

# 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**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

**EDGEENT.COM**