

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA BRANDE DESSÉCHÉE™

Niveau de difficulté = 6

Les héros voyageaient depuis plusieurs jours quand ils atteignirent les contreforts des Montagnes Grises. Leur traversée de la désolation séparant les Monts du Fer de l'Ered Mithrin avait été des plus quelconques, exception faite du temps épouvantable. Il avait plu à verse, si bien que leurs lourds manteaux étaient maintenant détrempés.

Comme ils commençaient à gravir les pentes des Montagnes Grises, la pluie devint neige – un changement bienvenu, abstraction faite du froid qui l'accompagnait. Les premières gelées venaient tout juste de frapper les Terres Sauvages, mais sur les hauteurs rocailleuses de l'Ered Mithrin, les héros sentaient déjà la morsure de la bise.

Les aventuriers poursuivirent néanmoins leur ascension. Le destin du Rhovanion était entre leurs mains. Quelque part, dans cette imposante chaîne de montagnes, était tapi un terrible danger : un vieux Dragon dont ils avaient occis le rejeton dans les mines naines des Monts du Fer. La bête agonisante les avait prévenus que sa mère chercherait à venger sa mort, et les héros craignaient que les Terres Sauvages n'en fassent les frais.

Aussi grimpèrent-ils à la recherche de la Brande Desséchée, une longue vallée située dans la partie orientale des Montagnes Grises, où les Dragons étaient censés se reproduire. Après plusieurs jours passés à escalader des à-pics et à sillonner des sentiers étroits, les héros atteignirent le sommet et virent enfin la vallée tant recherchée : une plaine cendreuse encombrée de rochers calcinés. Bien qu'il n'y eût aucun Dragon en vue, les traces de leur présence étaient nombreuses. Comme ils descendaient dans la vallée incendiée, ils virent que la grande majorité de ces traces étaient celles de dragonnets : de petites empreintes, comparables à celles d'un ours allant et venant autour des restes de gros œufs. Mais après quelques recherches, ils découvrirent une série de grosses empreintes partant vers l'ouest, en direction des montagnes.

Après un court repos parmi les pierres calcinées d'une petite vallée de la Brande Desséchée, les héros reprirent leur traque et suivirent les traces du grand dragon. Heureux de laisser la vallée brûlée derrière eux, ils savaient qu'un danger plus grand les attendait dans les hauteurs glacées de la Brande Desséchée...

Le deck de rencontre La Brande Desséchée est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Brande Desséchée, Cavernes Perdues, Créatures Sauvages et Perdus dans les Terres Sauvages (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



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 de *La Brande Desséchée*. 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.

Si un Signe du Dragon remplace le lieu actif via le mot-clé Profond, placez le Signe du Dragon dans la zone de cheminement et résolvez son mot-clé Protégé.



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

Une fois de plus, les héros se retrouvèrent face au cadavre d'un Dragon, mais cette fois, ils surent qu'il ne s'agissait pas de celui qu'ils cherchaient.

« Celui-là est plus petit que le premier, dit l'un des compagnons.

— Oui, j'imagine que la mère que nous recherchons est nettement plus grosse, convint un autre.

— Mais où se cache-t-elle ? demanda le premier. Les traces qui nous ont conduits ici sont les seules qui pourraient être celles d'un adulte. Les autres correspondent à celles de petits.

La question fut suivie d'un court silence propice à la réflexion, quand un bruit de pas se fit entendre dans un coin sombre de l'ancre du Dragon. Les héros firent volte-face, leurs armes en main, et virent un grand Gobelin sortir de l'ombre, les mains en l'air.

— Yrch ! s'écria un des héros en encochant une flèche.

— Attendez ! répliqua le Gobelin d'une voix rauque. Je sais où est le Dragon que vous cherchez !

L'archer visa la poitrine du Gobelin et lui ordonna de parler.

— Dis-nous ce que tu sais de ce Dragon, et comment tu l'as appris.

Le Gobelin poussa un rire amer.

— Bien sûr. Et pendant que j'y suis, pourquoi ne vous dirais-je pas où j'ai enterré mon butin après avoir attaqué les Hommes des Bois, histoire que vous sachiez tous mes secrets et que vous puissiez vous débarrasser de moi ? Garn ! Urdug n'est pas stupide ! Je sais que vous me tuerez dès que je vous aurai dit tout ce que je sais.

L'archer baissa son arme.

— Très bien. Je te promets qu'il ne te sera fait aucun mal si tu nous dis la vérité, bien que ce serait alors la première fois qu'un Gobelin agirait de la sorte.

— Ah ! c'est mieux ! fit Urdug, qui s'assit sur le cadavre du Dragon avant de lui donner une tape. On dirait que les Dragons ne vous effraient pas, ce qui est une bonne chose, car j'en connais un qu'il faut tuer. Celui-là même que vous voudriez voir disparaître, je parie. Un bon gros cracheur de feu qui se fait appeler Dagnir la Terrible. Elle nous a chassés, moi et mes gars, de Gundabad il y a des mois, quand elle nous est tombée dessus tôt un matin.

— Gundabad ! s'exclama un des aventuriers. Les Gobelins ont pris Gundabad aux Nains il y a de cela bien longtemps.

C'est bien fait pour vous !

— Bah ! Si ces longues-barbes le voulaient vraiment, ils auraient dû se battre avec plus de force pour le garder, rit Urdug. Il appartient aux Gobelins maintenant.

— Vu ce que tu en dis, on dirait plutôt qu'il appartient à Dagnir, répondit sèchement le héros.

Urdug cessa de rire et le fusilla du regard.

— Pour l'instant, affirma-t-il froidement, puis il y eut une pause avant qu'il ne s'esclaffe vilainement et reprenne. J'imagine qu'elle dort sur un joli petit trésor dans la salle principale maintenant. Probablement constitué de tout ce que les Gobelins remontent des profondeurs.

— Des Gobelins vivent encore au côté du Dragon ? demanda un des compagnons, perplexe.

— Des pleutres ! s'exclama Urdug. Ils se sont dégonflés dès qu'ils ont entendu son rugissement. Certains ont fui au sud pendant que d'autres ont baissé les armes et supplié qu'on les épargne. Bah ! cracha-t-il. Je me suis échappé avec les rares restés loyaux, mais ils sont maintenant morts pour la plupart. Nous avons filé par la porte secrète. Le soleil levant a brûlé nos yeux, mais nous avons continué. Nous sommes venus ici en quête d'une nouvelle terre, mais nous n'avons trouvé que de nouveaux Dragons.

Urdug baissa les yeux vers la carcasse du Dragon.

— Celui-là a dévoré cinq de mes gars quand nous sommes tombés par hasard sur sa caverne.

Un des héros se tourna vers ses amis.

— Si tout ceci est vrai, nous devons gagner Gundabad et trouver cette Dagnir avant qu'elle ne se lasse de sa nouvelle demeure, dit-il avant de se tourner vers Urdug. Et toi, Urdug, tu seras notre guide. »

À suivre dans « Errance au Rhovanion », la seconde aventure du cycle « Ered Mithrin ».



© 2018 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 Villaroy, 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

The Withered
Heath
MEC66