

Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

Le Royaume Perdu™

« La paix et la liberté, dites-vous ? Le Nord les aurait peu connues sans nous. La peur les aurait détruites. Mais quand les choses sombres viennent des collines sans maisons ou rampent hors des bois sans soleil, elles nous fuient. Quelles routes oserait-on parcourir, quelle sécurité y aurait-il dans les terres tranquilles ou dans les maisons des simples hommes la nuit, si les Dûnedain étaient endormis, ou tous partis dans la tombe ? »

— Aragorn, *La Communauté de l'Anneau*

Bienvenue dans *Le Royaume Perdu*, une extension pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* qui explore l'Arnor, le royaume perdu des Dûnedain et relate les efforts incessants des Rôdeurs pour protéger la population de ce pays. Trois scénarios inédits permettront aux joueurs d'aider les Dûnedain dans leur veille secrète.



Contenu

L'extension *Le Royaume Perdu* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* contient les éléments suivants :

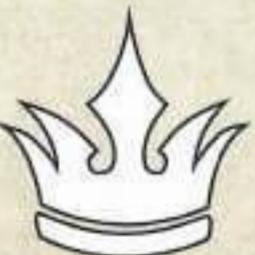
- Ce livret de règles
- 165 cartes :
 - 2 cartes Héros
 - 39 cartes Joueur
 - 119 cartes Rencontre
 - 5 cartes Quête

Ressources Web

Il existe un tutorial du jeu et un forum dédié sur le site internet de EDGE : edgeent.com

Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension *Le Royaume Perdu* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



Règles et Nouveaux Termes

« Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs »

Les cartes avec le texte « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes des joueurs et ne peuvent pas être choisies comme cible d'effets de carte des joueurs.

Temps X

Temps X est un nouveau mot-clé qui illustre l'urgence de la quête des héros. Quand une carte ayant ce mot-clé est révélée, les joueurs placent X marqueurs de ressource dessus. Ces marqueurs sont appelés « compteurs de temps ». À la fin de chaque phase de restauration, retirez 1 compteur de temps de chaque carte ayant le mot-clé Temps X, si possible. Quand le dernier compteur de temps est retiré d'une carte, un effet se déclenche et doit être résolu comme indiqué sur la carte.

Rencontre

Rencontre est un nouveau mot-clé qui apparaît sur des cartes Joueur ayant un dos de carte de rencontre. Il se conforme aux règles suivantes :

- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peuvent pas être incluses à un deck de joueur, car elles ont un dos de carte de rencontre. Au lieu de cela, lors de la mise en place d'un scénario, chaque joueur peut mettre de côté jusqu'à 3 cartes ayant le mot-clé Rencontre, hors jeu. Ces cartes ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes que doit comporter le deck d'un joueur.
- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ont un tiret (-) au lieu d'un coût car elles ne sont jamais jouées depuis la main d'un joueur. À la place, les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre sont mélangées dans le deck de rencontre. On ne peut mélanger dans le deck de rencontre une des cartes Joueur mises de côté que si un effet de carte demande explicitement à un joueur de le faire.
- L'effet « une fois révélée » des cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peut pas être annulé.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre est attribuée en tant que carte ombre à un ennemi, elle est traitée comme une carte de rencontre : placez-la dans la pile de défausse de rencontre après avoir résolu l'attaque de cet ennemi.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre quitte le jeu, elle est retirée de la partie. Ne la placez pas dans la pile de défausse d'un joueur ou dans la pile de défausse du deck de rencontre.

Quêtes Annexes

Les quêtes annexes sont un nouveau type de carte Quête de l'extension *Le Royaume Perdu*. Elles représentent des aventures secondaires que les héros peuvent entreprendre tout en poursuivant les principaux objectifs proposés par le deck de quête. Il en existe deux sortes : celles qui ont un dos de carte Rencontre et celles qui ont un dos de carte Joueur. Les quêtes annexes ne sont jamais considérées comme faisant partie du deck de quête. La carte au sommet du deck de quête est appelée la « quête principale ».

Quêtes Annexes de Rencontre

Une quête annexe ayant un dos de carte Rencontre est une « quête annexe de rencontre ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Rencontre. Chaque quête annexe de rencontre fait partie d'un set de rencontre et est mélangée dans le deck de rencontre lors de la mise en place d'un scénario qui utilise ce set de rencontre.

Quand une quête annexe de rencontre est révélée du deck de rencontre, elle est placée dans la zone de cheminement. Comme les quêtes annexes sont à la fois des cartes Quête et des cartes Rencontre, **leur effet « une fois révélée » ne peut pas être annulé par des effets de carte Joueur**. Quand une quête annexe est attribuée à un ennemi en tant que carte ombre, elle fonctionne comme n'importe quelle autre carte de rencontre sans effet ombre.

Quêtes Annexes de Joueur

Une quête annexe ayant un dos de carte Joueur est une « quête annexe de joueur ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Joueur, et peut être incluse aux decks des joueurs. Une quête annexe de joueur peut être jouée depuis la main d'un joueur lors de la phase d'organisation en payant le coût.

Quand une quête annexe de joueur est jouée ou entre en jeu, elle est placée dans la zone de cheminement.

Quêtes Annexes en Jeu

Tant qu'une quête annexe est dans la zone de cheminement, elle fonctionne comme une carte Quête, à l'exception de ce qui suit :

- Quand une quête annexe est passée, les joueurs ne passent pas à l'étape suivante du deck de quête. Au lieu de cela, la quête annexe est placée dans la pile de victoire.
- Au début de chaque phase de quête, s'il y a une ou plusieurs quêtes annexes dans la zone de cheminement, le premier joueur peut choisir l'une d'elles, qui devient la « quête en cours » jusqu'à la fin de la phase, à la place de la carte Quête du deck de quête actuellement active.

- Tant qu'une quête annexe est la quête en cours, les marqueurs de progression obtenus par les joueurs sont placés sur cette quête annexe, et les effets de carte qui visent la « quête en cours » ciblent cette quête annexe à la place.
- Le lieu actif continue d'agir comme une zone tampon, les marqueurs de progression doivent être placés dessus avant de pouvoir être placés sur une quête annexe.
- Les marqueurs de progression en excès une fois la quête en cours passée sont défaussés, ne placez pas les marqueurs de progression en excès sur d'autre carte Quête en jeu.

Description des Quêtes Annexes

- Titre de la carte** : nom de la quête annexe.
- Icône de rencontre / Icône de sphère d'influence** : chaque quête annexe de rencontre a une icône de rencontre qui indique à quel set de rencontre elle appartient. Elle sert, avec la liste des rencontres imprimée sur la face A d'une carte Quête, à déterminer les cartes qui vont constituer le deck de rencontre de ce scénario.

Chaque quête annexe de joueur a une icône de sphère d'influence qui indique la sphère à laquelle elle appartient. Si une quête annexe de joueur a un gabarit gris et pas d'icône de sphère d'influence (comme Recueillir des Informations), il s'agit d'une carte neutre.

- Coût** : seules les quêtes annexes de joueur ont un coût. C'est le nombre de ressources qu'un joueur doit dépenser de la (ou des) réserve(s) appropriée(s) pour jouer cette quête annexe de joueur.
- Texte de jeu** : les capacités spéciales et le texte d'ambiance en italique propres à la quête annexe tant qu'elle est en jeu.
- Information de set** : le numéro d'identification unique de la quête annexe de rencontre dans son set de rencontre.
- Points de quête** : le nombre de marqueurs de progression devant être placés sur la quête annexe pour la passer.
- Points de victoire** : chaque quête annexe s'accompagne de points de victoire, indiquant qu'il faut l'ajouter à la pile de victoire quand elle est passée.



Intrus au Bois de Chet

Niveau de difficulté = 4

Dans la Maison d'Elrond, les préparatifs allaient bon train. Les arbres de Fondcombe se paraient de feuilles chamarrées sous la pression de l'automne, et la vallée résonnait de chants guillerets. Les Elfes rassemblaient les dernières récoltes de l'été pour fêter l'équinoxe d'automne. Tous s'affairaient, tous sauf le Maître de la Maison et ses hôtes, un groupe de voyageurs éreintés arrivé depuis peu, après une mission importante au Gondor et au Pays de Dun. Les héros étaient épuisés en raison d'un voyage de plusieurs lieues lourd de danger, et Elrond les avait accueillis à bras ouverts, leur offrant de se reposer chez lui et de lui raconter ce qu'ils pouvaient de leurs aventures.

Dans la Salle du Feu, Elrond parla longuement avec les héros concernant leur service auprès du Conseil Blanc. Nombreux étaient les exploits qu'ils avaient réalisés pour déjouer le pouvoir grandissant du Mordor, et pour leurs actes de courage, Elrond fit d'eux ses hôtes honorés, les priant de séjourner en sa demeure jusqu'à ce qu'ils soient remis.

Comme ils s'entretenaient avec le seigneur Elfe, un messager entra dans la salle pour annoncer l'arrivée d'un nouveau voyageur à Fondcombe. Derrière lui se tenait un homme de grande taille au port altier, vêtu de la tenue crottée caractéristique des Rôdeurs. Vu son allure, sa mission ne pouvait qu'être d'une extrême urgence.

— Mae govannen Dûnadan, commença Elrond. Les fils de Valandil sont les bienvenus à Imladris.

Le Rôdeur posa la main sur un pendentif à l'effigie d'un faucon qu'il portait autour du cou, au bout d'une chaîne, avant de s'incliner.

— Mon seigneur. Je m'appelle Iârion et j'ai chevauché jusqu'ici en toute hâte pour retrouver mon compatriote, Aragorn. Le mal a pris racine dans les terres indomptées du nord de Bree, et nous autres Rôdeurs avons besoin de notre chef.

— Le fils d'Arathorn n'est pas ici, répondit Elrond, avant de faire un geste en direction d'une chaise vide située près de lui. Mais dites-m'en plus au sujet de votre mission. Les Dûnedain veillent secrètement sur les villages de Bree depuis une éternité, mais ils n'ont que rarement cherché de l'aide dans cette tâche ingrate. Quel mal vous a amené ici ?

Le Rôdeur accepta le siège qui lui était proposé avant de s'expliquer.

— Des Orques ont été repérés en grand nombre à l'ouest des Collines Venteuses, nous n'en avions pas vu autant depuis bien longtemps. Ils mènent des missions de reconnaissance, et nous pensons qu'ils sont sur le point d'attaquer.

— Hélas, Aragorn est loin, en compagnie de mes fils et des guerriers de ma maison, répondit Elrond. Je ne pourrai pas vous fournir un seul homme tant qu'ils ne seront pas rentrés.

Iârion parut désespoiré, mais se ressaisit avant de poursuivre.

— Alors je dois retrouver les miens sans perdre de temps et les aider à se préparer du mieux que je le pourrai.

— J'évoquerai la menace qui pèse sur son peuple à votre chef dès son retour, affirma le seigneur Elfe.

Le Rôdeur se leva, salua Elrond et fit mine de s'en aller, mais les héros assis là se levèrent à leur tour avant de faire un pas en avant.

— Nous vous accompagnerons, fit l'un d'eux, et les autres acquiescèrent aussitôt.

— Merci, étrangers, réagit Iârion. Mais comme Maître Elrond l'a dit, nos us sont secrets et ingrats. Nous autres, Dûnedain, ne recevons aucune récompense en échange de notre abnégation, et nous n'avons rien à offrir.

— Chasser les Orques est une récompense en soi, rétorqua le héros d'un ton égal avant de poursuivre. Nous ne resterons pas les bras croisés en ces murs, pendant que vous et les vôtres menez cette bataille. Pas tant que nos forces ne nous auront pas quittés. Nous viendrons.

— Alors chevauchons aussi vite que possible pour porter secours à mon peuple, dit Iârion avec une lueur d'espoir dans le regard.

— Puisse la grâce des Valar peser sur chacun de vous dans cette tâche, fit Elrond en guise d'adieu.

Ainsi, c'est ensemble que le Rôdeur et les héros quittèrent la Dernière Maison Simple et la vallée de Fondcombe, en direction de l'ouest et des villages du Pays de Bree. Ils suivirent la Vieille Route et traversèrent le Dernier Pont pour gagner les Collines Venteuses. Après quoi, ils bifurquèrent pour gravir le Mont Venteux, la plus haute des collines. Son sommet offrait une vue époustouflante sur la région, et Iârion apprit à ses compagnons que des Rôdeurs y montaient la garde. Le Dûnadan espérait obtenir quelques informations de leur part avant de continuer sa route.

Quand ils y parvinrent, ils furent accueillis par deux Dinedain.

— Ohé, Iârion ! Je vois que tu nous apportes de l'aide, mais je crains qu'il ne soit trop tard, fit l'un d'eux d'un air sinistre. Un grand nombre d'Orques est descendu des collines la nuit dernière. Un groupe de guerriers, nous a-t-il semblé, qui se déplaçait cependant non sans une certaine lassitude, et en prenant soin d'éviter les routes. Nous les avons vus se glisser au nord-ouest, en suivant l'orée du marais, puis ils ont disparu par-delà les plaines marécageuses.

— Il est probable qu'ils comptent fondre sur les villages du Pays de Bree par le nord, répondit Iârion en se tournant dans la direction indiquée par le Rôdeur. Nos concitoyens du Bois de Chet doivent être prévenus ! Que l'un de vous prenne mon cheval et s'y rende sans plus tarder. Mes compagnons et moi suivrons les Orques et ferons tout pour les ralentir.

Iârion se tourna alors vers les héros en posant la main sur le pommeau de son épée.

« Il y a de nombreuses fermes isolées au nord de Bree. Nous devons faire ce que nous pouvons pour suivre la piste de ces Orques et protéger ces gens. Venez ! »

Le deck de rencontre Intrus au Bois de Chet est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Intrus au Bois de Chet, Iârion, Pays Sauvage d'Eriador et Orques d'Angmar. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Iârion

L'objectif-allié Iârion a le texte : « **Si Iârion quitte le jeu, les joueurs ont perdu la partie.** » Ce texte ne peut être modifié par aucun effet de carte.

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

Iârion s'appuya sur la garde de son épée et observa les derniers Orques qui prenaient la fuite vers l'est, en laissant derrière eux les paisibles villages. Le Rôdeur et ses compagnons avaient pourchassé leur gibier jusqu'aux frontières mêmes du Pays de Bree, où ils avaient obligé leur ennemi à faire volte-face et à livrer bataille.

Le groupe de guerriers était mieux armé et discipliné que les canailles que le Rôdeur était habitué à chasser, mais avec le recul, il comprit qu'ils étaient venus piller et non se battre, car ils ne tardèrent pas à se disperser et à fuir.

— De toute évidence, ces Orques ne s'attendaient pas à rencontrer une résistance aussi déterminée que la nôtre, fit l'un des héros d'un air triomphant en examinant le cadavre du dernier Orque qui avait péri sous ses coups avant que les autres ne détalent.

Sortant de ses rêveries, c'est un Iârion fourbu qui se tourna vers l'homme et répondit gravement :

— Oui, mais l'audace d'une telle attaque me préoccupe. Les Orques n'avaient pas osé s'enfoncer si loin dans l'ouest depuis des années. Qu'est-ce qui a bien pu les pousser à venir ici maintenant ?



Les Collines Venteuses

Niveau de difficulté = 5

Des jours durant, les héros poursuivirent les survivants du groupe de guerriers à l'est du Bois de Chet, à la lisière septentrionale de l'Eau-aux-Cousins, puis dans la vaste plaine qui s'étalait au-delà. En chemin, ils tombèrent sur plusieurs fermes incendiées, toutes victimes de la sauvagerie des Orques. Cependant, les héros eurent la surprise de n'y trouver aucun corps, juste des signes de lutte et les traces claires de prisonniers traînés.

— Pourquoi des Orques battant en retraite s'encombreraient-ils de prisonniers ? demanda l'un des héros en examinant les traces au sol.

— Peut-être espèrent-ils pouvoir en tirer une rançon ? répondit un autre en sortant des restes carbonisés d'une mesure.

— Dans ce cas, un ou deux prisonniers auraient suffi, mais ces Orques en ont emporté au moins une douzaine, rétorqua le premier. Regarde les marques par ici.

L'homme situé sur le seuil de la porte s'agenouilla près de son compagnon pour inspecter la terre de plus près. Au bout d'une minute, il finit par dire :

— Je pense avoir la réponse à cette énigme : les Orques que nous pourchassons ne sont pas ceux qui ont attaqué cette maison, même s'il est probable que les uns et les autres sont de mèche. Là, regarde ! Les traces laissées par cette famille qui se débattait entre les griffes de ses ravisseurs ont au moins une journée de plus que celles des Orques que nous avons suivis jusqu'ici.

Les autres héros reconnaissent qu'il avait vu juste, mais cette découverte ne détendit pas l'atmosphère, car cela voulait dire que l'attaque près de Bree faisait partie d'une machination beaucoup plus importante. Il y eut un court silence comme chaque membre de la compagnie songeait aux implications de cette révélation.

Enfin, l'un d'eux reprit la parole :

— Si les Orques sont de connivence, ceux que nous traquons nous conduiront probablement jusqu'à leur antre. Il y a peut-être encore un espoir de retrouver ceux qu'ils ont capturés. Et même si nous ne pouvons pas les sauver, nous pouvons au moins nous venger de leurs ravisseurs ! » Les autres convinrent que c'était la meilleure chose à faire, et tous reprirent la chasse.

Les héros virent l'inquiétude dans le regard du Rôdeur, et l'excitation née de la victoire s'évanouit comme ils songeaient aux implications de sa question.

— J'ai bien peur que nous n'en ayons pas encore terminé, mes amis, déclara Iârion, les yeux perdus dans le vague. Les Dûnedain se réuniront à Fornost dans quelques jours pour célébrer l'équinoxe d'automne. Je dois m'y rendre pour leur apporter la nouvelle de cette attaque, car je crains que ce ne soit qu'un avant-goût de ce qui nous attend. Les Rôdeurs doivent se tenir prêts à ce qui les attend.

Iârion se tourna vers les héros qui l'accompagnaient avant de poursuivre :

« Néanmoins, nous ne pouvons pas laisser ces Orques qui ont fui nous échapper, sans quoi ils risquent de revenir en plus grand nombre. Comme je dois aller à Fornost, je vous le demande : les pourchasserez-vous à ma place ?

Vu son regard tendu, les héros comprirent que l'honorables Rôdeur ne leur confiait pas cette mission dangereuse de gaîté de cœur, aussi lui jurèrent-ils qu'aucun des Orques qui s'étaient approchés de Bree n'aurait la possibilité de revenir une seconde fois.

« Je n'en attendais pas moins de votre part, répondit Iârion, qui leva son épée pour les saluer avant de reprendre. Puisse l'esprit d'Oromë vous guider dans votre chasse !

Sur ce, le Rôdeur rencontra son arme et fila précipitamment. Les héros le regardèrent qui empruntait le Chemin Vert en direction du nord, avant de se tourner vers l'est et la piste de leurs ennemis.

À suivre dans « Les Collines Venteuses », la seconde aventure de la boîte le Royaume Perdu.

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

La piste des Orques les mena au nord-est, en direction des Collines Venteuses. Comme ils cheminaient, un vent glacé du nord charria de gros nuages et le ciel s'assombrit. Lorsqu'ils atteignirent les premières pentes rocaillieuses des collines, il régnait un froid inhabituel.

Les héros resserrèrent leur manteau, mais cela ne les protégea guère de l'air glacé. Une pluie givrante se mit à leur tomber dessus à grosses gouttes, et l'un d'eux leva les yeux vers le ciel avant de dire :

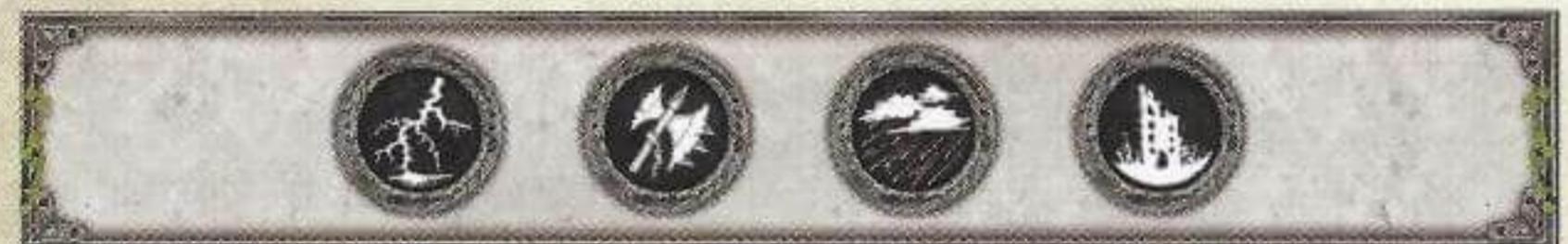
— C'est un mauvais présage, mes amis. Le temps se dresse contre nous et efface la piste que nous suivons. Je crains qu'un mal ne soit à l'œuvre en ces lieux qui offre son aide à nos ennemis.

Certains manifestèrent leur accord en murmurant avant qu'un autre membre de la compagnie ne réponde :

— Peu importe l'origine de la pluie ou la disparition de notre piste, notre proie se cache quelque part dans ces collines, et nous devons la débusquer, sous peine de perdre les prisonniers et de renier notre serment.

Les héros dégainèrent leurs armes dans un cliquetis de métal sans rien répondre. Ils tirèrent leur capuche et se mirent à fouiller les collines en quête des Orques...

Le deck de rencontre Les Collines Venteuses est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Collines Venteuses, Orques d'Angmar, Mauvais Temps et Ruines de l'Arnor. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Le deck Orque

Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent créer le « deck Orque », qui représente les Orques disséminés qui se cachent dans les collines, et que les héros doivent trouver et tuer. Pour créer ce deck, retirez du deck de rencontre chaque carte Ennemi ayant l'icône du set de rencontre Orques d'Angmar, ainsi que tous les exemplaires de Campement Orque Dissimulé, et mélangez-les dans un deck séparé. C'est le deck Orque. Quand une carte du deck Orque quitte le jeu, elle est placée dans la pile de défausse du deck de rencontre. Si le deck Orque est épuisé, ignorez les effets qui y font référence.

Les Orques avaient établi leur camp dans le vieux fort frontalier des Dûnedain bâti à l'orée nord des Collines Venteuses, au cours du Second Âge, lors de la guerre entre Arnor et Angmar. Les vieilles portes en bois avaient fini par s'effondrer sous le poids des ans, si bien que les Orques ne purent empêcher leurs poursuivants de s'introduire dans les lieux. Une fois dans les murs, les héros respectèrent leur parole donnée à Iârion en tuant tous les Orques qui se cachaient dans les ruines.

La bataille terminée, les héros nettoyèrent le sang qui maculait leurs armes et se mirent à chercher les prisonniers des Orques. Dans ce qui était probablement l'ancienne grande salle du fort, ils découvrirent les corps mutilés de plusieurs villageois. Leurs cadavres profanés étaient disposés au centre d'un motif maléfique tracé au sol. Les victimes avaient visiblement été sacrifiées dans le cadre d'un rituel impie dont nul ne comprenait le sens. Les héros regrettèrent alors leur décision d'avoir tué les Orques sans les avoir interrogés au préalable.

— Ce n'est pas le travail d'Orques, fit l'un des héros qui contemplait la scène avec horreur. C'est une sorcellerie de la pire espèce.

— Oui, mais qui se cache derrière cela ? demanda un autre.

— Fouillons le reste du fort dans l'espoir de trouver la réponse, dit un troisième, qui se couvrit la bouche en se détournant.

Au bout de la pièce, ils découvrirent un escalier plongé dans le noir qui s'enfonçait dans le sol. Les héros allumèrent une torche et empruntèrent l'étroit passage sinueux qui descendait dans les entrailles du fort. Au pied de l'escalier, ils arrivèrent dans une cave humide scellée par une porte verrouillée. De l'autre côté, ils entendirent des bruits de pas traînants accompagnés de gémissements.

Les héros forcèrent la porte et jetèrent une torche à l'intérieur. La lueur orangée vacillante révéla un petit groupe de survivants blottis dans un coin. Ils semblaient affamés et tremblaient en raison du froid. Les héros retirèrent leurs manteaux et les posèrent sur les épaules des malheureux pour les réchauffer.

L'air étant plus sain dehors, les héros les aidèrent à gravir l'escalier et à quitter le fort. Mais lorsqu'ils dépassèrent les corps qui jonchaient la grande salle, les survivants hurlèrent et se mirent à pleurer.

— Qui a fait cela ? demanda l'un des héros, qui n'obtint cependant pas de réponse des villageois bouleversés.

Dehors, le vent s'était tu et la pluie s'était arrêtée. Les héros allumèrent un feu dans la cour du vieux fort et les survivants se réunirent tout autour. Enfin, un vieil homme du nom de Thaurdir prit la parole.

— Nous n'avons pas vu ce qui s'est passé. Nous n'en avons pas eu l'occasion. Ils nous ont gardés enfermés en cellule pendant des jours dans le noir. Nous avons simplement entendu les hurlements..., fit-il d'une voix qui finit par s'éteindre.

L'homme avait le visage en grande partie dissimulé sous sa capuche, si bien que les héros ne purent voir son expression. Il reprit au bout d'un petit moment.

« Nous avons entendu les voix gutturales des Orques, mais il y avait aussi une autre voix qui leur donnait des ordres. Je ne sais pas de quelle espèce de créature il s'agissait, mais elle était terrifiante.

— Nous n'avons trouvé que des Orques en arrivant, fit l'un des héros.

— Alors il a dû s'enfuir, expliqua le vieil homme.

— Dans ce cas, nous ne pouvons pas rester ici, annonça le héros, qui se tourna vers ses compagnons avant de poursuivre. Emmenons ces gens à Fornost, où sont réunis les Rôdeurs. Iârion voudra entendre les circonstances de leur enlèvement. » Puis il se tourna vers les anciens prisonniers. « Vous y serez en sécurité. »

Les autres héros manifestèrent leur accord, mais les survivants traumatisés se contentèrent de hocher la tête. Après leur avoir donné de quoi boire et manger, les héros entamèrent leur lente marche en direction de Fornost.

À suivre dans « La Chaussée des Morts », la troisième aventure de la boîte *Le Royaume Perdu*.

La Chaussée des Morts

Niveau de difficulté = 7

Le voyage fut long entre les Collines Venteuses et Fornost Erain, et d'autant plus difficile que les survivants que les héros escortaient étaient épuisés. Les malheureux villageois avaient subi de nombreuses épreuves durant leur captivité, et le temps inhabituellement froid n'avait rien fait pour arranger leur état. Rapidement, ils furent totalement abattus. Finalement, les héros durent envoyer un messager pour chercher de l'aide auprès des Dûnedain qu'ils cherchaient.

Avec le concours des Rôdeurs, les héros parvinrent à ramener les survivants à Fornost sans encombre. Ancienne capitale d'Arthedain, la vieille ville avait été abandonnée après la guerre contre Angmar, près de mille ans plus tôt. Les ruines désolées s'appelaient désormais la Chaussée des Morts, mais lors des grandes occasions, comme en ce moment même, les Dûnedain s'y retrouvaient encore.

Iârion et un jeune Rôdeur les accueillirent lorsqu'ils franchirent les portes de la ville. Le noble Dûnedan ne cachait pas sa surprise en voyant les héros entrer en ville en compagnie des rescapés.

— Vous avez été au-delà de votre promesse en sauvant ces gens, s'exclama-t-il. Au nom des Dûnedain, je vous remercie, mes amis. Venez, joignez-vous à nous près du feu et racontez-nous votre histoire. Mon frère Amarthiûl va se charger de vos protégés.

Le jeune Rôdeur, un homme de belle stature, conduisit les survivants auprès des guérisseurs pendant qu'Iârion emmenait les héros sur la place centrale de la ville. Un conseil de Dûnedain était réuni autour d'un grand feu. La place d'honneur était occupée par leur chef, Aragorn, fils d'Arathorn, qui observa les héros avec un vif intérêt pendant qu'Iârion faisait les présentations.

« Voici les courageux compagnons qui nous ont aidés à défendre les villages du Pays de Bree et ont poursuivi nos ennemis jusqu'à leur cachette des Collines Venteuses. Ils sont venus ici avec les survivants sauvés des griffes des Orques, et de mauvaises nouvelles.

Les héros détaillèrent le fil de leur aventure aux Rôdeurs : les fermes incendiées, les prisonniers des Orques, le vieux fort frontalier d'Amon Forn, et les épouvantables sacrifices. Une fois leur récit terminé, il y eut un long silence, puis Aragorn prit la parole.

— Votre récit est lourd de malheur, fit le fils d'Arathorn. Nous n'avions pas entendu parler d'un tel mal depuis la chute de l'ancien royaume d'Angmar.

— En effet, répondit Iârion, leur histoire porte la marque d'Angmar. Le roi de cette terre maudite était un puissant sorcier, et les récits de ce genre étaient fréquents en son temps.

— Oui, reprit Aragorn, mais les armées d'Angmar ont été vaincues, et le Roi-Sorcier a fui le Nord. Cet effroyable spectre est maintenant à la tête de la forteresse de Minas Morgul et menace de déclarer la guerre au Gondor. Aussi immondes soient-ils, ces actes ne peuvent pas être son œuvre.

— Et pourtant, les crimes qui nous sont décrits sont les mêmes que ceux qui furent découverts dans cette cité lorsqu'elle fut reprise à Angmar, il y a bien longtemps, insista Iârion. S'ils ne sont pas l'œuvre du Nazgûl, peut-être l'un de ses disciples est-il venu prendre sa place ?

Tandis que les Dûnedain débattaient de la question, le soleil se coucha derrière les collines d'Evendim et le ciel s'assombrit. Un cri aigu retentit dans un autre quartier de la ville, et un instant plus tard, Amarthiûl revint vers le conseil en courant.

— Iârion ! Iârion ! s'écria-t-il. Nous avons été trahis !

— Qu'y a-t-il ? demanda Iârion. Que s'est-il passé ?

— De la magie noire ! répondit Amarthiûl en saisissant Iârion par le bras. Un des rescapés. Le vieil homme. Celui qui se fait appeler Thaurdir. C'est... » Le jeune Rôdeur reprit son souffle. « C'est un spectre !

— Un spectre ? Comment le sais-tu ? demanda Iârion d'un air étonné.

— Quand j'ai emmené les survivants voir les guérisseurs, j'ai vu le vieil homme filer discrètement. J'ai trouvé cela suspect, aussi l'ai-je suivi discrètement, expliqua rapidement Amarthiûl. Il s'est dirigé droit vers les tombes, où il a retiré son manteau. Il avait les traits tirés, était décharné à l'image d'un cadavre, mais ses yeux ! fit le jeune Rôdeur qui blêmit avant de poursuivre. Je n'ai pas fait un bruit, mais il m'a regardé sans erreur possible là où j'étais caché dans les ombres, et j'ai su qu'il me voyait avec ses yeux caves. Étant découvert, j'ai tiré mon épée pour l'affronter, mais il s'est contenté de rire, émettant le son le plus horrible que j'ai jamais entendu ! Ensuite, sortis de la tombe ouverte derrière lui, j'ai vu les esprits des morts se rassembler autour de lui. C'est là que je suis parti en courant. »

Iârion était sur le point de répondre quand les flammes du feu de joie s'élèverent avant de disparaître, laissant ainsi les rôdeurs dans le noir complet. Tout autour d'eux, un brouillard glacé se leva. Dans la brume noire, ils entendirent des grattements et des bruissements. Alors que leurs yeux s'habituaient à l'obscurité, ils aperçurent les silhouettes horribles de nombreuses goules vêtues d'armures rouillées qui les encerclaient. Les morts leur jetèrent des regards noirs de leurs yeux creux et brandirent leurs lames anciennes de leurs mains pourries pour les attaquer.

— Aux armes, Dûnedain ! s'écria Aragorn, qui dégaina son arme. Les spectres d'Angmar fondent sur nous !

Le deck de rencontre La Chaussée des Morts est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Chaussée des Morts, Iârion, Magie Noire et Mort Maudit. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Indestructible

Un ennemi avec le mot-clé Indestructible ne peut pas être détruit en subissant des dégâts, même si ses points de vie tombent à 0.



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

Les Rôdeurs ne s'attendaient pas à cette attaque et faillirent être submergés par l'assaut de Thaurdir et de ses goules. Mais les héros pourvus d'un courage inébranlable qui se tenaient à leurs côtés leur permirent de remporter la victoire.

Quand bien même, ce fut une bataille disputée. Leurs ennemis n'étaient pas armés de leurs seules épées, et la peur manqua de faire basculer les héros dans la folie. Néanmoins, comme l'aube commençait à poindre, les sortilèges du sorcier faiblirent et les Rôdeurs prirent l'avantage. Toutefois, alors que la victoire semblait acquise, Thaurdir quitta la cité après s'être emparé d'Iârion. Le courageux Rôdeur tenait deux ennemis à distance quand le sorcier lui porta un violent coup à la tête. Ensuite, Thaurdir ordonna à deux de ses sbires de battre en retraite en emportant le corps inanimé. Bloqués derrière un mur de guerriers macabres, les héros virent Amarthiûl s'élancer à leur poursuite, mais ils ne purent l'aider en raison des ennemis qui leur barraient le chemin.

Alors que les premières lueurs de l'aube transperçaient les nuages, les héros abattirent le dernier de leurs adversaires surnaturels et partirent en courant à la suite d'Amarthiûl. Ils le découvrirent à la Porte des Morts, les yeux vitreux de stupeur. Il portait toujours son épée et frappaient dans le vide ; et pourtant, il n'y avait plus aucune goule dans les parages.

— Amarthiûl ! s'écria l'un des héros. Le jour s'est levé et l'ennemi a fui.

Le Dûnadan baissa son épée et dévisagea les héros comme s'il sortait d'un rêve.

— Je n'ai pas réussi à les rattraper, marmonna-t-il en tombant à genoux. Quand je les ai vus emmener Iârion, j'ai bien tenté de les suivre. Mais le brouillard s'est refermé sur moi et je me suis perdu.

— Un sortilège maléfique vous a brouillé la vue, fit l'un des héros, qui tenta ainsi de réconforter le jeune Rôdeur. Le spectre qui nous attaqués était un puissant sorcier, c'est lui qui a enlevé votre ami.

— Pourquoi ? demanda Amarthiûl, qui n'obtint pas de réponse. Le jeune Rôdeur trouva le pendentif en forme de faucon par terre et le ramassa avant de l'observer. « Peu importe, dit-il en le serrant dans sa main avant de se relever. Thaurdir a pris mon ami, et je vais partir à sa poursuite.

— Nous vous aiderons dans cette quête, firent les héros d'une seule voix. Nous ne pouvons pas laisser Iârion subir le même sort que ces villageois.

— Alors partons sans attendre, déclara Amarthiûl en regainant son épée. Nous avons encore une chance de le sauver en agissant rapidement ! »

À suivre dans « *Les Désolations d'Eriador* », la première aventure du cycle « *Le Réveil d'Angmar* ».



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 1 ressource à la réserve de chaque héros.
- 2) Retirez du deck de rencontre utilisé pour le scénario 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 notre site, dans la partie support dédié : edgeent.com

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 edgeent.com



Crédits

Auteur du jeu : Nate French

Auteur de l'extension : Caleb Grace

Création graphique : Mercedes Opheim

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Direction artistique : Deb Freytag

Responsable de direction artistique : Andy Christensen

Textes des règles : Caleb Grace

Coordinatrice de licence : Amanda Greenhart

Relecture : Richard A. Edwards

Illustration de couverture : Chris Rahn

Producteur : Caleb Grace

Textes du récit : Caleb Grace

Développeur : Matthew Newman

Responsable de production : Eric Knight

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur de jeu exécutif : Michael Hurley

Directeur de publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Michael Strunk, Mark Anderson, Tony Fanchi, Teague Murphy, Craig Bergman, Jeremy Zwirn, Justin Engelking, Jeffrey Holland, Tom Howard, Jason Lyle Garrett, Matthew Juszczynski, Mark Griffiths, Matthew Elias et Jean-François Jet.

Testeurs (équipe française) : Jean-François Jet, Michael Hatik, Clovis Lamontagne, Grégoire Lefebvre.

Traduction : Jérôme Vessiere

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



MIDDLE-EARTH™



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. 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 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 Casse, 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.