Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Les Mûmakil™

Niveau de difficulté = 4

La grande jungle de Harad était une forêt comme les héros n'en avaient jamais connu. Elle était chaude, l'air était chargé d'humidité. Ils se frayaient un chemin parmi les broussailles, les jambes dégoulinantes de sueur. Des feuilles de toutes formes formaient des amas si denses qu'on n'y voyait pas à plus d'un mètre, sans compter la canopée qui dissimulait entièrement le ciel et empêchait de s'orienter. S'ils s'étaient aventurés seuls dans la forêt, il y a fort à parier qu'ils n'en seraient jamais ressortis.

Mais Kahliel et ses chasseurs, leurs guides Haradrim, progressaient entre les feuilles géantes et les lianes suspendues avec assurance. Cette jungle était leur terrain de chasse. Et la proie qu'ils cherchaient maintenant était un animal qu'ils avaient coutume de traquer : le puissant Oliphant. Un animal assez grand pour être monté par de nombreux hommes, et assez fort pour les mener jusqu'au Gondor. Les Haradrim appelaient ces animaux les Mûmakil, et savaient depuis longtemps les capturer et les monter. En temps de guerre, ils sanglaient de véritables tours sur leur dos depuis lesquelles ils tiraient des flèches et jetaient des lances, mais le peuple de la tribu de Kahliel s'en servait aussi pour parcourir de grandes distances, et tel était l'objectif de cette traque.

Leur village était détruit, les Orques de Sauron avaient fondu sur le boma en pleine nuit et l'avaient incendié. Des Wargs hurlants avaient poursuivi le peuple de Kahliel dans la jungle. Les héros avaient tout juste réussi à s'enfuir en compagnie des quelques survivants de la tribu. Privé de foyer, Kahliel avait pris la difficile décision de quitter sa terre natale et d'entreprendre le long voyage qui devait le conduire en Gondor, au nord. Il espérait que les héros lui obtiennent un sauf-conduit et lui permettent d'entrevoir un avenir libre du pouvoir du Mordor.

Mais pour gagner le Gondor, les héros et leurs amis allaient d'abord devoir traverser le vaste désert de Harad. Ils n'avaient aucune chance de réaliser ce voyage à pied, aussi étaient-ils entrés dans la jungle pour capturer les Mûmakil sauvages.

Mais même pour un chasseur chevronné comme Kahliel, l'entreprise était périlleuse. La jungle de Harad abritait toutes sortes de créatures mortelles : des insectes piquants aux tigres. Kahliel n'eut pas le temps de détailler l'ensemble de ces dangers aux étrangers qui l'accompagnaient, aussi les pria-t-il de rester silencieux et de marcher dans ses traces, de s'arrêter quand il s'immobilisait lui-même. Ainsi les héros suivirent leurs guides Haradrim dans la jungle.

Au bout de quelques heures passées sans dire un seul mot, leur guide leva la main pour leur faire signe de s'arrêter et fit un geste en désignant le sol : une large dépression dans la terre meuble, assez grande pour qu'un homme s'y allonge.

— Un Mûmak, souffla Kahliel.

Puis il releva les yeux et fit un signe de la tête. Les héros suivirent son regard dans la jungle et aperçurent le sentier ouvert dans la végétation par l'énorme bête. Des arbres renversés et des branches écrasées marquaient le passage de l'Oliphant.

« Cette piste est vieille d'au moins une journée, reprit doucement Kahliel. Elle s'enfonce dans la jungle. Ce n'est pas une bonne nouvelle. De nombreux grands singes y vivent. Ils n'aiment ni les Haradrim ni les étrangers, et passeront à l'attaque s'ils se sentent menacés. Et ce ne sont pas les seuls dangers, alors restez sur le qui-vive. Suivez-moi.

Après quoi, Kahliel reprit la chasse, et les héros lui emboîtèrent le pas.

Le deck de rencontre Les Mûmakil est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Mûmakil et Jungle Forestière (ce dernier set se trouve dans la boîte d'extension deluxe **Les Sables de Harad**).

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

Les héros n'en croyaient toujours pas leurs yeux. Avec l'aide de leurs alliés Haradrim, ils avaient capturé plusieurs Mûmakil. Profitant du savoir tribal du peuple de Kahliel, ils réussirent à capturer les animaux sans leur faire de mal. Une fois perchés sur leur Mûmak, les membres de la tribu de Kahliel les équipèrent d'un harnais qui leur permit de contrôler leur animal.

Entrés dans la jungle à pied, ils en ressortirent à dos d'Oliphant. Quand ils atteignirent la lisière de la jungle, ils furent surpris par la disparition brutale des arbres. Une fois l'orée franchie, le riche vert de la forêt fut remplacé par le brun clair du désert. Un paysage de terre craquelée et de sable brûlant s'offrait à eux. Malgré leurs robustes montures, le voyage en Harad promettait d'être long.

À suivre dans « Course en Harad », la seconde aventure du cycle « Les Haradrim ».

Kahliel

Abaan regarda son père mettre sa coiffe de chef et prendre sa lance.

— Quand pourrai-je aller à la chasse avec toi ? demanda-t-il.

Kahliel s'arrêta à l'entrée de la hutte et se retourna pour faire face à son fils. Il ressentit une grande fierté en dévisageant son garçon. Âgé de onze ans seulement, il était déjà grand et mince. Un jour, Abaan serait un homme fort et un puissant chef. Mais pour l'instant, ce n'était qu'un enfant, et les enfants n'avaient pas leur place dans la jungle.

— Quand tu seras adulte, tu m'accompagneras à la chasse, lui répondit Kahliel en l'ébouriffant.

— Quand as-tu participé à ta première chasse ? demanda Abaan en s'asseyant sur le banc situé près de la porte.

Kahliel posa sa lance contre la porte et s'assit près de lui. Il prit son fils par les épaules et lui dit :

— Pour mon quatorzième anniversaire, mon père m'emmena voir Lorgan.

— Le vieil homme qui vit près de la rivière ?

— Lui-même, sourit Kahliel. C'est un prophète, et mon père voulait que j'entame ma quête de vision.

— Ta quête de vision ?

— Oui, Abaan. Chaque chef de notre tribu doit faire ses preuves en entreprenant la quête de vision. Une fois arrivés à sa hutte, le vieux prophète alluma un feu et l'attisa jusqu'à ce que nous dégoulinions de sueur, comme si nous avions pris une averse. Puis il me donna le breuvage du prophète, et je tombai en transe. Durant ma vision, je parcourus la jungle pour la première fois. Sa beauté m'émerveilla : la hauteur des arbres et le vert des feuilles. Et sans crier gare, un gros félin tapi dans les broussailles me sauta dessus, et je quittai ma transe pétrifié de terreur. Mon père me vit tremblant de peur et me dit : « Ce que tu as vu, tu dois le tuer. »

Abaan écarquilla les yeux et demanda :

— Le vit-il lui aussi ?

— Je ne sais pas. Peu importe. Pour lui succéder et devenir chef à mon tour, je devais entreprendre ma quête de vision.

— Comment as-tu fait ? renchérit l'enfant avec impatience.

Kahliel renversa la tête en arrière en fermant les yeux pour revivre la scène.

— Je suis entré dans la forêt avec ma lance dans la main droite. Je n'ai pas su tout de suite où je devais aller, alors j'ai écouté la jungle et cherché des traces. J'en ai rapidement trouvé, et je me suis enfoncé dans la jungle. Je les ai suivies jusqu'à une clairière, où je me suis arrêté pour admirer le ciel. C'est alors que j'ai reconnu les arbres de ma vision.

« Soudain, je me suis aperçu que la jungle était silencieuse. Les oiseaux et les insectes s'étaient tus. Tout était si calme que les battements de mon cœur avaient l'air de tambourinements dans mes oreilles. Je sus à ce moment-là que le mort rôdait, toute proche, prête à me bondir dessus.

— As-tu eu peur ? demanda Abaan.

— J'étais terrifié. J'ai tout juste eu le temps de me retourner pour voir l'animal tapi dans les broussailles me sauter dessus. Au même moment, je levai ma lance, et le félin s'empala sur mon arme.

Abaan ne cachait plus son admiration pour son père, qui termina son récit.

« Puis je dégainai mon couteau et écorchai l'animal. Je pris sa tête en guise de couronne, et la ramenai au village.

— Est-ce ainsi que tu as acquis ta coiffe ? Est-ce celle de ta vision ?

— Celle-là même, sourit Kahliel. Quand ta mère la vit, elle tomba amoureuse de moi, et nous t'eûmes ensuite, ajouta-t-il malicieusement.

— Papa !

Abaan s'enfouit dans les bras de son père. Kahliel le regarda droit dans les yeux et dit :

— Elle serait très fière de toi, mon fils. Comme je le suis.

— J'espère que je réussirai un jour ma quête de vision comme tu l'as fait, dit l'enfant en levant les yeux vers son père.

Mais Kahliel se renfrogna.

— Il n'y aura plus de quête de vision, Abaan. Nous quittons le village pour le nord, annonça-t-il en se levant et en prenant sa lance. Je pars chasser afin que nous ayons de quoi manger durant notre voyage. Tu dois rester ici et prendre soin de notre invité. Lui et ses amis étaient aux portes de la mort lorsque nous les avons trouvés sur la route du désert. Ils sont étranges, mais ils nous guideront vers une nouvelle terre où nous serons enfin à l'abri du Mordor.

Puis Kahliel lança un dernier regard à son fils et quitta le village.

© 2016 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 TM 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. 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

PREUVE D'ACHAT

LES MÛMAKIL

UBIJCS56
8435407613256

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Course en Harad™

Niveau de difficulté = 6

Monter un Oliphant fut une expérience nouvelle pour les héros, un peu comparable à la navigation. Ils tanguaient à chacun des lourds pas de leur monture comme s'ils étaient sur le pont d'un navire, et les dunes roulaient à l'horizon comme les vagues de la mer. Au-dessus de leurs têtes, les étoiles brillaient de mille feux et la lune blafarde illuminait le désert.

Ils voyageaient principalement de nuit et se reposaient de jour pour éviter la chaleur. Ils furent étonnés par la docilité dont ces gigantesques créatures firent preuve une fois équipées d'un harnais. Le Mûmak répondait aux moindres ordres des cavaliers. C'était si simple que Kahliel avait insisté pour que les héros essayent eux aussi. Leurs premières tentatives furent source d'amusement pour les hommes de Kahliel, mais il ne fallut pas attendre bien longtemps pour que les héros mènent les Oliphants avec assurance.

— Excellent, fit Kahliel en donnant une tape dans le dos d'un des héros. Vous le dirigez bien. Presque aussi bien que mon fils, rit-il avant que sa voix ne devienne inaudible.

Le héros se tourna vers lui, mais le chef avait les yeux perdus dans le vague, le visage marqué par le chagrin. Le héros préféra ne rien dire et reprit sa tâche. Sa position surélevée lui offrait une vue imprenable sur le désert, qui semblait sans fin. La vieille route qu'ils avaient empruntée disparaissait au loin, dans l'obscurité.

Perdu dans ses pensées, le héros sentit soudain les poils de sa nuque se dresser. Il ne comprit pas tout de suite ce qui se passait, mais se retourna et vit Kahliel lui aussi sur le qui-vive, qui regardait en arrière. Avait-il entendu quelque chose ?

Le son ne laissa aucune place au doute : le hurlement sinistre d'un Warg. Impossible cependant de dire d'où il venait, sans compter que les sons pouvaient parcourir des kilomètres dans cette vaste plaine désertique.

Au cri du Warg répondit un autre, venu d'ailleurs. Puis un troisième, plus fort. Plus proche, sans qu'ils puissent néanmoins voir le grand loup. Rapidement, le son des Wargs envahit le désert. Bien qu'il ne les vît pas, le héros comprit : ils étaient pourchassés.

Malgré la taille du Mûmak, le héros sentit la peur poindre. Dans le désert, il n'y avait nulle part où se cacher. Et là où les Wargs hurlaient, des Orques rôdaient toujours. Le héros abandonna la bride à sa monture pour la pousser de l'avant. Le voyage jusqu'à la Harnen allait assurément tourner à la course.

Le deck de rencontre « Course en Harad » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Course en Harad, Sables du Désert et Orques du Mordor (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe **Les Sables de Harad**).

Cartes Joueur avec Maudit X

Si une carte Joueur ayant le mot-clé Maudit X est jouée ou mise en jeu, chaque joueur doit augmenter son niveau de menace de la valeur indiquée.

Préparer la zone des Orques

La mise en place de ce scénario indique aux joueurs de « préparer la zone des Orques ». Pour cela, il suffit de préparer un second deck de quête constitué des étapes 1C, 2C, 3C et 4C en respectant leur numéro de séquence. (Les étapes de quête 1A, 2A, 3A et 4A sont utilisées dans le deck de quête des joueurs comme d'habitude.)

La zone des Orques

La zone des Orques est une nouvelle zone de jeu, distincte de la zone de cheminement, qui représente les efforts fournis par les Orques pour rattraper les joueurs en Harad. Les Orques progressent dans leur deck de quête, au même titre que les joueurs progressent dans le leur, dans le but d'atteindre la même étape que les joueurs et de la passer pour les vaincre. L'étape de quête qui se trouve au sommet du deck de quête des Orques est « l'étape des Orques ». Chacune de ces étapes de quête a le texte suivant : « **Forcé** : à la fin de la phase de quête, défaussez la première carte du deck de rencontre. Placez X marqueurs de progression sur cette étape, X étant la 😈 de la carte défaussée plus le total de 😈 de la zone des Orques. » À chaque tour, cet effet permet aux Orques de progresser sur leur étape, au même titre que les joueurs progressent sur la leur. Si le nombre de marqueurs de progression placés sur l'étape des Orques est supérieur ou égal aux points de quête de l'étape, ils passent à l'étape de quête suivante comme le feraient les joueurs, en passant d'abord à la face « C » de l'étape suivante pour en résoudre les effets, puis à la face « D ».

Tant que les Orques sont sur une étape de quête différente de celle des joueurs, les cartes qui se trouvent dans la zone des Orques sont immunisées aux effets de carte des joueurs, ne peuvent pas quitter la zone des Orques et ne sont pas considérées comme étant dans la zone de cheminement (elles n'ajoutent donc pas leur 😈 au total de 😈 de la zone de cheminement). Les joueurs sont à la « même étape » que les Orques si le nom et le numéro de leur étape de quête principale correspondent à l'étape de quête des Orques (« 2B–En Route pour le Nord » et « 2D–En Route pour le Nord », par exemple).

Quand les joueurs et les Orques sont à la même étape de quête, les cartes de la zone des Orques ne sont plus immunisées aux effets de carte des joueurs, peuvent quitter la zone des Orques et sont considérées comme étant dans la zone de cheminement (elles ajoutent donc leur 😈 au total de 😈 de la zone de cheminement). Ainsi, quand les Orques les rattrapent, les joueurs peuvent voyager vers les lieux de la zone des Orques et engager au combat des ennemis de la zone des Orques.

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

Les Oliphants traversèrent la rivière sans encombre. L'eau brune de la Harnen coulait autour de leurs immenses pattes, et leurs cavaliers restèrent au sec. Des cris de colère et des hurlements retentissaient toujours sur la rive sud. Les Wargs faisaient les cent pas sur la berge tandis que les Orques armés d'arcs courbes leur tiraient des flèches. Les projectiles empennés de noir retombèrent dans l'eau tout autour des héros. Quelques-uns s'enfoncèrent dans le cuir épais des Mûmakil, sans leur faire de mal néanmoins.

Les héros gagnèrent donc la rive nord de la rivière et le pays du Harondor. Les serviteurs du Mordor détestaient et craignaient l'eau, il était hors de question qu'ils s'y aventurent. Leurs poursuivants allaient donc devoir parcourir de nombreuses lieues jusqu'au gué de la Harnen. Et le temps que les Wargs retrouvent leur piste, les héros seraient loin.

Mais leur voyage n'était pas terminé pour autant. Ils avaient échappé aux serviteurs du Mordor qui les poursuivaient en Harad, mais se rapprochaient désormais de la Terre Noire. Les héros allaient devoir parcourir de nombreuses lieues en vue des Montagnes de l'Ombre pour atteindre le Gondor. Bien des créatures infectes étaient descendues de ses sombres hauteurs pour s'installer au Harondor. La nuit, elles sortaient de fosses noires pour se nourrir des imprudents, et tandis que le ciel s'assombrissait autour des héros et de leurs alliés, des centaines d'yeux affamés les observèrent monter leur camp.

À suivre dans « Sous les Sables », la troisième aventure du cycle « Les Haradrim ».

Zone de jeu pour ce scénario

Deck de quête des joueurs

Deck de quête des Orques

Zone de cheminement

Zone des Orques

Thurindir

Thurindir s'agenouilla près d'un petit cours d'eau qui traversait le Bois de Chet et observa les rochers dans l'espoir d'apercevoir des traces de sa proie. Il poursuivait les Orques qui avaient fui après qu'Iârion et les Rôdeurs eurent déjoué leur attaque sur Bree. Le groupe de guerriers orques avait été observé dans les Collines Venteuses, en direction du Pays de Bree, et Iârion avait alors rassemblé tous les Dúnedain qu'il pouvait pour les intercepter. Une violente bataille s'était ensuite déroulée dans la forêt, à moins de quinze jours de Bree, même si les villageois ne surent jamais que les Rôdeurs avaient versé leur sang pour les protéger de la sauvagerie des Orques.

Thurindir ne leur en voulait pas. Il aimait les hameaux que lui et les siens protégeaient, et tirait plaisir de la paix qu'ils procuraient. Quand il s'aventurait en ville pour se ravitailler, les gens prenaient soin de l'éviter et lui jetaient des regards méfiants, mais il souriait en les entendant parler de leur vie ordinaire : les allées et venues de leurs voisins, leur herbe à pipe préférée, les visiteurs de la Comté, etc. Leur existence paisible rassurait le Rôdeur, qui y trouvait du réconfort.

Mais Thurindir avait rarement le temps de profiter d'une pinte de bière ou d'un bon lit, car Aragorn, son seigneur, l'envoyait souvent encore plus loin que les autres Dúnedain. Thurindir était un excellent pisteur et chassait avec intrépidité, aussi son chef lui demandait fréquemment de suivre leurs ennemis où qu'ils aillent.

Accroupi près du ruisseau, il estima qu'ils avaient une demi-journée d'avance environ et traversaient le Bois de Chet vers le nord.

Après la bataille, la plupart des Orques survivants avaient fui à l'ouest, en direction des Collines Venteuses, mais certains s'étaient détachés de la meute principale et avaient tenté leur chance de leur côté. Thurindir s'était porté volontaire pour pister les traînards lui-même en invitant Halbarad et le reste des Dúnedain à poursuivre vers l'est et les Collines Venteuses.

— Pourras-tu te débrouiller tout seul ? avait demandé Halbarad en examinant les traces qui continuaient vers le nord. J'en compte au moins trois.

— Ils sont bien plus à se rendre à l'ouest. Tu auras besoin des Rôdeurs pour les pister dans les collines, avait répondu Thurindir. Prends ces hommes avec toi et n'en laisse pas un seul s'échapper. Je m'occuperai de ces Orques-là.

— Entendu. Puisse Oromë te guider.

Puis ils s'étaient serré le bras, et Halbarad et les autres Rôdeurs étaient partis vers l'ouest, laissant Thurindir chasser seul. Le Rôdeur suivit la piste des Orques jusqu'au ruisseau bouillonnant. De la mousse avait été arrachée des rochers, par de lourdes bottes selon lui, et les traces fraîches dans la boue de l'autre côté lui firent comprendre qu'il était tout près.

Thurindir dénoua son épée passée au fourreau et suivit prudemment la piste, en prenant soin de ne pas faire de bruit dans les sous-bois. Peu de temps après, il entendit les voix des Orques. Ils se parlaient dans la langue commune.

— Impossible qu'les Rôdeurs nous aient suivis jusqu'ici, poule mouillée ! dit l'un d'eux. Ils suivent les idiots qu'ont fui à l'ouest, alors arrête de t'faire du mouron.

— Comment tu peux en êt' si sûr ? demanda un autre. T'as laissé de sacrées traces avec tes bottes en fer. T'aurais dû les enl'ver quand on a décampé.

— Si tu veux mes bottes, vermisseau, viens par ici que j't'en colle un bon coup dans les dents !

— Garn ! Bouclez-la tous les deux ! siffla un troisième. Vous faites assez de boucan pour réveiller les morts. Si on est suivis, on f'rait mieux de rester…

Le mot « tranquilles » ne sortit jamais de la gorge de l'Orque, transpercée par la dague de Thurindir. Le Rôdeur s'était approché discrètement pendant qu'ils se disputaient. Une fois sa dague lancée, il dégaina son épée et chargea les deux créatures restantes. Il terrassa le peureux sans lui laisser le temps de brandir son arme, mais le premier réagit vivement et lui asséna un coup de lance. Thurindir fit un pas de côté et lui sectionna le bras droit d'un coup net. L'Orque hurla de douleur et dévisagea le Rôdeur d'un air étonné.

— Il avait raison au sujet de tes bottes, dit Thurindir avant de lui plonger sa lame dans le cœur.

© 2016 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 TM 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. 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

PREUVE D'ACHAT

COURSE EN HARAD

UBIJCS57
8435407613270

Le Seigneur des Anneaux™

Le Jeu de Cartes

Decks Cauchemar

Les Decks Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes* vous permettent de revisiter vos scénarios préférés en mode Cauchemar. Forts d'ennemis encore plus mortels, de lieux plus dangereux que jamais et de surprises terrifiantes, les Decks Cauchemar proposent de nouvelles cartes de rencontre et de préparation qui vous permettront de modifier le deck de rencontre du scénario. Résultat ? Un voyage cauchemardesque en territoire que vous pensiez familier, avec quelques tours et détours qui ne manqueront pas de vous faire trembler !

EDGEENT.COM

© 2016 Fantasy Flight Games. *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. Le logo FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Games. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik.

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Sous les Sables™

Niveau de difficulté = 5

Il y avait eu de l'agitation dans la nuit : quelque chose avait affolé les Oliphants, dont les barrissements avaient réveillé les héros. Ils avaient entendu des hurlements et des bruits d'échauffourée, mais impossible de voir quoi que ce soit dans l'obscurité. Kahliel avait bien tenté d'organiser ses hommes, mais les puissants barrissements des Mûmakil avaient noyé ses ordres. Puis tout avait cessé lorsque les bêtes effrayées s'étaient défaites de leur harnais avant de décamper dans le désert.

Au lever du jour, les héros examinèrent le sol pour tenter de comprendre ce qui avait bien pu se passer dans la nuit. Ils découvrirent d'étranges traces d'animaux à l'orée du camp, et de larges traces dans le sable indiquant que certains membres de leur compagnie avaient été emmenés.

— Je ne reconnais pas ces traces, dit l'un des héros en les effleurant.

— Il n'y a pas de sang dans le sable, observa un autre. Quel genre d'animal emporte sa proie sans la saigner ?

— Les grandes araignées du désert, répondit Firyal. Elles utilisent leur venin pour paralyser leurs victimes, puis les entraînent dans leur antre pour les dévorer.

— Alors nous devons suivre leur piste jusqu'à leur nid pour sauver nos amis ! s'exclama le premier héros, qui se releva en s'essuyant les mains.

— Eh bien, dit Firyal. Qu'en dit Kahliel : poursuivons-nous les Mûmakil qui se sont enfuis dans la nuit, ou partons-nous à la recherche des araignées et de leur repaire ?

Le chef des Haradrim plissa les yeux en observant le désert, avant de baisser la tête vers les traces à ses pieds.

— Les Mûmakil sont loin à l'heure qu'il est, mais même s'il y avait un quelconque espoir de les retrouver, nous ne pouvons pas abandonner nos amis. Rassemblez vos armes, nous suivons les araignées.

Le deck de rencontre « Sous les Sables » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Sous les Sables, Créatures du Désert et Territoire de Harad (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe **Les Sables de Harard**).

Bonne Piste / Mauvaise Piste

Ce scénario inclut un objectif ***Fouiller*** double face : Bonne Piste / Mauvaise Piste. Cet objectif détermine si les héros se dirigent dans la bonne direction pour retrouver leurs compagnons disparus. Lors de la mise en place du scénario, au début de la partie, les joueurs doivent placer l'objectif ***Fouiller*** dans la zone de cheminement face Mauvaise Piste visible. Tant que Mauvaise Piste est en jeu, les joueurs ne peuvent pas placer de marqueurs de progression sur la quête principale parce qu'ils cherchent dans la mauvaise direction. Tant que Bonne Piste est en jeu, on peut placer des marqueurs de progression sur la quête principale, mais le scénario se complique, parce que les héros se rapprochent du nid des araignées, qui se montrent de plus en plus agressives.

Pistage

Pistage est un nouveau mot-clé du scénario Sous les Sables. Il représente les efforts que les héros déploient pour retrouver leurs compagnons disparus dans le dédale des araignées. Après que les joueurs ont voyagé vers un lieu, s'ils sont sur la Mauvaise Piste, ils défaussent X cartes du deck de rencontre, X étant la valeur de Pistage du lieu actif. Si la mention Bonne Piste figure en bas à droite de l'une des cartes défaussées, les joueurs retournent l'objectif ***Fouiller*** face Bonne Piste visible. Si le deck de rencontre est épuisé alors que les joueurs résolvent le mot-clé Pistage, mélangez la pile de défausse de rencontre dans le deck de rencontre, et continuez de résoudre le mot-clé Pistage. Quand l'objectif ***Fouiller*** est retourné face Bonne Piste visible, défaussez toutes les ressources qui se trouvent sur sa face Mauvaise Piste.

Exemple *: L'objectif* ***Fouiller*** *est Mauvaise Piste. Durant la phase de voyage, Isabelle décide de voyager vers le Nid de Vermines, qui a Pistage 3. Après avoir résolu l'effet* **Trajet** *de cette carte, elle résout le mot-clé Pistage en défaussant les 3 premières cartes du deck de rencontre. Mais comme il ne reste que 1 carte dans le deck de rencontre, Isabelle mélange la pile de défausse de rencontre dans le deck de rencontre et défausse 2 autres cartes du sommet du deck, pour un total de 3 cartes. En bas à droite d'une des cartes défaussées est imprimé « Bonne Piste », aussi défausse-t-elle chaque ressource placée sur l'objectif* ***Fouiller*** *avant de le retourner face Bonne Piste visible.*

Vaillance

Vaillance est un déclencheur qui figure sur certaines cartes Joueur du cycle Les Haradrim. Les **Actions** et **Réponses** accompagnées du déclencheur **Vaillance** – présentées ainsi : « **[Vaillance] Action** » et « **[Vaillance] Réponse** » – ne peuvent être déclenchées que par un joueur dont le niveau de menace est de 40 ou plus.

Quand une carte Événement a deux effets, l'un avec le déclencheur **Vaillance** et l'autre sans, vous ne pouvez en choisir qu'un à déclencher quand vous jouez la carte. Là encore, vous ne pouvez choisir l'effet avec le déclencheur **Vaillance** que si votre niveau de menace est de 40 ou plus.

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

Les héros découvrirent leurs amis empêtrés dans d'immenses toiles tissées aux murs de l'antre des araignées, mais ils n'étaient pas seuls.

— Kahliel ? s'écria l'un d'eux. Mon chef, est-ce toi ?

Kahliel tourna la tête pour voir qui l'appelait par son nom.

— Lorgan ? s'exclama-t-il d'un air surpris.

— Oui ! C'est moi ! répondit un Haradrim ligoté dans la soie. Et Hadid est là lui aussi ! Regarde, Hadid, notre chef est venu nous sauver.

— Nous vous croyions morts, fit Hadid, émerveillé de voir son chef vivant, et dans le nid des araignées de surcroît.

— Nous en pensions de même vous concernant. Comment avez-vous échoué ici ? demanda Kahliel en les délivrant.

— Après l'attaque du village, les Orques ont emmené certains d'entre nous, répondit Lorgan. Ils nous ont mis dans des chariots et nous ont conduits à leur tour de l'Ephel Dúath.

— Cirith Gurat ? fit Kahliel.

— Oui, confirma Lorgan. Ils nous ont forcés à travailler dans les mines, sous la forteresse, mais nous avons réussi à nous échapper par un étroit passage qui s'ouvre dans les montagnes. Nous sommes alors redescendus avant de fuir dans le désert. Les araignées ont dû nous capturer dans notre sommeil, car nous nous sommes réveillés ici.

— Alors d'autres membres de notre tribu sont encore à Cirith Gurat ? demanda Kahliel.

— Oui, mon chef, répondit Hadid. Ton fils y est lui aussi.

Kahliel se figea. Il crut que son cœur s'était arrêté.

— Abaan ? souffla-t-il les yeux écarquillés de terreur.

Le chef Haradrim quitta la caverne d'un pas chancelant avant de s'appuyer contre l'entrée.

« Mon fils est en vie, et aux mains des Orques, gémit-il en contemplant le désert en direction des Montagnes de l'Ombre. Je dois le sauver, reprit-il en se tournant vers ses compagnons.

— Est-ce possible ? demanda un des héros. Il est retenu à Cirith Gurat.

— Mon chef, nous n'avons pas les forces nécessaires pour prendre la forteresse d'assaut, précisa Jubayr.

— Je suis son père ! s'écria Kahliel, et les autres de se taire. Je… je me dois d'essayer, balbutia-t-il. Mais ce fardeau m'appartient. Je ne vous demanderai pas de m'accompagner.

— Tu ne m'as pas compris, reprit Jubayr. Je voulais simplement dire que nous avons besoin d'un plan.

— Exactement, ajouta le héros. Vous nous avez sauvés du désert, vous nous avez sauvé la vie. Il est maintenant de notre devoir de vous aider, mais nous devons d'abord trouver le moyen d'entrer dans la forteresse.

— Ne pouvons-nous pas passer par l'ouverture que Lorgan et Hadid ont empruntée pour s'échapper ? demanda Firyal.

— Peut-être, répondit le héros. Mais les Orques ont dû s'apercevoir de leur évasion à l'heure qu'il est, et ils vont redoubler de vigilance. Si nous sommes découverts, nous n'aurons aucune chance de nous échapper ou d'être sauvés, précisa-t-il d'un air songeur.

— Alors nous devons trouver un autre moyen d'entrer, déclara Firyal. Mais comment ?

— Nous entrerons par la grande porte, annonça Kahliel, qui regardait au loin, en direction d'une caravane qui remontait la route de Harad. Le Serpent Noir a envoyé son tribut au Mordor à l'heure même où nous parlons. Nous allons lui tendre une embuscade, et entrer à Cirith Gurat sous sa bannière.

À suivre dans « Le Serpent Noir », la quatrième aventure du cycle « Les Haradrim ».

© 2016 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 TM 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. 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

PREUVE D'ACHAT

SOUS LES SABLES

UBIJCS58
8435407613294

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Le Serpent Noir™

Niveau de difficulté = 8

— Il y a une vieille forteresse à la croisée des chemins là-bas, déclara Kahliel, la main tendue vers une élévation située au loin. De l'autre côté de cette crête, où la route de Harad croise celle de Cirith Gurat. Le Serpent Noir y campera cette nuit.

— Comment savez-vous qu'ils s'arrêteront là ? demanda le héros situé à ses côtés.

Ils étaient accroupis au sommet d'une colline basse, dans le désert, observant la caravane du Serpent qui empruntait la route du nord et disparaissait de l'autre côté de la crête.

— C'est là que nous campons quand nous emportons notre tribut au Mordor. Tous les Haradrim font ça, répondit Kahliel, le regard rivé sur la caravane.

Le soleil déclinait derrière eux, mais il y avait assez de lumière pour compter les silhouettes. Il voulait connaître le nombre de guerriers qui accompagnaient le Serpent pour préparer son attaque.

— Ne devrions-nous pas les attaquer avant qu'ils se réfugient à l'abri de la forteresse ? demanda le héros.

— Non. Si nous les attaquons dans la plaine, à découvert, ils se disperseront et nous ne les attraperons pas. En attendant qu'ils soient dans le fort, nous les empêcherons de s'enfuir.

— Mais comment va-t-on entrer dans le fort ?

— Le fort de la croisée des chemins est une ruine : il a des murs, mais pas de porte. Les Haradrim y campent pour son puits.

— Alors nous attaquerons par la porte sans leur laisser le moyen de s'échapper, dit le héros comme s'il lisait les pensées de son allié.

— Précisément.

Les deux guerriers échangèrent un regard entendu. Depuis qu'ils avaient pris la décision de gagner le nord ensemble, Kahliel et les héros avaient capturé des Mûmakil dans la jungle, combattu les Orques dans la plaine désertique et sauvé leurs amis de l'antre des araignées. Chacune de ces rencontres avait renforcé la confiance et le respect qu'ils se vouaient.

Mais cette embuscade était d'une tout autre nature. Le Serpent Noir et ses hommes étaient des Haradrim. Le héros avait déjà compris que cela changerait considérablement les conditions de la bataille, aussi le héros osa une question tandis qu'ils redescendaient la colline :

— Les hommes de cette caravane ne sont ni des Orques ni des araignées, Kahliel. Êtes-vous sûr que vous ne faillirez pas ?

Kahliel s'arrêta pour faire face au héros.

— Ils sont pires que les Orques. Pires que les araignées ! répondit-il d'une voix égale, le visage fermé et les yeux pleins de colère. L'araignée est un animal stupide. Elle ne tue que pour manger. Il n'y a aucune malveillance à ça. L'Orque est un esclave, lié à la volonté du Ténébreux. Il n'a d'autre choix que d'obéir à son maître. Mais le Serpent Noir est pire, car il est libre de choisir, et il a choisi de servir le Mordor. Il vénère le Ténébreux et déshonore les siens en les asservissant. Je n'hésiterai pas à le tuer, et tous ceux qui me suivent sont du même avis.

Le héros hocha la tête et ils reprirent leur chemin vers le camp. Quelle que soit la tournure des événements, le héros était certain de pouvoir se fier à ses alliés Haradrim au cours de la bataille.

Le deck de rencontre « Le Serpent Noir » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Serpent Noir et Soldats de Harad (ce dernier set se trouve dans la boîte d'extension deluxe Les Sables de Harad).

Protégé (X)

Protégé (X) est une nouvelle version du mot-clé Protégé. Quand une carte avec le mot-clé Protégé (X) est révélée, au lieu de révéler la prochaine carte du deck de rencontre, défaussez des cartes du sommet de ce deck jusqu'à ce qu'une carte avec le type demandé soit défaussée. Puis placez-la dans la zone de cheminement et attachez-lui l'objectif qui vient d'être révélé. Une fois attaché, un objectif avec Protégé (X) fonctionne exactement de la même façon qu'un objectif avec le mot-clé Protégé.

Exemple** : La* **Mise en place** *de l'étape 1A indique de révéler au hasard un objectif* ***Harad *mis de côté. Matthieu prend au hasard la Bannière du Serpent, qui dit : « Protégé (ennemi ou lieu). » Il place la Bannière du Serpent dans la zone de cheminement et commence à défausser des cartes du sommet du deck de rencontre. La première carte est une carte Traîtrise, aussi continue-t-il de défausser. La seconde carte est un ennemi, un Archer Suderon. Comme « ennemi » est un type figurant après le mot-clé Protégé sur la Bannière du Serpent, Matthieu prend l'Archer Suderon de la pile de défausse de rencontre, le place dans la zone de cheminement et lui attache la Bannière du Serpent.*

Vaillance

Vaillance est un déclencheur qui figure sur certaines cartes Joueur du cycle Les Haradrim. Les **Actions** et **Réponses** accompagnées du déclencheur **Vaillance** – présentées ainsi : « **[Vaillance] Action** » et « **[Vaillance] Réponse** » – ne peuvent être déclenchées que par un joueur dont le niveau de menace est de 40 ou plus.

Quand une carte Événement a deux effets, l'un avec le déclencheur **Vaillance** et l'autre sans, vous ne pouvez en choisir qu'un à déclencher quand vous jouez la carte. Là encore, vous ne pouvez choisir l'effet avec le déclencheur **Vaillance** que si votre niveau de menace est de 40 ou plus.

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

— Le Serpent Noir s'est échappé, annonça l'un des héros à Kahliel une fois l'escarmouche terminée.

— Alors il a filé, répondit Kahliel. Nous n'avons pas les moyens de le poursuivre. Mais nous avons sa bannière et sa caravane, aussi pouvons-nous nous rendre à Cirith Gurat.

— Il pourrait rejoindre la forteresse et prévenir les Orques, déclara le héros.

— Non. Il est trop orgueilleux pour se mettre dans l'embarras devant les esclaves de son Maître. Il va regagner sa ville, réunir des soldats, et reviendra se venger.

— Alors nous devrons être loin à ce moment-là, fit le héros.

— Précisément. Regroupons rapidement les biens du Serpent. Que chaque homme dévête un mort et enfile son armure. Je porterai la tenue du Serpent et livrerai le tribut à Cirith Gurat.

Il n'y avait pas assez de déguisements pour tous les guerriers de la compagnie. Par ailleurs, beaucoup étaient blessés ou incapables de combattre. Aussi les héros conseillèrent à Kahliel de charger certains de ses guerriers de déplacer le camp vers le nord et de les y attendre.

Le chef accepta et donna des ordres pour que les siens quittent le fort de la croisée des chemins pour trouver refuge plus au nord. Il leur précisa aussi que s'ils ne revenaient pas de la forteresse des Orques sous deux nuits, il leur faudrait continuer seuls vers le Gondor. Après quoi, les héros levèrent la bannière du Serpent Noir et menèrent la caravane volée sur la route de Cirith Gurat.

À suivre dans « Les Cachots de Cirith Gurat », la cinquième aventure du cycle « Les Haradrim ».

© 2016 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 TM 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. 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

PREUVE D'ACHAT

LE SERPENT NOIR

UBIJCS59
8435407613317

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Les Cachots de Cirith Gurat™

Niveau de difficulté = 7

Plus la caravane se rapprochait de la porte et plus la tour de Cirith Gurat semblait haute. Certes, pas aussi haute ou imposante que Minas Ithil, mais elle était de conception núménoréenne et avait été bâtie après la chute de Sauron, quand le Gondor veillait sur la terre du Mordor. Elle se dressait au sud de l'Ephel Dúath, où la chaîne de montagnes faisait un coude vers l'est. D'ici, les hommes de Gondor surveillaient l'étroit passage menant au Mordor et contrôlaient la terre du Harondor. Mais comme Minas Ithil et bien d'autres, la tour de Cirith Gurat était tombée aux mains de l'Ennemi après que le Gondor eut baissé la garde et que Sauron fut revenu au Pays Noir.

Depuis, elle abritait des Orques et d'autres créatures maléfiques. Les héros les voyaient désormais : des sentinelles orques aux armures noires au sommet de la muraille. Chaque Orque était armé d'un arc et d'un carquois de flèches empennées de noir. Ils avaient les yeux braqués sur la caravane qui gravissait le rempart escarpé menant à la porte de la tour.

Comme ils se rapprochaient, Kahliel porta le cor du Serpent à ses lèvres et souffla une longue note. Un cor orque bruyant lui répondit. Un grondement se fit entendre au sein de la forteresse, et le pont-levis pourvu de lourdes chaînes fut abaissé.

Une fois le pont franchi, la caravane pénétra dans une cour. Des yeux aux pupilles fendues les observaient depuis les meurtrières, et un énorme Warg grogna vers eux sans bouger cependant. Les héros avaient enfilé les uniformes du Serpent Noir et avaient le visage dissimulé derrière les masques noirs de ses hommes, si bien que seuls leurs yeux étaient visibles. Kahliel portait l'armure du Serpent Noir en personne et la convocation du Mordor. Il tendit le parchemin au capitaine orque qui s'approchait. L'Orque ne prit pas la peine de le lire et gronda en langue commune :

— Tu es en retard.

— Nous avons été attaqués par des bandits sur la route, répondit Kahliel.

— Vraiment ? grogna l'Orque. Et qui oserait attaquer le Serpent Noir sur la route du Mordor ? demanda-t-il d'un air moqueur.

— Des imbéciles qui sont morts désormais. Ils ont essayé de nous voler le tribut que j'ai apporté pour ton Maître, et ils l'ont payé de leur vie.

— Oh, oh ! s'esclaffa l'Orque. Le Serpent mord finalement ? Hé, les gars ! faites bien attention avec ceux-là !

Les Orques réunis poussèrent un épouvantable chœur de rires, mais Kahliel resta indifférent.

— Tu vas me montrer tes cachots pendant que tes soldats décharge-ront les chariots, dit-il au capitaine.

— Tiens donc, s'amusa l'Orque. Et pourquoi ferais-je une chose pareille ?

— Parce que ce sont tes ordres, dit-il en désignant le parchemin scellé que l'Orque tenait toujours. Lis-les toi-même.

Le capitaine regarda le parchemin non sans une certaine exaspération, puis releva la tête vers Kahliel en grognant.

— Pas besoin de ça. Si tu veux visiter mes cachots, mes gars se feront un plaisir de te les montrer. Mais ne fais pas l'idiot, ou tu pourrais y rester plus longtemps que prévu ! Gharl ! s'écria-t-il à l'adresse d'un de ses soldats. Emmène ces hommes dans les souterrains et montre-leur les cachots. Vous autres, les vermisseaux, vous déchargez ces chariots !

Un Orque balafré aux longs bras souples accourut, armé d'un lourd trousseau de clefs, déverrouilla une solide porte en bois, et les conduisit dans les entrailles de la forteresse.

Le deck de rencontre « Les Cachots de Cirith Gurat » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Cachots de Cirith Gurat, Orques du Mordor et Territoire de Harad (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe **Les Sables de Harad**).

Les prisonniers de Cirith Gurat

Au cours de ce scénario, les joueurs tentent de sauver leurs amis enfermés dans la forteresse des Orques. Pour représenter leur situation des plus désespérées, l'objectif Les Prisonniers de Cirith Gurat est placé dans la zone de cheminement durant la mise en place. Cette carte dit : « Tant qu'un personnage est attaché à une carte de rencontre, il est considéré comme étant un objectif Protégé sans texte imprimé dans sa boîte de texte. » Cela veut dire que les personnages capturés et protégés par des cartes de rencontre perdent leur type de carte et le statut de carte Joueur, et gagnent le type de carte Objectif à la place. Quand un objectif protégé est « sauvé » et que son propriétaire en recouvre le contrôle, il regagne son type de carte et le statut de carte Joueur.

Vaillance

Vaillance est un déclencheur qui figure sur certaines cartes Joueur du cycle Les Haradrim. Les **Actions** et **Réponses** accompagnées du déclencheur **Vaillance** – présentées ainsi : « **[Vaillance] Action** » et « **[Vaillance] Réponse** » – ne peuvent être déclenchées que par un joueur dont le niveau de menace est de 40 ou plus.

Quand une carte Événement a deux effets, l'un avec le déclencheur **Vaillance** et l'autre sans, vous ne pouvez en choisir qu'un à déclencher quand vous jouez la carte. Là encore, vous ne pouvez choisir l'effet avec le déclencheur **Vaillance** que si votre niveau de menace est de 40 ou plus.

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

Le soleil se levait lorsque les héros emmenèrent les prisonniers enfin délivrés loin de la forteresse de Cirith Gurat. Ils empruntèrent un sentier qui sinuait à travers les contreforts rocheux de l'Ephel Dúath. Leur progression fut lente et difficile, mais les rochers escarpés du pied des montagnes les mettaient à l'abri des regards de la tour. Les Orques ne les poursuivraient pas de jour, pas tant que le soleil brillerait de mille feux dans le ciel, mais retrouveraient aisément leurs proies pour peu que ces dernières s'aventurent un peu trop tôt dans le désert de sable. Aussi s'en tinrent-ils au chemin rocailleux pour gagner discrètement le nord.

Vers midi, ils s'arrêtèrent dans une vallée encaissée pour se reposer. Les héros accordèrent quelques instants à chaque prisonnier pour panser leurs blessures et réconforter les plus effrayés. Kahliel se tenait à l'écart, son fils serré contre lui. Lorsqu'ils avaient retrouvé Abaan dans les cachots des Orques, Kahliel n'avait pas eu le temps de consoler son fils. Jamais il n'avait eu plus peur qu'à ce moment-là. Sa seule préoccupation était de sortir de la forteresse avec son enfant. Mais maintenant que Cirith Gurat était cachée derrière les Montagnes de l'Ombre, le poids de tout ce qu'ils avaient accompli devint insurmontable et Kahliel craqua nerveusement. Il serra son fils contre lui et pleura à chaudes larmes.

Le Gondor était encore loin, et les Orques n'allaient pas manquer d'entamer la poursuite à la nuit tombée, mais Kahliel s'en moquait. Son fils était en vie et indemne. Ensemble, ils versèrent des larmes de joie et d'angoisse.

À suivre dans « Les Gués du Poros », la sixième aventure du cycle « Les Haradrim ».

© 2016 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 TM 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. 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

PREUVE D'ACHAT

LES CACHOTS DE CIRITH GURAT

UBIJCS60
8435407613331

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Les Gués du Poros™

Niveau de difficulté = 5

Les retrouvailles furent heureuses quand les héros regagnèrent le camp avec les prisonniers qu'ils avaient sortis des geôles de Cirith Gurat. Les gens de Kahliel versèrent des larmes de joie et d'enchantement quand ils comprirent combien des leurs avaient survécu à l'attaque des Orques contre leur village, mais le chef ne laissa par les célébrations s'éterniser. Le soleil rougeoyant plongeait déjà vers l'ouest, et la traque n'allait pas tarder à commencer.

— C'est la dernière partie de notre voyage, annonça Kahliel. Nous ne devons pas relâcher notre attention. Les Orques vont envoyer leurs chevaucheurs de Warg à notre poursuite, et le Serpent Noir va lui aussi lancer ses hommes à nos trousses. Nous devons traverser le Poros avant qu'ils ne nous retrouvent, sans quoi nous n'atteindrons jamais le Gondor.

La compagnie leva le camp aussitôt. Parents et enfants réunis se prirent par la main, les héros soutinrent les blessés, et tout ce petit monde reprit la traversée du désert.

Le deck de rencontre « Les Gués du Poros » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Gués du Poros, Montagnes de l'Ombre, Sables du Désert, Créatures du Désert, Soldats de Harad et Orques du Mordor (ces quatre derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe Les Sables de Harad. Montagnes de l'Ombre figure dans le présent Paquet Aventure).

Sets de Rencontre Multiples

Ce Paquet Aventure inclut deux sets de rencontre différents : Les Gués du Poros et Montagnes de l'Ombre. Lors de la mise en place de ce scénario, le set de rencontre Montagnes de l'Ombre est mis de côté avec quatre autres sets de rencontre. Seul le set de rencontre Les Gués du Poros est utilisé pour créer le deck de rencontre au début de la partie. Au fil de la partie, les joueurs devront y inclure des cartes de rencontre des sets de rencontre mis de côté. Quand une carte de rencontre mise de côté est révélée, mise en jeu, placée dans la pile de défausse de rencontre ou mélangée au deck de rencontre, elle est considérée comme appartenant au deck de rencontre pour le reste de la partie.

Retirer de la Partie

Quand les joueurs passent à l'étape 2A, ils doivent mélanger le set de rencontre Sables du Désert ou Montagnes de l'Ombre dans le deck de rencontre et retirer l'autre de la partie. Quand un set de rencontre est retiré de la partie, il doit être replacé dans la boîte et est inutilisé pour le reste de la partie. Les effets qui ciblent un set de rencontre « mis de côté » ne peuvent pas cibler un set de rencontre qui a été retiré de la partie.

Rencontre

Rencontre est un 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.

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

Quand le vacarme de la bataille fut retombé et que l'ennemi fut repoussé des Gués du Poros, un silence gêné s'installa tandis que les soldats gondoriens qui gardaient les lieux échangeaient des regards nerveux avec les réfugiés Haradrim qui accompagnaient les héros. Voyant la méfiance dans les yeux des Gondoriens, Kahliel craignit d'être éconduit et d'avoir inutilement fait prendre tous ces risques à son peuple. Il se tourna vers les héros qui l'avaient accompagné et se demanda s'ils allaient l'abandonner maintenant qu'ils étaient en sécurité.

— Bienvenue, fit un Gondorien », brisant du même coup le silence. Il s'adressa aux héros en langue commune, mais observait avec méfiance les Haradrim réunis sur la berge du fleuve. « Je suis Targon, capitaine du Gué. Qui sont les gens qui vous accompagnent ? Et que font-ils ici ?

Kahliel remarqua que Targon et ses hommes avaient encore leurs épées en main, bien qu'ils les eussent baissées. Les héros rengainèrent leurs armes et l'un d'eux leva la main en signe de paix avant de répondre.

— Heureux de vous rencontrer, Targon du Gondor. Voici Kahliel, chef de sa tribu, et ces gens sont tout ce qui reste de son peuple. Leur village a été détruit par des Orques après qu'ils nous eurent sauvés du désert et recueillis chez eux. Ils ont parcouru de nombreuses lieues en notre compagnie pour trouver refuge sur la terre du Gondor.

Les yeux de Targon ne cachèrent pas sa surprise en entendant le récit du héros, mais il resta circonspect.

— Comment vous êtes-vous retrouvés vous-mêmes dans le Harad Lointain ? demanda-t-il.

— Nous avons pris la mer à Mithlond pour venger le seigneur Calphon, assassiné par des Corsaires lors d'une attaque sur les Havres Gris. Nous avons poursuivi ses assassins jusqu'à Umbar, où les pirates ont chèrement payé leur raid meurtrier. Mais notre navire a sombré et nous nous sommes retrouvés coincés dans la Cité des Corsaires, si bien que nous avons fui dans le désert. Sans cet homme, nous y serions morts, finit le héros en posant la main sur l'épaule de Kahliel.

— Le seigneur Calphon est mort ? demanda Targon. C'est une triste nouvelle, et vous avez bien fait de le venger, dit-il avant de marquer une pause pour prendre le temps de la réflexion. Vous et vos compagnons êtes libres d'entrer sur la terre du Gondor, mais je dois retenir les Haradrim ici, car nous n'avons pas eu affaire au peuple de Harad depuis le début du règne de l'Intendant. C'est au seigneur Denethor de décider de leur sort.

— Alors menez-nous au seigneur Denethor en toute hâte, capitaine Targon. Et permettez à Kahliel de nous accompagner, afin que nous puissions plaider en faveur de son peuple devant l'Intendant.

Le capitaine fut surpris par la loyauté dont le héros faisait montre à l'égard des Haradrim.

— C'est entendu. Leur chef les représentera devant l'Intendant, mais c'est tout. Les autres nous remettront leurs armes et resteront ici.

La nouvelle provoqua une certaine agitation parmi les Haradrim, et Kahliel serra son fils contre lui. Les Gondoriens s'approchèrent pour récupérer leurs armes, et ils lancèrent des regards nerveux aux héros. Ces derniers hochèrent la tête, et les Haradrim commencèrent à remettre leurs armes à contrecœur.

Le capitaine Targon tendit la main vers Abaan et fit signe à Kahliel de le lâcher.

« L'enfant ne risque rien ici, je veillerai sur lui personnellement, commença-t-il.

Mais Kahliel s'interposa et sa main glissa sur la poignée de son épée. Son regard en disait long. Alors, le capitaine Targon recula en s'écriant :

« Gardes !

Les choses auraient pu très mal tourner si le héros ne s'était pas jeté entre eux en levant les mains.

— Non ! s'exclama-t-il avant de se tourner vers Kahliel. Du calme ! Cet homme n'est pas notre ennemi !

Les yeux du chef brillaient de colère, il avait les narines dilatées, mais il lâcha finalement son arme sans quitter le capitaine du regard. Le héros se tourna vers Targon pour lui expliquer :

« L'enfant est son fils, il s'appelle Abaan. Kahliel l'a cru mort après l'attaque sur le village. Il a pris tous les risques pour le sauver des Orques à Cirith Gurat. Vous ne pouvez pas lui demander de s'en séparer.

Le capitaine Targon quitta Kahliel des yeux une seconde pour regarder le garçonnet, puis le héros. Voyant que Kahliel avait lâché son arme, il fit signe à ses hommes de reculer d'un geste du bras et rengaina son épée.

— J'ai moi aussi un fils, dit-il à Kahliel. Je ne sais pas ce que je ferais s'il était enlevé par les Orques, mais jamais je ne m'en séparerais si je le retrouvais. Votre fils peut vous accompagner.

Une expression de gratitude remplaça les flammes qui illuminaient les yeux de Kahliel, qui leva la main en signe de paix. Puis il sortit lentement son épée et en présenta la poignée à Targon. Offrant son arme au Gondorien, il dit :

— Puissiez-vous vivre assez longtemps pour voir les enfants de vos petits-enfants.

Épilogue

Le capitaine Targon en personne escorta Kahliel et les héros à Minas Tirith. Il laissa des ordres à ses hommes pour que les gens de Kahliel soient logés et nourris jusqu'à ce que l'Intendant prenne une décision. Ils gagnèrent d'abord la cité portuaire de Pelargir, où ils appareillèrent pour la capitale. Kahliel et son fils profitèrent du voyage, même si l'ensemble de l'équipage les voyait d'un mauvais œil. Les deux Haradrim n'avaient jusqu'alors jamais mis les pieds sur un bateau. Abaan restait collé au bastingage, d'où il observait la proue fendre les flots et sentait les embruns lui caresser le visage. Kahliel sourit en voyant son fils enfin heureux malgré l'épreuve de Cirith Gurat.

Quand leur navire accosta à Harlond, ils eurent un premier aperçu de la Cité Blanche. Le fier chef n'aurait jamais pu soupçonner l'existence d'un tel lieu. Sept murs de pierre successifs étaient bâtis à flanc de montagne, jusqu'à un haut plateau, sur lequel se dressait la tour étincelante d'Ecthelion. On eût dit que la ville avait été bâtie par des dieux, et non des hommes. L'émerveillement du Haradrim s'accentua lorsqu'ils arrivèrent en vue de la Porte du Gondor et la franchirent enfin. Quand ils eurent gravi la route sinueuse, traversé les sept niveaux de la ville et atteint les portes de la tour, ils furent sans voix.

Le capitaine Targon se présenta aux gardes, et ils reçurent l'autorisation d'entrer. Sans un mot, les gardes leur ouvrirent les portes, et c'est dans le Hall de la Tour qu'ils trouvèrent le seigneur Denethor assis sur le siège de l'Intendant, au pied du trône. Il se pencha en avant et observa les héros et leurs compagnons qui traversaient le hall soutenu par de hautes colonnades. Abaan eut l'impression d'avoir affaire à un vieux faucon perché au bord de son siège, car il avait le regard perçant et les dévisagea les uns après les autres.

— Seigneur Intendant, commença Targon en posant un genou à terre devant le trône. Je suis Targon, capitaine des Gués du Poros, où il y a de cela quinze jours nous avons affronté des Orques et des Suderons qui avaient poursuivi mes compagnons ici présents jusqu'à la rive du fleuve. Nous avons chassé l'ennemi, mais de nombreux Haradrim sont retenus par mes hommes. Ils sont venus chercher asile accompagnés de ces aventuriers. Cet homme, Kahliel, est leur chef. Je l'ai amené ici afin de le soumettre à votre jugement.

— Vous avez bien fait, capitaine, répondit l'Intendant en lui faisant signe de se relever. Restez ici jusqu'à ce que je rende mon verdict, ajouta-t-il avant de se tourner vers le guerrier Haradrim qui se tenait dans le Hall du Gondor. Avancez, Kahliel, et racontez-moi l'histoire de votre peuple.

Le chef se souvint alors de tous ceux qui comptaient sur lui et fit part de son récit : le refus de verser un tribut au Seigneur Ténébreux, l'attaque du village menée par les Orques, le sauvetage des héros, puis leur long voyage. Le seigneur Denethor écouta avec la plus grande attention, sans trahir la moindre émotion toutefois. Finalement, il permit à la tribu de Kahliel d'entrer au Gondor, mais ne l'autorisa pas à y séjourner.

« Vous avez beau ne pas servir le Seigneur des Ténèbres, beaucoup de vos compatriotes le font pourtant. Et tant que Harad se montrera hostile envers le Gondor, aucun Haradrim n'aura le droit de s'installer sur notre terre. Étant donné les actions des hommes qui vous accompagnent et leur témoignage, je vous autorise à franchir notre frontière, mais je vous interdis de vous installer ici. Vous devrez chercher une terre au nord, par-delà mon royaume.

Kahliel ne répondit pas, mais s'inclina pour montrer qu'il respectait le jugement de l'Intendant. Avant de les laisser partir, Denethor fit jurer Kahliel de ne jamais prendre les armes contre le Gondor et ses alliés. Puis il les congédia en les confiant aux bons soins du capitaine Targon.

Le capitaine les emmena dans la Cour de la Fontaine, où Kahliel s'adressa aux héros d'une voix tendue.

— Que va devenir ma tribu maintenant ? Nous avons fui l'Ennemi, et nous voilà apatrides. On nous rejettera probablement partout où nous irons.

— Le Gondor n'est pas le seul royaume de la Terre du Milieu, le rassura un des héros. D'autres sont moins orgueilleux. Peut-être que le roi Brand de Dale vous offrira une place. Son royaume a déjà des accords avec les Elfes et les Nains, vos peuples sont plus proches que cela, dit-il en souriant.

— Parlez-moi du roi Brand et de Dale, demanda Kahliel.

Alors, comme ils suivaient Targon sur la route tortueuse de Minas Tirith pour regagner le Poros, le héros lui raconta ce qu'il savait des Hommes du Nord.

© 2016 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 TM 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. 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

PREUVE D'ACHAT

LES GUÉS DU POROS

UBIJCS61
8435407613355

Notes des Concepteurs

Il se demanda comment s'appelait l'homme et d'où il venait, s'il avait vraiment le cœur mauvais ou quelles menaces ou mensonges l'avaient entraîné dans la longue marche hors de son pays, et s'il n'aurait pas vraiment préféré y rester en paix…

– Les Deux Tours

Quelle aventure ! Nous espérons de tout cœur que vous avez pris autant de plaisir à jouer chacun des scénarios du cycle Les Haradrim que nous en avons eu à les écrire. L'équipe d'auteurs est très fière de l'histoire développée en Harad, et nous espérons que les joueurs y verront là un bel ajout à l'univers de la Terre du Milieu.

L'histoire a été grandement inspirée par la citation ci-dessus, extraite du tome *Les Deux Tours*. Dans ce passage, Sam Gamegie contemple un guerrier Haradrim gisant dans la forêt de l'Ithilien et se demande si l'homme a quitté son pays de bon gré ou s'il a été obligé de le quitter et de parcourir des centaines de kilomètres, tout cela pour mourir au nom de Sauron. C'est un moment de réflexion touchant au cours duquel le lecteur attentif imaginera le professeur Tolkien, vétéran de la Première Guerre mondiale, humanisant l'ennemi. L'apparition de cette scène dans la trilogie soulève une question importante : les Haradrim sont-ils les ennemis convaincus du Gondor ou simplement des serviteurs égarés du Mordor ?

En développant ce cycle, notre objectif était de répondre à cette question en décrivant les Haradrim comme un peuple capable d'être aussi noble et courageux que les autres héros de la Terre du Milieu. Les romans laissent entendre que les Haradrim sont un ensemble de tribus distinctes qui occupent la grande terre située au sud du Mordor, aussi avons-nous décidé de les représenter ainsi. Mais nous sommes allés plus loin, en partant du principe que certaines de ces tribus, comme celle du Serpent Noir, servent Sauron de gré, tandis que d'autres, comme celle de Kahliel, le servent parce qu'elles le craignent. Nous avons eu le sentiment de respecter le portrait que Tolkien brosse des Haradrim, ce qui nous a permis d'en faire des ennemis et des alliés tout au long du cycle.

L'histoire met en avant Kahliel, le chef Haradrim, et le long voyage qui doit mener sa tribu au Gondor. Il était important pour l'équipe de concepteurs que Kahliel soit un protagoniste auquel on puisse s'identifier, aussi en avons-nous fait un père. L'amour qu'il voue à son fils Abaan est important pour deux raisons : il nous permet de le considérer comme une personne plutôt que comme un Haradrim et motive ses actions. C'est par amour qu'il refuse de le livrer aux Orques, et parce qu'il lui souhaite un avenir meilleur qu'il décide d'entreprendre le périple qui doit les conduire au Mordor.

L'amour est de toute évidence un thème récurrent du roman *Le Seigneur des Anneaux* : l'amour d'Aragorn pour Arwen, ou l'amour de Frodon pour la Comté. Oui, c'est bien l'amour qui pousse les héros à accomplir leurs quêtes. C'est pour cette raison que nous estimons que l'histoire de Kahliel a sa place dans *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, en espérant que vous aurez le même sentiment. Si nous avons bien fait notre travail, Kahliel et sa tribu auront gagné leur place parmi les autres héros du jeu.

Globalement, nous espérons vraiment que vous aurez pris plaisir à jouer toutes les aventures du cycle Les Haradrim !

Crédits du cycle Les Haradrim

Conception *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes* : Nate French

Conception et développement de l'extension : Caleb Grace

Développement additionnel : Matthew Newman

Relecture : Tom Howard

Conception graphique *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes* : Kevin Childress

Conception graphique de l'extension : WiL Springer avec Mercedes Opheim et Brian Schomburg

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Direction artistique : Deb Freytag

Responsable de direction artistique : Andy Christensen

Récit : Caleb Grace

Responsable de production : Megan Duehn

Responsable JCE : Chris Gerber

Spécialiste de licence : Amanda Greenheart

Directeur créatif : Andrew Navarro

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Directeur de publication : Christian T. Petersen

Testeurs : *David Gearhart, Rob Kopp, Ian Martin, Tony Fanchi, Justin Engelking, Landon Sommer, Michael Foster-Coode, Christopher Kraft, Christopher Crissey, Jacob Hampton, Michael Strunk, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Brian Schwebach, Jonathan Lekse, Michael Hatik, Jason Clifford, Tom Duffield, Luke Eddy, Zach Varberg, Jeremy Zwirn, Tom Capor, Craig Bergman, Jeff Holland, Matt Holland, Richard Benson, Ira Fay, Tyler Parrott, Evn Tomeny, Molly Tomeny, Peter Lazar et Thomas Burns*

Testeurs (équipe française) : *Michael Hatik, Jérémy Fouques, 13nrv*

Version française

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard