

« ... il y a eu des vilaines affaires, des affaires graves ici même, à Bree. Nous avons eu un combat en règle, et il y a eu des tués, raides morts ! »

– Prosper, *Le Retour du Roi*

Menez l'enquête et arrêtez l'assassin dans *Meurtre au Poney Fringant*, un scénario conçu pour les Rencontres 2015 de la Communauté du Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes.

Ce scénario peut être joué en mode Standard ou Facile. Pour le jouer en mode Facile, retirez du deck de rencontre les cartes dont l'icône de set de rencontre est entourée d'un indicateur de « difficulté » (pourtour doré) et ajoutez 1 ressource à la réserve de chaque héros lors de la mise en place de la partie.

Symbole d'extension

Les cartes du scénario *Meurtre au Poney Fringant* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



RÈGLES DU SCÉNARIO

Le deck Enquête

Commencez la partie en suivant les instructions de **Mise en place** de l'étape 1A. Au moment où les joueurs doivent « créer le deck Enquête », procédez comme suit : prenez les 4 ennemis *Suspect* restants, les 4 lieux *Cachette* restants et chaque exemplaire de Pris par Surprise, puis mélangez-les ensemble sans les regarder. Il s'agit du deck Enquête.

Les joueurs n'ont pas le droit de regarder les cartes du deck Enquête, sauf lorsqu'ils résolvent le mot-clé Enquêter ou y sont invités par un effet de carte.

La liste d'Enquête

La liste d'Enquête de la page 5 dévoile les noms des 5 ennemis *Suspect* et des 5 lieux *Cachette*. Durant la partie, les joueurs veilleront à cocher les ennemis et lieux de leur liste afin de trouver le *Suspect* et la *Cachette* corrects en procédant par élimination.

Mot-clé Enquêter X

Le mot-clé Enquêter représente les efforts des héros pour résoudre le crime. Quand un lieu actif ayant ce mot-clé est exploré, le premier joueur mélange le deck Enquête et en regarde les X premières cartes. Puis il les remet sur le deck Enquête dans le même ordre.

Tant que les joueurs sont à l'étape 2B, le mot-clé Enquêter du lieu actif est résolu avant le second effet **Forcé** de cette étape.

« Immunisé aux effets de carte des joueurs »

Les cartes comportant la mention « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes Joueur. Les joueurs ne peuvent pas non plus choisir ces cartes immunisées comme cibles d'un effet de carte Joueur.

Porter une Accusation

Pour passer de l'étape 2B à l'étape 3A, les joueurs doivent « porter une accusation ». Pour cela, le premier joueur annonce 1 *Suspect* et 1 *Cachette*. Ensuite, il révèle les cartes *Suspect* et *Cachette* qui étaient hors jeu face cachée et les place dans la zone de cheminement.

Si le *Suspect* et la *Cachette* révélés sont ceux que le premier joueur a annoncés, l'accusation est correcte et les joueurs sont parvenus à identifier le tueur et l'endroit où il se cache.

Si les cartes qui étaient hors jeu ne correspondent pas à celles qu'a annoncées le premier joueur, l'accusation est incorrecte et les héros se sont attirés des problèmes supplémentaires en cherchant le mauvais *Suspect* ou la mauvaise *Cachette*. Si l'accusation est incorrecte, cherchez dans le deck Enquête chaque carte annoncée qui n'est pas déjà en jeu et placez-la dans la zone de cheminement. Ensuite, augmentez de 3 le niveau de menace de chaque joueur.

La liste d'Enquête

Suspects :

- ☐ Todd le Troll
- ☐ Susie l'Araignée
- ☐ Jake Peau-de-Loup
- ☐ Johnny Doigts-de-Gobelin
- ☐ Vieil Orque-Œil

Cachettes :

- ☐ Maison de Bill Fougeron
- ☐ Trou Caché à Staddel
- ☐ Entrepôt de Combe
- ☐ Comptoir Commercial d'Archet
- ☐ Campement du Bois de Chet