

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## LE SECRET DE CELEBRIMBOR™

### Niveau de difficulté = 6

*Des Orques étaient en train de soulever chaque pierre, de fouiller chaque trou des ruines d'Ost-in-Edhil lorsque les héros arrivèrent en vue de l'ancienne cité des Elfes. Du haut de la colline, ils aperçurent l'homme qui supervisait les recherches : Bellach !*

*« J'aurais dû me douter que cette canaille arriverait le premier », siffla le Nain. « Il a certainement conduit les Orques jusqu'ici pendant nous étions perdus dans les marais. »*

*Les héros observaient la scène avec désarroi. Après toutes leurs péripéties, tout laissait croire qu'ils arrivaient finalement trop tard pour accomplir leur mission. Puis Nalir remarqua un détail qui lui arracha un grognement. « Il a l'autre moitié de ma carte ! Regardez, il s'en sert pour orienter les Orques. » Soudain, le Nain s'esclaffa. « Quel idiot ! Il ne trouvera jamais la chambre cachée avec une moitié de carte. Il cherche au mauvais endroit. »*

*Cette nouvelle redonna espoir aux héros, qui avaient encore une chance de découvrir la forge de Celebrimbor et ses secrets avant Bellach et ses Orques. Néanmoins, le Nain ne semblait pas décidé à aller plus loin. « Ce que vous ferez à partir de maintenant ne regarde que vous, mais avec tous ces Orques qui traînent dans les parages, je ne descendrai pas. Si nous nous faisons repérer, même des guerriers de votre trempe n'y survivront sans doute pas. »*

*Les héros protestèrent, mais de toute évidence, Nalir refusait de les guider plus loin. « Je vais vous dire où j'ai trouvé la chambre cachée », proposa le Nain, « mais je n'irai nulle part avec tous ces Orques. Je doute qu'il soit possible de traverser la cité sans se faire repérer. »*

*Nalir fit de son mieux pour décrire l'endroit précis où se trouvait l'entrée de la chambre cachée avant de souhaiter bonne chance aux héros et de prendre congé. Il leur jeta un dernier regard perplexe avant de disparaître.*

*Résolus à mener à bien leur mission, les héros se tournèrent vers Ost-in-Edhil et tentèrent d'apercevoir l'entrée de la chambre cachée à l'autre bout de la cité. Il leur faudrait agir avec la plus grande discrétion pour échapper aux forces de Bellach et achever leur quête.*

Le deck de rencontre « Le Secret de Celebrimbor » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Secret de Celebrimbor, Orques des Monts Brumeux et Terres Déchiquetées (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).



### Mot-clé « Ratissage »

**Ratissage** est un nouveau mot-clé qui décrit les efforts de Bellach et de ses sbires pour découvrir la forge cachée de Celebrimbor et les héros qui la recherchent. Ce mot-clé n'a aucun effet en lui-même, mais quand une carte Quête ou une carte Rencontre demande aux joueurs de déclencher un « effet **Ratissage** », ils doivent résoudre l'effet qui suit le mot-clé **Ratissage** sur les cartes ayant ce mot-clé.

**Exemple** : deux joueurs sont à l'étape 2B, Le Serviteur de l'Ennemi, quand ils retirent le dernier compteur de temps à la fin de la phase de restauration. Le Serviteur de l'Ennemi a le texte : « **Forcé** : quand le dernier compteur de temps est retiré de cette étape, déclenchez chaque effet **Ratissage** actuellement en jeu. » Les joueurs regardent chaque carte Rencontre en jeu et s'aperçoivent que 2 d'entre elles ont le mot-clé **Ratissage** : Bellach et la Tour Effondrée.

L'effet de Bellach est : « **Ratissage** : chaque joueur doit chercher dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre un ennemi **Orque** et le placer dans la zone de cheminement. » Celui de la Tour Effondrée est : « **Ratissage** : renvoyez ce lieu dans la zone de cheminement et placez 2 marqueurs de dégâts dessus. » Le joueur 1 est le premier joueur, aussi décide-t-il de résoudre l'effet **Ratissage** de la Tour Effondrée et d'y placer 2 marqueurs de dégâts. Ensuite, les joueurs 1 et 2 résolvent l'effet **Ratissage** de Bellach. Chacun cherche dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre un ennemi **Orque**, le place dans la zone de cheminement, puis ils mélangent le deck de rencontre.



## La Fouille des Orques

La Fouille des Orques est un Objectif qui représente les efforts de Bellach et de ses sbires pour retrouver la forge cachée de Celbrimbor et les héros qui la recherchent. Pendant que les agents du Mordor ratissent les ruines d'Ost-in-Edhil, certains effets des cartes Rencontre placent des marqueurs de dégâts sur des lieux pour représenter leur progression. C'est important car cet objectif précise : « Quand un lieu a autant de marqueurs de dégâts que de points de quête imprimés, placez-le face cachée sous La Fouille des Orques. » Quand un lieu est placé face cachée sous La Fouille des Orques, cela veut dire que Bellach et ses sbires l'ont fouillé, qu'ils se rapprochent de leur but et laissent aux héros de moins en moins d'endroits où se cacher.

En plus des lieux, d'autres cartes peuvent être placées face cachée sous La Fouille des Orques à cause de divers effets des cartes Rencontre. Quand il est demandé aux joueurs de placer une carte face cachée sous La Fouille des Orques, ils doivent commencer par défausser les marqueurs et attachements de cette carte. Les cartes face cachée sous La Fouille des Orques ne sont pas en jeu et interagissent seulement avec les effets de carte qui font expressément référence aux cartes se trouvant sous La Fouille des Orques.



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

*Après des lieues et des jours de voyage ponctués de dangereuses rencontres, vous mettez enfin la main sur l'objet de votre quête : les restes d'un moule à anneaux récupéré dans la vieille forge secrète du Gwaith-i-Mirdain, le Peuple des Forgerons de Joyaux, ces mêmes forgerons Elfes qui avaient créé les Anneaux de Pouvoir au cours du Second Âge de la Terre du Milieu. Les serviteurs du Mordor cherchaient à s'en emparer, mais grâce à votre courage et à votre habileté, Bellach a finalement été vaincu et ses Orques dispersés.*

*Chacun pose les yeux sur l'artéfact issu d'un Âge d'antan et le silence s'abat sur le groupe. L'intérieur du moule est gravé de runes elfiques fluides, peut-être écrites de la main de Celebrimbor en personne. Si le moule avait été rapporté au Mordor, il aurait sans doute donné plus de forces à Sauron. Mais en Isengard, il y a l'espoir que Saroumane le Blanc puisse utiliser l'objet pour combattre la puissance de l'Ennemi.*

*Pressés de remettre ce puissant artéfact au Sage, vous entamez le voyage du retour vers la Vallée du Magicien sans attendre. Laissant les Monts Brumeux sur votre gauche, vous rattrapez la Vieille Route du Sud qui vous ramènera en Isengard.*

*Quelques jours vous suffisent à atteindre la frontière du Pays de Dun. Alors que vous en grimpez les hautes terres, le spectacle qui s'offre à vous vous donne une excellente raison de vous arrêter. De la fumée s'élève au-dessus des collines au loin et des charognards tournent en cercles dans le ciel.*

*Le Pays de Dun est en guerre.*

À suivre dans « La Couronne d'Andouillers », la sixième et dernière aventure du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».

©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'Ubix, 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**