dominait de toute sa taille.

Le chef de guerre observa fixement les héros en tendant l'amulette totémique découverte dans leurs affaires. « Je suis Turch, chef du clan du Sanglier. Tous les dix ans, une amulette comme celle-ci est remise à un jeune guerrier prometteur », commença-t-il. « Ce présent signale à tous qu'il est désormais un homme et digne d'entreprendre les trois épreuves. »

Son regard se perdit dans le vague et un voile de tristesse s'abattit sur son visage sévère. Puis il prit une profonde inspiration, se ressaisit et continua : « Cette amulette a été remise à mon fils. »

Au même moment, un vieillard dunlending portant des peaux de sanglier rituelles et les os de son animal totémique entra. « Tu comptes révéler nos secrets à ces étrangers ? » demanda-t-il d'une voix sèche en montrant les héros d'un geste du bras. « Ils ne sont pas des nôtres ! »

Le chef lança un regard noir au chaman. « Je suis le chef de cette tribu ! Je dis ce que je veux ! »

Le vieillard se tut et s'inclina. Quand le chef prêta à nouveau attention aux héros, il tendit l'amulette d'une main abîmée et reprit son histoire. « Celui qui surmontera ces épreuves remportera la Couronne d'Andouillers et unifiera notre peuple. Mon fils s'est rendu dans la forêt, près des montagnes, pour relever les épreuves il y a plusieurs années. Il n'est jamais revenu. » Le chef avait les yeux hagards quand il croisa le regard des héros. « Aucun autre jeune guerrier n'a fait preuve d'autant de promesses et aucun de ses pairs n'a osé prendre sa place. À ma grande honte, le clan du Sanglier n'aura aucun champion digne d'entreprendre cette quête lorsque la lune sera pleine cette nuit. »

Une fois encore, le vieillard s'en mêla en secouant le poing en direction du chef. « Ces étrangers portent les atours de nos ennemis ! On ne peut se fier à eux ! »

Le chef leva la main pour faire taire le vieux sage sans quitter les héros des yeux. « Je sais maintenant que mon fils a été tué par les Orques que vous avez rencontrés. C'est une bonne chose que Saroumane vous ait envoyés vous charger d'eux. » Puis il se gratta la barbe en parlant tout seul. « L'amitié de l'Isengard ajoutée à la Couronne d'Andouillers obligerait les autres clans à reconnaître l'autorité du clan du Sanglier. »

Il parut réfléchir à cette idée pendant un moment. Après quoi il s'adressa à nouveau aux héros. « Vous avez vengé mon fils en tuant les Orques qui lui ont ôté la vie, et vous avez bien combattu lorsque vous êtes tombés dans notre embuscade. Je crois que l'esprit de mon fils vous accompagne. »

Le chef baissa les yeux une dernière fois vers l'amulette avant de s'avancer pour la tendre aux héros. « Si vous restez ici, mon peuple exigera votre exécution. Mais je souhaite que vous entrepreniez les épreuves à la place de mon fils et que vous rameniez la Couronne d'Andouillers. Si vous y parvenez, je vous épargnerai et vous serez libres de reprendre la mission que vous a confiée le Magicien. »

Les héros n'eurent pas le temps de répondre que le vieux chaman frappa le sol de son bâton, qu'il agita violemment. « Tu ne peux pas faire ça ! Ils n'appartiennent pas au clan du Sanglier ! Ils ne comprendront pas les épreuves !

— Consulte les os », ordonna le chef, qui se leva et domina le vieillard de toute sa taille. « Laissons l'esprit Sanglier décider. »

À contrecœur, le vieux chaman plongea la main sous ses peaux et en sortit une petite bourse. Il l'ouvrit et en déversa le contenu, des osselets, par terre, puis il s'agenouilla et baissa la tête pour les examiner de plus près.

Au bout d'une minute d'un silence tendu, le vieil homme poussa un grognement et prit la parole doucement, en se relevant lentement. « Les étrangers peuvent entreprendre les épreuves.

— Les os ont parlé », fit le chef. « Alors ma décision est prise : vous entreprendrez les épreuves afin de récupérer la Couronne d'Andouillers pour le compte du Clan du Sanglier. En cas de succès, vous et votre maître gagnerez notre amitié. Dans le cas contraire, vous serez exécutés. »

Le deck de rencontre « Les Trois Épreuves » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Trois Épreuves et Forêt Ancienne (ce set se trouve dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).

Mot-clé « Secret X »

Secret est un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Joueur. 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 depuis la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.

« L'Épreuve en Cours »

Les trois étapes 2 des cartes Quête de ce scénario (L'Épreuve de Force, L'Épreuve de Persévérance et L'Épreuve d'Intuition) représentent trois épreuves distinctes que les héros doivent surmonter pour passer à l'étape 3. L'étape 2 de la quête en cours est appelée « l'épreuve en cours ». Chaque épreuve a un objectif ***Clef*** différent qui doit être récupéré et qui est déterminé au hasard par chaque effet « Une fois révélée » des étapes 2A. L'objectif ***Clef*** choisi à chaque étape est appelé « l'objectif ***Clef*** de l'épreuve en cours ».

Chaque étape 2B d'une carte Quête précise : « **Quand les joueurs contrôlent l'objectif *Clef* de l'épreuve en cours…** » « L'objectif ***Clef*** de l'épreuve en cours » est celui qui a été choisi lors de l'effet « Une fois révélée » de l'étape 2A de cette carte Quête.

Par exemple *: David vient de révéler l'étape 2A « L'Épreuve de Force ». Cette carte précise : « **Une fois révélée** : prenez au hasard 1 des ennemis **Gardien** restants mis de côté et 1 des lieux **Galgal** restants mis de côté, révélez-les, et placez-les dans la zone de cheminement. Prenez l'objectif **Clef** mis de côté partageant un **Trait** avec l'ennemi **Gardien** tout juste révélé et attachez-le à cet ennemi. » David prend au hasard le Gardien des Loups et le Galgal de Pierres, les révèle et les place dans la zone de cheminement. Il prend ensuite l'objectif **Clef** mis de côté partageant un **Trait** avec le Gardien des Loups : c'est la Clef des Loups qui a le trait **Loup** et l'attache au Gardien des Loups. La Clef des Loups est l'objectif **Clef** de l'épreuve en cours. Quand David récupérera la Clef des Loups, il passera à une épreuve suivante, ou passera à l'étape 3 s'il a surmonté les trois épreuves.*

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

Vous regagnez le village des Sangliers et tendez la Couronne d'Andouillers au chef, qui l'accepte avec un grand sourire. « C'est très bien », dit-il en brandissant son trophée en direction de son clan, qui pousse des hourras de joie.

Après avoir ordonné de nouvelles festivités, le chef Turch vous explique la signification de la Couronne d'Andouillers : « Cette couronne appartenait à notre roi quand nous régnions sur les riches terres situées à l'est de l'Isen. Quand les têtes de paille nous ont chassés dans ces collines, notre roi est mort. Nous aurions probablement pu reprendre nos terres, mais ses trois fils se querellèrent pour savoir lequel était le mieux à même de régner et cette dispute nous scinda en trois clans : le clan du Sanglier, le clan du Loup et celui du Corbeau.

« Leur combat faillit nous plonger dans la guerre civile, mais un chaman avisé prit la Couronne d'Andouillers pour la cacher dans les bois, là où vous l'avez trouvée, et la maudit. Il dit aux trois frères que celui qui aurait le courage de la retrouver prendrait la tête de notre peuple, mais aucun n'y parvint. Les esprits qui la gardaient étaient trop forts. »

Puis le chef vous lance un sourire étonnamment amical et vous donne une tape sur l'épaule avant de poursuivre. « Là où d'autres ont échoué, vous avez réussi. Et maintenant, les autres clans doivent accepter le règne du Sanglier. »

Au cours des festivités qui s'ensuivent, le chef Turch vous fait membres d'honneur du clan du Sanglier et vous rend vos affaires. Il n'oublie pas de vous restituer l'or de Saroumane. Au moment de vous rendre la bourse, il vous tient la main et dit : « Nous vous sommes reconnaissants de l'aide que vous et votre maître nous avez apportée. Nous ferons en sorte que vous atteigniez Tharbad sains et saufs pour que vous puissiez poursuivre la mission du Magicien. »

À suivre dans « Panique à Tharbad », la troisième aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».

Idraen

Le ciel automnal commençait à s'assombrir quand la Rôdeuse au regard perçant entrevit un signe du passage de la petite disparue. C'était un morceau d'osier, qu'elle ramassa dans la boue, à la lisière nord du Bois de Chet. Beaucoup seraient passés à côté, mais pas la Rôdeuse. Elle reconnut le tissage du panier d'Ashleigh. La petite fille disparue était vive, simple et heureuse. Son passe-temps favori consistait à venir cueillir des baies à l'orée du bois. La piste était encore fraîche.

Grâce à un savoir-faire né de plusieurs décennies d'expérience, la Rôdeuse suivit les multiples traces de pas en direction du nord, plus loin que la petite fille n'aurait osé s'aventurer. Les nombreuses traces ne firent que confirmer ce qu'elle pensait déjà. Qu'elle l'ait voulu ou ait été enlevée, Ashleigh ne voyageait pas seule. Sa mère l'avait craint elle aussi en allant à la rencontre de la Rôdeuse sur la route qui venait d'Archet, quelques heures plus tôt. Les braves gens d'Archet ne savaient rien de ses motivations, et encore moins de ses origines. Ils l'appelaient simplement « La Crécerelle» en raison de ses sens surhumains et de son visage sévère. Les rumeurs prétendaient qu'elle n'avait pas de foyer et n'appréciait guère la compagnie. Bien que cela ne fût pas totalement faux, les rumeurs avaient toujours un fond d'exagération.

La Rôdeuse poursuivit donc vers le nord à la hâte, pendant plusieurs heures. Les traces de sa proie s'arrêtaient de temps en temps en raison d'un sol sec ou accidenté, et elle dut compter sur sa seule intuition plus d'une fois. Elle connaissait ces terres mieux que tous ceux qui y vivaient. Des nuages commencèrent à s'amonceler lorsqu'elle atteignit enfin les Collines Venteuses. Elle poursuivit alors lentement et discrètement, car elle savait qu'ils ne manqueraient pas de monter leur camp pour la nuit. Comme souvent, son intuition fut la bonne.

Les ravisseurs d'Ashleigh étaient des hommes, probablement des bandits qui gagnaient leur vie en terrorisant les gens du pays de Bree. Sa mère était sans doute au courant de la présence des brigands avant même de venir lui demander de l'aide. Les habitants d'Archet avaient tendance à rester à distance des gens comme elle par peur et par méfiance. Ils ne connaissaient pas la longue lignée des Dúnedain et le soin qu'ils apportaient à veiller sur la région. Elle s'était certainement tournée vers la Rôdeuse par désespoir.

La Crécerelle les observa en silence pendant quelque temps, attendant le bon moment pour agir. Ashleigh était ligotée et bâillonnée, sans doute parce qu'elle avait crié. Les hommes portaient de simples vêtements de tissu et de cuir. Ils étaient armés de dagues, d'épieux et d'épées, probablement volés aux gardes ou forgerons de la ville. « On attendra quelques jours », dit l'un d'eux alors qu'ils préparaient le camp. « Puis on en d'mandera une bonne rançon. » La Rôdeuse sentit une colère sourde monter en elle. Elle ne supportait plus de les observer. Le tonnerre gronda et la pluie s'invita rapidement à la fête.

Le vacarme provoqué par l'averse étouffa chacun de ses bruits. Elle tua les deux premiers hommes avant qu'ils n'eussent compris ce qui leur arrivait. Leurs cris de douleur alertèrent le reste de la compagnie de bandits, mais La Crécerelle les avait pris au dépourvu et avait une longue expérience du maniement de l'épée. Lorsque les autres dégainèrent leurs armes en se retournant pour l'affronter, l'escarmouche était déjà presque finie. « Tuez-la ! » hurla l'un d'eux. Ils se précipitèrent sur elle tel un seul homme et tentèrent de l'encercler pour la submerger.

Comme elle l'avait prévu, les brigands étaient incapables de se battre sous la pluie et dans la boue. La Rôdeuse, en revanche, pouvait combattre par n'importe quel temps. Elle para chacun de leurs coups avec une précision à faire froid dans le dos et riposta dans un tumulte d'acier sifflant et de coups de tonnerre.

Elle les tua tous, à l'exception du dernier, qui lâcha son arme et partit en courant. Après avoir noté la direction dans laquelle il avait pris la fuite, la Rôdeuse détacha Ashleigh, ôta sa cape et y enroula la fillette pour la protéger de la pluie glacée. « Cré-Crécerelle? » fit Ashleigh d'une voix chevrotante, effrayée par ce qu'elle venait de subir et par la Rôdeuse qui l'avait sauvée, puisqu'on lui avait maintes fois répété de se tenir à l'écart du peuple vagabond.

« En réalité, je m'appelle Idraen », répondit la Rôdeuse, qui révélait son vrai nom pour la première fois, « et je ne te ferai aucun mal. » Elle essuya la joue couverte de boue de la fillette et lui lança un sourire chaleureux. « Maintenant, viens, ta mère est inquiète. » La petite ne lui rendit son sourire qu'au bout d'un long moment.

©2014 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, 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, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19.06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE

EDGEENT.COM

Preuve d'Achat
Les Trois Epreuves
UBIJCS27
8435407601086
0004MAY14FR

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 !

FANTASY FLIGHT GAMES

EDGE

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *Les Cavaliers Noirs* 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. Édition française par Edge Entertainment, marque commercial d'Ubik.

Le Seigneur des Anneaux™ – Le jeu de cartes

Panique à Tharbad™

Niveau de difficulté = 4

Les yeux rivés sur Tharbad, les héros étaient perplexes. La ville fluviale n'était guère plus qu'un refuge pour mercenaires et brigands de grands chemins, avec ses édifices décrépits et ses chaussées croulantes. Dès qu'ils entrèrent dans la vieille cité, ils demandèrent à plusieurs habitants où ils pouvaient trouver Nalir.

Finalement, les héros furent orientés vers une taverne branlante et délabrée, la Chope Vide. Une fois entrés, ils découvrirent le Nain qu'ils recherchaient seul à une table, avec un pot de bière. Il n'inspirait pas vraiment confiance, mais ses yeux s'illuminèrent lorsqu'ils lui parlèrent de la carte, révélant un esprit des plus roublards.

« Ouais, j'ai la carte que vous cherchez », dit-il en s'essuyant la bouche. « Sachez néanmoins… que je l'ai revendue à un homme du nom de Bellach aujourd'hui. Un type louche. Pas le genre de gars à se contenter d'un 'non'. Mais il m'en a proposé une coquette somme, même si ça m'a tout l'air d'une crapule. Je dois le rencontrer ici au coucher du soleil pour procéder à l'échange… À moins que vous ne m'en proposiez davantage ? » Nalir accompagna sa question d'un sourire espiègle.

Les héros voulaient acheter la carte à tout prix et le Nain en profitait. Il fallut produire tout l'or de Saroumane pour convaincre Nalir de leur vendre la carte, mais ils parvinrent tout de même à un accord. « Vendu ! » s'exclama le Nain en tapant dans les mains. « Une belle affaire que voilà ! Maintenant, finissons-en avant que ce Bellach ne revienne. Je n'aimerais pas être dans le coin quand il s'apercevra que je vous ai vendu la carte. Je ne crois pas qu'il prendra la nouvelle avec le sourire. »

Là-dessus, Nalir se leva, écarta sa chaise et se pencha pour soulever une latte du plancher. Puis il en sortit un rouleau de parchemin. « Voici la carte que j'ai tracée. Elle montre le chemin qui permet de gagner la chambre cachée d'Ost-in-Edhil », annonça-t-il fièrement. « J'ai eu une sacrée veine de la trouver. Les Elfes sont plutôt malins quand ils cherchent à cacher quelque chose. Un autre Nain aurait pu passer devant sans se rendre compte de rien. Il y a fort à parier que vous ne l'auriez jamais trouvée seuls ! Mais maintenant que vous avez la carte de Nalir, vous n'avez plus à vous en faire… »

Il était sur le point de tendre la carte aux héros quand un cri retentit à l'entrée. Un homme de grande taille, vêtu d'un manteau sombre, venait de faire son apparition. Il avait une très vilaine balafre, et la main posée sur la garde de son épée. Plusieurs hommes, à la mine patibulaire, se tenaient derrière lui.

« Bellach ! » s'exclama le Nain.

— Est-ce là la carte que tu m'as vendue ? » demanda l'homme en indiquant le parchemin que Nalir était sur le point de remettre aux héros. Il le fusilla du regard. « Tu viens de commettre une grave erreur », grogna-t-il avant de glisser deux doigts dans sa bouche et de pousser un sifflement aigu. Des Orques restés dehors lui répondirent, au grand désarroi des héros.

« Tuez-les ! » s'écria Bellach en dégainant son épée. « Au nom du Mordor ! Rapportez-moi cette carte ! »

Nalir ne perdit pas une seconde. Il se précipita vers la porte de derrière pendant que les hommes de Bellach se ruaient dans la taverne. Un véritable vacarme de cris et d'acier retentit alors. Au moment où Nalir atteignit la porte, celle-ci s'ouvrit à la volée et il se retrouva face à un Orque imposant. Celui-ci saisit la carte que Nalir tenait toujours, mais le Nain refusa de la lâcher. Après une brève lutte, la carte fut bruyamment déchirée en deux.

« Imbécile ! » gronda Bellach à l'attention de l'Orque qui tenait maintenant une moitié de la carte.

Durant ce court instant de flottement, les héros comprirent qu'ils avaient une chance de s'en sortir. Attrapant Nalir, ils bousculèrent l'Orque hagard et filèrent par la ruelle située derrière la taverne. Leurs ennemis ne tardèrent pas à entamer la poursuite…

Le deck de rencontre « Panique à Tharbad » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Panique à Tharbad et Orques des Monts Brumeux (ce set se trouve dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).

Valeur Éliminatoire du Niveau de Menace

L'étape 1B de ce scénario précise : « **Forcé** : quand le dernier compteur de temps est retiré de cette étape, diminuez de 10 la valeur éliminatoire du niveau de menace de chaque joueur pour le reste de la partie. » La *valeur éliminatoire du niveau de menace* d'un joueur est le niveau de menace auquel ce joueur est éliminé. Il s'élève habituellement à 50, mais dans ce scénario, il peut être amené à descendre. Si le niveau de menace d'un joueur est égal ou supérieure à la valeur éliminatoire de son niveau de menace, il est éliminé de la partie (cf. page 22 des règles du **Seigneur des Anneaux : le jeu de cartes** pour plus de détails).

Attaques contre Nalir

Dans Panique à Tharbad, Nalir est un Objectif-Allié. Une attaque effectuée contre lui fonctionne de la même façon qu'une attaque effectuée contre le joueur qui le contrôle, à une exception près : les dégâts d'une attaque sans défense contre Nalir doivent être assignés à Nalir.

Ne pas lire
ce qui suit avant que les héros aient gagné cette quête.

Vous entendez encore les cris et hurlements des Orques émanant de Tharbad lorsque vous atteignez la rive orientale du Flot Gris. Vous avez beau avoir échappé à vos poursuivants, il est clair que Bellach et ses sbires ne vous laisseront pas filer si facilement.

« Eh bien », glousse Nalir en époussetant ses vêtements, « c'était moins une ! » Ses rires s'estompent cependant lorsqu'il voit votre mine médusée. Il feigne alors l'indignation et hausse le ton. « Comment pouvais-je savoir qu'il était du Mordor ? Il m'avait tout l'air d'un Gondorien ! Ce n'est quand même pas ma faute si cet Orque a déchiré la carte ! »

Au même moment, des cris d'Orque retentissent près de l'endroit où vous avez traversé la rivière. « Ils ont retrouvé notre piste », souffle Nalir d'un air nerveux. « Ils ne mettront pas bien longtemps à comprendre par où nous sommes partis. Maintenant que la carte est fichue, je suis le seul à pouvoir trouver la chambre cachée, et Bellach le sait. Il ne renoncera pas facilement. »

Bellach fera surveiller la route sans aucun doute. Vous êtes sûrs d'être repéré si vous l'empruntez, mais vous devez rejoindre le Hollin. Comme vous songez aux alternatives qui s'offrent à vous, tout laisse penser que le mieux est encore de vous enfoncer dans le grand marais des Nîn-in-Eilph, situé tout près. Si vous parvenez à en gagner la lisière orientale, vous en sortirez non loin des ruines d'Ost-in-Edhil et verrez le bout de votre quête.

En écoutant votre plan, Nalir se renfrogne. « Ces marais-là ? » s'exclame le Nain. « Il n'y a aucun chemin dans ce marécage. Nul n'y a mis les pieds depuis des siècles. Personne n'ose s'y aventurer. Je vous suis reconnaissant de l'aide que vous m'avez apportée, mais une montagne d'or ne suffirait pas à me convaincre de patauger sur plusieurs lieues d'eau fétide. »

Au même instant, des bruits d'éclaboussements accompagnés de jurons se font entendre. Les Orques traversent la rivière et se rapprochent.

« D'un autre côté », reprend le Nain en se tournant nerveusement en direction des bruits, « les Orques ont plus de chances de me tuer que l'eau. Par ailleurs, je vous suis redevable de m'avoir sauvé. Alors peut-être vaut-il mieux que je vous accompagne dans le Hollin… »

Là-dessus, vous et le Nain vous glissez entre les grands roseaux des Nîn-in-Eilph.

À suivre dans « Les Nîn-in-Eilph », la quatrième aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».

©2014 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, 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, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE

EDGEENT.COM

Preuve d'Achat
Panique à Tharbad
UBIJCS28
8435407601109
0004MAY14FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Les Nîn-in-Eilph™

Niveau de difficulté = 4

À cause des Orques de Bellach qui ratissaient les environs de Tharbad pour retrouver le Nain Nalir, les héros avaient décidé de fuir en sa compagnie dans les Nîn-in-Eilph, un vaste marécage que rien n'était venu troubler depuis une éternité. En passant par là, les héros espéraient semer les Orques et arriver dans le Hollin, situé de l'autre côté. Mais au bout d'une journée d'errance dans le marais sans chemin frayé, les héros commencèrent à être fatigués, sans compter les lamentations de plus en plus bruyantes du Nain.

« Je vous avais dit que c'était une mauvaise idée », grommela Nalir, qui barbotait dans le marais, empêtré jusqu'à la taille. « L'eau, je préfère la voir de loin. Les Nains n'aiment pas nager, voyez-vous. » Malgré les protestations espiègles du Nain, les héros poursuivirent en traînant la jambe. La mission entreprise pour le compte de Saroumane était capitale. Ils devaient retrouver la forge de Celebrimbor à tout prix, d'autant que l'Ennemi la cherchait lui aussi.

Néanmoins, Nalir se moquait bien de Saroumane, et encore plus de sa mission. Il s'était lancé dans cette folle aventure par peur des Orques, mais ce marais sans fin l'effrayait encore plus, sans qu'il sût vraiment pourquoi. Alors qu'ils avançaient péniblement, ils commencèrent à entendre des bruits, comme de légers clapotis.

Une odeur infecte les submergea et un sentiment d'effroi les cloua sur place, les jambes enfoncées dans la boue jusqu'aux genoux. Inconsciemment, ils sortirent leurs armes et virent une ride se rapprocher à la surface de l'eau sombre.

Nalir crut apercevoir une longue forme sinueuse en dessous de la surface. « Il y a quelque chose par ici », chuchota le Nain. Les héros eurent beau plisser les yeux à cause du brouillard qui planait sur le marais, ils ne virent rien.

« Il ne faut pas rester ici », dit Nalir en tentant de rester au milieu du groupe. « Il faut filer. »

Les héros comprirent qu'il avait raison. Quels que fussent les dangers des Nîn-in-Eilph, ils allaient devoir les braver pour sortir du marais…

Le deck de rencontre « Les Nîn-in-Eilph » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Nîn-in-Eilph et Voyageurs Fatigués (ce set se trouve dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).

Mot-clé « Secret X »

Secret est un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Joueur. 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 depuis la main, et ne modifie en aucun cas le coût imprimé de la carte.

Passer à une Autre Étape d'une Même Séquence

Les joueurs sont perdus dans un marais apparemment sans fin. Pour simuler cette expérience, chaque étape 2B a le texte :

« **Forcé** : quand le dernier compteur de temps est retiré de cette étape, passez à une autre étape 2A choisie aléatoirement. »

Quand les joueurs y sont invités, le premier joueur mélange chaque étape 2 (à l'exception de celle qui est en jeu) et en prend une au hasard. Ensuite, il remplace l'étape 2 actuellement en jeu par celle qui vient d'être tirée. La précédente étape 2 est replacée dans le deck de quête avec l'autre étape 2 inutilisée. Défaussez tous les marqueurs de progression et attachements qui se trouvaient sur la précédente étape 2.

Suivez la même procédure, si les joueurs sont invités à passer à une autre étape 3A choisie aléatoirement.

Ne pas lire
ce qui suit avant que les héros aient gagné cette quête.

Combattre dans un marais n'est pas de tout repos : l'équilibre y est précaire et les créatures qui vous attaquent tirent un gros avantage de l'environnement. Vos cris de guerre résonnent étrangement dans le marécage et même les guerriers chevronnés voient leurs coups manquer de puissance et de grâce à cause de la boue dans laquelle ils pataugent. Néanmoins, votre courage et votre habileté vous permettent de remporter la victoire, et vous ressortez triomphants par l'est du marais. Les créatures étranges des Nîn-in-Eilph se replient dans le marécage alors que vous vous éloignez d'un pas traînant dans le plus grand désordre.

Vous gravissez une colline basse avant de vous arrêter enfin pour vous reposer. Tandis que vous pansez vos plaies, Nalir enlève ses bottes pleines d'eau pour les vider. « J'ai eu ce que je méritais », grommelle-t-il d'un air courroucé. « Voilà ce que c'est que de tenter de passer par ce maudit marais. » Puis il vous salue de mauvaise grâce. « Vous avez toute ma gratitude. Je n'y serais jamais arrivé sans votre aide. »

Nalir se lève et regarde en tous sens avant d'indiquer le sud en souriant. « Eh bien, nous n'avons plus qu'à suivre le Glanduin jusqu'aux ruines d'Ost-in-Edhil. Une fois là-bas, je vous montrerai la porte cachée que j'ai découverte. »

Après avoir soufflé, vous suivez le Nain le long du Glanduin. Pendant des jours, vous parcourez le pays de Hollin, une région agréable, mais déserte. « Il y a bien longtemps, cet endroit avait pour nom Eregion. C'était un puissant royaume elfique », expliqua Nalir tout en marchant. « La cité d'Ost-in-Edhil était leur capitale, jusqu'au moment où les armées du Mordor l'ont incendiée, provoquant la mort ou la fuite de tous les Elfes.

« Mais c'était il y a bien longtemps », ajoute Nalir en soupirant. « Nous n'y trouverons rien, sinon des édifices décrépits et… » Le Nain se tait quand vous arrivez au sommet de la colline et promenez votre regard sur les ruines d'Ost-in-Edhil étalées à vos pieds. Parmi les pierres renversées et les routes fissurées de l'ancienne cité des Elfes, vous distinguez des Orques qui rôdent et la grande silhouette d'un homme qui donne des ordres.

Bellach est arrivé avant vous.

À suivre dans « Le Secret de Celebrimbor », la cinquième aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».

©2014 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, 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, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE

FANTASY FLIGHT GAMES

EDGEENT.COM

Preuve d'Achat
Les Nîn-in-Eilph
UBIJCS29
8435407601123
0004MAY14FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le jeu de cartes

Le Secret de Celebrimbor™

Niveau de difficulté = 6

Des Orques étaient en train de soulever chaque pierre, de fouiller chaque trou des ruines d'Ost-in-Edhil lorsque les héros arrivèrent en vue de l'ancienne cité des Elfes. Du haut de la colline, ils aperçurent l'homme qui supervisait les recherches : Bellach !

« J'aurais dû me douter que cette canaille arriverait le premier », siffla le Nain. « Il a certainement conduit les Orques jusqu'ici pendant nous étions perdus dans les marais. »

Les héros observaient la scène avec désarroi. Après toutes leurs péripéties, tout laissait croire qu'ils arrivaient finalement trop tard pour accomplir leur mission. Puis Nalir remarqua un détail qui lui arracha un grognement. « Il a l'autre moitié de ma carte ! Regardez, il s'en sert pour orienter les Orques. » Soudain, le Nain s'esclaffa. « Quel idiot ! Il ne trouvera jamais la chambre cachée avec une moitié de carte. Il cherche au mauvais endroit. »

Cette nouvelle redonna espoir aux héros, qui avaient encore une chance de découvrir la forge de Celebrimbor et ses secrets avant Bellach et ses Orques. Néanmoins, le Nain ne semblait pas décidé à aller plus loin. « Ce que vous ferez à partir de maintenant ne regarde que vous, mais avec tous ces Orques qui traînent dans les parages, je ne descendrai pas. Si nous nous faisons repérer, même des guerriers de votre trempe n'y survivront sans doute pas. »

Les héros protestèrent, mais de toute évidence, Nalir refusait de les guider plus loin. « Je vais vous dire où j'ai trouvé la chambre cachée », proposa le Nain, « mais je n'irai nulle part avec tous ces Orques. Je doute qu'il soit possible de traverser la cité sans se faire repérer. »

Nalir fit de son mieux pour décrire l'endroit précis où se trouvait l'entrée de la chambre cachée avant de souhaiter bonne chance aux héros et de prendre congé. Il leur jeta un dernier regard perplexe avant de disparaître.

Résolus à mener à bien leur mission, les héros se tournèrent vers Ost-in-Edhil et tentèrent d'apercevoir l'entrée de la chambre cachée à l'autre bout de la cité. Il leur faudrait agir avec la plus grande discrétion pour échapper aux forces de Bellach et achever leur quête.

Le deck de rencontre « Le Secret de Celembribor » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Secret de Celebrimbor, Orques des Monts Brumeux et Terres Déchiquetées (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).

Mot-clé « Ratissage »

Ratissage est un nouveau mot-clé qui décrit les efforts de Bellach et de ses sbires pour découvrir la forge cachée de Celebrimbor et les héros qui la recherchent. Ce mot-clé n'a aucun effet en lui-même, mais quand une carte Quête ou une carte Rencontre demande aux joueurs de déclencher un « effet **Ratissage** », ils doivent résoudre l'effet qui suit le mot-clé **Ratissage** sur les cartes ayant ce mot-clé.

***Exemple** : deux joueurs sont à l'étape 2B, Le Serviteur de l'Ennemi, quand ils retirent le dernier compteur de temps à la fin de la phase de restauration. Le Serviteur de l'Ennemi a le texte : « **Forcé** : quand le dernier compteur de temps est retiré de cette étape, déclenchez chaque effet **Ratissage** actuellement en jeu. » Les joueurs regardent chaque carte Rencontre en jeu et s'aperçoivent que 2 d'entre elles ont le mot-clé **Ratissage** : Bellach et la Tour Effondrée.*

*L'effet de Bellach est : « **Ratissage** : chaque joueur doit chercher dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre un ennemi **Orque** et le placer dans la zone de cheminement. » Celui de la Tour Effondrée est : « **Ratissage** : renvoyez ce lieu dans la zone de cheminement et placez 2 marqueurs de dégâts dessus. » Le joueur 1 est le premier joueur, aussi décide-t-il de résoudre l'effet **Ratissage** de la Tour Effondrée et d'y placer 2 marqueurs de dégâts. Ensuite, les joueurs 1 et 2 résolvent l'effet **Ratissage** de Bellach. Chacun cherche dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre un ennemi **Orque,** le place dans la zone de cheminement, puis ils mélangent le deck de rencontre.*

La Fouille des Orques

La Fouille des Orques est un Objectif qui représente les efforts de Bellach et de ses sbires pour retrouver la forge cachée de Celbrimbor et les héros qui la recherchent. Pendant que les agents du Mordor ratissent les ruines d'Ost-in-Edhil, certains effets des cartes Rencontre placent des marqueurs de dégâts sur des lieux pour représenter leur progression. C'est important car cet objectif précise : « Quand un lieu a autant de marqueurs de dégâts que de points de quête imprimés, placez-le face cachée sous La Fouille des Orques. » Quand un lieu est placé face cachée sous La Fouille des Orques, cela veut dire que Bellach et ses sbires l'ont fouillé, qu'ils se rapprochent de leur but et laissent aux héros de moins en moins d'endroits où se cacher.

En plus des lieux, d'autres cartes peuvent être placées face cachée sous La Fouille des Orques à cause de divers effets des cartes Rencontre. Quand il est demandé aux joueurs de placer une carte face cachée sous La Fouille des Orques, ils doivent commencer par défausser les marqueurs et attachements de cette carte. Les cartes face cachée sous La Fouille des Orques ne sont pas en jeu et interagissent seulement avec les effets de carte qui font expressément référence aux cartes se trouvant sous La Fouille des Orques.

Ne pas lire ce qui suit avant que les héros aient gagné cette quête.

Après des lieues et des jours de voyage ponctués de dangereuses rencontres, vous mettez enfin la main sur l'objet de votre quête : les restes d'un moule à anneaux récupéré dans la vieille forge secrète du Gwaith-i-Mirdain, le Peuple des Forgerons de Joyaux, ces mêmes forgerons Elfes qui avaient créé les Anneaux de Pouvoir au cours du Second Âge de la Terre du Milieu. Les serviteurs du Mordor cherchaient à s'en emparer, mais grâce à votre courage et à votre habileté, Bellach a finalement été vaincu et ses Orques dispersés.

Chacun pose les yeux sur l'artéfact issu d'un Âge d'antan et le silence s'abat sur le groupe. L'intérieur du moule est gravé de runes elfiques fluides, peut-être écrites de la main de Celebrimbor en personne. Si le moule avait été rapporté au Mordor, il aurait sans doute donné plus de forces à Sauron. Mais en Isengard, il y a l'espoir que Saroumane le Blanc puisse utiliser l'objet pour combattre la puissance de l'Ennemi.

Pressés de remettre ce puissant artéfact au Sage, vous entamez le voyage du retour vers la Vallée du Magicien sans attendre. Laissant les Monts Brumeux sur votre gauche, vous rattrapez la Vieille Route du Sud qui vous ramènera en Isengard.

Quelques jours vous suffisent à atteindre la frontière du Pays de Dun. Alors que vous en grimpez les hautes terres, le spectacle qui s'offre à vous vous donne une excellente raison de vous arrêter. De la fumée s'élève au-dessus des collines au loin et des charognards tournent en cercles dans le ciel.

Le Pays de Dun est en guerre.

À suivre dans « La Couronne d'Andouillers », la sixième et dernière aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».

©2014 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, 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, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE

EDGEENT.COM

Preuve d'Achat
Le Secret de Celebrimbor
UBIJCS30
8435407601147
0004MAY14FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

La Couronne d'Andouillers™

Niveau de difficulté = 7

Les collines du Pays de Dun présentaient tous les signes de la guerre. Où que les héros promènent leur regard, ils ne voyaient que fumée, sang et flammes. De l'autre côté d'une large vallée, les cadavres de guerriers dunlendings jonchaient le sol. Certains portaient l'accoutrement du clan du Sanglier, et d'autres étaient parés des plumes du clan du Corbeau.

Alors que les héros parcouraient le champ de bataille en quête de survivants, ils entendirent des troupes s'approcher à pas marqués. En se tournant dans la direction du bruit, ils découvrirent les étendards du clan du Sanglier flottant au-dessus d'une armée d'Hommes Sauvages. À leur tête, le chef Turch marchait fièrement, le front ceint de la Couronne d'Andouillers. Il s'arrêta en voyant les héros.

« Salutations », commença le chef en souriant. « Je suis heureux de vous revoir, mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Notre pays est en guerre. » Il affichait une mine sévère, mais son regard trahissait sa fatigue.

Il retira sa couronne et s'essuya le front, puis il observa l'objet qu'il avait entre les mains et se rembrunit. « La Couronne d'Andouillers n'a pas permis d'unifier les clans comme je l'avais espéré. Le chef du clan du Corbeau a rejeté mon autorité et émis le souhait de prendre la couronne, ce qui a provoqué cette bataille. » Le grand chef cracha dans la poussière pour bien montrer son mépris.

« Les lâches du clan du Loup n'ont pas encore pris parti, mais s'ils s'allient au Corbeau, je crains que nous soyons submergés », explique-t-il. Puis il poursuit en dévisageant les héros. « Néanmoins, si les émissaires de Saroumane rejoignaient notre cause, le clan du Sanglier remporterait certainement la victoire ! Et vous regagneriez l'Isengard avec l'amitié d'un Pays de Dun réunifié. Qu'en dites-vous ? »

Les héros hésitaient à se mêler de la guerre des Dunlendings. Toutefois, même en cas de refus, il était peu probable qu'ils puissent quitter la région sains et saufs. Mieux valait combattre du côté du clan du Sanglier plutôt que d'être isolé, d'autant qu'ils pouvaient gagner la fidélité des Hommes Sauvages pour le compte de Saroumane. Face à la menace du Mordor, il fallait que tous les peuples libres soient unis.

Voyant là une belle occasion de renforcer l'Ouest, les héros acceptèrent de marcher aux côtés de Turch et de son clan.

« Excellent ! » mugit le chef des Sangliers. « Venez, le clan du Corbeau est toujours éparpillé dans les collines. Nous devons trouver leur chef avant qu'il ne réunisse le reste de son clan. Si nous parvenons à le vaincre, son clan se soumettra à nous. »

Le chef Turch remit la Couronne d'Andouillers sur sa tête et donna le signal à ses hommes. « En route ! »

Le deck de rencontre « La Couronne d'Andouillers » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Couronne d'Andouillers, Guerriers du Pays de Dun et Pillards du Pays de Dun (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).

Le Deck Corbeau

Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent créer le « deck Corbeau ». Pour cela, retirez du deck de rencontre chaque carte Ennemi des sets de rencontre Guerriers du Pays de Dun et Pillards du Pays de Dun. Mélangez les cartes Ennemi ainsi retirées dans un nouveau deck. Il s'agit du deck Corbeau.

Quand un joueur doit révéler une carte du deck Corbeau, résolvez le renforcement de cette carte comme si elle venait d'être révélée du deck de rencontre (c'est-à-dire résolvez les éventuels effets « une fois révélée » et mot-clés de la carte et placez-la dans la zone de cheminement). Si une carte ayant le mot-clé Renfort est révélée du deck Corbeau, les joueurs doivent révéler la première carte du deck de rencontre pour l'effet du Renfort.

Chaque fois qu'un ennemi quitte le jeu, il doit être placé dans la pile de défausse de son deck d'origine. Un ennemi du deck de rencontre doit être placé dans la pile de défausse du deck de rencontre. Un ennemi du deck Corbeau doit être placé dans la pile de défausse du deck Corbeau. Dès que le deck Corbeau est épuisé, quelle que soit la phase, mélangez la pile de défausse du deck Corbeau pour en refaire un deck Corbeau.

Ne pas lire
ce qui suit avant que les Héros aient gagné cette Quête.

Le chef Turch mène les guerriers de son clan à la victoire et pousse un cri de triomphe avant de se tourner vers vous. « Les trois clans du Pays de Dun sont enfin unis. Avec la défaite du clan du Corbeau, le clan du Loup soutiendra mon règne et les Dunlendings ne feront plus qu'un, comme avant. »

L'imposant Dunlending se penche vers vous afin que vous seuls l'entendiez. Son visage trahit son inquiétude. « Je suis triste de vous avoir affrontés lors de notre première rencontre, émissaires de Saroumane. Veuillez faire part de mes regrets à votre maître, et dites-lui que je désire ardemment l'amitié de l'Isengard. Le peuple du Pays de Dun est son débiteur. »

Vous lui promettez de transmettre son message à Saroumane dès votre retour en Isengard. « Bien », conclut le chef, qui semble soulagé. « Je suis sûr que chacun se souviendra longtemps du service que vous avez rendu au Magicien Blanc. »

Vous quittez le clan du Sanglier et le reste du voyage se déroule sans incident. À votre arrivée à la grande tour d'Orthanc, vous êtes accueillis par Saroumane. Le magicien affiche un sourire triomphant lorsqu'il apprend que vous avez rempli votre mission.

« J'examinerai ce moule avec grand soin », dit-il. « Je suis certain qu'une étude approfondie de cet artéfact redonnera aux Sages de nouvelles forces pour combattre l'Ennemi. »

Lorsque vous lui faites le récit de votre rencontre avec les Hommes Sauvages du clan du Sanglier, Saroumane sourcille et frotte sa barbe. « Vous avez dépassé toutes mes attentes en gagnant l'amitié du Pays de Dun. C'est un événement d'une grande importance. »

Perdu dans ses pensées, le magicien lance un regard par l'une des grandes fenêtres d'Orthanc. « Une alliance entre l'Isengard et les Dunlendings pourrait mettre un terme à leur longue querelle avec le Rohan et ramener l'ordre dans cette région. Je vais devoir envoyer un émissaire à leur chef très bientôt : un émissaire capable de parler pour l'Isengard et le Rohan. Peut-être le roi Théoden consentira à envoyer Gríma. Il est étroitement lié à nos deux conseils. » Puis il se tourne vers vous et ne dissimule pas la joie que lui procurent vos exploits. « Vous avez fait beaucoup, mes amis, et vous avez toute ma gratitude », déclare-t-il.

Après deux semaines de repos, il est temps de reprendre votre voyage vers le nord. Saroumane vous accompagne de sa tour à la porte où les gardes vous amènent vos chevaux. Comme vous montez en selle, le magicien vous adresse ses dernières recommandations. « Saluez maître Elrond de Fondcombe de ma part, mais de grâce, ne dites rien du moule à anneaux. Le Mordor a des yeux et des oreilles partout, et même les Sages ne sont pas à l'abri. Mieux vaut qu'on ne sache pas ce qu'il est devenu. »

La sagesse de Saroumane vous saute aux yeux et vous jurez de ne rien dévoiler de votre découverte. « Excellent », dit-il en haussant la voix. « Je vous souhaite un bon voyage. Si votre route croise celle de Mithrandir, transmettez-lui aussi mes salutations. Adieu ! »

Vous quittez l'Isengard et les portes se referment derrière vous. Vous venez de terminer un voyage, pour en commencer un nouveau. Prenant la direction de Fondcombe, vous songez à tout ce que vous avez réalisé et commémorez, ne fût-ce qu'un instant, les exploits que vous avez accomplis au service de Saroumane.

Épilogue

Un jour, à la fin de l'été, Saroumane retourna à la cellule haute.

Le magicien ne s'y rendit pas en pleine nuit, comme il avait coutume de le faire, mais à midi, alors qu'une lumière chaude et vive filtrait par les fenêtres de la pièce. La porte coulissa doucement et le magicien s'engouffra dans la cellule sans un bruit.

Saroumane poussa Mugash du bout de son bâton, et la créature fut plaquée au mur comme elle l'avait été à chacune de ses visites précédentes. Le magicien s'approcha de l'une des grandes fenêtres d'un pas nonchalant pour admirer les Montagnes Blanches.

« L'apprentissage est une voie qui nous pousse inexorablement de l'avant », fit le magicien doucement. Mugash ne se rappela pas avoir déjà entendu le magicien lui parler, et cette voix lui écorcha les oreilles autant que le soleil lui faisait mal aux yeux. L'Uruk grogna avec malveillance. Il brûlait de tailler en pièces l'humain tout de blanc vêtu à coups de griffes.

« Hélas ! L'apprentissage est aussi une voie tortueuse. Pleine de tours et de détours, de marches glissantes, et de culs-de-sac », reprit le magicien. « Obstacles, fossés et autres épreuves y sont nombreux. »

Saroumane tapota le rebord de la fenêtre et se tourna vers l'Orque. « Les épreuves de l'apprentissage sont telles que beaucoup préfèrent ne pas emprunter cette voie et se contentent de rester assis dans l'herbe grasse qui la borde. Certains l'empruntent avec vigueur, mais perdent bientôt courage. Et d'autres se perdent rapidement.

« Et il y a ceux, comme le sage Gandalf le Gris, qui pensent que certaines voies doivent être évitées à tout prix, de peur de ce que l'on pourrait trouver au bout du voyage. » Mugash ricana d'un air courroucé. Il ne comprenait rien aux jacasseries du magicien. Pourquoi ce vieil homme était-il venu ?

Puis l'humeur de Saroumane changea radicalement. « Mais certains trouvent des lumières qui illuminent la voie de l'apprentissage, comme celle-ci. » Il leva la main en pleine lumière et admira l'anneau glissé à son doigt. Le magicien sourit.

« Il y a bien longtemps, les lumières comme celles-ci étaient nombreuses dans le monde. Certaines éclaircissaient simplement la voie. D'autres illuminaient le meilleur chemin et brillaient tels des fanaux. »

Un nuage lointain cacha brièvement le soleil et la pièce s'assombrit. « Quelques-unes de ces lumières, les plus convoitées de toutes, révéleraient les chemins secrets. Les sentiers cachés reliant une voie à une autre. » Le magicien fit tourner l'anneau scintillant à la lumière, sa voix consumée par le désir. Il regarda Mugash.

« Je t'ai choisi, Mugash, pour devenir le socle de mon nouveau pouvoir. » Saroumane baissa subitement la main et s'approcha de l'Orque. « Jadis, certains savaient plier la vie à leur volonté. » Le magicien fit glisser son long doigt osseux le long de l'épaule de Mugash. L'Orque aboya avec colère et tenta de mordre la main de Saroumane, en vain. « Que sont les Orques, sinon des Elfes remodelés ? »

L'haleine du magicien sentait la fumée et la cannelle noire. « Hélas ! Ces voies ont été oubliées et sont plongées dans le noir depuis longtemps. » Il toucha une des cicatrices que Mugash avait à la tête et haussa les épaules. « Je pensais pouvoir y arriver, mais mes connaissances étaient trop superficielles. Trop limitées. »

Puis le magicien sourit d'un air triomphal et se redressa en caressant son anneau affectueusement. « Mais j'ai forgé une lumière pour me guider, et grâce à elle, j'emprunterai les voies oubliées. »

Saroumane leva sa main une nouvelle fois et l'air se mit à vrombir. Une peur primale s'empara de Mugash. Il poussa des hurlements, des hurlements qui s'accentuèrent lorsque la douleur apparut.

La dernière chose dont il se souvint, ce fut la vision de Saroumane tendant une main en pleine lumière.

Une main blanche.

©2014 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, 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, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE

FANTASY FLIGHT GAMES

EDGEENT.COM

Preuve d'Achat
La Couronne d'Andouillers
UBIJCS31
8435407601161
0004MAY14FR

Notes des Concepteurs

« Mais je poursuivis mon chemin jusqu'au pied d'Orthanc et j'arrivai à l'escalier de Saroumane, là, il vint à ma rencontre et me mena à sa chambre haute. Il portait une bague à son doigt. »

– Gandalf, La Communauté de l'Anneau

Le cycle « Le Créateur d'Anneaux » propose une explication sur la façon dont Saroumane a pu lever l'armée de l'Isengard avant les événements du *Seigneur des Anneaux*.

Bien que Saroumane en ait sans doute appris beaucoup sur la création d'anneaux au fil de ses longues années d'étude, notre histoire dévoile comment il a pu acquérir une pièce importante de ce puzzle : un vieux moule de la forge perdue de Celebrimbor. Avec un tout nouvel anneau de pouvoir, nous imaginons que Saroumane a pu remodeler la vie et créer son armée d'Uruk-hai à partir de l'essence du grand Orque des montagnes Mugash. Notre histoire cherche aussi à expliquer comment Saroumane a pu se lier d'amitié avec les Dunlendings qui lui obéirent lors de la Guerre de l'Anneau.

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Tolkien offre peu de détails sur la culture et l'origine des Hommes Sauvages du Pays de Dun. En ce qui nous concerne, nous avons pris la liberté d'imaginer qu'il s'agit d'un peuple clanique victime de querelles intestines. En nous basant sur les inspirations nordiques et saxonnes de Tolkien, nous nous sommes figurés que les Dunlendings pouvaient être inspirés des premières peuplades des îles britanniques, comme les Bretons, les Galois ou les Pictes. Les premières tribus de « Bretagne » furent chassées de leurs terres pastorales par les Saxons, de même que les Dunlendings furent chassés des plaines du Rohan par les Seigneurs des Chevaux de la maison d'Eorl. À cette fin, nous recourons aux concepts de clans, de chefs et d'images druidiques, comme la Couronne d'Andouillers pour donner un relief culturel aux Dunlendings.

Nous espérons que notre interprétation des événements entourant le secret de l'avènement de Saroumane sera intéressante et parlante pour les fans du *Seigneur des Anneaux*. Il ne s'agit bien sûr que de notre interprétation, et nous ne prétendons en aucun cas savoir ce que Tolkien avait derrière la tête en la matière. Dans l'intérêt de l'aventure, nous nous sommes fondés sur quelques hypothèses. Par exemple, nous partons du principe que Saroumane avait besoin d'aide pour poser une partie des bases de son pouvoir, en plus de tout ce qu'il avait pu apprendre du Palantir (et cru être la vérité). Comme l'explique *Le Seigneur des Anneaux*, nous sommes aussi partis du principe que Saroumane avait pu obtenir de l'aide en manipulant ses voisins et des voyageurs, en s'appuyant notamment sur les pouvoirs de persuasion de sa voix.

L'exquise ironie de notre histoire est, bien sûr, que ce sont les héros des joueurs qui jouent bien malgré eux le rôle de pions dans la longue montée en puissance de Saroumane.

L'histoire contée dans « L'Appel de l'Isengard » et dans le cycle du « Créateur d'Anneaux » contient quelques écarts que les fans du *Seigneur des Anneaux* voudront bien nous pardonner, nous l'espérons. Par exemple, il est peu probable que la forge de Celebrimbor ait survécu à la chute de l'Eregion au cours du Second Âge. Sauron lui-même n'aurait sans doute pas oublié son emplacement, car c'est là, sous les traits d'Annatar, qu'il étudia la fabrication des anneaux. Mais dans l'intérêt de notre récit, nous imaginons que Celebrimbor a pu cacher l'emplacement de la forge à l'esprit de Sauron, car les pouvoirs des anneaux elfiques étaient encore grands du temps de la chute d'Ost-in-Edhil.

Globalement, nous espérons avoir fait le récit d'une histoire fascinante, qui aurait raisonnablement pu faire partie de la trame historique de la Terre du Milieu de Tolkien. Nous espérons que les joueurs apprécieront nos efforts pour rester fidèles à la vision de Tolkien. Et nous espérons de tout cœur que les joueurs se seront vraiment amusés à relever les défis du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».