

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## LA BRANDE DESSÉCHÉE™

### Niveau de difficulté = 6

*Les héros voyageaient depuis plusieurs jours quand ils atteignirent les contreforts des Montagnes Grises. Leur traversée de la désolation séparant les Monts du Fer de l'Ered Mithrin avait été des plus quelconques, exception faite du temps épouvantable. Il avait plu à verse, si bien que leurs lourds manteaux étaient maintenant détrempés.*

*Comme ils commençaient à gravir les pentes des Montagnes Grises, la pluie devint neige – un changement bienvenu, abstraction faite du froid qui l'accompagnait. Les premières gelées venaient tout juste de frapper les Terres Sauvages, mais sur les hauteurs rocailleuses de l'Ered Mithrin, les héros sentaient déjà la morsure de la bise.*

*Les aventuriers poursuivirent néanmoins leur ascension. Le destin du Rhovanion était entre leurs mains. Quelque part, dans cette imposante chaîne de montagnes, était tapi un terrible danger : un vieux Dragon dont ils avaient occis le rejeton dans les mines naines des Monts du Fer. La bête agonisante les avait prévenus que sa mère chercherait à venger sa mort, et les héros craignaient que les Terres Sauvages n'en fassent les frais.*

*Aussi grimpèrent-ils à la recherche de la Brande Desséchée, une longue vallée située dans la partie orientale des Montagnes Grises, où les Dragons étaient censés se reproduire. Après plusieurs jours passés à escalader des à-pics et à sillonner des sentiers étroits, les héros atteignirent le sommet et virent enfin la vallée tant recherchée : une plaine cendreuse encombrée de rochers calcinés. Bien qu'il n'y eût aucun Dragon en vue, les traces de leur présence étaient nombreuses. Comme ils descendaient dans la vallée incendiée, ils virent que la grande majorité de ces traces étaient celles de dragonnets : de petites empreintes, comparables à celles d'un ours allant et venant autour des restes de gros œufs. Mais après quelques recherches, ils découvrirent une série de grosses empreintes partant vers l'ouest, en direction des montagnes.*

*Après un court repos parmi les pierres calcinées d'une petite vallée de la Brande Desséchée, les héros reprirent leur traque et suivirent les traces du grand dragon. Heureux de laisser la vallée brûlée derrière eux, ils savaient qu'un danger plus grand les attendait dans les hauteurs glacées de la Brande Desséchée...*

Le deck de rencontre La Brande Desséchée est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Brande Desséchée, Cavernes Perdues, Créatures Sauvages et Perdus dans les Terres Sauvages (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



### Le deck Cavernes

Pour créer le deck Cavernes, prenez chaque carte du set de rencontre Cavernes Perdues et mélangez-les. Il s'agit du deck Cavernes.

### Mot-clé Profond

Profond est un mot-clé qui apparaît sur certains lieux de *La Brande Desséchée*. Quand les joueurs voyagent vers un lieu Profond, ils le défont et le remplacent par la première carte du deck Cavernes. Ce lieu devient le lieu actif. Si le deck Cavernes est épuisé, ignorez le mot-clé Profond.

Si un Signe du Dragon remplace le lieu actif via le mot-clé Profond, placez le Signe du Dragon dans la zone de cheminement et résolvez son mot-clé Protégé.



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

Une fois de plus, les héros se retrouvèrent face au cadavre d'un Dragon, mais cette fois, ils surent qu'il ne s'agissait pas de celui qu'ils cherchaient.

« Celui-là est plus petit que le premier, dit l'un des compagnons.

— Oui, j'imagine que la mère que nous recherchons est nettement plus grosse, convint un autre.

— Mais où se cache-t-elle ? demanda le premier. Les traces qui nous ont conduits ici sont les seules qui pourraient être celles d'un adulte. Les autres correspondent à celles de petits.

La question fut suivie d'un court silence propice à la réflexion, quand un bruit de pas se fit entendre dans un coin sombre de l'ancre du Dragon. Les héros firent volte-face, leurs armes en main, et virent un grand Gobelin sortir de l'ombre, les mains en l'air.

— Yrch ! s'écria un des héros en encochant une flèche.

— Attendez ! répliqua le Gobelin d'une voix rauque. Je sais où est le Dragon que vous cherchez !

L'archer visa la poitrine du Gobelin et lui ordonna de parler.

— Dis-nous ce que tu sais de ce Dragon, et comment tu l'as appris.

Le Gobelin poussa un rire amer.

— Bien sûr. Et pendant que j'y suis, pourquoi ne vous dirais-je pas où j'ai enterré mon butin après avoir attaqué les Hommes des Bois, histoire que vous sachiez tous mes secrets et que vous puissiez vous débarrasser de moi ? Garn ! Urdug n'est pas stupide ! Je sais que vous me tuerez dès que je vous aurai dit tout ce que je sais.

L'archer baissa son arme.

— Très bien. Je te promets qu'il ne te sera fait aucun mal si tu nous dis la vérité, bien que ce serait alors la première fois qu'un Gobelin agirait de la sorte.

— Ah ! c'est mieux ! fit Urdug, qui s'assit sur le cadavre du Dragon avant de lui donner une tape. On dirait que les Dragons ne vous effraient pas, ce qui est une bonne chose, car j'en connais un qu'il faut tuer. Celui-là même que vous voudriez voir disparaître, je parie. Un bon gros cracheur de feu qui se fait appeler Dagnir la Terrible. Elle nous a chassés, moi et mes gars, de Gundabad il y a des mois, quand elle nous est tombée dessus tôt un matin.

— Gundabad ! s'exclama un des aventuriers. Les Gobelins ont pris Gundabad aux Nains il y a de cela bien longtemps.

C'est bien fait pour vous !

— Bah ! Si ces longues-barbes le voulaient vraiment, ils auraient dû se battre avec plus de force pour le garder, rii Urdug. Il appartient aux Gobelins maintenant.

— Vu ce que tu en dis, on dirait plutôt qu'il appartient à Dagnir, répondit sèchement le héros.

Urdug cessa de rire et le fusilla du regard.

— Pour l'instant, affirma-t-il froidement, puis il y eut une pause avant qu'il ne s'esclaffe vilainement et reprenne. J'imagine qu'elle dort sur un joli petit trésor dans la salle principale maintenant. Probablement constitué de tout ce que les Gobelins remontent des profondeurs.

— Des Gobelins vivent encore au côté du Dragon ? demanda un des compagnons, perplexe.

— Des pleutres ! s'exclama Urdug. Ils se sont dégonflés dès qu'ils ont entendu son rugissement. Certains ont fui au sud pendant que d'autres ont baissé les armes et supplié qu'on les épargne. Bah ! cracha-t-il. Je me suis échappé avec les rares restés loyaux, mais ils sont maintenant morts pour la plupart. Nous avons filé par la porte secrète. Le soleil levant a brûlé nos yeux, mais nous avons continué. Nous sommes venus ici en quête d'une nouvelle terre, mais nous n'avons trouvé que de nouveaux Dragons.

Urdug baissa les yeux vers la carcasse du Dragon.

— Celui-là a dévoré cinq de mes gars quand nous sommes tombés par hasard sur sa caverne.

Un des héros se tourna vers ses amis.

— Si tout ceci est vrai, nous devons gagner Gundabad et trouver cette Dagnir avant qu'elle ne se lasse de sa nouvelle demeure, dit-il avant de se tourner vers Urdug. Et toi, Urdug, tu seras notre guide. »

À suivre dans « Errance au Rhovanion », la seconde aventure du cycle « Ered Mithrin ».



© 2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou © 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 Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE



PROOF OF  
PURCHASE  
The Withered  
Heath  
MEC66

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## ERRANCE AU RHOVANION™

### Niveau de difficulté = 5

Devant l'entrée de l'ancre du drake de froid, le Gobelin Urdug hurla au moment où les héros lui ligotèrent les poignets.

« C'est hors de question, rugit-il. Je ne vous conduirai nulle part si je suis votre prisonnier ! Vous devrez me tuer.

— Très bien, répondit un des héros en sortant sa dague.

— Attendez, attendez, attendez ! s'époumona Urdug en tombant à genoux. Il y a un autre chemin ! Un chemin secret qu'Urdug est le seul à connaître ! Si vous me tuez, vous ne le trouverez pas !

— Quel chemin secret ? demanda le héros en posant son poignard contre la gorge du Gobelin.

— Il y a une porte latérale, une entrée secrète construite par les Nains. Je suis le seul à savoir où elle est, s'empressa de répondre Urdug. Vous ne pouvez pas entrer à Gundabad par la grande porte. Dagnir le saura et vous calcinera aussitôt de son souffle de feu. Mais je peux vous montrer l'entrée secrète si vous me détachez.

Le héros plissa les yeux.

— Cela ne me dit rien qui vaille. Comment savoir si tu dis la vérité ?

— Il y a une clef, répondit Urdug. Je l'ai prise avec moi quand j'ai fui, mais je l'ai perdue il y a plusieurs jours en voulant fuir un géant en colère. Aidez-moi à trouver la clef et je vous la laisserai en gage de bonne foi.

Le Gobelin tendit ses mains encore attachées et regarda les héros d'un air suppliant.

— Les entrées secrètes des royaumes nains sont bien connues, et la clef saura nous convaincre, dit l'un des compagnons.

— Attendons de voir s'il dit vrai avant de le relâcher, répondit le héros armé d'un poignard.

— Mais il affirme qu'il préférerait mourir plutôt que de nous aider s'il reste ligoté, dit le premier. Nous ne pourrons pas le porter dans ces montagnes, ni le traîner derrière nous, mais je crois que nous sommes assez nombreux pour le tenir à l'œil et déceler tout signe de trahison.

— Très bien, répondit l'autre héros, qui rengaina sa lame, les yeux plissés, et regarda Urdug d'un air méfiant en le détachant. Nous t'aiderons à trouver cette clef, et tu nous mèneras à l'entrée secrète. Mais attention : si tu tentes quelque chose, je te trancherai la gorge.

— Oui, oui, dit Urdug en se relevant. Urdug vous trouvera la clef, et peut-être le cor que j'ai aussi perdu. Peut-être même mon ami, Minus. Je crois qu'il s'est échappé quand le géant nous a attaqués. Il n'a jamais été très malin, mais il sait quand il faut déguerpir. Bien, allons-y. suivez-moi ! »

Sur ce, Urdug conduisit les héros perplexes sur les pentes des Montagnes Grises afin de remonter ses traces dans les Terres Sauvages.

Le deck de rencontre Errance au Rhovanion est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Errance au Rhovanion, Créatures Menaçantes, Perdus dans les Terres Sauvages et Collines des Terres Sauvages (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



## Rencontre

Rencontre est un nouveau mot-clé qui apparaît sur des cartes Joueur ayant un dos de carte de rencontre. Il se conforme aux règles suivantes :

- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peuvent pas être incluses à un deck de joueur, car elles ont un dos de carte de rencontre. Au lieu de cela, lors de la mise en place d'un scénario, chaque joueur peut mettre de côté jusqu'à 3 cartes ayant le mot-clé Rencontre, hors jeu. Ces cartes ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes que doit comporter le deck d'un joueur.
- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ont un tiret (-) au lieu d'un coût car elles ne sont jamais jouées depuis la main d'un joueur. À la place, les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre sont mélangées dans le deck de rencontre. On ne peut mélanger dans le deck de rencontre une des cartes Joueur mises de côté que si un effet de carte demande explicitement à un joueur de le faire.
- L'effet « une fois révélée » des cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peut pas être annulé.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre est attribuée en tant que carte ombre à un ennemi, elle est traitée comme une carte de rencontre : placez-la dans la pile de défausse de rencontre après avoir résolu l'attaque de cet ennemi.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre quitte le jeu, elle est retirée de la partie. Ne la placez pas dans la pile de défausse d'un joueur ou dans la pile de défausse du deck de rencontre.

## Indestructible

Un ennemi avec le mot-clé Indestructible ne peut pas être détruit en subissant des dégâts, même si ses points de vie tombent à 0.

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

*Les héros avaient pris un gros risque en se fiant à Urdug, mais ils n'étaient pas idiots. Ils avaient anticipé sa trahison et réservé une triste sort à son ami le Troll. Mais ils lui laissèrent la vie sauve, car il leur fallait découvrir l'emplacement de l'entrée secrète de Gundabad. Ils le ligotèrent au moyen de cordes, et cette fois le Gobelin ne se plaignit pas, ne gémit même pas. Urdug avait tenté sa chance et échoué. Il savait qu'en causant davantage d'ennuis, il subirait le même sort que Minus.*

*« Nous avons la clef de la porte du Gobelin, mais un long chemin nous attend encore avant de rejoindre le Mont Gundabad, et nous sommes mal équipés pour entreprendre un tel voyage, dit l'un des héros.*

*— Je suis d'accord, fit un autre. Il existe une importante communauté d'Hommes des Bois sur notre chemin. Elle se situe à l'orée de la Forêt Noire. On l'appelle la Colline de Hrogar. Les gens y sont amicaux, mais peut-être pas à l'égard des Gobelins.*

*Il jeta un regard noir à Urdug, mais le Gobelin ne leva même pas les yeux.*

*— Excellent, répondit l'autre héros. Dans ce cas, gagnons la Colline de Hrogar. »*

*Les héros rassemblèrent leurs affaires et entamèrent le long voyage qui devait les mener à la communauté d'Hommes des Bois en tirant derrière eux leur prisonnier.*

**À suivre dans « Des Flammes dans la Nuit », la troisième aventure du cycle « Ered Mithrin ».**

© 2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou © 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 Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél.: 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

**EDGE**



PROOF OF  
PURCHASE  
Roam Across  
Rohanion  
MEC67

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## DES FLAMMES DANS LA NUIT™

### Niveau de difficulté = 7

La Colline de Hrogar était une communauté d'Hommes des Bois protégée par une haute palissade bâtie sur une motte de terre et entourée d'un fossé profond. Un pont-levis en bois reliait la ville à la route qui menait à sa porte. Des tours de guet étaient dressées de part et d'autre de la porte, et des gardes veillaient jour et nuit.

À l'autre bout de la ville se dressait la colline dont la communauté tirait son nom : une longue pente abrupte que l'on gravissait au moyen d'un escalier fortifié, et au sommet de laquelle était bâti la Grande Maison de Hrogar. Les Hommes des Bois s'y retrouvaient pour les assemblées et les célébrations de marque. Que la ville soit envahie, et les habitants pouvaient s'y réunir et y soutenir un long siège, car ils y entreposaient moult provisions.

Le jour, les Hommes des Bois travaillaient aux pâturages et jardins qui entouraient la ville, quand ils n'abattaient pas des arbres à l'orée de la Forêt Noire. Mais la nuit, ils se retrouvaient derrière leurs murs et levaient le pont-levis pour se protéger des dangereux habitants de la forêt et des pillards gobelins. Ainsi les héros trouvèrent-ils l'entrée barrée quand ils arrivèrent quelques heures après la tombée du jour.

« Qui va là ? fit un garde depuis l'une des tours de guet.

— Des voyageurs en mission pour le roi Brand de Dale, répondit un des héros. Nous requérons le gîte et le couvert pour la nuit, et avons de l'or pour acheter des provisions.

— C'est une bonne chose, fit le garde. Les serviteurs du roi Brand sont les bienvenus dans notre ville, mais nous n'avons pas reçu leur visite depuis bien longtemps. Mais qu'amenez-vous avec vous ? ajouta-t-il en désignant le Gobelin ligoté.

— Un prisonnier, répondit le héros en tirant Urdug à la lumière des torches.

— Le Maître n'appréciera pas, déclara le garde. Nous avons livré de nombreuses batailles aux Gobelins, mais nous n'avons pas pour coutume de faire des prisonniers. Pourquoi donc l'amenez-vous ici ?

— Nous ne pouvons vous répondre ici. Laissez-nous entrer et nous nous expliquerons.

— Très bien, fit le garde. Je vais faire mander le Maître. Attendez.

Quelques minutes plus tard, le pont-levis fut abaissé et un petit groupe de gardes armés poussa les compagnons dans la ville, où ils furent accueillis par le Maître, un homme de grande taille à l'épaisse barbe blanche et au regard acéré. Il gratifia les héros d'un sourire chaleureux.

— Bienvenue, mes amis ! Quel bon vent vous amène à la Colline de Hrogar ?

— Nous sommes investis d'une mission de la plus haute importance qui nous mène au Mont Gundabad, et ce Gobelin est notre guide, répondit un des héros.

— Curieuses nouvelles ! s'exclama le Maître. Gundabad est un nom de mauvais augure, et y suivre un Gobelin me semble être pure folie. Votre mission doit en effet être de la plus haute importance pour que vous voyagiez de la sorte. Dites-moi, mes amis, qu'est-ce qui vous amène à cet endroit ?

— Nous chassons un grand Dragon : Dagnir la Terrible. Ce Gobelin affirme qu'elle a chassé son peuple de leur demeure du Mont Gundabad.

— Un Dragon ? rit le Maître, visiblement soulagé. Mes amis, ce Gobelin s'est moqué de vous. Cette région n'a pas vu de Dragon depuis une éternité.

— Peut-être se moque-t-il de nous, mais le Dragon est bien réel. Deux de ses rejetons ont déjà été tués, et nous craignons ce que leur mère fera quand elle apprendra ce qui est arrivé à ses enfants.

— Deux Dragons ? fit le Maître qui porta un regard neuf sur ses invités et écarquilla les yeux d'un air émerveillé avant de se reprendre. C'est un récit qu'il me faut entendre. Venez, vous êtes invités à ma table ce soir. Vous me raconterez votre histoire. Mes gardes surveilleront votre prisonnier.

Deux Hommes des Bois emmenèrent un Urdug renfrogné tandis que le Maître conduisait les héros à la Grande Maison de Hrogar. Là, les héros prirent place à une grande table et des mets leur furent servis. Le Maître s'assit au bout de la table et les écouta jusqu'à ce que leur repas fût interrompu par le tocsin.

Les héros suivirent le Maître dehors, et ils virent au loin la lueur orangée qui, traçant un sillon dans la nuit, se dirigeait vers la ville. Dagnir approchait.

Le deck de rencontre Des Flammes dans la Nuit est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Des Flammes dans la Nuit, Gobelins des Montagnes Grises, Bois Sombres et Obscurité Grandissante (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension Les Terres Sauvages du Rhovanion).



## Quêtes Annexes

Les quêtes annexes représentent des aventures secondaires que les héros peuvent entreprendre tout en poursuivant les principaux objectifs proposés par le deck de quête. Les quêtes annexes ne sont jamais considérées comme faisant partie du deck de quête. La carte au sommet du deck de quête est appelée la « quête principale ».

Une quête annexe ayant un dos de carte Rencontre est une « quête annexe de rencontre ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Rencontre. Quand une quête annexe de rencontre est révélée, elle est placée dans la zone de cheminement. Comme les quêtes annexes sont à la fois des cartes Quête et des cartes Rencontre, leur effet « une fois révélée » ne peut pas être annulé par des effets de carte Joueur.



Exemple de quête annexe de rencontre

## Quêtes Annexes en Jeu

Tant qu'une quête annexe est dans la zone de cheminement, elle fonctionne comme une carte Quête, à l'exception de ce qui suit :

- Quand une quête annexe est passée, les joueurs ne passent pas à l'étape suivante du deck de quête. Au lieu de cela, la quête annexe est placée dans la pile de victoire.
- Au début de chaque phase de quête, s'il y a une ou plusieurs quêtes annexes dans la zone de cheminement, le premier joueur peut choisir l'une d'elles, qui devient la « quête en cours » jusqu'à la fin de la phase, à la place de la carte Quête du deck de quête actuellement active.
- Tant qu'une quête annexe est la quête en cours, les marqueurs de progression obtenus par les joueurs sont placés sur cette quête annexe, et les effets de carte qui visent la « quête en cours » ciblent cette quête annexe à la place. Les marqueurs de progression doivent être placés sur le lieu actif avant de pouvoir être placés sur une quête annexe. Les marqueurs de progression en excès une fois la quête en cours passée sont défaussés, ne placez pas les marqueurs de progression en excès sur d'autre carte Quête en jeu.

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

*Les premiers rayons froids de l'aurore dévoilèrent les restes fumants de la Colline de Hrogar. La porte de la cité gisait au sol et les tours de guet qui la flanquaient étaient calcinées. Entre les remparts noircis, des maisons brûlaient encore ou n'étaient déjà plus que ruines carbonisées. Toutefois, au sommet de la colline, la Grande Maison de Hrogar se dressait fièrement. Les femmes et les enfants s'y étaient réfugiés durant l'attaque, et une bonne partie de la ville avait survécu grâce au courage des défenseurs.*

*Les héros avaient repoussé le Dragon, qui s'était lassé, au prix de centaines de flèches et de coups d'épée. Pas une arme n'avait réellement transpercé son épais cuir. Quand elle battit en retraite dans la nuit, parce que fatiguée de détruire les maisons, les flammes dévoraient encore la ville.*

*Les compagnons ne furent pas surpris de voir le Maître sortir de la Grande Maison de Hrogar et de leur demander de partir sur-le-champ. Bien qu'il sût qu'ils se trompaient, ses concitoyens accusaient les héros d'avoir attiré le Dragon sur la ville. Certains ne manquèrent pas de remarquer que des Gobelins s'étaient joints à l'attaque de Dagnir, et qu'ils étaient certainement venus dans le but de libérer Urdug.*

*D'autant que le prisonnier avait disparu. Au début, ils s'imaginèrent que ses gardes l'avaient abandonné pour aller combattre le Dragon. Jusqu'à ce qu'ils retrouvent leurs corps dans une ruelle. L'un d'eux avait un poignard planté dans le dos, et l'autre la gorge tranchée. Sans leur guide, et sans aucun moyen de vaincre Dagnir, les héros durent revoir leur plan. Le Maître leur fit alors un cadeau d'adieu, une information censée les aider dans leur voyage.*

*— Jusqu'à la nuit dernière, je croyais que les Dragons étaient des créatures de légende, mais je sais maintenant qu'il en va autrement et je me rappelle une autre histoire : celle d'un puissant guerrier qui tua le grand ver Scatha. Il est dit qu'il portait une lame enchantée assez puissante pour percer le cuir d'un Dragon. Cette arme prit par la suite le nom de Fléau-des-Vers.*

*— Une telle arme nous aiderait assurément dans notre quête. Dites-nous : où pouvons-nous la trouver ? demanda un des compagnons.*

*— C'est facile, répondit le Maître. L'homme qui la détenait s'appelait Fram, et sa renommée fut telle que son peuple baptisa sa cité d'après son nom. Cherchez son sépulcre à Framsburg.*

À suivre dans « Le Fantôme de Framsburg », la quatrième aventure du cycle « Ered Mithrin ».

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## LE FANTÔME DE FRAMSBOURG™

### Niveau de difficulté = 5

Il y a des milliers d'années de cela, Scatha le Ver attaqua les Nains d'Ered Mithrin et amassa un extraordinaire butin. Il comptait parmi les plus grands Dragons du Troisième Âge de la Terre du Milieu et fut le fléau des Terres Sauvages. Mais plus connu encore fut Fram, fils de Frumgar, car il terrassa le ver de son épée et s'empara de son trésor.

Fram était seigneur des Éothéod et usa de sa richesse au profit de la capitale de son peuple, qui fut par la suite baptisée Framsbourg en son honneur. On dit que les Nains exigèrent que leur trésor leur fût restitué, ce que Fram refusa. Au contraire, il fit faire un collier avec les dents du Dragon et leur offrit avec ces mots : 'Vous ne trouverez pas pareil joyau parmi vos trésors, car celui-ci est des plus rares.' On dit que les Nains furent tant courroucés par cette réprimande qu'ils tuèrent Fram pour se venger.

Dans les années qui suivirent, Eorl le Jeune prit la tête des Éothéod et les conduisit au Rohan, où ils furent plus tard connus sous le nom des Rohirrim. La vieille capitale de Framsbourg fut abandonnée, et la tombe de leur héros Fram fut oubliée pendant des millénaires.

C'était bien dans le tombeau de Fram que les héros espéraient maintenant retrouver Fléau-des-Vers, son épée légendaire. Après leur bataille contre Dagnir à la Colline de Hrogar, les héros comprirent que leurs armes ne leur permettraient pas d'occire Dagnir. Ils espéraient que la lame enchantée de Fram leur permettrait néanmoins de tuer la bête. Aussi voyagèrent-ils vers l'ouest jusqu'à atteindre l'Anduin avant de le suivre au nord en direction de Framsbourg.

Les ruines de la cité se tenaient au confluent de la Greylin et de la Langwell. La Greylin descendait des Montagnes Grises au nord, tandis que la Langwell, elle, descendait des Monts Brumeux à l'ouest. Leur confluent formait en quelque sorte la source du puissant Anduin qui filait vers le sud, pour finalement séparer le Gondor et le Mordor, mais ici dans le nord, les héros pouvaient traverser à gué sans encombre.

L'un après l'autre, les aventuriers prirent la direction du vieux château. Le temps l'avait privé de sa splendeur passée et lui avait donné un air lugubre. À la lueur du soleil couchant, le château dominait les ruines de la cité morte telle une sentinelle sombre, augurant de ce qui attendait tous ceux qui voulaient troubler les souvenirs du passé. Pendant un instant, les héros crurent voir une lueur bleutée émanant d'une haute fenêtre, mais en y regardant de plus près, ils n'y virent qu'un trou noir.

Le silence s'abattit sur la compagnie, qui emprunta la vieille chaussée menant au château. Nul ne vit le moindre signe de danger, mais tous gardèrent nerveusement leurs mains sur leurs armes comme un sentiment de terreur croissant les envahissait un peu plus à chaque pas. Ils marchèrent sans un bruit, en regardant en tous sens, s'imaginant être attaqués à tout moment, jusqu'à enfin atteindre la porte. L'arche évoquait la gueule noire d'un monstre horrible, mais ils ne virent rien à l'intérieur.

Ils attendirent là quelques instants jusqu'à ce qu'un des compagnons prenne la parole.

« Je n'aime pas cet endroit. Le mal est à l'œuvre ici.

— Je le sens moi aussi, dit un autre. Mais l'épée que nous cherchons est là.

— Je crains ce que nous risquons de découvrir, répondit le premier.

— Tout comme moi. Allez. Suivez-moi.

Les héros entrèrent tous ensemble en quête du tombeau de Fram.

Le deck de rencontre Le Fantôme de Framsbourg est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Fantôme de Framsbourg, Créatures Sauvages et Peur du noir (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



## Découvrir (X)

Découvrir est un mot-clé de ce scénario. Le mot-clé Découvrir simule l'exploration des héros afin de retrouver le tombeau de Fram, mais aussi les dangers inattendus auxquels ils sont confrontés lorsqu'ils voyagent vers les différents lieux de Framsbourg. Quand un lieu avec ce mot-clé devient le lieu actif, le premier joueur résout les étapes suivantes :

1. Regardez les X premières cartes du deck de rencontre, X étant la valeur Découvrir du lieu actif.
2. Choisissez 1 objectif regardé avec le mot-clé Butin et attachez-le au lieu actif en tant qu'objectif Protégé.
3. Prenez au hasard 1 carte regardée ayant le trait *Péril*, révélez-la et placez-la dans la zone de cheminement.
4. Placez les cartes regardées restantes dans la pile de défausse de rencontre.

S'il reste moins de X cartes dans le deck de rencontre quand est résolu le mot-clé Découvrir, mélangez la pile de défausse de rencontre dans le deck de rencontre et continuez de résoudre le mot-clé Découvrir.

## Butin

Butin est un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Objectif de ce scénario. Les objectifs avec ce mot-clé sont des trésors précieux qui ne peuvent être découverts qu'en explorant les différents lieux de Framsbourg. Une carte Butin ne peut entrer en jeu qu'en résolvant le mot-clé Découvrir d'un lieu.

**Si une carte ayant le mot-clé Butin est révélée depuis le deck de rencontre, défaussez-la et révélez une autre carte du sommet du deck de rencontre.**

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

*Sous le château hanté de Framsbourg, dans l'obscur tombeau de Fram, les héros affrontèrent l'ombre de Fram en personne. Il dévisagea les héros de ses yeux vides et les murs tremblèrent quand il parla :*

*« Qu'êtes-vous venus faire en ces lieux ? Êtes-vous venus voler mon trésor ? N'y comptez pas !*

*Sa voix était emplie d'une telle terreur et d'un tel pouvoir que les héros chancelèrent et ne purent d'abord pas répondre. Le mort hurla de rage, et la caverne trembla de nouveau. Tout laissait penser qu'il allait attaquer quand l'un des compagnons parvint à parler.*

*— Attendez ! Nous ne voulons pas votre trésor ! Nous cherchons une épée. Les Terres Sauvages sont une fois encore menacées par un puissant Dragon, et nous avons besoin de votre épée pour le vaincre.*

*— Mensonges ! s'écria Fram. Vous voulez l'or du trésor de Scatha, mais je ne vous laisserai pas le prendre.*

*— Non, mon seigneur, répondit le héros. Il n'y a plus de trésor à Framsbourg. La cité est abandonnée depuis des milliers d'années.*

*— Quoi ? Quelle est cette diablerie ? demanda l'ombre, d'une voix moins terrifiante. Où est mon or ?*

*— Je n'en ai aucune idée, répondit le héros. Nous n'avons trouvé que ceci, dit-il en brandissant le collier en dents de Dragon.*

*— Aah ! s'écria l'ombre, comme frappée de panique à la vue de l'objet. Le collier ! Je me rappelle ! fit-il, ses yeux sans vie braqués sur le collier. Quand les Nains ont appris que Scatha était mort, ils ont envoyé des émissaires pour exiger que leur or leur soit rendu, mais ils firent preuve d'arrogance et, n'aimant pas leurs manières, je leur remis le collier, et rien d'autre. Je le jetai à leurs pieds d'un air railleur en me moquant bien de leur courroux.*

*— Ainsi votre orgueil vous condamna-t-il, fit le héros.*

*L'ombre parut réfléchir avant de poursuivre.*

*— Mon orgueil ? Peut-être. J'ai cru ne rien avoir à craindre des Nains. Je venais de tuer le grand ver, et ils étaient mes invités. Mais je sous-estimai le feu qui brûlait en eux. J'y vis un peuple attardé, mais ils se jetèrent sur mes gardes dans la nuit et me tuèrent dans mon propre château.*

*— Une mauvaise mort, mon seigneur, mais tout laisse penser que vous vous êtes maudit en les provoquant.*

*Le fantôme de Fram parut s'atténuer un peu plus.*

*— Vous avez raison. C'est l'orgueil et la cupidité qui m'ont condamné. Hors de question que je la supporte davantage.*

*Fram se détourna du collier pour faire face aux héros, et comme ils le regardaient, ils ne virent plus une puissante ombre, mais un vieil homme rabougri.*

*— Prenez mon épée. Elle est là, dit-il en désignant le sarcophage situé au centre du sépulcre. Je me repens de mon arrogance. Pardonnez-moi.*

*Sur ces mots, l'ombre de Fram ferma les yeux et une aura de paix s'abattit sur son visage avant qu'il ne disparaisse. Les compagnons se tinrent en silence quelques instants avant d'ouvrir le sarcophage. Ils y découvrirent le squelette poussiéreux du cinquième seigneur des Éothéod. Une cotte de mailles était encore accrochée à ses os pourris, une couronne ceignait son front et en travers de sa poitrine gisaient le Fléau-des-Vers – brisé en deux.*

**À suivre dans « Mont Gundabad », la cinquième aventure du cycle « Ered Mithrin ».**

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## MONT GUNDABAD™

### Niveau de difficulté = 8

Quand le soleil se leva sur les ruines de Framsbourg, les héros avaient déjà quitté les rues brisées et bâtiments pour prendre la direction du nord. Ils s'arrêtèrent au sommet d'une haute colline pour regarder une dernière fois la cité oubliée, et ils eurent le sentiment à la douce lueur du soleil levant que le vieux château ne représentait plus une menace.

« Adieu, Fram fils de Frumgar, fit l'un des héros.

— Puisse son esprit enfin trouver la paix, dit un autre.

— Je me sentirais plus tranquille si l'épée était intacte, ajouta un des leurs compagnons. Je ne puis croire que nous avons fait tout ce chemin pour une épée brisée !

— Nous sommes tous déçus, mais nous devons trouver un moyen.

— Trouver un moyen ? Comment pourrions-nous combattre Dagnir la Terrible avec une épée cassée ? En la lui lançant ?

— Reforgeons-la, répondit le premier en ignorant la pique. La légende veut que Durin, le père des Nains, se soit réveillé dans ce monde au mont Gundabad. Selon son peuple, il aurait bâti sa première forge dans la montagne et y aurait appris à ses enfants le travail du métal. Prenons les fragments du Fléau-des-Vers et trouvons la Première Forge.

— De mieux en mieux, rit le second. Une épée brisée qu'il nous faut emporter dans l'autre de Dagnir pour la réparer en espérant qu'elle nous laisse faire tranquillement ? Et si elle nous trouve avant ? Sans oublier les Gobelins qui vivent toujours dans les mines !

— C'est un risque que nous devons prendre pour sauver les Terres Sauvages du courroux de Dagnir.

Le héros regarda son compagnon avec compassion, mais poursuivit avec détermination.

— Tu as vu ce qu'elle a fait à la Colline de Hrogar, et tu sais que la situation aurait été pire si nous n'avions pas été là. Nous devons relever le défi et éviter davantage de souffrances. Nous avons les moyens de réparer le Fléau-des-Vers et le courage de le brandir. Il ne nous reste plus qu'à trouver la forge de Durin. Viens-tu avec moi ?

— Oui, bien sûr, je t'accompagnerai. Voilà pourquoi ce plan me déplaît tant ! rit son compagnon. N'oublions pas qu'il nous faut encore trouver l'entrée secrète d'Urdug.

— Je n'ai pas oublié. D'ailleurs, je crois savoir où chercher, répondit-il en souriant à son ami. Te souviens-tu de l'histoire de la fuite du Gobelin ? Il s'est échappé en direction du soleil levant. Cela veut dire que la porte cachée est sur le versant oriental de la montagne. La porte est sans doute camouflée, mais la voie qui y mène de l'est pas. Nul doute qu'Urdug et ses Gobelins ont laissé des traces en s'enfuyant.

— Très bien, dans ce cas nous n'avons d'autre choix que d'entreprendre cette folie. Dépêchons-nous avant que je ne change d'avis. »

Et c'est ainsi que les héros reprirent leur route en direction du Mont Gundabad.

Le deck de rencontre Mont Gundabad est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Mont Gundabad, Créatures Menaçantes, Profondeurs Insondables, Peur du noir, Cavernes perdues et Puissance du Dragon (ces cinq derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



## Création du deck de quête

Ce scénario utilise plusieurs cartes de quêtes d'étape 2. Quand lors de la mise en place, on vous demande de créer le deck de quête, mélangez ensemble toutes les cartes d'étape 2, face 2A visible, et placez-les sous l'étape 1. Ces cartes d'étape 2 constituent le « deck de quête ».

Les joueurs passeront d'une carte de quête d'étape 2 à l'autre jusqu'à ce qu'ils aient gagné la partie. Il n'y a pas d'étape 3. Les cartes de quête ne sont pas immédiatement retournées une fois révélées. C'est au début de l'étape de renforcement de la phase de quête que la carte de quête en cours est retournée. Retourner une carte de quête de cette manière, révèle sa face 2B.

## Contourner une carte de quête

Les joueurs se voient offrir la possibilité de contourner certaines cartes de quête à la fin de la phase de combat. Si la quête en cours est contournée, retirez tous les marqueurs de progression qui sont dessus et mettez-la sous le deck de quête face 2B cachée. Contourner une carte de quête est optionnel ; les joueurs peuvent très bien décider de rester à l'étape où ils sont plutôt que de contourner une carte de quête. Quand une carte de quête est contournée (ou passée), l'étape 2A suivante est révélée, et son effet « une fois révélée » déclenché.

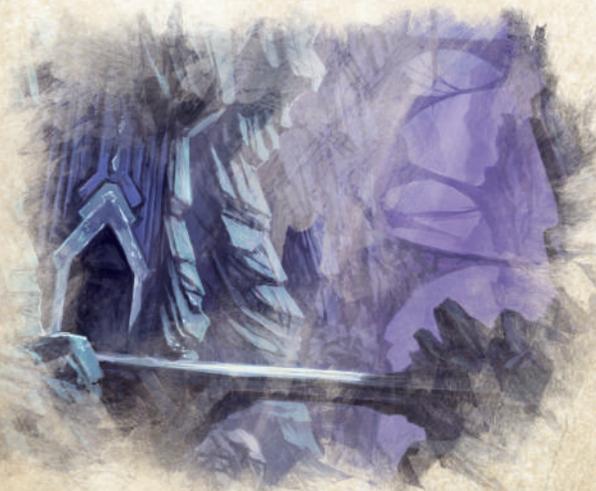
**Quand une carte de quête est passée, les joueurs l'ajoutent à leur pile de victoire ou ont gagné la partie.**

## Le deck Cavernes

Pour créer le deck Cavernes, prenez chaque carte du set de rencontre Cavernes Perdues et mélangez-les. Il s'agit du deck Cavernes.

## Mot-clé Profond

Profond est un mot-clé qui apparaît sur certains lieux du *Mont Gundabad*. Quand les joueurs voyagent vers un lieu Profond, ils le défaussent et le remplacent par la première carte du deck Cavernes. Ce lieu devient le lieu actif. Si le deck Cavernes est épuisé, ignorez le mot-clé Profond.



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

*La lame de Fram fils de Frumgar mordit profondément la chair du Dragon, qui hurla de douleur. Son rugissement ébranla les murs de la grande salle, et sa puissante queue frappa un grand pilier, qui fut renversé. Comme elle se débattait, le héros qui avait porté le coup fatal n'eut d'autre choix que de lâcher le Fléau-des-Vers. Puis l'énorme bête bascula dans un gouffre et disparut dans les ténèbres.*

*Dagnir la Terrible était morte et le Fléau-des-Vers perdu à jamais, mais les héros se trouvaient désormais au beau milieu du trésor scintillant de Gundabad. Des tas d'or avaient été disséminés ici et là par les gesticulations du monstre, et la salle tout entière était maintenant éclairée par les reflets qui dansaient sur les bijoux étincelants. Nul n'avait jamais vu une telle richesse depuis qu'Erebor avait été repris à Smaug le Doré.*

*Les compagnons se félicitèrent à coups de tape dans le dos et commencèrent à fouiller le trésor. L'un d'eux ouvrit son sac et le remplit d'or quand un de ses compagnons lui posa la main sur l'épaule.*

*« Doucement, mon ami. D'autres ont besoin de cet or plus que nous.*

*— Mais il y en a assez pour tout le monde, non ? se plaignit l'intéressé.*

*— Assurément, sourit son compagnon, mais tirons les leçons des erreurs de Fram et ne soyons pas cupides.*

*L'aventurier regarda l'or qui débordait de son sac et soupira.*

*— Oui, tu as raison. La population de la Colline de Hrogar en aura besoin pour reconstruire la ville.*

*Il se leva et vida son sac, quand un cor retentit dehors. Les héros s'immobilisèrent et écoutèrent. Une nouvelle note résonna.*

*— Je connais ce cor, dit l'un des héros d'une voix grave.*

*— Urdug, fit un autre.*

*Ils dégainèrent leurs armes et se précipitèrent vers la porte. La lune était pleine et ils virent distinctement Urdug à califourchon sur un Warg, entouré d'une importante force de Gobelins qui gravissait le flanc de la montagne. Le Mont Gundabad était assiégé.*

**À suivre dans « Le Destin des Terres Sauvages », la sixième aventure du cycle « Ered Mithrin ».**

© 2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou © 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 Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

**EDGE**



PROOF OF  
PURCHASE  
Mount Gundabad  
MEC70

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## LE DESTIN DES TERRES SAUVAGES™

### Niveau de difficulté = 6

Urdug n'avait pas chômé depuis qu'il avait échappé à ses ravisseurs, à la Colline de Hrogar. Il avait rallié l'armée dispersée de Gundabad avant de la ramener à la montagne, mais cela lui avait demandé des efforts considérables.

Quand Dagnir attaqua la ville des Hommes des Bois, le chef goblin en profita pour se défaire de ses liens et s'échapper en prenant soin d'assassiner ses gardes.

Il avait subi une humiliation terrible aux mains des héros, qui l'avaient obligé à traverser le Rhovanion, mais ce long voyage lui avait aussi laissé le temps de réfléchir à sa vengeance.

« Si ces héros sont à ce point déterminés à tuer Dagnir, pourquoi ne pas les aider ? s'était-il dit. Et quand le Dragon sera mort, moi et les miens tuerons ces idiots et reprendrons notre foyer. » Aussi leur donna-t-il la clef de son entrée secrète en leur racontant le récit de sa fuite, par la porte orientale, lors de l'attaque de Dagnir sur Gundabad.

Après avoir échappé aux héros, à la Colline de Hrogar, il croisa le chemin de deux de ses frères. Il reconnut en eux des traîtres qui avaient choisi de servir Dagnir après qu'elle eut pris Gundabad. Enragé, il se jeta sur eux, tua le premier et posa sa lame contre la gorge du second.

« Écoute-moi bien misérable ! grogna-t-il. Je devrais te trancher la gorge comme je l'ai fait à ton traître d'ami, mais je veux que tu portes un message à cet antre de pleutres : les jours de Dagnir sont comptés. Un groupe de puissants guerriers se rend à Gundabad dans le but de la tuer.

— C-comment le sais-tu ? demanda le prisonnier.

— Parce que c'est moi qui les ai envoyés, triste vermisseau ! rétorqua Urdug. Je compte bien reprendre ce qui m'appartient, et tous ceux qui se mettront en travers de mon chemin finiront comme ça, dit-il en désignant le cadavre du Gobelin à ses pieds. Alors cours et dis à ces misérables laquais qu'ils feraient bien de se joindre à moi quand ils entendront mon cor de guerre. »

Après avoir laissé partir son messenger, il se rendit aux Montagnes Grises, à l'ouest, dans le but de retrouver les Gobelins qui avaient fui à l'arrivée du Dragon. Lorsqu'il arriva au Mont Gundabad, il disposait déjà d'une petite armée, mais il prit garde à ne pas se faire remarquer avant que ses espions ne lui rapportent la nouvelle de la mort de Dagnir.

« Ha ! ha ! je vous l'avais dit ! rit-il. Comme je l'avais promis : Dagnir est morte et Gundabad est à nous ! »

Sur ce, il enfourcha son Warg et poussa une puissante note avec son cor de guerre. « Suivez-moi, mes gaillards ! » s'écria-t-il en fonçant vers Gundabad.

Dans la montagne, les héros entendirent le bruit et sortirent précipitamment pour voir l'armée en approche. D'autres Gobelins la rejoignirent en quittant leurs trous tels les laquais répondant à l'appel de leur maître.

Les héros n'avaient plus beaucoup de temps pour préparer leur défense. Ils étaient en sérieuse infériorité numérique, mais il était pour eux hors de question de se rendre, car les Gobelins n'étaient pas tendres avec leurs prisonniers. Leur seule alternative était le combat. Urdug disposait de forces importantes, mais les héros comptaient lui faire payer très cher chaque vie qu'il prendrait. Et si le prix à payer s'avérait trop élevé, il n'était pas exclu que les Gobelins cèdent à la panique. C'est donc en poussant de féroces cris de guerre qu'Urdug et les héros chargèrent au combat.

Le deck de rencontre Le Destin des Terres Sauvages est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Destin des Terres Sauvages, Gobelins des Montagnes Grises, Obscurité Grandissante et Collines des Terres Sauvages (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



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

Les rochers qui flanquaient la porte étaient noirs de sang, et les pentes du Mont Gundabad étaient jonchées de cadavres. Aussi étonnant que cela puisse paraître, les héros l'avaient emporté contre une force importante de Gobelins déterminés à reprendre la montagne. La bataille ne s'était pas déroulée au mieux, mais la férocité des Gobelins s'était heurtée à la défense pugnace des héros.

Les compagnons combattirent comme des bêtes acculées, sans se soucier de leur vie, avec l'énergie du désespoir. Les Gobelins n'avaient jamais vu pareils guerriers, et seule la présence d'Urdug leur permit de tenir. Quand leur chef fut désarçonné de son Warg et terrassé, le moral des Gobelins s'effondra et ils se dispersèrent en proie à la peur.

« La victoire nous appartient ! s'écria un des héros, bientôt acclamé par ses compagnons.

Ils se replièrent derrière la porte et tous s'effondrèrent, victimes d'un grand épuisement. Les richesses de Gundabad s'étaient devant eux, mais tous les auraient volontiers échangées contre une coupe d'eau et un repas.

La route avait été longue depuis les Monts du fer, mais Dagnir était morte et les Gobelins en fuite. Il ne leur suffisait plus qu'à partager le trésor. Des messagers furent envoyés à l'est, à la Colline de Hrogar des Hommes des Bois, et plus loin encore, à destination de Brand de Dale. En moins de quinze jours, les premières troupes d'Hommes des Bois vinrent aider les héros à sortir les richesses de Gundabad.

La part la plus importante du trésor fut remise au Maître de la Colline de Hrogar pour l'aider à reconstruire la ville. De grandes richesses furent aussi emportées à Dale par les héros triomphants. C'est par une belle journée de printemps que les héros arrivèrent devant le roi Brand avec plusieurs coffres d'or, escortés par les hommes du souverain.

Le roi Brand se leva et accueillit les héros.

« Bienvenue, mes amis. Les Terres Sauvages chantent vos exploits. Vous serez à jamais honorés par mon peuple. Venez prendre place à ma table et festoyons.

Les héros s'inclinèrent et l'un d'eux parla.

— Merci, mon seigneur. C'est un grand honneur que vous nous faites, mais il reste une chose à régler au Rhovanon.

— En effet, dit Brand. Vos amis, les Haradrim, fit-il avant de lever sa coupe. Je vous le jure, à la même date de l'an prochain, ils auront un foyer dans mon royaume en tant qu'amis chers.

Le héros s'inclina de nouveau.

— Soyez-en remercié, mon seigneur. Dans ce cas, tout est réglé et nous en sommes heureux.

— Tout, à l'exception de mon estomac qui gronde, rit un autre compagnon. Il est difficile de se plier à l'étiquette de la cour après un si long voyage quand l'odeur des mets me titille les narines.

Le roi rit.

— Bien dit ! Veuillez vous asseoir et vous restaurer. Ce repas est tenu en votre honneur. Et lorsque vous aurez mangé votre content, j'écouterai le récit complet de vos aventures.

Les héros apprécièrent le plus fameux repas de leur vie, adouci par le succès de leur quête. Ils régalerent la cour du roi des multiples détails de leur voyage : la Brande Desséchée, le drake de froid, Urdug, l'attaque de Dagnir sur la Colline de Hrogar, le fantôme de Fram, le Fléau-des-Vers, la mort du Dragon et la bataille du Mont Gundabad.

— Mes amis, dit le roi Brand. Vous avez voyagé loin et fait tant. Les Terres Sauvages vous sont redevables. Vos exploits seront immortalisés par les chants de Dale. »

Puis, pour le plus grand plaisir des héros, un ménestrel fut invité à chanter leur récit. Et comme ils écoutaient la geste du barde, ils songèrent à tout ce qu'ils avaient accompli.



© 2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou © 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 Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE



PROOF OF  
PURCHASE  
The Fate of  
Wilderland  
MEC71

## Notes de conception

*Il y avait en ce temps-là dans le Nord des quantités de dragons, et l'or s'y faisait sans doute rare, alors que tous les nains fuyaient vers le Sud ou étaient tués, sans compter que le gaspillage et la destruction commis par les dragons empiraient de jour en jour.*

— *Le Hobbit*

*Nous espérons de tout cœur que vous avez aimé le cycle Ered Mithrin ! Après avoir sillonné les mers dans le cycle du Chasse-rêve et avoir traversé le désert dans le cycle Les Haradrim, nous n'avons pas eu beaucoup de mal à écrire une histoire dans les Terres Sauvages. Nous étions impatients de créer une toute nouvelle aventure dans une région à peine abordée dans Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de cartes. En fait, pendant des années, l'équipe de conception s'est retenue de créer les héros de personnages clés comme Grimbeorn, Thranduil et Radagast, car nous savions que nous finirions par faire ce cycle, d'autant que nous voulions que les cartes Joueur d'Ered Mithrin mettent en avant les personnalités des Terres Sauvages.*

*Pour cette histoire, l'équipe s'est inspirée d'un des récits préférés de Tolkien : Beowulf. Notre vision préparatoire d'Ered Mithrin était la suivante : « Si Le Hobbit rencontrait Beowulf. » En effet, nous voulions mélanger les terres et peuples du Hobbit à la structure épique de Beowulf. Dans le vieux poème anglais, Beowulf entreprend un voyage périlleux pour aider le roi Hrothgar dont le royaume est menacé par le monstre Grendel. L'héroïque guerrier vient à bout de Grendel, mais croise finalement la route de sa mère, qui s'avère encore plus dangereuse.*

*Dans le cycle Ered Mithrin, nous avons puisé dans l'histoire des Terres Sauvages pour que nos monstres soient des Dragons. La citation qui figure en haut de page nous a grandement inspirés. Nous avons tenté de faire monter une tension menant à la première rencontre avec un Dragon dans le troisième scénario de la boîte Les Terres Sauvages du Rhovanion en saupoudrant les deux premiers d'indices : les créatures et Gobelins qui fuient la montagne en raison du retour des Dragons.*

*Quand les héros trouvent et terrassent le drake de feu dans la troisième quête, les joueurs doivent ressentir la même chose que Beowulf devant le cadavre de Grendel. Ils semblent avoir remporté la victoire, mais ils apprennent que le Dragon a une mère cachée dans les Montagnes Grises, et qu'elle se vengera de la population des Terres Sauvages lorsqu'elle apprendra la mort de son rejeton.*

*Cette révélation, à la fin de la boîte Les Terres Sauvages du Rhovanion, est le tremplin du cycle Ered Mithrin. Une chasse au Dragon a donné à l'équipe d'auteurs un bon prétexte pour envoyer les héros visiter nombre des lieux emblématiques du Rhovanion, de la Brande Desséchée à Framsbourg, jusqu'à la confrontation finale sur les pentes du Mont Gundabad.*

*La conclusion du cycle Ered Mithrin, avec Le Destin des Terres Sauvages, est censée reproduire le rebondissement de la fin du Hobbit. Tout comme la bataille inattendue qui se déroule après la mort de Smaug, les héros se retrouvent mêlés à une escarmouche une fois Dagnir vaincue. Le personnage d'Urdug a été développé pour lier tous ces événements de manière à assurer leur crédibilité.*

*Pour finir, nous espérons avoir écrit un récit digne de la Terre du Milieu et une série d'aventures que vous prendrez plaisir à jouer et à rejouer. Merci de nous avoir rejoints dans notre voyage au travers des Terres sauvages du Rhovanion et d'Ered Mithrin !*

### Crédits du cycle Ered Mithrin

**Conception et développement de l'extension :** Caleb Grace

**Développement additionnel :** Tyler Parrot

**Récit :** Caleb Grace

**Relecture :** Tom Howard

**Responsable jeu de cartes :** Mercedes Opheim

**Conception graphique de l'extension :** Sebastian Koziner et Kalissa Fitzgerald

**Coordinateur de la conception graphique de l'extension :** Joseph D. Olson

**Responsable de la conception graphique :** Chris Hosch

**Direction artistique :** Tim Flanders

**Responsable de la direction artistique :** Melissa Shetler

**Coordinateurs des licences :** Sherry Anisi et Long Moua

**Responsable des licences :** Simone Elliott

**Responsables de la production :** Jason Beaudoin et Megan Duehn

**Directeur de la création visuelle :** Brian Schomburg

**Chef de projet senior :** John Franz-Wichlacz

**Responsable du développement des produits senior :** Chris Gerber

**Auteur de jeu exécutif :** Corey Konieczka

**Directeur de publication :** Andrew Navaro

*Merci à Nate French et Matt Newman*

**Testeurs :** David Gearhart, Robert Moran, Jacob Purvis, Ian Martin, Clay Cranford, Noah Shreve, James Chandler, Wendy Chandler, Peter Lazar, Molly Tomeny, Eyn Tomeny, Mike Bogenschutz, Brad Smith, Mark Bridge, Mark Craumer, Thomas Burns, Landon Sommer, Chris Kraft, Jacob Hampton, Chris Crissey, Mike Foster-Coode, Mark Bridge, Ira Fay, Matt Holland, Anthony Fanchi, Jimmy Le, Justin Engleking, Justin Paro, Katie Klingel, Luke Eddy, Zacharcy Varberg, Mike Strunk, Jeremy Zwirn, Jason Svee and Ryan Fralich

### Version française Edge Entertainment

**Traduction :** Jérôme Vessière

**Relecture :** Dadajef

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES



## DECKS CAUCHEMAR

Les Decks Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* vous permettent de rejouer vos scénarios préférés en corsant leur difficulté à travers le mode de jeu Cauchemar. Affrontez des ennemis plus meurtriers, des lieux plus sombres, des traîtrises plus terrifiantes ! Chaque Deck Cauchemar propose de nouvelles cartes de rencontre alternatives afin de modifier le scénario original. Renouvelez vos parties en les jouant en mode Cauchemar !



[FantasyFlightGames.fr](http://FantasyFlightGames.fr)

©2018 Fantasy Flight Games. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou © de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Le logo FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont © de Fantasy Flight Games.