

Le Seigneur des Anneaux

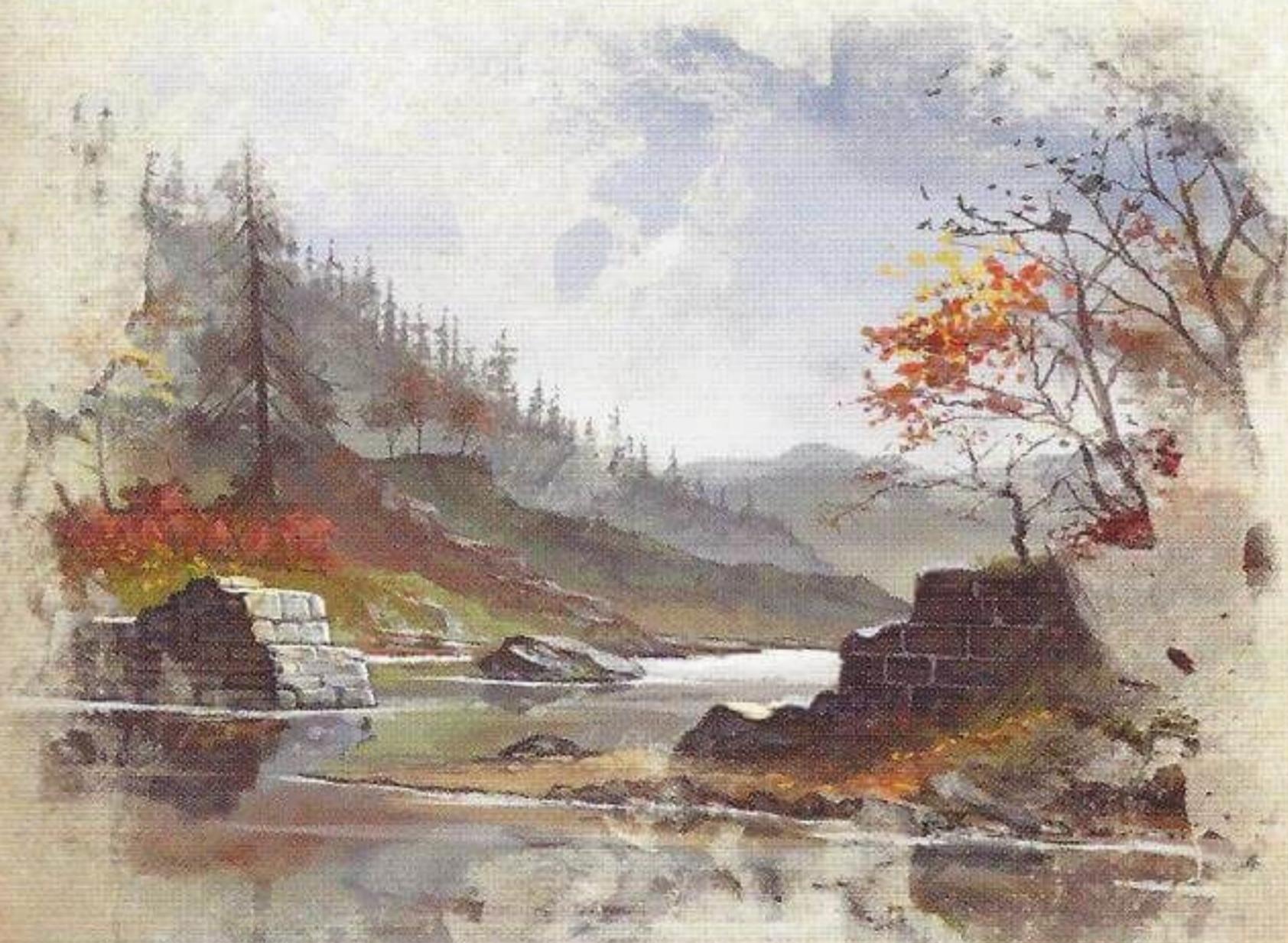
LE JEU DE CARTES

LES TERRES SAUVAGES DU RHOVANION™

« Les nains n'étaient pas passés par là depuis bien des années, mais Gandalf, lui, y était allé, et il savait à quel point le mal et le danger s'étaient développés dans le Désert depuis que les dragons avaient chassé les hommes des terres et que les gobelins s'étaient répandus en secret après la bataille des Mines de Moria. Il arrive que les bons plans de sages magiciens tels que Gandalf ou de bons amis tels qu'Elrond deviennent erronés quand on s'engage en de dangereuses aventures au-delà de la Limite du Désert. »

– Le Hobbit

Bienvenue dans l'extension *Les Terres Sauvages du Rhovanion* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* ! Cette extension explore les vastes étendues sauvages du Rhovanion. Trois scénarios inédits permettront aux joueurs de voyager des vallées de l'Anduin aux Monts du Fer en passant par la Forêt Noire.



Contenu

Le Seigneur des Anneaux : Les Terres Sauvages du Rhovanion contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 156 cartes :
 - 2 cartes Héros
 - 39 cartes Joueur
 - 102 cartes Rencontre (dont 1 double face)
 - 13 cartes Quête

Ressources Web

Il existe un tutoriel du jeu sous forme de vidéos explicatives et un forum dédié sur le site internet www.FantasyFlightGames.fr

Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension *Le Seigneur des Anneaux : Les Terres Sauvages du Rhovanion* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



Règles et Nouveaux Termes

« 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.

Protégé (X)

Protégé (X) est une nouvelle version du mot-clé Protégé qui apparaît sur des cartes Objectif et des attachements de cartes Joueur. X est un type de carte : ennemi ou lieu. Quand une carte avec Protégé (X) entre en jeu, défaussez des cartes du deck de rencontre jusqu'à ce qu'une carte de rencontre du type correspondant soit défaussée. Ensuite, placez cette carte dans la zone de cheminement et attachez-lui la carte Protégé (X) en tant qu'objectif protégé. Une fois attaché, un objectif avec Protégé (X) fonctionne comme un objectif avec le mot-clé Protégé standard. Si le deck de rencontre est épuisé lors de la résolution du mot-clé Protégé (X), mélangez la pile de défausse de rencontre afin de constituer un nouveau deck de rencontre et terminez de résoudre le mot-clé Protégé (X).

Un attachement de carte Joueur avec le mot-clé Protégé (X) ne peut être attaché à un personnage que si aucune rencontre ne lui est attachée. Dès lors qu'aucune rencontre ne lui est attachée, son propriétaire en gagne le contrôle et l'attache à une carte valide.

Exemple : durant la phase d'organisation, Alex joue « Collier de Girion », qui a le mot-clé Protégé (ennemi ou lieu). Il défausse donc des cartes du sommet du deck de rencontre jusqu'à ce qu'une carte Ennemi ou Lieu soit défaussée. La première carte défaussée est Terres Solitaires. Il la place dans la zone de cheminement et lui attache Collier de Girion en tant qu'objectif protégé. Une fois que ces Terres Solitaires sont explorées, Alex prend le contrôle du Collier de Girion et l'attache au héros de son choix.

La Remontée de l'Anduin

Niveau de difficulté = 5

Un soleil radieux brillait sur les verts pâturages de la vallée de l'Anduin. Les herbes oscillaient au gré d'une douce brise et l'été laissait déjà place à l'automne sur les Monts Brumeux à l'ouest, mais il faisait encore chaud dans les vallées. C'étaient des conditions de voyage agréables pour le petit groupe d'aventuriers qui progressait en direction du nord, le long de la rive occidentale du puissant fleuve. Ils avaient déjà parcouru un long chemin. Leur voyage les avait menés du froid Angmar aux côtes d'Andrast, et du désert de Harad aux immenses murailles de Minas Tirith.

C'était un récit digne de héros : cette compagnie d'aventuriers avait emmené depuis le sud lointain de la Terre du Milieu les restes d'une tribu Haradrim dont le village s'était vu détruit parce qu'elle avait défié le Mordor. Ils avaient compté les uns sur les autres lors du long périple de l'Extrême Harad à Pelargir, mais n'avaient pas eu le droit de séjourner au Gondor. L'intendant de ces terres se méfiait des Haradrim, bien que les héros eussent insisté sur leur courage, mais le Seigneur Denethor leur avait permis de se rendre au nord. Ils furent escortés à la cité d'Edoras au Rohan, où ils demandèrent audience au roi Théoden, mais ce fut son conseiller, Grima, qui entendit leur détresse et refusa de leur offrir l'asile.

Une fois encore, les héros et leurs alliés Haradrim durent continuer vers le nord. Leur espoir était maintenant de chercher un refuge pour leurs amis auprès du roi Brand à Dale, mais il s'agissait d'un long et dangereux voyage sur les Terres Sauvages, et l'hiver approchait.

Les Haradrim, qui n'étaient pas habitués aux rigueurs de l'hiver du Rhovanion, n'étaient pas prêts pour un tel périple, aussi les héros les avaient-ils laissés sur la frontière nord de la Lothlórien et confiés aux bons soins des Galadhrim. Le Seigneur et la Dame du Bois Doré ne toléraient aucune intrusion en leur royaume, mais ils convinrent d'abriter les réfugiés durant l'hiver pendant que les héros se rendaient auprès du roi Brand pour défendre leur cause.

Voilà pourquoi les héros se rendaient au nord, parcourant les vallées de l'Anduin en direction du Vieux Gué. Les Beornides protégeaient le fleuve, et de nombreux villages d'Hommes des Bois parsemaient la rive ouest. Un voyage tranquille dans une contrée agréable. Du moins le pensaient-ils.

Leurs ennuis débutèrent quand ils virent un chevaucheur de Warg au sommet d'une colline basse des montagnes de l'ouest. Dès qu'ils l'aperçurent, le Gobelin disparut de l'autre côté de la colline. Ils ne le revirent ni ce jour ni le suivant, mais le malaise s'installa et ils organisèrent des tours de garde la nuit. Ce fut une bonne idée, car le troisième jour, le guetteur vit un troll des montagnes descendre des collines et s'approcher du camp. Le guetteur avait encoché une flèche et était prêt à réveiller ses compagnons quand il réalisa que le monstre ne les avait pas vus et poursuivait vers le sud. Quand il en fit part au reste de la compagnie, le lendemain matin, un certain émoi s'empara du groupe.

« Un chevaucheur de Warg isolé, c'est une chose, mais un Troll, c'en est une autre ! s'exclama un des aventuriers.

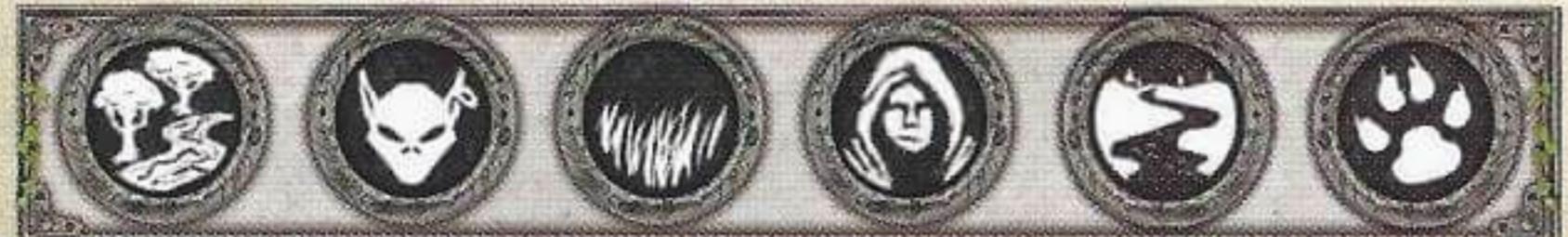
— Nous ne savons pas si le Gobelin était seul, rétorqua son compagnon. Je pense qu'il s'agissait d'un éclaireur, preuve qu'il y en a d'autres non loin.

— Il est inhabituel de voir ces créatures aussi loin au sud et sur la rive ouest du fleuve de surcroît, convint le premier.

— Je crois qu'un maléfice est à l'œuvre. Nous devons rester sur le qui-vive. Cette terre n'est plus sûre en ce qui nous concerne, lança un troisième compagnon. »

Tous acquiescèrent. Ils ne dirent plus un mot en levant le camp et restèrent aux aguets en reprenant leur chemin vers le nord.

Le deck de rencontre La Remontée de l'Anduin est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Remontée de l'Anduin, Gobelins des Montagnes Grises, Collines des Terres Sauvages, Perdus dans les Terres Sauvages, Voyage le Long de l'Anduin et Terres Sauvages (ces deux derniers sets apparaissent dans la boîte de base du Seigneur des Anneaux). Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Deck Créatures Maléfiques

Pour créer le deck Créatures Maléfiques, prenez chaque carte Ennemi du set de rencontre *Terres Sauvages* et mélangez-les. Il s'agit du deck Créatures Maléfiques. Retirez de la partie chaque carte Lieu et Traîtrise du set de rencontre *Terres Sauvages*.

Quand un ennemi du deck Créatures Maléfiques quitte le jeu, placez-le dans une pile de défausse Créatures Maléfiques distincte, même s'il a des points de victoire. Si le deck Créatures Maléfiques est épuisé, mélangez la pile de défausse Créatures Maléfiques afin de constituer un nouveau deck Créatures Maléfiques.

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

« Je suis heureux que tout soit terminé, dit Haldan, l'Homme des Bois, en s'appuyant d'un air las sur sa hache une fois le combat au Vieux Gué terminé.

— Je ne m'étais pas autant amusé depuis des années ! rit Grimbeorn, lénorme Beornide, en lui envoyant une tape dans le dos qui manqua de le plier en deux. J'ai l'impression de connaître une seconde jeunesse, ajouta-t-il en souriant jusqu'aux oreilles.

Haldan le gratifia d'un sourire las et se massa l'épaule que Grimbeorn avait frappée.

— Possible, dit-il, mais cela ne t'inquiète-t-il pas ? Cela ne ressemble pas aux Gobelins de s'aventurer aussi loin au sud, ni d'attaquer ceux qui peuvent leur résister.

— Certes, dit Grimbeorn en réfléchissant. Ça ne ressemble pas à un de leurs raids. Davantage à un acte désespéré qu'à une attaque. Nombre de ces Gobelins et d'autres créatures ont tenté de traverser le Gué récemment. Comme s'ils tentaient de fuir le nord.

— Mais qu'est-ce qui pourrait chasser les Gobelins et les Trolls de leurs trous des montagnes ? demanda Haldan. »

Grimbeorn et les compagnons se dévisagèrent, mais nul n'offrit de réponse. Tous pensèrent la même chose : le pire était à venir.

Perdus dans la Forêt Noire

Niveau de difficulté = 5

La grande et dangereuse Forêt Noire s'étalait devant les héros tel un rempart vert et noir. La Route de la Forêt allait du Vieux Gué à la Rivière Courante, mais la traversée était dangereuse. La forteresse de Dol Guldur au sud était redevenue une redoute du mal et son influence rayonnait dans la forêt. En outre, le nord dissimulait les toiles et pièges des araignées géantes. En sécartant du sentier, d'un côté comme de l'autre, on risquait de se perdre à jamais, et autant dire que l'orée de la forêt était loin.

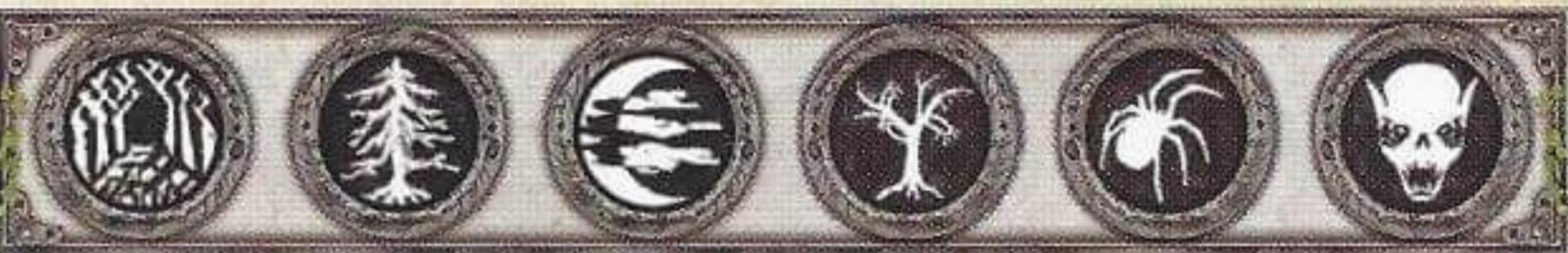
Tout cela, les héros en étaient bien conscients, mais ils étaient déterminés à atteindre Dale et à obtenir une audience auprès du roi Brand, aussi remercièrent-ils Grimbeorn et les Beornides pour leur aide avant de s'aventurer dans la forêt. Haldan les accompagna. L'Homme des Bois avait déjà fait le voyage et les aventuriers apprécieront son appui.

« Nous sommes à de nombreux jours de la lisière orientale de la forêt, dit Haldan. Si nous restons sur la route, nous ne devrions pas avoir de problèmes. Le trafic est moindre depuis que l'ombre plane de nouveau au-dessus de la Forêt Noire, mais le sentier reste facile à suivre de jour. La nuit, en revanche, nous camperons et ne bougerons pas. »

Les premiers jours furent paisibles, mais plus ils s'enfoncèrent dans la forêt, plus la proximité de cette dernière devint insupportable, jusqu'à ce que la compagnie voyage finalement dans un silence de plomb. La pénombre de la Forêt Noire troublait leur esprit ainsi que leurs sens, et la lumière du soleil ne fut bientôt plus qu'un lointain rêve.

Cette nuit-là, une grande lassitude s'abattit sur les aventuriers, qui sombrèrent dans un sommeil enchanté. Haldan prit le premier tour de garde et comme il tentait de garder les yeux ouverts, sa tête s'appuya lourdement sur le pommeau de sa hache. Son esprit commençait à vagabonder quand il distingua la silhouette d'une araignée illuminée par la lueur orangée du feu de camp. « Quelle vision terrible », pensa-t-il en fixant les yeux bulbeux de la créature. C'est lorsqu'il en vit une autre mordre un de ses compagnons endormis qu'il poussa un hurlement de terreur pour réveiller les autres. Une bataille acharnée s'ensuivit, les héros tentant de chasser leur grand épuisement tout en se défendant...

Le deck de rencontre Perdus dans la Forêt Noire est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Perdus dans la Forêt Noire, Bois Sombres, Obscurité Grandissante, Passage dans la Forêt Noire, Araignées de la Forêt Noire et Orques de Dol Guldur (ces trois derniers sets apparaissent dans la boîte de base du Seigneur des Anneaux). Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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

Les héros battirent des paupières comme leurs yeux s'ajustaient à la lumière du soleil qui brillait au-dessus de leur tête. La traversée de la forêt avait été éprouvante, mais ils en avaient finalement atteint l'orée est. Ils arrivèrent en vue de la Rivière Courante et, par chance, aperçurent un bateau de commerce qui faisait voile vers le nord.

Ils le hélèrent, et l'équipage dirigea l'embarcation vers la rive. Le capitaine était un Bardide amical qui les accueillit à bord et leur offrit le passage en échange d'un peu d'or. Les héros acceptèrent sans hésitation et entreprirent de charger leur matériel.

« C'est ici que nos chemins se séparent, annonça Haldan. La rivière vous conduira au nord, jusqu'à la Ville du Lac puis Dale, mais mon foyer est à l'ouest.

L'un des héros lui serra la main et dit :

— Merci pour votre aide. Vous êtes un homme courageux, Haldan. Je vous souhaite bon voyage. »

La-dessus, les héros embarquèrent et prirent la direction du nord tandis que Haldan les saluait depuis la rive.

La Quête du Roi

Niveau de difficulté = 5

« Bienvenus, chers invités », dit le roi Brand au petit groupe d'aventuriers qui venait tout juste d'arriver à Dale.

Le roi était assis sur un trône en bois, à l'autre bout de la grande salle, entouré des chevaliers de sa garde vêtus de cottes de mailles ouvragées. De riches tapisseries étaient suspendues aux murs, et le roi buvait dans une coupe dorée.

« Je crois comprendre que vous avez entrepris un long voyage et affronté de nombreux dangers pour me trouver. Je vous offre l'hospitalité de Dale. Dites-moi : quelle mission vous a conduits jusqu'à mon royaume ?

L'un des héros s'avança et posa un genou à terre.

— Mon seigneur, commença-t-il, notre route a certes été longue et périlleuse. De l'Extrême Harad, nous avons échappé aux griffes du Mordor en compagnie d'une tribu de nobles Haradrim qui nous ont aidés au moment où nous en avions le plus besoin. Ils ont perdu leur foyer quand ils nous ont rejoints et sont maintenant apatrides sur une terre étrangère. La nouvelle de votre prospérité est parvenue jusqu'à nous, et nous avons entrepris ce voyage en leur nom. Roi Brand, leur permettrez-vous de s'installer à Dale ?

Le roi caressa sa barbe en réfléchissant à tout ce qui avait été dit.

— Vous me demandez beaucoup. Même ici, au nord, nous avons eu vent de la sauvagerie des Haradrim. Je suis étonné de vous entendre parler comme vous le faites, mais je ne doute pas de la véracité de vos mots.

Le voyage que vous avez entrepris en leur nom parle de lui-même. »

Le roi Brand marqua une pause avant de poursuivre.

« Vous arrivez à point nommé, car j'ai besoin de héros comme vous. Quelque chose chasse les créatures des montagnes du nord, qui se déversent en mon royaume. On parlait pas plus tard qu'hier d'un village entièrement détruit. Il n'y a eu aucun survivant, mais les chevaliers de ma maison ont déjà bien du mal à défendre les villages reculés. Voilà pourquoi je souhaite que vous enquêtez sur cette attaque et en trouviez les auteurs. Je dois sécuriser les frontières de mon royaume avant de laisser vos amis s'y installer. Qu'en dites-vous ?

Le héros se releva, sortit son épée de son fourreau et la tint bien haut en répondant :

— Nous partons nous charger de la menace qui pèse sur votre royaume de ce pas et ne reviendrons que lorsque nous l'aurons éliminée.

Le roi Brand se leva lui aussi et dit :

— Quand vous en aurez terminé, vous ferez venir vos amis, qui trouveront un nouveau foyer en mon royaume. »

Le deck de rencontre La Quête du Roi est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Quête du Roi, Créatures Menaçantes, Créatures Sauvages, Profondeurs Insondables, Peur du Noir, Puissance du Dragon et Cavernes Perdues. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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 nouveau mot-clé qui apparaît sur certains lieux de cette boîte. 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.

D'un dernier coup puissant, les héros terrassèrent le drake de feu, qui s'écroula sur le flanc. Pendant qu'il gisait là, agonisant, les héros reprirent leur souffle et s'émerveillèrent en contemplant le monstre qu'ils venaient de vaincre.

« Assurément, il s'agit de la créature qui terrorisait la frontière du royaume de Brand ! dit l'un d'eux d'un air triomphal.

— En effet, on n'avait pas vu de dragon comme celui-ci depuis Smaug le Doré, ajouta un autre. Voilà ce qui a dû chasser les Gobelins des montagnes.

Les aventuriers parurent d'accord lorsqu'un horrible rire rauque interrompit leur conversation. Le drake de feu toussa et gloussa.

— Idiots ! Quand ma mère apprendra ma mort, elle réduira les Terres Sauvages en cendres !

Les héros se dévisagèrent avec étonnement et horreur tandis que le drake de feu rassemblait ses dernières forces pour les gratifier d'un regard noir. La seule flamme qui brillait encore en la créature était la rage qui couvait dans ses yeux.

« Vos cités brûleront ! L'herbe ne repoussera jamais... breditouilla-t-il avant que sa tête ne retombe au sol.

Il y eut un long silence, comme si chaque membre de la compagnie était abasourdi par les paroles du dragon.

— Il ment, finit par dire l'un des compagnons. C'était une créature maléfique, qui espère nous priver de notre victoire au moyen de menaces fallacieuses.

— Non, fit un autre. J'aimerais te croire, mais mon cœur me dit tout autre chose. Cette créature était maléfique, et le mal a coutume de fanfaronner. Cette créature n'a pu s'empêcher de nous dire la vérité pour apaiser la douleur de la défaite.

— Si c'est vrai, alors nous devons chercher sa mère avant qu'elle n'apprenne ce qui s'est passé ici, sans quoi les Bardides et bien d'autres payeront le prix de notre victoire, fit un troisième.

— Mais où trouverons-nous la mère ? demanda le premier. Les Terres Sauvages sont vastes. Elle pourrait être n'importe où.

— Certes, les Terres Sauvages sont immenses, mais un dragon ne peut pas passer inaperçu bien longtemps, répondit le second. Je pense que nous avons senti sa présence lors de notre voyage. C'est la mère qui a dû chasser les créatures de la montagne, aussi est-ce là que nous devons la chercher : dans la Brandede Desséchée où se reproduisent les dragons. »

À suivre dans « La Brandede Desséchée », la première aventure du cycle « Ered Mithrin ».



Modes de Jeu

Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes s'adresse autant aux joueurs chevronnés qu'aux joueurs occasionnels. Pour s'adapter au style de chacun, il existe trois modes de jeu : Facile, Standard et Cauchemar.

Mode Facile

Ce mode est idéal pour les nouveaux joueurs et ceux qui privilégiennent les aspects narratifs et coopératifs du jeu au détriment des défis à relever. Pour jouer en mode Facile, conformez-vous aux étapes suivantes lors de la mise en place d'un scénario :

- 1) Ajoutez une ressource à la réserve de chaque héros.
- 2) Retirez du deck de rencontre utilisé pour le scénario toutes les cartes dont l'icône de set de rencontre est entourée d'un indicateur de « difficulté » (pourtour doré).



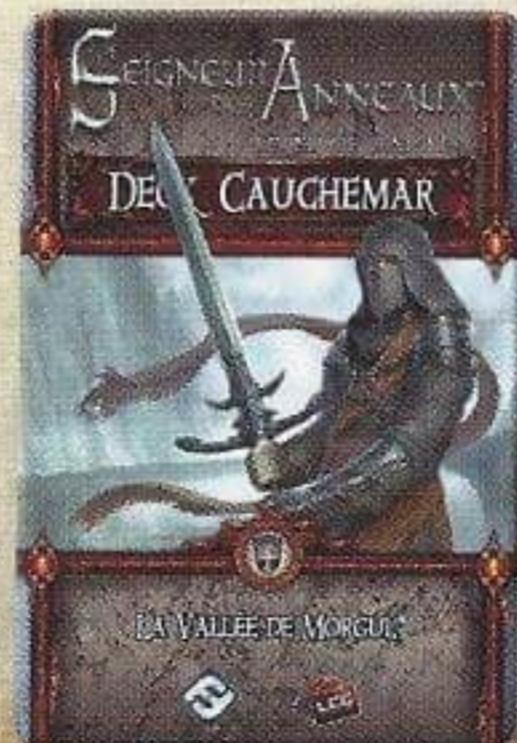
Les cartes des scénarios les plus anciens (dont ceux des premières impressions du jeu de base) sont dépourvues de cet indicateur de « difficulté ». Vous trouverez une liste des cartes concernées sur le site internet : www.FantasyFlightGames.fr

Mode Standard

Pour jouer un scénario en mode Standard, contentez-vous de vous conformer aux instructions de mise en place habituelles.

Mode Cauchemar

Les joueurs qui veulent corser la difficulté peuvent se procurer des « Decks Cauchemar » (vendus séparément) de chaque scénario. Pour plus de détails sur les Decks Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, rendez-vous sur www.FantasyFlightGames.fr



Crédits

FANTASY FLIGHT GAMES

Conception et développement de l'extension : Caleb Grace

Relecture : Tom Howard

Responsable JCE : Mercedes Opheim

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Coordinateur de la conception graphique : Joseph D. Olson

Conception graphique : Neal W. Rasmussen

Illustration de couverture : Matt Stewart

Direction artistique : Tim Flanders

Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler

Histoire : Caleb Grace

Chef de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable développement produit senior : Chris Gerber

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Directeur créatif : Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinatrice des licences : Sherry Anisi

Responsable des licences : Simone Elliot

Responsables de production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Directeur de publication : Christian T. Petersen

Merci à Nate French et Matt Newman

Testeurs : Tony "Fettuccini" Fanchi, Jeremy Zwirn, Jimmy Le, Matt Holland, Luke Eddy, Zach Varberg, Mike Strunk, Justin Paro, Katie Klingel, Justin Engelking, Mike Bogenschutz, Bradley Smith, Mark Bridge, Peter "CrazyPete" Lazar, Thomas Burns, Even Tomeny, Molly Tomeny, Tyler Parrot, Clay Cranford, Lee DiSanti, Ian Martin, Landon Sommer, Jacob Hampton, Christopher Kraft, Chris Crissey, Mike Foster-coode, Jason Svee et Nathan Grace

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

© 2017 Fantasy Flight Games. 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 ™ ou ® de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply est ™ de 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 France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex 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



PREUVE D'ACHAT
LES TERRES SAUVAGES DU RHOVANION
FFJCS65
8435407617421