

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

LES TÉNÉBRES DE LA FORÊT NOIRE™

« ...ils savaient qu'il leur faudrait bientôt s'aventurer dans cette forêt et qu'après les montagnes, c'était le pire des dangers qu'ils avaient encore à affronter... » — *Le Hobbit*

Bienvenue ! L'extension *Les Ténèbres de la Forêt Noire* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* vous propose deux scénarios inédits : *Le Serment* et *Les Cavernes de Nibin-dûm*. Ces deux aventures peuvent être jouées séparément l'une de l'autre ou comme une mini-campagne composée de deux scénarios. Elles peuvent également être jouées dans le cadre de la campagne *Sentiers de la Forêt Noire* qui débute dans la Boîte de Base Révisée (édition 2021).

Symbole d'Extension

Les cartes de cette extension sont reconnaissables par ce symbole qui est placé devant le numéro de collection de chaque carte :



Le Serment

Après un bref repos en Lórien, les héros décidèrent de rapporter à Thranduil des nouvelles de ce qui se trame à Dol Guldur. À peine eurent-ils traversé l'Anduin qu'ils virent de la fumée s'élever depuis la lisière de la Forêt Noire. Ils suivirent les volutes noires jusqu'aux ruines calcinées d'un village d'Hommes des Bois. Des cadavres amoncelés parsemaient les vestiges encore fumants du village. Certains corps avaient été cruellement mutilés, d'autres étaient constellés de flèches aux empennages de plumes noires.

« C'est l'œuvre d'Orques ! » cracha l'un des héros.

« C'étaient... des Gobelins... » expliqua une voix éraillée provenant du sol. L'Homme des Bois avait une flèche plantée dans le dos. Il luttait pour relever la tête. « Ils ont emmené... nos familles... » grogna-t-il. « Vous devez... les sauver ! »

Les yeux de l'homme imploraient les héros tandis que ses forces l'abandonnaient. L'un des compagnons s'agenouilla auprès de lui et prit la parole. « Nous trouverons les vôtres et nous ferons tout notre possible pour les secourir. Et si nous n'y parvenons pas, nous vengerons leur mort. Je vous en fais le serment. »

L'homme blessé hocha la tête et poussa son dernier soupir. Sans perdre de temps, les héros se mirent à recherche de la piste des Gobelins. Elle était aisée à trouver : de nombreuses empreintes de pas menaient en direction de la forêt. Les héros dégainèrent leurs armes et s'enfoncèrent dans les bois.

Le deck de rencontre pour *Le Serment* est constitué de toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Serment* et *Les Gobelins*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Les Cavernes de Nibin-dûm

Après un jour et une nuit à traquer les Gobelins ayant attaqué le village des Hommes des Bois, les compagnons avaient défait l'arrière-garde des Gobelins et découvert l'entrée du repaire secret des créatures : une antique demeure naine creusée dans les Monts de la Forêt Noire, autrefois connue sous le nom de Nibin-dûm.

Les Elfes avaient depuis longtemps déserté le sud de la Forêt Noire où s'étendait désormais le pouvoir du Nécromancien de Dol Guldur, mais les Nains de Nibin-dûm n'abandonnèrent pas leur demeure ancestrale. Ils restèrent cachés dans les « Monts Noirs » jusqu'à ce qu'un séisme détruise leurs galeries et fasse s'effondrer les mines. Après cette catastrophe, ils se résignèrent à abandonner Nibin-dûm et à rejoindre leurs cousins dans les Monts du Fer.

Des années plus tard, le pouvoir de Dol Guldur s'étendit vers le nord et une tribu de Gobelins découvrit Nibin-dûm et s'y installa. Depuis ce repaire caché, ils menèrent des raids sur les villages d'Hommes des Bois qui osaient encore vivre dans l'ombre de la Forêt Noire.

C'étaient ces Gobelins que les héros poursuivaient dans la forêt et c'étaient leurs prisonniers que les héros avaient juré de sauver. Les héros découvrirent donc l'entrée du repaire caché et y pénétrèrent, bien décidés à respecter leur serment.

Le deck de rencontre pour *Les Cavernes de Nibin-dûm* est constitué de toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Cavernes de Nibin-dûm et Les Gobelins. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Crédits

Conception et Développement de l'Extension : Caleb Grace avec Ian Martin et Jeremy Zwirn

Producteur : Jason Walden

Relecture : Riley Miller

Responsable des Jeux de Cartes : Jim Cartwright

Conception Graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la Conception Graphique : Mercedes Opheim

Direction Artistique : Tim Flanders

Responsable de la Direction Artistique : Tony Bradt

Contrôle Qualité : Zach Tewalthomas

Coordination des Licences : Calli Oliverius

Responsable des Licences : Sherry Anisi

Responsable de Production : Justin Anger

Directeur de la Création Visuelle : Brian Schomburg

Responsable de Projet Senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur Exécutif de Jeu : Nate French

Direction du Studio : Chris Gerber



TESTEURS

Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Thomas Burns, Andrea Dell'Agnese, Vincent Doquang, Justin Engelking, Julia Faeta, Anthony Fanchi, Jérémy Fouques, Malachi Gardner, David Gearhart, Michaël Hatik, Matt Holland, Michael Joyce, Kaite Klingel, Robert Kopp, Peter Lazar, Jimmy Le, Ian Martin, Robert Moran, Justin Paro, Tyler Parrott, Chris Poellot, Jacob Purvis, Chris Schock, Brian Schwebach, Bradley Smith, Mike Strunk, Eyn Tomeny, Molly Tomeny, Zachary Varberg et Conrad Yaddof

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Michaël Hatik

Responsable de Localisation : Jean-François Jet

TM/® & © 2022 Fantasy Flight Games. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont TM ou ® de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee, 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.