

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA TRAVERSÉE DES LANDES D'ETTEN™

Niveau de difficulté = 4

La compagnie avait réussi à fuir les géôles du Mont Gram de justesse, grâce au courage du Rôdeur Amarthiûl et à l'habileté des héros qui avaient sauvé leurs compagnons. S'en allant par le sud, le voyage de retour à Fondcombe fut lourd de périls. L'urgence de la situation obligea les compagnons à s'aventurer sur les terres inhospitalières des Landes d'Etten, une décision qu'ils ne tardèrent pas à regretter.

Les Landes d'Etten étaient une contrée vierge et lugubre, courue par les Trolls et toutes sortes d'animaux en quête de nourriture. Les héros avaient retrouvé une partie de leurs biens dans la prison, mais leur incarcération les avait marqués et ils n'étaient pas au mieux de leur forme pour combattre de tels monstres.

Les collines vallonnées étaient en proie à un temps épouvantable. Le ciel n'offrait aucune éclaircie et le déluge de pluie ne semblait jamais vouloir s'arrêter. Le sol était boueux, leurs vêtements trempés, et ils étaient glacés jusqu'aux os. Le ciel était noir. La nuit, les nuages dissimulaient la lune et les étoiles, et seule la foudre leur permettait de s'orienter. Régulièrement, un coup de tonnerre assourdissant retentissait.

Les Hauteurs des Trolls n'offraient ni le gîte ni le couvert. Quand ils trouvaient un endroit où se réfugier – une petite grotte ou un boqueteau –, ils prenaient un court repos, à l'abri des Trolls et de la pluie. Néanmoins, ils n'attendaient jamais bien longtemps avant de reprendre leur route, car ils devaient avancer à un rythme soutenu pour atteindre Fondcombe à temps pour aider Iârion. Du moins, c'est l'excuse qu'ils se donnèrent pour se hâter. Ils savaient que le Spectre Thaurdir était toujours à leur poursuite, et l'idée qu'il puisse les rattraper dans cet endroit effroyable emplissait leur cœur de terreur...

Le deck de rencontre « La Traversée des Landes d'Etten » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Traversée des Landes d'Etten, Pays Sauvage d'Eriador et Mauvais Temps (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Le Royaume Perdu**).



Vaillance

Vaillance est un nouveau déclencheur qui figure sur certaines cartes Joueur du cycle Le Réveil d'Angmar. Les **Actions** et **Réponses** accompagnées du déclencheur **Vaillance** – présentées ainsi : « **[Vaillance] Action** » et « **[Vaillance] Réponse** » – ne peuvent être déclenchées que par un joueur dont le niveau de menace est de 40 ou plus.

Quand une carte Événement a deux effets, l'un avec le déclencheur **Vaillance** et l'autre sans, vous ne pouvez en choisir qu'un à déclencher quand vous jouez la carte. Là encore, vous ne pouvez choisir l'effet avec le déclencheur **Vaillance** que si votre niveau de menace est de 40 ou plus.

Bataille

Quand une carte Quête a le mot-clé Bataille, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur d'attaque (♣) au lieu de leur valeur de volonté (♠) au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace (♣), comme d'habitude.

Cartes Objectif - Lieu

Les joueurs trouveront dans ce scénario quatre cartes Objectif - Lieu : Boqueteau, Caverne Reculée, Camp Abandonné et La Fontgrise. Une telle carte est à la fois un Objectif et un Lieu, si ce n'est qu'elle n'a pas de ♣, et possède le mot-clé Protégé.

Tant qu'un Objectif - Lieu est Protégé par une autre carte Rencontre (y compris des quêtes annexes), il ne peut pas être le lieu actif. Comme tout objectif protégé, une fois que la Rencontre attachée a quitté le jeu, l'Objectif - Lieu est renvoyé dans la zone de cheminement. C'est alors seulement que les joueurs peuvent décider de voyager vers cet Objectif - Lieu. (Si un Objectif - Lieu est Protégé par un lieu, voyager vers ce dernier n'est pas considéré comme voyager vers l'Objectif - Lieu.)

Sûr

Sûr est un nouveau mot-clé du scénario La Traversée des Landes d'Etten, qui représente les endroits où les joueurs peuvent se réfugier pour échapper aux mauvaises conditions climatiques et aux violents Trolls de la région.

Quand les joueurs voyagent vers un lieu ayant le mot-clé Sûr, renvoyez immédiatement dans la zone de cheminement tous les ennemis engagés au combat avec eux.

Tant qu'un lieu ayant le mot-clé Sûr est le lieu actif, ignorez les effets « une fois révélée » de toutes les cartes Traîtrise, les quêtes annexes de rencontre perdent le texte imprimé dans leur boîte de texte, et ne faites pas de tests d'engagement au combat. À la fin de la phase de quête, si un lieu Sûr est le lieu actif, placez-le dans la pile de victoire.

Amarthiúl

Amarthiúl est un Objectif - Allié. Lors de la mise en place du scénario, le premier joueur prend le contrôle d'Amarthiúl. Amarthiúl a le texte : « **Réponse** : quand un ennemi engage au combat un joueur, donnez le contrôle d'Amarthiúl à ce joueur. » Cette réponse (qui est donc facultative) vous permet de donner le contrôle d'Amarthiúl à un autre joueur quand ce dernier est engagé au combat par un ennemi. Amarthiúl ne passe pas d'un joueur à un autre quand vous cédez le marqueur premier joueur.

Amarthiúl a aussi le texte : « **Si Amarthiúl quitte le jeu, les joueurs ont perdu la partie.** » Ce texte ne peut pas être modifié par des effets de carte.

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

Le périple sur les Landes d'Etten fut riche en épreuves et périls, mais la compagnie fit preuve de persévérance. Elle avait enduré le froid, mais aussi échappé aux Trolls, et pire encore. Quand les compagnons gravirent la dernière colline et virent enfin les bois du Rhudaur devant eux, ils poussèrent des soupirs de soulagement et se réjouirent pour la première fois depuis qu'ils avaient échappé aux geôles des Gobelins.

— Voici le pays du Rhudaur, l'un des trois royaumes du vieil Arnor, expliqua Amarthiúl alors qu'ils s'enfonçaient sous les pins. Au Rhudaur, la lignée d'Isildur n'a pas survécu, et au

fil du temps le nombre de Dúnedain n'a cessé d'y décroître. Les anciens nous disent que des hommes malfaisants, des sauvages des collines de mèche avec le royaume d'Angmar, ont usurpé la couronne du dernier roi du Rhudaur il y a des siècles. Le Rhudaur est alors devenu un état vassal du Roi-Sorcier, et les Dúnedain encore présents sur cette terre furent tués de sang-froid ou fuirent à l'ouest.

— Vous êtes particulièrement instruit dans l'histoire de votre peuple, fit l'un des héros, étonné.

— Il est important que nous autres Dúnedain n'oublions pas qui nous sommes et d'où nous venons, répondit Amarthiúl en souriant. Notre royaume fut divisé et notre peuple dispersé lors de la longue guerre contre Angmar, et nous ne sommes plus nombreux. Mais nous croyons que viendra un temps où la lignée d'Isildur réunira l'Arnor et le Gondor. Si nous oublions notre héritage, nous perdrons de vue nos desseins.

Lorsqu'ils eurent le sentiment d'être assez loin des Hauteurs des Trolls pour pouvoir se reposer en toute sécurité, la compagnie monta le camp, chassa et fit rôtir de la viande fraîche pour la première fois depuis des semaines. Mais il n'y avait pas de temps à perdre. Leur destination était encore distante de nombreuses lieues au sud-est, et un vent froid les suivit au Rhudaur, comme si des tentacules d'effroi sortis de la brande les suivaient encore...

À suivre dans « *La Perfidie du Rhudaur* », la quatrième aventure du cycle « *Le Réveil d'Angmar* ».



©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. Fabrique en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PREUVE
D'ACHAT

EDGEENT.COM