

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 remplacée 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 SUIVRA 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 », explique 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'Ubix, 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