

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA COURONNE D'ANDOUILLERS™

Niveau de difficulté = 7

Les collines du Pays de Dun présentaient tous les signes de la guerre. Où que les héros promènent leur regard, ils ne voyaient que fumée, sang et flammes. De l'autre côté d'une large vallée, les cadavres de guerriers dunlendings jonchaient le sol. Certains portaient l'accoutrement du clan du Sanglier, et d'autres étaient parés des plumes du clan du Corbeau.

Alors que les héros parcouraient le champ de bataille en quête de survivants, ils entendirent des troupes s'approcher à pas marqués. En se tournant dans la direction du bruit, ils découvrirent les étendards du clan du Sanglier flottant au-dessus d'une armée d'Hommes Sauvages. À leur tête, le chef Turch marchait fièrement, le front ceint de la Couronne d'Andouillers. Il s'arrêta en voyant les héros.

« Salutations », commença le chef en souriant. « Je suis heureux de vous revoir, mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Notre pays est en guerre. » Il affichait une mine sévère, mais son regard trahissait sa fatigue.

Il retira sa couronne et s'essuya le front, puis il observa l'objet qu'il avait entre les mains et se rembrunit. « La Couronne d'Andouillers n'a pas permis d'unifier les clans comme je l'avais espéré. Le chef du clan du Corbeau a rejeté mon autorité et émis le souhait de prendre la couronne, ce qui a provoqué cette bataille. » Le grand chef cracha dans la poussière pour bien montrer son mépris.

« Les lâches du clan du Loup n'ont pas encore pris parti, mais s'ils s'allient au Corbeau, je crains que nous soyons submergés », explique-t-il. Puis il poursuit en dévisageant les héros. « Néanmoins, si les émissaires de Saroumane rejoignent notre cause, le clan du Sanglier remporterait certainement la victoire ! Et vous regagneriez l'Isengard avec l'amitié d'un Pays de Dun réunifié. Qu'en dites-vous ? »

Les héros hésitaient à se mêler de la guerre des Dunlendings. Toutefois, même en cas de refus, il était peu probable qu'ils puissent quitter la région sains et saufs. Mieux valait combattre du côté du clan du Sanglier plutôt que d'être isolé, d'autant qu'ils pouvaient gagner la fidélité des Hommes Sauvages pour le compte de Saroumane. Face à la menace du Mordor, il fallait que tous les peuples libres soient unis.

Voyant là une belle occasion de renforcer l'Ouest, les héros acceptèrent de marcher aux côtés de Turch et de son clan.

« Excellent ! » mugit le chef des Sangliers. « Venez, le clan du Corbeau est toujours éparpillé dans les collines. Nous devons trouver leur chef avant qu'il ne réunisse le reste de son clan. Si nous parvenons à le vaincre, son clan se soumettra à nous. »

Le chef Turch remit la Couronne d'Andouillers sur sa tête et donna le signal à ses hommes. « En route ! »

Le deck de rencontre « La Couronne d'Andouillers » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Couronne d'Andouillers, Guerriers du Pays de Dun et Pillards du Pays de Dun (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **L'Appel de l'Isengard**).



Le Deck Corbeau

Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent créer le « deck Corbeau ». Pour cela, retirez du deck de rencontre chaque carte Ennemi des sets de rencontre Guerriers du Pays de Dun et Pillards du Pays de Dun. Mélangez les cartes Ennemi ainsi retirées dans un nouveau deck. Il s'agit du deck Corbeau.

Quand un joueur doit révéler une carte du deck Corbeau, résolvez le renforcement de cette carte comme si elle venait d'être révélée du deck de rencontre (c'est-à-dire résolvez les éventuels effets « une fois révélée » et mot-clés de la carte et placez-la dans la zone de cheminement). Si une carte ayant le mot-clé Renfort est révélée du deck Corbeau, les joueurs doivent révéler la première carte du deck de rencontre pour l'effet du Renfort.

Chaque fois qu'un ennemi quitte le jeu, il doit être placé dans la pile de défausse de son deck d'origine. Un ennemi du deck de rencontre doit être placé dans la pile de défausse du deck de rencontre. Un ennemi du deck Corbeau doit être placé dans la pile de défausse du deck Corbeau. Dès que le deck Corbeau est épuisé, quelle que soit la phase, mélangez la pile de défausse du deck Corbeau pour en refaire un deck Corbeau.



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

Le chef Turch mène les guerriers de son clan à la victoire et pousse un cri de triomphe avant de se tourner vers vous. « Les trois clans du Pays de Dun sont enfin unis. Avec la défaite du clan du Corbeau, le clan du Loup soutiendra mon règne et les Dunlendings ne feront plus qu'un, comme avant. »

L'imposant Dunlending se penche vers vous afin que vous seuls l'entendiez. Son visage trahit son inquiétude. « Je suis triste de vous avoir affrontés lors de notre première rencontre, émissaires de Saroumane. Veuillez faire part de mes regrets à votre maître, et dites-lui que je désire ardemment l'amitié de l'Isengard. Le peuple du Pays de Dun est son débiteur. »

Vous lui promettez de transmettre son message à Saroumane dès votre retour en Isengard. « Bien », conclut le chef, qui semble soulagé. « Je suis sûr que chacun se souviendra longtemps du service que vous avez rendu au Magicien Blanc. »

Vous quittez le clan du Sanglier et le reste du voyage se déroule sans incident. À votre arrivée à la grande tour d'Orthanc, vous êtes accueillis par Saroumane. Le magicien affiche un sourire triomphant lorsqu'il apprend que vous avez rempli votre mission.

« J'examinerai ce moule avec grand soin », dit-il. « Je suis certain qu'une étude approfondie de cet artefact redonnera aux Sages de nouvelles forces pour combattre l'Ennemi. »

Lorsque vous lui faites le récit de votre rencontre avec les Hommes Sauvages du clan du Sanglier, Saroumane sourcille et frotte sa barbe. « Vous avez dépassé toutes mes attentes en gagnant l'amitié du Pays de Dun. C'est un événement d'une grande importance. »

Perdu dans ses pensées, le magicien lance un regard par l'une des grandes fenêtres d'Orthanc. « Une alliance entre l'Isengard et les Dunlendings pourrait mettre un terme à leur longue querelle avec le Rohan et ramener l'ordre dans cette région. Je vais devoir envoyer un émissaire à leur chef très bientôt : un émissaire capable de parler pour l'Isengard et le Rohan. Peut-être le roi Théoden consentira à envoyer Gríma. Il est étroitement lié à nos deux conseils. » Puis il se tourne vers vous et ne dissimule pas la joie que lui procurent vos exploits. « Vous avez fait beaucoup, mes amis, et vous avez toute ma gratitude », déclare-t-il.

Après deux semaines de repos, il est temps de reprendre votre voyage vers le nord. Saroumane vous accompagne de sa tour à la porte où les gardes vous amènent vos chevaux. Comme vous montez en selle, le magicien vous adresse ses dernières recommandations. « Saluez maître Elrond de Fondcombe de ma part, mais de grâce, ne dites rien du moule à anneaux. Le Mordor a des yeux et des oreilles partout, et même les Sages ne sont pas à l'abri. Mieux vaut qu'on ne sache pas ce qu'il est devenu. »

La sagesse de Saroumane vous saute aux yeux et vous jurez de ne rien dévoiler de votre découverte. « Excellent », dit-il en haussant la voix. « Je vous souhaite un bon voyage. Si votre route croise celle de Mithrandir, transmettez-lui aussi mes salutations. Adieu ! »

Vous quittez l'Isengard et les portes se referment derrière vous. Vous venez de terminer un voyage, pour en commencer un nouveau. Prenant la direction de Fondcombe, vous songez à tout ce que vous avez réalisé et commémorez, ne fût-ce qu'un instant, les exploits que vous avez accomplis au service de Saroumane.



ÉPILOGUE

Un jour, à la fin de l'été, Saroumane retourna à la cellule haute.

Le magicien ne s'y rendit pas en pleine nuit, comme il avait coutume de le faire, mais à midi, alors qu'une lumière chaude et vive filtrait par les fenêtres de la pièce. La porte coulisssa doucement et le magicien s'engouffra dans la cellule sans un bruit.

Saroumane poussa Mugash du bout de son bâton, et la créature fut plaquée au mur comme elle l'avait été à chacune de ses visites précédentes. Le magicien s'approcha de l'une des grandes fenêtres d'un pas nonchalant pour admirer les Montagnes Blanches.

« L'apprentissage est une voie qui nous pousse inexorablement de l'avant », fit le magicien doucement. Mugash ne se rappela pas avoir déjà entendu le magicien lui parler; et cette voix lui écorcha les oreilles autant que le soleil lui faisait mal aux yeux. L'Uruk grogna avec malveillance. Il brûlait de tailler en pièces l'humain tout de blanc vêtu à coups de griffes.

« Hélas ! L'apprentissage est aussi une voie tortueuse. Pleine de tours et de détours, de marches glissantes, et de culs-de-sac », reprit le magicien. « Obstacles, fossés et autres épreuves y sont nombreux. »

Saroumane tapota le rebord de la fenêtre et se tourna vers l'Orque. « Les épreuves de l'apprentissage sont telles que beaucoup préfèrent ne pas emprunter cette voie et se contentent de rester assis dans l'herbe grasse qui la borde. Certains l'empruntent avec vigueur, mais perdent bientôt courage. Et d'autres se perdent rapidement.

« Et il y a ceux, comme le sage Gandalf le Gris, qui pensent que certaines voies doivent être évitées à tout prix, de peur de ce que l'on pourrait trouver au bout du voyage. » Mugash ricana d'un air courroucé. Il ne comprenait rien aux jacasseries du magicien. Pourquoi ce vieil homme était-il venu ?

Puis l'humeur de Saroumane changea radicalement. « Mais certains trouvent des lumières qui

illuminent la voie de l'apprentissage, comme celle-ci. » Il leva la main en pleine lumière et admira l'anneau glissé à son doigt. Le magicien sourit.

« Il y a bien longtemps, les lumières comme celles-ci étaient nombreuses dans le monde. Certaines éclaircissaient simplement la voie. D'autres illuminaient le meilleur chemin et brillaient tels des fanaux. »

Un nuage lointain cacha brièvement le soleil et la pièce s'assombrit. « Quelques-unes de ces lumières, les plus convoitées de toutes, révéleraient les chemins secrets. Les sentiers cachés reliant une voie à une autre. » Le magicien fit tourner l'anneau scintillant à la lumière, sa voix consumée par le désir. Il regarda Mugash.

« Je t'ai choisi, Mugash, pour devenir le socle de mon nouveau pouvoir. » Saroumane baissa subitement la main et s'approcha de l'Orque. « Jadis, certains savaient plier la vie à leur volonté. » Le magicien fit glisser son long doigt osseux le long de l'épaule de Mugash. L'Orque aboya avec colère et tenta de mordre la main de Saroumane, en vain. « Que sont les Orques, sinon des Elfes remodelés ? »

L'haleine du magicien sentait la fumée et la cannelle noire. « Hélas ! Ces voies ont été oubliées et sont plongées dans le noir depuis longtemps. » Il toucha une des cicatrices que Mugash avait à la tête et haussa les épaules. « Je pensais pouvoir y arriver, mais mes connaissances étaient trop superficielles. Trop limitées. »

Puis le magicien sourit d'un air triomphal et se redressa en caressant son anneau affectueusement. « Mais j'ai forgé une lumière pour me guider, et grâce à elle, j'emprunterai les voies oubliées. »

Saroumane leva sa main une nouvelle fois et l'air se mit à vrombir. Une peur primale s'empara de Mugash. Il poussa des hurlements, des hurlements qui s'accrourent lorsque la douleur apparut.

La dernière chose dont il se souvint, ce fut la vision de Saroumane tendant une main en pleine lumière.

Une main blanche.

©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



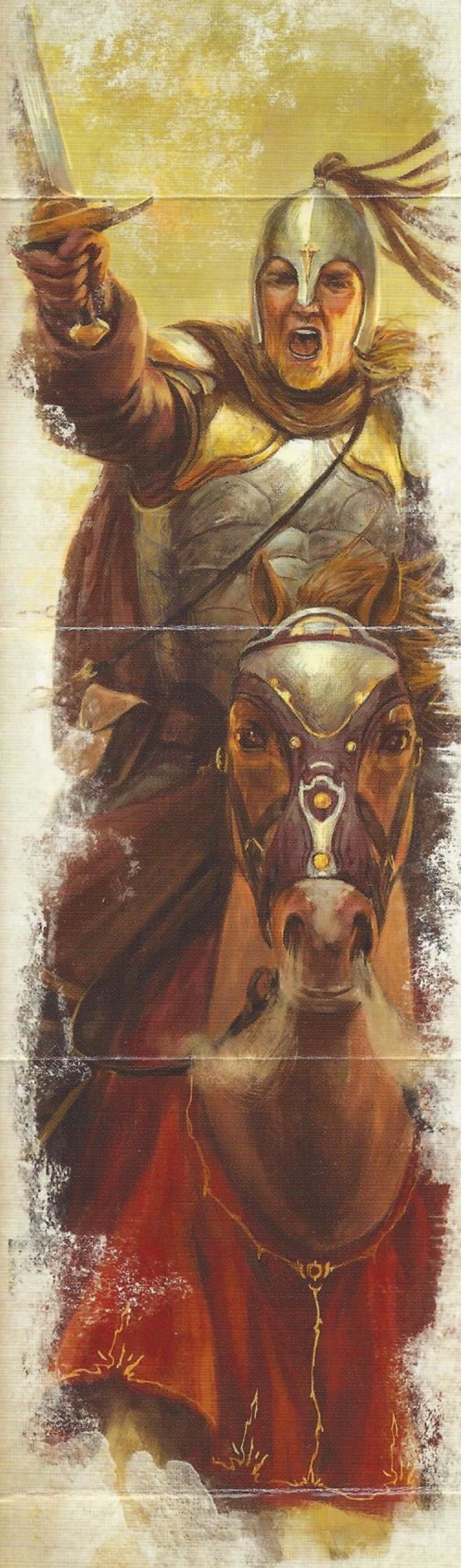
FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGEENT.COM

Notes des Concepteurs

« Mais je poursuivis mon chemin jusqu'au pied d'Orthanc et j'arrivai à l'escalier de Saroumane, là, il vint à ma rencontre et me mena à sa chambre haute. Il portait une bague à son doigt. »

— Gandalf, *La Communauté de l'Anneau*



Le cycle « Le Créateur d'Anneaux » propose une explication sur la façon dont Saroumane a pu lever l'armée de l'Isengard avant les événements du *Seigneur des Anneaux*.

Bien que Saroumane en ait sans doute appris beaucoup sur la création d'anneaux au fil de ses longues années d'étude, notre histoire dévoile comment il a pu acquérir une pièce importante de ce puzzle : un vieux moule de la forge perdue de Celebrimbor. Avec un tout nouvel anneau de pouvoir, nous imaginons que Saroumane a pu remodeler la vie et créer son armée d'Uruk-hai à partir de l'essence du grand Orque des montagnes Mugash. Notre histoire cherche aussi à expliquer comment Saroumane a pu se lier d'amitié avec les Dunlendings qui lui obéirent lors de la Guerre de l'Anneau.

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, Tolkien offre peu de détails sur la culture et l'origine des Hommes Sauvages du Pays de Dun. En ce qui nous concerne, nous avons pris la liberté d'imaginer qu'il s'agit d'un peuple clanique victime de querelles intestines. En nous basant sur les inspirations nordiques et saxonnes de Tolkien, nous nous sommes figurés que les Dunlendings pouvaient être inspirés des premières peuplades des îles britanniques, comme les Bretons, les Galois ou les Pictes. Les premières tribus de « Bretagne » furent chassées de leurs terres pastorales par les Saxons, de même que les Dunlendings furent chassés des plaines du Rohan par les Seigneurs des Chevaux de la maison d'Eorl. À cette fin, nous recourons aux concepts de clans, de chefs et d'images druidiques, comme la Couronne d'Andouillers pour donner un relief culturel aux Dunlendings.

Nous espérons que notre interprétation des événements entourant le secret de l'avènement de Saroumane sera intéressante et parlante pour les fans du *Seigneur des Anneaux*. Il ne s'agit bien sûr que de notre interprétation, et nous ne prétendons en aucun cas savoir ce que Tolkien avait derrière la tête en la matière. Dans l'intérêt de l'aventure, nous nous sommes fondés sur quelques hypothèses. Par exemple, nous partons du principe que Saroumane avait besoin d'aide pour poser une partie des bases de son pouvoir, en plus de tout ce qu'il avait pu apprendre du Palantir (et cru être la vérité). Comme l'explique *Le Seigneur des Anneaux*, nous sommes aussi partis du principe que Saroumane avait pu obtenir de l'aide en manipulant ses voisins et des voyageurs, en s'appuyant notamment sur les pouvoirs de persuasion de sa voix.

L'exquise ironie de notre histoire est, bien sûr, que ce sont les héros des joueurs qui jouent bien malgré eux le rôle de pions dans la longue montée en puissance de Saroumane.

L'histoire contée dans « L'Appel de l'Isengard » et dans le cycle du « Créateur d'Anneaux » contient quelques écarts que les fans du *Seigneur des Anneaux* voudront bien nous pardonner, nous l'espérons. Par exemple, il est peu probable que la forge de Celebrimbor ait survécu à la chute de l'Eregion au cours du Second Âge. Sauron lui-même n'aurait sans doute pas oublié son emplacement, car c'est là, sous les traits d'Annatar, qu'il étudia la fabrication des anneaux. Mais dans l'intérêt de notre récit, nous imaginons que Celebrimbor a pu cacher l'emplacement de la forge à l'esprit de Sauron, car les pouvoirs des anneaux elfiques étaient encore grands du temps de la chute d'Ost-in-Edhil.

Globalement, nous espérons avoir fait le récit d'une histoire fascinante, qui aurait raisonnablement pu faire partie de la trame historique de la Terre du Milieu de Tolkien. Nous espérons que les joueurs apprécieront nos efforts pour rester fidèles à la vision de Tolkien. Et nous espérons de tout cœur que les joueurs se seront vraiment amusés à relever les défis du cycle « Le Créateur d'Anneaux ».