

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

MONT GUNDABAD™

Niveau de difficulté = 8

Quand le soleil se leva sur les ruines de Framsbourg, les héros avaient déjà quitté les rues brisées et bâtiments pour prendre la direction du nord. Ils s'arrêtèrent au sommet d'une haute colline pour regarder une dernière fois la cité oubliée, et ils eurent le sentiment à la douce lueur du soleil levant que le vieux château ne représentait plus une menace.

« Adieu, Fram fils de Frumgar, fit l'un des héros.

— Puisse son esprit enfin trouver la paix, dit un autre.

— Je me sentirais plus tranquille si l'épée était intacte, ajouta un des leurs compagnons. Je ne puis croire que nous avons fait tout ce chemin pour une épée brisée !

— Nous sommes tous déçus, mais nous devons trouver un moyen.

— Trouver un moyen ? Comment pourrions-nous combattre Dagnir la Terrible avec une épée cassée ? En la lui lançant ?

— Reforgeons-la, répondit le premier en ignorant la pique. La légende veut que Durin, le père des Nains, se soit réveillé dans ce monde au mont Gundabad. Selon son peuple, il aurait bâti sa première forge dans la montagne et y aurait appris à ses enfants le travail du métal. Prenons les fragments du Fléau-des-Vers et trouvons la Première Forge.

— De mieux en mieux, rit le second. Une épée brisée qu'il nous faut emporter dans l'autre de Dagnir pour la réparer en espérant qu'elle nous laisse faire tranquillement ? Et si elle nous trouve avant ? Sans oublier les Gobelins qui vivent toujours dans les mines !

— C'est un risque que nous devons prendre pour sauver les Terres Sauvages du courroux de Dagnir.

Le héros regarda son compagnon avec compassion, mais poursuivit avec détermination.

— Tu as vu ce qu'elle a fait à la Colline de Hrogar, et tu sais que la situation aurait été pire si nous n'avions pas été là. Nous devons relever le défi et éviter davantage de souffrances. Nous avons les moyens de réparer le Fléau-des-Vers et le courage de le brandir. Il ne nous reste plus qu'à trouver la forge de Durin. Viens-tu avec moi ?

— Oui, bien sûr, je t'accompagnerai. Voilà pourquoi ce plan me déplaît tant ! rit son compagnon. N'oublions pas qu'il nous faut encore trouver l'entrée secrète d'Urdug.

— Je n'ai pas oublié. D'ailleurs, je crois savoir où chercher, répondit-il en souriant à son ami. Te souviens-tu de l'histoire de la fuite du Gobelin ? Il s'est échappé en direction du soleil levant. Cela veut dire que la porte cachée est sur le versant oriental de la montagne. La porte est sans doute camouflée, mais la voie qui y mène de l'est pas. Nul doute qu'Urdug et ses Gobelins ont laissé des traces en s'enfuyant.

— Très bien, dans ce cas nous n'avons d'autre choix que d'entreprendre cette folie. Dépêchons-nous avant que je ne change d'avis. »

Et c'est ainsi que les héros reprirent leur route en direction du Mont Gundabad.

Le deck de rencontre Mont Gundabad est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Mont Gundabad, Créatures Menaçantes, Profondeurs Insondables, Peur du noir, Cavernes perdues et Puissance du Dragon (ces cinq derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



Création du deck de quête

Ce scénario utilise plusieurs cartes de quêtes d'étape 2. Quand lors de la mise en place, on vous demande de créer le deck de quête, mélangez ensemble toutes les cartes d'étape 2, face 2A visible, et placez-les sous l'étape 1. Ces cartes d'étape 2 constituent le « deck de quête ».

Les joueurs passeront d'une carte de quête d'étape 2 à l'autre jusqu'à ce qu'ils aient gagné la partie. Il n'y a pas d'étape 3. Les cartes de quête ne sont pas immédiatement retournées une fois révélées. C'est au début de l'étape de renforcement de la phase de quête que la carte de quête en cours est retournée. Retourner une carte de quête de cette manière, révèle sa face 2B.

Contourner une carte de quête

Les joueurs se voient offrir la possibilité de contourner certaines cartes de quête à la fin de la phase de combat. Si la quête en cours est contournée, retirez tous les marqueurs de progression qui sont dessus et mettez-la sous le deck de quête face 2B cachée. Contourner une carte de quête est optionnel ; les joueurs peuvent très bien décider de rester à l'étape où ils sont plutôt que de contourner une carte de quête. Quand une carte de quête est contournée (ou passée), l'étape 2A suivante est révélée, et son effet « une fois révélée » déclenché.

Quand une carte de quête est passée, les joueurs l'ajoutent à leur pile de victoire ou ont gagné la partie.

Le deck Cavernes

Pour créer le deck Cavernes, prenez chaque carte du set de rencontre Cavernes Perdues et mélangez-les. Il s'agit du deck Cavernes.

Mot-clé Profond

Profond est un mot-clé qui apparaît sur certains lieux du *Mont Gundabad*. Quand les joueurs voyagent vers un lieu Profond, ils le défaussent et le remplacent par la première carte du deck Cavernes. Ce lieu devient le lieu actif. Si le deck Cavernes est épuisé, ignorez le mot-clé Profond.



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

La lame de Fram fils de Frumgar mordit profondément la chair du Dragon, qui hurla de douleur. Son rugissement ébranla les murs de la grande salle, et sa puissante queue frappa un grand pilier, qui fut renversé. Comme elle se débattait, le héros qui avait porté le coup fatal n'eut d'autre choix que de lâcher le Fléau-des-Vers. Puis l'énorme bête bascula dans un gouffre et disparut dans les ténèbres.

Dagnir la Terrible était morte et le Fléau-des-Vers perdu à jamais, mais les héros se trouvaient désormais au beau milieu du trésor scintillant de Gundabad. Des tas d'or avaient été disséminés ici et là par les gesticulations du monstre, et la salle tout entière était maintenant éclairée par les reflets qui dansaient sur les bijoux étincelants. Nul n'avait jamais vu une telle richesse depuis qu'Erebor avait été repris à Smaug le Doré.

Les compagnons se félicitèrent à coups de tape dans le dos et commencèrent à fouiller le trésor. L'un d'eux ouvrit son sac et le remplit d'or quand un de ses compagnons lui posa la main sur l'épaule.

« Doucement, mon ami. D'autres ont besoin de cet or plus que nous.

— Mais il y en a assez pour tout le monde, non ? se plaignit l'intéressé.

— Assurément, sourit son compagnon, mais tirons les leçons des erreurs de Fram et ne soyons pas cupides.

L'aventurier regarda l'or qui débordait de son sac et soupira.

— Oui, tu as raison. La population de la Colline de Hrogar en aura besoin pour reconstruire la ville.

Il se leva et vida son sac, quand un cor retentit dehors. Les héros s'immobilisèrent et écoutèrent. Une nouvelle note résonna.

— Je connais ce cor, dit l'un des héros d'une voix grave.

— Urdug, fit un autre.

Ils dégainèrent leurs armes et se précipitèrent vers la porte. La lune était pleine et ils virent distinctement Urdug à califourchon sur un Warg, entouré d'une importante force de Gobelins qui gravissait le flanc de la montagne. Le Mont Gundabad était assiégé.

À suivre dans « Le Destin des Terres Sauvages », la sixième aventure du cycle « Ered Mithrin ».

© 2016 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 d'Affaires, 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



PROOF OF
PURCHASE
Mount Gundabad
MEC70