

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA FORÊT DE DRÚADAN™

Niveau de difficulté = 6

Les héros ont percé à jour un dangereux complot au sein même de Minas Tirith, mais le cerveau de cette cabale a réussi à fuir la ville avant que sa véritable identité ne soit révélée. C'est à la demande de Denethor que les héros se sont mis à la poursuite de l'ingénieux félon et de ses hommes de main, en direction du nord. La piste des traîtres les a menés au-delà du Rammas Echor, puis à l'est, à l'orée de la Forêt de Drúadan, une terre ancienne à la mauvaise réputation. Et voilà que nos héros s'enfoncent entre de vieux arbres et des pierres étranges à la recherche de leur proie...

Le deck de rencontre La Forêt de Drúadan est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Forêt de Drúadan et Forêt Menaçante (ce set se trouve dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).



Mot-clé « Traque X »

Ce nouveau mot-clé représente la capacité surnaturelle qu'ont les Woses de pister leurs proies dans la Forêt de Drúadan.

Quand une carte de rencontre ayant le mot-clé Traque est révélée du deck de rencontre, les joueurs (en tant que groupe) doivent défausser un nombre de ressources de la réserve de leurs héros égal à la valeur indiquée. S'ils n'en ont pas assez, ils doivent tout de même en défausser le plus possible.

Exemple : le deck de rencontre révèle Élite Drúadan qui a Traque X. Son texte précise : « X est le nombre de joueurs de la partie ». Il y a 3 joueurs, aussi doivent-ils (en tant que groupe) défausser un total de 3 ressources de la réserve de leurs héros. Le joueur 1 décide de défausser 1 ressource de la réserve d'Aragorn, tandis que le joueur 2 choisit de n'en défausser aucune. Le joueur 3 défausse alors 2 ressources de la réserve de Gimli, pour un total de 3 ressources défaussées.



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

Les petites mains rugueuses de Drû-buri-Drû se referment doucement sur les vôtres en signe d'amitié. Ses yeux ne cachent pas sa tristesse pour tous ceux qui ont perdu la vie dans cette escarmouche inutile.

« Drû-buri-Drû se souviendra que tous les Grands Hommes ne sont pas des ennemis, gronde-t-il d'une voix évoquant des racines plongeant dans un sol ancien et les pierres tapissant le lit de profondes rivières. Drû-buri-Drû dira à Ghân-buri-Ghân qu'il existe des Grands Hommes capables de toucher les Hommes Sauvages autrement qu'avec de l'acier. » Le petit homme vous adresse un dernier regard approbateur et aboie un ordre aux siens. Progressivement, les Woses disparaissent dans la forêt obscure.

Drû-buri-Drû s'apprête à les suivre, mais se retourne une dernière fois avant que la forêt ne l'engloutisse.

« L'air est nauséabond, remarque-t-il en penchant la tête sur le côté pour jeter un coup d'œil vers l'est. Môr-sari-Môr affirme que les années à venir seront mauvaises pour les Grands Hommes et les Hommes Sauvages. » Il lève la main en guise d'adieux, puis s'évanouit. Vous êtes maintenant seuls avec les pierres grisâtres et les arbres anciens de Drûadan. Vous entendez au loin la voix étouffée de Drû-buri-Drû qui domine légèrement le bruissement de la forêt. « Puissiez-vous résister à l'Ombre. »

Soulagés mais fatigués, vous sortez de la forêt. Vous êtes heureux d'être en vie, et ravis d'avoir assisté à la fin des conspirateurs. Laissant Drûadan derrière vous, vous repartez vers l'est et le sud, en direction de Minas Tirith.

Au matin du second jour, vous apercevez au réveil de multiples colonnes de fumée s'élevant à l'est. Les fermes et villes de l'Anórrien sont livrées aux flammes. Le mal s'est abattu sur les contrées au nord du Rammas Echor; les habitants vont avoir besoin d'aide...

L'histoire continue avec « Rencontre à Amon Dîn », le troisième scénario du cycle « Face à l'Ombre ».



©2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Forêt de Drûadan, Face à l'Ombre, 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, Fantasy Flight Supply, le logo FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. ATTENTION : Ne convient pas à un enfant de moins de 36, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine. CECI N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE 14 ANS OU MOINS.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge

