

# 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 artefacts 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



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

EDGEENT.COM