

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 pourrions 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 un 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

