

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LES TROIS ÉPREUVES™

Niveau de difficulté = 5

Les héros furent jetés pieds et poings liés dans un cabanon du village dunlending. Dehors, ils entendaient les guerriers du clan du Sanglier célébrer leur victoire quand un grand guerrier entra. C'était le chef du groupe qui les avait attaqués, ce sauvage même qui avait ordonné leur emprisonnement. Il s'approcha des héros, qu'il dominait de toute sa taille.

Le chef de guerre observa fixement les héros en tendant l'amulette totémique découverte dans leurs affaires. « Je suis Turch, chef du clan du Sanglier. Tous les dix ans, une amulette comme celle-ci est remise à un jeune guerrier prometteur », commença-t-il. « Ce présent signale à tous qu'il est désormais un homme et digne d'entreprendre les trois épreuves. »

Son regard se perdit dans le vague et un voile de tristesse s'abattit sur son visage sévère. Puis il prit une profonde inspiration, se ressaisit et continua : « Cette amulette a été remise à mon fils. »

Au même moment, un vieillard dunlending portant des peaux de sanglier rituelles et les os de son animal totémique entra. « Tu comptes révéler nos secrets à ces étrangers ? » demanda-t-il d'une voix sèche en montrant les héros d'un geste du bras. « Ils ne sont pas des nôtres ! »

Le chef lança un regard noir au chaman. « Je suis le chef de cette tribu ! Je dis ce que je veux ! »

Le vieillard se tut et s'inclina. Quand le chef prêta à nouveau attention aux héros, il tendit l'amulette d'une main abîmée et reprit son histoire. « Celui qui surmontera ces épreuves remportera la Couronne d'Andouillers et unifiera notre peuple. Mon fils s'est rendu dans la forêt, près des montagnes, pour relever les épreuves il y a plusieurs années. Il n'est jamais revenu. » Le chef avait les yeux hagards quand il croisa le regard des héros. « Aucun autre jeune guerrier n'a fait preuve d'autant de promesses et aucun de ses pairs n'a osé prendre sa place. À ma grande honte, le clan du Sanglier n'aura aucun champion digne d'entreprendre cette quête lorsque la lune sera pleine cette nuit. »

Une fois encore, le vieillard s'en mêla en secouant le poing en direction du chef. « Ces étrangers portent les atours de nos ennemis ! On ne peut se fier à eux ! »

Le chef leva la main pour faire taire le vieux sage sans quitter les héros des yeux. « Je sais maintenant que mon fils a été tué par les Orques que vous avez rencontrés. C'est une bonne chose que Saroumane vous ait envoyés vous charger d'eux. » Puis il se gratta la barbe en parlant tout seul. « L'amitié de l'Isengard ajoutée à la Couronne d'Andouillers obligerait les autres clans à reconnaître l'autorité du clan du Sanglier. »

Il parut réfléchir à cette idée pendant un moment. Après quoi il s'adressa à nouveau aux héros. « Vous avez vengé mon fils en tuant les Orques qui lui ont ôté la vie, et vous avez bien combattu lorsque vous êtes tombés dans notre embuscade. Je crois que l'esprit de mon fils vous accompagne. »

Le chef baissa les yeux une dernière fois vers l'amulette avant de s'avancer pour la tendre aux héros. « Si vous restez ici, mon peuple exigera votre exécution. Mais je souhaite que vous entrepreniez les épreuves à la place de mon fils et que vous rameniez la Couronne d'Andouillers. Si vous y parvenez, je vous épargnerai et vous serez libres de reprendre la mission que vous a confiée le Magicien. »

Les héros n'eurent pas le temps de répondre que le vieux chaman frappa le sol de son bâton, qu'il agita violemment. « Tu ne peux pas faire ça ! Ils n'appartiennent pas au clan du Sanglier ! Ils ne comprendront pas les épreuves !

— Consulte les os », ordonna le chef, qui se leva et domina le vieillard de toute sa taille. « Laissons l'esprit Sanglier décider. »

À contrecœur, le vieux chaman plongea la main sous ses peaux et en sortit une petite bourse. Il l'ouvrit et en déversa le contenu, des osselets, par terre, puis il s'agenouilla et baissa la tête pour les examiner de plus près.

Au bout d'une minute d'un silence tendu, le vieil homme poussa un grognement et prit la parole doucement, en se relevant lentement. « Les étrangers peuvent entreprendre les épreuves. »

— Les os ont parlé », fit le chef. « Alors ma décision est prise : vous entreprendrez les épreuves afin de récupérer la Couronne d'Andouillers pour le compte du Clan du Sanglier. En cas de succès, vous et votre maître gagnerez notre amitié. Dans le cas contraire, vous serez exécutés. »

Le deck de rencontre « Les Trois Épreuves » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Trois Épreuves et Forêt Ancienne (ce set se trouve 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.

« L'Épreuve en Cours »

Les trois étapes 2 des cartes Quête de ce scénario (L'Épreuve de Force, L'Épreuve de Persévérance et L'Épreuve d'Intuition) représentent trois épreuves distinctes que les héros doivent surmonter pour passer à l'étape 3. L'étape 2 de la quête en cours est appelée « l'épreuve en cours ». Chaque épreuve a un objectif **Clef** différent qui doit être récupéré et qui est déterminé au hasard par chaque effet « Une fois révélée » des étapes 2A. L'objectif **Clef** choisi à chaque étape est appelé « l'objectif **Clef** de l'épreuve en cours ».

Chaque étape 2B d'une carte Quête précise : « **Quand les joueurs contrôlent l'objectif **Clef** de l'épreuve en cours...** » « L'objectif **Clef** de l'épreuve en cours » est celui qui a été choisi lors de l'effet « Une fois révélée » de l'étape 2A de cette carte Quête.

*Par exemple : David vient de révéler l'étape 2A « L'Épreuve de Force ». Cette carte précise : « Une fois révélée : prenez au hasard 1 des ennemis **Gardien** restants mis de côté et 1 des lieux **Galgol** restants mis de côté, révélez-les, et placez-les dans la zone de cheminement. Prenez l'objectif **Clef** mis de côté partageant un **Trait** avec l'ennemi **Gardien** tout juste révélé et attachez-le à cet ennemi. » David prend au hasard le Gardien des Loups et le Galgal de Pierres, les révèle et les place dans la zone de cheminement. Il prend ensuite l'objectif **Clef** mis de côté partageant un **Trait** avec le Gardien des Loups : c'est la Clef des Loups qui a le trait **Loup** et l'attache au Gardien des Loups. La Clef des Loups est l'objectif **Clef** de l'épreuve en cours. Quand David récupérera la Clef des Loups, il passera à une épreuve suivante, ou passera à l'étape 3 s'il a surmonté les trois épreuves.*

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

Vous regagnez le village des Sangliers et tendez la Couronne d'Andouillers au chef, qui l'accepte avec un grand sourire. « C'est très bien », dit-il en brandissant son trophée en direction de son clan, qui pousse des hourras de joie.

Après avoir ordonné de nouvelles festivités, le chef Turch vous explique la signification de la Couronne d'Andouillers : « Cette couronne appartenait à notre roi quand nous régnions sur les riches terres situées à l'est de l'Isen. Quand les têtes de paille nous ont chassés dans ces collines, notre roi est mort. Nous aurions probablement pu reprendre nos terres, mais ses trois fils se querellèrent pour savoir lequel était le mieux à même de régner et cette dispute nous scinda en trois clans : le clan du Sanglier, le clan du Loup et celui du Corbeau.

« Leur combat faillit nous plonger dans la guerre civile, mais un chaman avisé prit la Couronne d'Andouillers pour la cacher dans les bois, là où vous l'avez trouvée, et la maudit. Il dit aux trois frères que celui qui aurait le courage de la retrouver prendrait la tête de notre peuple, mais aucun n'y parvint. Les esprits qui la gardaient étaient trop forts. »

Puis le chef vous lance un sourire étonnamment amical et vous donne une tape sur l'épaule avant de poursuivre. « Là où d'autres ont échoué, vous avez réussi. Et maintenant, les autres clans doivent accepter le règne du Sanglier. »

Au cours des festivités qui s'ensuivent, le chef Turch vous fait membres d'honneur du clan du Sanglier et vous rend vos affaires. Il n'oublie pas de vous restituer l'or de Saroumane. Au moment de vous rendre la bourse, il vous tient la main et dit : « Nous vous sommes reconnaissants de l'aide que vous et votre maître nous avez apportée. Nous ferons en sorte que vous atteigniez Tharbad sains et saufs pour que vous puissiez poursuivre la mission du Magicien. »

À suivre dans « Panique à Tharbad », la troisième aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».



IDRAEN

Le ciel automnal commençait à s'assombrir quand la Rôdeuse au regard perçant entrevit un signe du passage de la petite disparue. C'était un morceau d'osier, qu'elle ramassa dans la boue, à la lisière nord du Bois de Chet. Beaucoup seraient passés à côté, mais pas la Rôdeuse. Elle reconnut le tissage du panier d'Ashleigh. La petite fille disparue était vive, simple et heureuse. Son passe-temps favori consistait à venir cueillir des baies à l'orée du bois. La piste était encore fraîche.

Grâce à un savoir-faire né de plusieurs décennies d'expérience, la Rôdeuse suivit les multiples traces de pas en direction du nord, plus loin que la petite fille n'aurait osé s'aventurer. Les nombreuses traces ne firent que confirmer ce qu'elle pensait déjà. Qu'elle l'ait voulu ou ait été enlevée, Ashleigh ne voyageait pas seule. Sa mère l'avait craint elle aussi en allant à la rencontre de la Rôdeuse sur la route qui venait d'Archet, quelques heures plus tôt. Les braves gens d'Archet ne savaient rien de ses motivations, et encore moins de ses origines. Ils l'appelaient simplement « La Crécerelle » en raison de ses sens surhumains et de son visage sévère. Les rumeurs prétendaient qu'elle n'avait pas de foyer et n'appréciait guère la compagnie. Bien que cela ne fût pas totalement faux, les rumeurs avaient toujours un fond d'exagération.

La Rôdeuse poursuivit donc vers le nord à la hâte, pendant plusieurs heures. Les traces de sa proie s'arrêtaient de temps en temps en raison d'un sol sec ou accidenté, et elle dut compter sur sa seule intuition plus d'une fois. Elle connaissait ces terres mieux que tous ceux qui y vivaient. Des nuages commencèrent à s'amonceler lorsqu'elle atteignit enfin les Collines Venteuses. Elle poursuivit alors lentement et discrètement, car elle savait qu'ils ne manqueraient pas de monter leur camp pour la nuit. Comme souvent, son intuition fut la bonne.

Les ravisseurs d'Ashleigh étaient des hommes, probablement des bandits qui gagnaient leur vie en terrorisant les gens du pays de Bree. Sa mère était sans doute au courant de la présence des brigands avant même de venir lui demander de l'aide. Les habitants d'Archet avaient tendance à rester à distance des gens comme elle par peur et par méfiance. Ils ne connaissaient pas la longue lignée des Dúnedain et le soin qu'ils apportaient à veiller sur la région. Elle s'était certainement tournée vers la Rôdeuse par désespoir.

La Crécerelle les observa en silence pendant quelque temps, attendant le bon moment pour agir. Ashleigh était ligotée et bâillonnée, sans doute parce qu'elle avait crié. Les hommes portaient de simples vêtements de tissu et de cuir. Ils étaient armés de dagues, d'épieux et d'épées, probablement volés aux gardes ou forgerons de la ville. « On attendra quelques jours », dit l'un d'eux alors qu'ils préparaient le camp. « Puis on en mandera une bonne rançon. » La Rôdeuse sentit une colère sourde monter en elle. Elle ne supportait plus de les observer. Le tonnerre gronda et la pluie s'invita rapidement à la fête.

Le vacarme provoqué par l'averse étouffa chacun de ses bruits. Elle tua les deux premiers hommes avant qu'ils n'eussent compris ce qui leur arrivait. Leurs cris de douleur alertèrent le reste de la compagnie de bandits, mais La Crécerelle les avait pris au dépourvu et avait une longue expérience du maniement de l'épée. Lorsque les autres dégainèrent leurs armes en se retournant pour l'affronter, l'escarmouche était déjà presque finie. « Tuez-la ! » hurla l'un d'eux. Ils se précipitèrent sur elle tel un seul homme et tentèrent de l'encercler pour la submerger.

Comme elle l'avait prévu, les brigands étaient incapables de se battre sous la pluie et dans la boue. La Rôdeuse, en revanche, pouvait combattre par n'importe quel temps. Elle para chacun de leurs coups avec une précision à faire froid dans le dos et riposta dans un tumulte d'acier sifflant et de coups de tonnerre.

Elle les tua tous, à l'exception du dernier, qui lâcha son arme et partit en courant. Après avoir noté la direction dans laquelle il avait pris la fuite, la Rôdeuse détacha Ashleigh, ôta sa cape et y enroula la fillette pour la protéger de la pluie glacée. « Cré-Crécerelle ? » fit Ashleigh d'une voix chevrotante, effrayée par ce qu'elle venait de subir et par la Rôdeuse qui l'avait sauvée, puisqu'on lui avait maintes fois répété de se tenir à l'écart du peuple vagabond.

« En réalité, je m'appelle Idraen », répondit la Rôdeuse, qui révélait son vrai nom pour la première fois, « et je ne te ferai aucun mal. » Elle essuya la joue couverte de boue de la fillette et lui lança un sourire chaleureux. « Maintenant, viens, ta mère est inquiète. » La petite ne lui rendit son sourire qu'au bout d'un long moment.

© 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