Le Seigneur des Anneaux™ Le jeu de cartes

Les Craintes de l'Intendant™

Niveau de difficulté = 5

Les héros arrivent à Minas Tirith, où ils apportent les nouvelles de la victoire de Cair Andros et un message de Faramir destiné au seigneur Alcaron. Après leur entrée en ville, ils apprennent que le seigneur Alcaron a été appelé dans le nord, en Anórien, pour des affaires importantes. Quand bien même, les héros sont discrètement convoqués à la Tour Blanche par Denethor, l'Intendant du Gondor en personne. Ce dernier a eu vent du courage dont ils ont fait preuve durant la défense de Cair Andros, et a appris qu'ils avaient gagné la confiance du seigneur Alcaron. À ses yeux, ces nouveaux arrivants sont les candidats parfaits pour une mission secrète.

C'est donc dans l'intimité de ses appartements privés que Denethor leur demande une faveur un peu délicate. Il craint qu'une cabale n'ait pris racine dans l'enceinte de Minas Tirith : un complot fomenté par le Mordor, dans le but d'usurper l'autorité de l'Intendant pour livrer le Gondor à Sauron. Il leur demande donc de faire la lumière sur toute cette histoire…

Le deck de rencontre Les Craintes de l'Intendant est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Craintes de l'Intendant, Rues du Gondor et Brigands (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).

Mise en place

Pour préparer ce scénario, retirez toutes les cartes Ennemi des sets de rencontre *Rues du Gondor* et *Brigands*, ainsi que les 3 cartes Objectif ***Indice*** du set de rencontre *Les Craintes de l'Intendant*. Mélangez ces cartes Ennemi avec les 3 Objectifs ***Indice*** pour en faire un deck particulier appelé « deck des bas-fonds », qu'il faut bien distinguer du deck de rencontre. Ensuite, retirez les 3 cartes Ennemi ***Scélérat*** et les 3 cartes Objectif ***Machination*** du deck de rencontre. Mélangez les cartes Ennemi ***Scélérat*** et prenez-en une au hasard, que vous mettrez de côté, face cachée. C'est l'Ennemi « caché » de cette partie. Retirez les 2 autres cartes ***Scélérat*** de la partie (sans les regarder). Répétez cette opération avec les cartes ***Machination***. La carte ***Machination*** mise de côté est la machination « cachée » de cette partie.

Mot-clé « Bas-fonds X »

Dans ce scénario, les héros tentent de découvrir la cabale maléfique qui ourdit un complot à Minas Tirith. Pour simuler les dangers inhérents à cette menace, certains lieux de ce scénario s'accompagnent du mot-clé Bas-fonds. Quand un tel lieu entre en jeu, prenez un nombre de cartes du sommet du deck des bas-fonds égal à la valeur indiquée et empilez-les, face cachée, sous ce lieu.

Quand un lieu quitte le jeu, les cartes empilées en dessous face cachée sont révélées les unes après les autres et placées dans la zone de cheminement. Si une carte du deck des bas-fonds doit être défaussée, elle est mise dans la pile de défausse du deck de rencontre. Si un lieu ayant le mot-clé Bas-fonds est révélé du deck de rencontre et qu'il n'y a plus de cartes dans le deck des bas-fonds, alors le mot-clé Bas-fonds est sans effet.

> ***Exemple :*** *le deck de rencontre révèle Maisons des Morts, qui a Bas-fonds 2. Le premier joueur place la carte dans la zone de cheminement, pioche les 2 premières cartes du deck des bas-fonds et les glisse face cachée sous la carte Maisons des Morts.*

Ne pas lire
ce qui suit avant que les héros aient gagné cette quête.

Une fois le champion de la cabale éliminé et l'organisation apparemment vaincue, le soulagement de Denethor fut palpable et sa récompense substantielle. Toutefois, si la ville retrouva son calme, un sentiment de malaise s'empara de vous. Certains indices, certes subtils, ne concordaient pas et plusieurs témoins avaient tout bonnement disparu. Malgré la perte de son puissant champion, les ambitions de la cabale ne semblaient pas faiblir.

Durant les semaines qui suivirent, votre rôle consista à chercher des réponses, en toute discrétion. Pas à pas, vous vous rapprochiez du cœur de cette cabale. Telle une vipère lovée au fond de son nid, le cerveau caché des conspirateurs, qui avait bel et bien survécu, lança une attaque désespérée contre vous. Mais tout comme de nombreux ennemis avant eux, les assassins du Harad échouèrent.

Son champion vaincu, ses meilleurs assassins éliminés et son identité sur le point d'être dévoilée, le serviteur secret du Mordor préféra quitter la ville en compagnie de ses derniers hommes de main.

En apprenant que son adversaire était encore en vie, Denethor pressa les héros de partir à sa poursuite en leur confiant des chevaux rapides et le sceau de l'Intendant. Malheureusement, le félon ayant une avance confortable, près de deux semaines furent nécessaires pour remonter sa piste.

Partant au nord, puis à l'ouest, en suivant les contreforts des montagnes, la piste de l'ennemi vous a menés jusqu'à l'orée de la Forêt de Drúadan, un endroit sauvage et réputé dangereux…

L'histoire continue avec « La Forêt de Drúadan », le second 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. *Les Craintes de l'Intendant, 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.

Preuve d'Achat
Les Craintes de l'Intendant
UBIJCS18
978-1-61661-554-3
0009MAR13FR

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 Drúadan. 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 Drúadan 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'Anórien 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 Drúadan, 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.

Preuve d'Achat
La Forêt de Drúadan
UBIJCS19
978-1-61661-555-0
0009MAR13FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Rencontre à Amon Dîn™

Niveau de difficulté = 5

Après avoir été témoins de la mort des conspirateurs, criblés de flèches woses, et s'être échappés de la Forêt de Drúadan, les héros entamèrent leur retour vers Minas Tirith. Au matin du second jour, un triste spectacle s'offrit à eux. Des dizaines de colonnes de fumée s'élevaient au-dessus des fermes vallonnées de l'Anórien.

On aurait dit que la mort avait finalement traversé l'Anduin.

Alors que nos héros s'approchaient prudemment des foyers d'incendie les plus proches, ils tombèrent sur deux fermiers, cachés derrière une haie. Les serfs terrifiés parlèrent de maraudeurs orques qui battaient la campagne, massacrant les bergers et fermiers sans défense de la région. Ils évoquèrent aussi un groupe particulièrement cruel qui avait attaqué le village voisin durant la nuit. Ils craignaient que les villageois ne soient morts.

En s'approchant du hameau, les héros réalisèrent que les citoyens avaient peut-être reçu une aide inattendue. Plusieurs Orques gisaient dans les rues, et une barricade constituée de carrioles et de bottes de foin couvertes de terre protégeait la place du village. Seuls les bâtiments périphériques semblaient avoir été pillés et incendiés.

Tandis que les héros s'approchaient de la barricade, les villageois les lorgnèrent d'un air suspicieux, leurs mines oscillant entre méfiance et espoir. La fumée envahissait les rues, rougissant les yeux et échauffant les esprits de chacun.

Ce qui avait l'air d'un aristocrate et de ses gardes aidait les villageois à défendre les lieux, en prenant aussi soin des blessés et des brûlés. Ils semblaient hagards et épuisés en raison des combats de la nuit. Alors que les héros se rapprochaient, le noble fourbu et maculé de suie plissa les yeux pour observer les nouveaux venus au travers de la fumée en posant la main sur son épée. Puis un léger coup de vent dégagea la rue l'espace d'une seconde, et le noble afficha un large sourire en vous reconnaissant. Ce n'était autre que le seigneur Alcaron.

« De l'ouest renaît un espoir que l'on n'attendait pas. Permettez-moi d'être le premier à vous dire qu'il s'agit d'une heureuse rencontre ! »

Après avoir brièvement accueillis nos héros, le seigneur Alcaron leur parla, non sans tristesse, de ce qui se passait, et de la mission qui l'avait envoyé dans le nord, un mois plus tôt, pour le compte du royaume. Denethor avait jugé sage, au cas où Cair Andros tomberait, de lever des troupes en Anórien et de préparer l'évacuation des terres du nord, pour que la population se réfugie du côté le plus sûr du Rammas Echor. En apprenant la victoire à Cair Andros, Alcaron avait congédié les troupes et, depuis une semaine environ, supervisait les affaires de l'Intendant dans la région.

« Hélas, grimaça-t-il, si la victoire de Cair Andros a permis de tenir en échec la marée venue du Mordor, leur défaite a valu à un nombre important d'ennemis de rester piégés sur la rive ouest du fleuve. » Alcaron soupira. « On aurait pu croire que ces abjectes créatures chercheraient à rejoindre leur maître par tous les moyens. »

« Nous n'avons pas eu cette chance. Au lieu de cela, ils ont poursuivi vers l'ouest pour piller les campagnes, assassinant et brûlant tout sur leur passage. » Alcaron poursuivit en précisant combien les routes de l'Anórien étaient rapidement devenues trop dangereuses pour qu'on les emprunte. Malgré son escorte armée, Alcaron avait été obligé de chercher la sécurité très relative de ce village.

« Un groupe important de nos ennemis a fondu sur les contrés voisines d'Amon Dîn, poursuivit-il en désignant la grande colline qui dominait l'horizon, au nord. À leur tête figure un capitaine particulièrement hargneux du nom de Ghulat. » Il cracha littéralement ce vilain nom et tendit la main en direction des barricades. « Nous avons tout juste réussi à les contenir la nuit dernière. À mon avis, ils ne s'attendaient à aucune résistance. »

« Mais l'ennemi ne répétera pas une telle erreur. » Alcaron jeta un coup d'œil las en direction d'un groupe de villageois fourbus adossés à un chariot, non loin, et armés de faux et de fourches. « Je doute que nous puissions tenir une nuit de plus. »

Il tourna la tête vers les héros, son visage couvert de suie fendu d'un large sourire. « Maintenant que vous êtes là, j'ai des raisons de retrouver espoir. Peut-être allons-nous pouvoir sauver ce village. Qu'en pensez-vous ? »

Le deck de rencontre Rencontre à Amon Dîn est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Rencontre à Amon Dîn et Orques Ravageurs (ce set se trouve dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).

Mot-clé « Villageois X »

Villageois est un nouveau mot-clé qui apparaît sur des cartes Lieu et Quête du scénario Rencontre à Amon Dîn. Il génère des marqueurs représentant les gens qui vivent près d'Amon Dîn et que doivent sauver les héros.

Quand un lieu avec le mot-clé Villageois entre en jeu, ou qu'une carte Quête avec le mot-clé Villageois est révélée, placez sur la

carte un nombre de marqueurs de ressource égal à la valeur indiquée. Les marqueurs de ressource ainsi placés sur un lieu ou une quête sont considérés comme étant des marqueurs de villageois, ils ne comptent pas comme des ressources.

> ***Exemple :*** *le deck de rencontre révèle Grange Incendiée, qui a Villageois 4. Le premier joueur place donc la carte dans la zone de cheminement en posant 4 marqueurs de ressource dessus.*

Quand un marqueur de villageois est défaussé, remettez-le dans la réserve de marqueurs.

Villageois Sauvés et villageois Morts

Lors de la mise en place du scénario, l'étape 1A demande aux joueurs de placer les cartes Objectif Villageois Sauvés et Villageois Morts dans la zone de cheminement. Ces cartes représentent le sort réservé aux villageois attaqués par Ghulat et ses Orques. Durant la partie, des effets de carte permettront de placer des marqueurs de villageois sur Villageois Sauvés et des marqueurs de dégâts sur Villageois Morts. Pour gagner la partie, les joueurs devront réunir plus de marqueurs de villageois sur Villageois Sauvés que de marqueurs de dégâts sur Villageois Morts.

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

Ghulat est mort et le village n'a plus rien à craindre. C'est dans un paysage de mort et de destruction qu'Alcaron, stoïque, vous assure que la région aurait encore plus souffert si Cair Andros était tombée. Tandis que les villageois enterrent leurs morts et entament les réparations, leurs épouses préparent leurs meilleurs plats et produisent leurs plus belles nappes pour fêter le sauvetage du hameau, et remercier leurs sauveurs. Alors que vous festoyez, les feux, au loin, semblent s'estomper. Vous espérez y voir le signe que la population locale arrive elle aussi à repousser les maraudeurs orques.

Le Seigneur Alcaron se révèle un agréable compagnon sur la route du retour à Minas Tirith. Il rayonne de fierté dans la campagne, louant l'histoire de l'Anórien et des remparts anciens du Rammas Echor, bâti par Ecthelion II, le père de Denethor. Alcaron affirme d'ailleurs que de gros efforts sont fournis pour réparer le vieux mur défensif. « Le Gondor ne tombera jamais, s'exclame-t-il. Pas tant que ses gens garderont la tête haute. » Il évite cependant de regarder à l'est, la lueur de doute qui illumine son regard trahissant assurément sa bravade.

Alors que les tours de Minas Tirith apparaissent distinctement sous le pic blanc du Mont Mindolluin, un groupe de cavaliers portant les bannières du Gondor vient dans votre direction par la route. Tandis qu'ils se rapprochent, vous constatez qu'il s'agit de soldats du Gondor armés de pied en cap, au visage fermé et décidés à mener à bien leur mission.

Le capitaine de la compagnie avance vers vous et salue respectueusement le seigneur Alcaron, qu'il reconnaît. « L'Intendant lance un appel aux armes dans le Pelennor, annonce le capitaine. Maintenant que nos ennemis ont été repoussés à Cair Andros, le seigneur Boromir tire parti de leur déroute et manœuvre pour reprendre Osgiliath. » Il fait un geste en direction de l'est. « Je dois demander à tous les hommes en état de tenir une épée de rejoindre les forces du seigneur Boromir. »

Les soldats reprennent leur chemin vers le nord et Alcaron hausse les épaules. « Je crains que les édredons de plumes et les vins fins de Minas Tirith doivent attendre quelques jours encore. » Il tire la bride de son cheval et emprunte une route en direction de l'est. « Le seigneur Boromir n'est pas homme à attendre. » Il s'arrête un instant et vous dévisage d'un air interrogateur en tapotant le pommeau de son épée. « En état de tenir une épée ? J'espère que nous chevaucherons encore quelques heures ensemble, amis du Gondor. »

Vous jetez un coup d'œil en direction de l'est, où les cimes noires des Monts de l'Ombre sont coiffées d'une lugubre nuée grise. On dirait que le Gondor n'en a pas encore fini avec vous…

L'histoire continue avec « Assaut sur Osgiliath », le quatrième 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. *Rencontre à Amon Dîn, 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.

PREUVE D'ACHAT
Rencontre à Amon Dîn
UBIJCS20
978-1-61661-556-7
0009MAR13FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le jeu de cartes

Assaut sur Osgiliath™

Niveau de difficulté = 8

Après avoir sauvé les villageois près d'Amon Dîn, les héros ont accompagné le seigneur Alcaron pour aider les forces du seigneur Boromir à reprendre Osgiliath. Une fois arrivés au camp de l'armée, vous êtes heureux de revoir le seigneur Faramir. On vous présente à son frère Boromir, le fils aîné de Denethor et célèbre héros du Gondor.

Nichée sur les deux rives de l'Anduin, la vieille Osgiliath est une ville stratégique. Dans la longue guerre contre le Mordor, elle a toujours été d'une importance capitale, et Boromir compte bien la reprendre désormais.

Tandis que le soleil se lève sur les Monts de l'Ombre et chasse la brume qui recouvre le fleuve, Boromir porte le grand cor du Gondor à ses lèvres. La note s'évanouit bientôt et les soldats du Gondor se mettent à hurler tel un seul homme. Brandissant leurs épées, ils sont impatients d'en découdre avec leurs adversaires et de les vaincre. Que vienne la mort, que vienne les honneurs, une nouvelle bataille pour Osgiliath commence…

Le deck de rencontre Assaut sur Osgiliath est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Assaut sur Osgiliath, Troupes d'Élite du Mordor et Suderons (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).

Contrôle des lieux

L'Assaut sur Osgiliath vise à libérer l'ancienne capitale du Gondor des forces du Mordor. Pour représenter l'effort que fournit le Gondor pour chasser l'ennemi de l'ensemble de la ville en ruine, les joueurs doivent prendre le contrôle de lieux ***Osgiliath*** quand ils quittent le jeu.

L'étape 1B précise : « **Forcé** : quand un lieu ***Osgiliath*** quitte le jeu en tant que lieu exploré, le premier joueur prend le contrôle de ce lieu ». Pour prendre le contrôle d'un lieu, le premier joueur retire tous les marqueurs de progression du lieu tout juste exploré et le place devant lui, dans sa zone de jeu, plutôt que de le défausser. Les lieux sous le contrôle d'un joueur sont toujours en jeu. Leur texte est actif et ils peuvent être affectés par des effets de carte.

Perdre le contrôle des lieux

Plus les joueurs contrôleront de lieux ***Osgiliath***, plus le deck de rencontre leur mènera la vie dure. De nombreux effets des cartes de rencontre obligent les joueurs à renvoyer des lieux qu'ils contrôlent dans la zone de cheminement. Par ailleurs, la plupart des lieux ***Osgiliath*** ont des effets qui obligent les joueurs à les renvoyer dans la zone de cheminement.

Quand un joueur renvoie un lieu qu'il contrôle dans la zone de cheminement, il en perd le contrôle et retire tous les marqueurs de progression qui pourraient se trouver dessus. Si un joueur est éliminé du jeu, tous les lieux ***Osgiliath*** qu'il contrôlait sont renvoyés dans la zone de cheminement.

Ne pas lire
ce qui suit avant que les héros aient gagné cette quête.

La bataille est enfin terminée.

Le silence règne pendant quelques instants. Le fracas des armes, les impacts sourds des flèches et les hurlements de douleur : tout cela n'est plus. Il n'y a que le silence, les halètements des soldats et les regards fatigués. Les corps des Hommes et des Orques jonchent les rues et canaux d'Osgiliath, sur lesquels souffle un vent fort.

Vous remuez vos doigts couverts de sang poisseux et vos épaules vous font mal à cause des nombreux coups que vous avez portés.

Puis le cor du Gondor triomphant brise le silence. La bannière de l'Intendant est déroulée sur le pont blanc qui enjambe le fleuve. Le cri de victoire primal qui s'ensuit sort d'abord de la bouche de Boromir, qui brandit son épée. Puis le cri grandit et vous finissez par hurler vous aussi. Le son et la joie qui s'en dégage font trembler les colonnes de marbre qui vous entourent. C'est le son de la victoire, plus ancien que la cité, plus ancien que le fleuve qui la traverse.

Les griffes de l'ennemi ont été coupées et il s'est retiré. Il a été repoussé à Cair Andros, et son emprise sur Osgiliath a été anéantie. Dans les yeux des hommes qui vous coudoient, vous voyez bien que Númenor est sorti de son sommeil. Faramir et Boromir, les premiers fils du Gondor, et plus particulièrement Boromir, sont vénérés par les hommes comme les héritiers d'antan. C'est un grand jour.

Cette nuit, les seigneurs Alcaron et Faramir vous retrouvent à la lueur gaie des feux de camp. Alcaron est enthousiaste, et même euphorique. Faramir, lui, est plus réservé. « N'en restons pas là, s'exclame le seigneur Alcaron, en désignant l'est, plongé dans l'obscurité. Demain, nous les suivrons et les pourchasserons, ajoute-t-il en souriant et en serrant les poings. Nous les traquerons et abandonnerons leurs os noirs brisés dans les montagnes. »

Faramir, qui semble fatigué, s'assoit près de votre feu. « Notre seigneur Alcaron a convaincu mon frère de poursuivre l'ennemi en Ithilien », dit-il calmement. Il ramasse une brindille et se met à remuer les braises d'un air absent, le regard perdu dans le vague. « Nous partirons aux premières lueurs de l'aube. »

« Nous reprendrons l'Ithilien ! » Le seigneur Alcaron ne se laisse pas démonter par la gravité de Faramir. « Nous serons sur le pas de la porte de Sauron, et non l'inverse. » Faramir lance un regard au noble excité, visiblement gêné que le nom de l'Ennemi soit prononcé avec une telle désinvolture. Alcaron ne semble cependant pas s'en apercevoir. « Nous tiendrons la route sud ! Nous le saignerons ! » Il attrape Faramir par l'épaule. « Et quel meilleur choix pour prendre et tenir ce royaume que celui qui le connaît le mieux ? » Alcaron adresse un sourire à Faramir, dans l'espoir de susciter son enthousiasme. Mais Faramir n'est pas d'humeur.

« Cette décision a été prise contre mon avis, dit Faramir, mais puisque c'est ce que souhaite mon frère, j'y obéirai. » Il jette la brindille dans les flammes et se lève, les yeux toujours rivés sur le feu. « Le Gondor vous doit beaucoup, amis de Gandalf, ajoute-t-il en croisant votre regard. Je ne puis vous demander plus que ce que vous nous avez déjà donné. » Pour la première fois de la soirée, un timide sourire se dessine sur ses lèvres. « Mais je serai honoré de vous savoir à mes côtés, si vous le voulez bien. » Il hoche la tête en s'en allant. « Je serai en selle à l'aurore. » Il s'écarte de votre feu de camp et disparaît dans le labyrinthe de foyers qui parsèment Osgiliath cette nuit-là.

Le seigneur Alcaron tape des mains et se lève, tout sourire. « Je chevaucherai aux côtés de Faramir et de ses rôdeurs demain ! » Il vous donne à tous une tape sur l'épaule et emprunte le même chemin que Faramir, sans rien ajouter.

La décision ne fut pas difficile à prendre. Vous vous retrouvez bientôt dans l'obscurité, peu avant l'aube, en compagnie des hommes de Faramir, à l'est de la ville. Alors que les premiers rayons du soleil apparaissent au-dessus des Monts de l'Ombre, Alcaron vous aperçoit. Il sourit et vous gratifie d'un clin d'œil pour vous saluer. Quelques instants plus tard, la colonne de rôdeurs se met en branle, avec Faramir à sa tête. Une fois de plus, vous prenez la direction de l'est, droit dans la gueule du loup…

L'histoire continue avec « Le Sang du Gondor », le cinquième 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. *Assaut sur Osgiliath, 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.

Preuve d'Achat
Assaut sur Osgiliath
UBIJCS21
978-1-61661-557-4
0009MAR13FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

Le Sang du Gondor™

Niveau de difficulté = 6

C'est une grande victoire pour le Gondor : la ville d'Osgiliath a été reprise et l'Anduin est à nouveau sous le contrôle de l'Intendant. Les héros combattirent courageusement pour reconquérir la vieille cité aux côtés des seigneurs Boromir, Faramir et Alcaron.

Les forces vaincues des Orques et des hommes maléfiques se repliant vers l'est, le seigneur Alcaron avait poussé Boromir à poursuivre l'ennemi en retraite. « N'en laissons pas un seul souiller à nouveau le Pelennor ! supplia Alcaron. Nous devons les chasser. Poursuivons-les jusqu'à abandonner leurs os noirs brisés dans les montagnes. » Ragaillardi par la victoire et touché par l'enthousiasme du noble, Boromir accepta et demanda à son frère d'entreprendre cette mission avec ses rôdeurs. Faramir accepta à contrecœur.

À la demande de Faramir, nos héros se joignirent à l'expédition. Le matin suivant la chute d'Osgiliath, la compagnie de rôdeurs débuta son incursion dans les forêts automnales de l'Ithilien.

Au cours des jours suivants, les rôdeurs retrouvèrent et éliminèrent un certain nombre d'unités ennemies. Leurs carcasses furent livrées aux éléments, autant de mises en garde destinées aux horreurs du Mordor désireuses de retraverser l'Ithilien. Le troisième jour, en fin d'après-midi, la compagnie arriva en vue de la vieille croisée des chemins, non loin des contreforts des montagnes.

Faramir rattrapa la tête de la colonne, avec nos héros et le seigneur Alcaron sur les talons. En arrivant au carrefour, Faramir s'approcha de la vieille statue tournée vers l'ouest qui montait la garde sur l'embranchement silencieux. Alcaron voulut lui emboîter le pas, mais Faramir lui fit signe de reculer.

La sculpture, qui devait être très impressionnante pour ceux qui empruntaient cette route jadis, représentait un roi d'antan assis sur son trône. L'érosion avait adouci ses traits, et de la mousse et du lichen poussaient dans ses crevasses et fissures. Des mains hostiles avaient profané l'ouvrage en le martelant et en le tailladant. La tête avait été arrachée et remplacée par un bloc de pierre taillée. Un croquis grossier, représentant un visage grimaçant avec un œil unique avait été peint en rouge sur cette pierre. Curieusement, la tête du vieux roi gisant sur le côté était intacte. L'herbe semblait même plus verte là où elle était tombée.

En arrivant au niveau de la statue, Faramir toucha doucement la pierre, comme s'il saluait un vieil ami. Puis il s'agenouilla près de la tête et resta immobile quelques instants. Après quoi il se releva lentement en lorgnant prudemment la route et les environs. Pas un seul ennemi n'avait été aperçu depuis la veille au soir, un détail qui le tracassait. Dans le ciel, des nuages gris s'amoncelaient et une pluie légère s'était mise à tomber. À la lumière de cette fin d'après-midi, la forêt semblait avoir perdu de ses couleurs : lugubre et cendrée, elle paraissait épier chacun de leurs gestes.

Puis une mine déterminée se dessina sur le visage de Faramir et il revint vers la compagnie d'un air décidé. « Cette folie n'a que trop duré, dit-il. La forêt a subi un changement qui ne nous est pas favorable. » Il se tut un instant en jetant un coup d'œil vers les arbres. « Les contrées proches de la Vallée de Morgul sont sous Son influence depuis trop longtemps. Il serait imprudent de poursuivre notre route. » Alcaron fit mine de protester, mais Faramir se montra inflexible. « Mon frère devra se contenter de ce que nous avons fait jusqu'à présent. Nous rentrons à Osgiliath. »

Lorsque la compagnie rebroussa chemin, vers l'ouest, pour entamer le voyage du retour, un cor retentit au loin, brisant le silence qui régnait dans la forêt. Le son s'éleva avant de redescendre, comme le pépiement d'un oiseau blessé, un bourdonnement effrayant qui ne présageait rien de bon.

Soudain, les bois parurent s'animer, et des formes noires armées de méchantes lames en jaillirent. Un personnage imposant, vêtu d'une robe, était à leur tête, et les Orques qui chargeaient prirent soin de l'éviter. Bien que son visage fût caché sous la capuche de sa robe gris foncé, une aura terrible se dégageait de l'homme. Il ne s'agissait pas d'une simple embuscade.

Le seigneur Alcaron poussa un courageux cri de défi en dégainant son épée. Faramir et ses rôdeurs au regard sévère tirèrent leurs lames en produisant un bruissement d'acier et attendirent simplement les assaillants.

L'échauffourée débuta dans un vacarme assourdissant.

Le deck de rencontre Le Sang du Gondor est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Sang du Gondor et Orques Ravageurs (ce set se trouve dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).

Cartes cachées

Le Sang du Gondor est un scénario en deux étapes qui se déroule au beau milieu d'une escarmouche à la Croisée des Chemins de l'Ithilien. Les cartes cachées sont des cartes de rencontre posées face cachée dans la zone de jeu d'un joueur, et qui représentent les forces du Mordor prêtes à attaquer les héros. Les étapes 1B et 2B proposent donc le même texte : « Au début de la phase de quête, chaque joueur prend 1 carte cachée ».

Quand il est demandé à un joueur de prendre une carte cachée, il pioche la première carte du deck de rencontre et la pose face cachée dans sa zone de jeu sans la regarder. S'il n'y a plus de cartes dans le deck de rencontre au moment où il est demandé à un joueur de prendre une carte cachée, il mélange la pile de défausse de rencontre pour en refaire un deck de rencontre, puis il pose la première carte du deck de rencontre face cachée dans sa zone de jeu.

Si un joueur est éliminé, les cartes cachées de sa zone de jeu sont défaussées.

Retourner les cartes cachées

Quand il est demandé à un joueur de retourner ses cartes cachées, il les retourne, face visible, dans sa zone de jeu, les unes après les autres. S'il retourne un ennemi, il se retrouve immédiatement engagé au combat avec lui. S'il retourne une traîtrise ou un lieu, il défausse la carte sur-le-champ.

Ne pas lire ce qui suit avant que les Héros aient gagné cette Quête.

Les membres encore tremblants en raison de vos efforts, vous comprenez que le moment de vous reposer n'est pas encore venu. Si un fils du Gondor venait à être capturé, la joie des victoires de Cair Andros et d'Osgiliath serait complètement gâchée.

La nuit tombe sur l'Ithilien alors que vous suivez la piste des Uruks qui ont emmené Faramir et Alcaron. Vous courez quand c'est possible, et pressez simplement le pas dans le cas contraire. Votre regard passe constamment du sol aux ténèbres devant vous, dans l'espoir d'apercevoir votre proie.

Tandis que vous vous approchez de la terrifiante Vallée de Morgul, la flore est victime de déformations quand elle ne meurt pas tout simplement. Une légère odeur de pourriture plane sur les lieux, s'intensifiant à chaque pas en direction de l'est. La lune apparaît bientôt au-dessus des Monts de l'Ombre, baignant la région d'une lueur blafarde. Si cette lumière ne vous rassure en rien, elle vous permet néanmoins de suivre la piste des Uruks. De toutes vos missions passées, de tous les défis que vous avez pu lancer au Mordor jusqu'à présent, s'il y a une tâche que vous devez réussir, c'est bien celle-ci !

La végétation mourante laisse lentement place à un relief accidenté et caillouteux. La piste des ravisseurs uruks est de plus en plus fraîche, et vous avez le sentiment de vous rapprocher. C'est au pas de course que vous longez le cours du Morgulduin tiède et nauséabond qui sort de la Vallée de Morgul, ses berges rocailleuses n'ayant de cesse de disparaître dans les ombres de plus en plus noires. Tandis que vous avancez, vous commencez à sentir la présence du Mordor devant vous, comme une sorte de fardeau qui vous invite à vous arrêter et à prendre la fuite. Le désespoir s'empare de vous alors que vous vous rappelez des récits traitant de cet endroit. Mais vous continuez néanmoins, implacablement, inexorablement. Au loin, vous sentez la présence sinistre de Minas Morgul, la Tour de la Sorcellerie.

L'histoire continue avec « La Vallée de Morgul », le sixième 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. *Le Sang du Gondor, 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.

Preuve d'Achat
Le Sang du Gondor
UBIJCS22
978-1-61661-558-1
0009MAR13FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le Jeu de Cartes

La Vallée de Morgul™

Niveau de difficulté = 7

Alors qu'elle poursuit les forces ennemies éparpillées en Ithilien, la compagnie de rôdeurs de Faramir tombe dans une embuscade tendue par des Orques aux abords de la croisée des chemins. Durant l'escarmouche qui s'ensuit, les seigneurs Faramir et Alcaron sont enlevés.

Imaginant déjà le fils de Denethor jeté dans les salles de torture de Sauron, les héros entament une poursuite désespérée. Au bout de plusieurs heures de traque acharnée, ils arrivent à l'entrée de la terrifiante Vallée de Morgul.

Tandis que la Cité Morte apparaît au loin, les héros rattrapent enfin leur proie.

Voyant leurs poursuivants se rapprocher inlassablement, les infatigables Uruks, qui sont manifestement contrariés, grognent avec colère et s'arrêtent pour discuter. La silhouette encapuchonnée qui se tient parmi eux (et qui est leur chef, cela ne fait plus aucun doute), donne calmement des ordres aux Orques mécontents. Elle rappelle aux héros le sorcier de Morgul qui a mené l'attaque, à la croisée des chemins. Même si le corps du félon gît maintenant dans la forêt, ils ne sont pas ravis à l'idée d'en affronter un autre.

Mais les faits sont pires. Bien pires.

La silhouette encapuchonnée désigne la tour lointaine d'un geste : ses ordres sont sans équivoque. Le plus grand des Uruks hisse alors un ballot de la taille d'un homme sur son épaule puis, grognant à deux de ses congénères de le suivre, il reprend sa route vers l'est d'un bon pas. La silhouette encapuchonnée ne compte manifestement pas prendre le risque de perdre son trophée aux portes du Mordor.

Tandis que le petit groupe s'éloigne par la vieille route pavée, les derniers Uruks se tournent vers les héros. Au moment où ils arrivent à portée de voix, la silhouette encapuchonnée applaudit d'un air nonchalant et se met à rire. Le son est atrocement familier.

« Vous êtes indécrottables ! s'exclame l'intéressé. Allez-vous enfin finir par mourir ? » Il lève les bras d'un air faussement frustré tandis que les Uruks dégainent leurs armes rouillés dans une véritable cacophonie de métal, les yeux luisant d'une réelle frénésie sanguinaire.

« Fort heureusement, vous arrivez bien trop tard », reprend la silhouette encapuchonnée. L'homme fait un geste désinvolte en direction de l'imposant Uruk qui file en direction de la cité lugubre. La forme emmitouflée du prisonnier rebondit sur son dos bardé de métal. « Sauron aura Son trophée. » La lune apparaît entre deux nuages au moment où l'homme retire sa capuche. « Rien ne pourra l'empêcher, maintenant. »

Les héros ressentent alors un profond sentiment de tristesse et le temps semble s'arrêter tandis qu'ils réalisent la portée de cette trahison. La lueur blafarde de Minas Morgul paraît plus vive et les eaux du Morgulduin bouillonnent cruellement d'un air amusé.

« Il est tout naturel qu'un vieil homme comme moi connaisse la patience, reprend le seigneur Alcaron, dont le vrai nom est Ulchor, mais votre ténacité l'a mise à rude épreuve ! » Il poursuit, en baissant les bras d'un air théâtral. « Mon maître voulait les deux frères, mais j'ai comme l'impression que je ne lui ramènerai que le cadet. Quelque chose me dit néanmoins que c'est lui le plus important », ajoute-t-il en haussant les épaules. Alcaron prend le temps de dévisager chacun de ses anciens amis et son sourire semble éclatant maintenant qu'il réalise leur horreur. « Je compte bien évidemment lui remettre aussi vos têtes. En guise de consolation. »

Le traître se tourne vers le plus imposant des Uruks et opine du chef. « J'ai la joie de vous présenter Murzag, un serviteur qui a toute ma confiance. » Murzag et ses congénères commencent à avancer en léchant leurs lames d'un air impatient. « J'espère que vous apprécierez sa compagnie. »

Pendant que les Uruks chargent les héros, Alcaron se retourne tranquillement et marche vers Minas Morgul. Son rire résonne contre les parois de la vallée, où de vilaines fleurs blanches semblent absorber le son.

Le deck de rencontre La Vallée de Morgul est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Vallée de Morgul, Troupes d'Élite du Mordor et Créatures de la Forêt (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).

Mise en place

Lors de la mise en place de La Vallée de Morgul, l'étape 1A demande aux joueurs de chercher la carte Objectif À la Tour dans le deck de rencontre et de la placer dans la zone de cheminement. Cette carte représente les troupes du Mordor qui conduisent Faramir à la tour de Minas Morgul. Dans ce scénario, étant donné que les joueurs tentent de sauver Faramir, l'objectif dit : « Retirez Faramir de la partie ». Cela veut dire que les joueurs ne peuvent utiliser aucune version de Faramir dans ce scénario.

Ennemis « Capitaine »

Ce scénario comporte 3 étapes et un ennemi ***Capitaine*** correspond à chacune d'elle : Murzag, le Seigneur Alcaron et le Nazgûl de Minas Morgul. Pour franchir les étapes et gagner la partie, les joueurs doivent éliminer chaque ***Capitaine***. Ces ennemis tenaces ne reculeront devant rien pour empêcher les héros de sauver Faramir. C'est pour cela que chaque étape inclut une ligne de texte indiquant qu'un ***Capitaine*** d'une étape donnée ne peut quitter le jeu que s'il est détruit. Cela veut dire que les effets de carte qui pourraient le mélanger au deck de rencontre ou le retirer du jeu n'ont aucun effet sur le ***Capitaine*** en question.

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

Contre toute attente, vous avez vaincu le cavalier noir et ses séides. Cette victoire ne vous a cependant permis de souffler qu'une poignée de secondes. Comme courroucée, la lueur sépulcrale de Minas Morgul se met à palpiter lentement, tel un linceul agité par une brise moite. La lueur ondulante est réfléchie par les ternes fleurs blanches qui semblent pleurer sans un bruit, comme pour cautionner la mort que vous avez semée.

Le hurlement du Nazgûl fend la nuit une dernière fois et un ensemble obsédant de flûtes aiguës se met à jouer dans la cité aux remparts blanchâtres. Alors que les portes de la ville s'ouvrent une nouvelle fois, vous craquez finalement et la terreur vous envahit. Emportant Faramir, qui est à peine conscient, vous fuyez désespérément en direction de l'ouest, aussi vite que vous le permettent vos jambes fourbues. Pas une fois vous n'osez vous retourner vers Minas Morgul et observer le sinistre cortège qui en sort.

Dans les années qui suivront, vous ne vous souviendrez guère du détail de votre fuite vers l'ouest. Les contreforts montagneux désolés, la végétation pourrissante, la forêt plongée dans la nuit et la face obsédante de la lune se mêleront en un souvenir flou. Et lorsque vous regardez aujourd'hui la pleine lune, vous ne pouvez vous empêcher de trembler en repensant à la lueur effrayante de Minas Morgul.

Une fois le soleil levé, un groupe de rôdeurs ayant survécu à l'escarmouche vous retrouva allongés près de la statue de la croisée des chemins. Ils ne savaient pas qui avait le plus souffert : Faramir, blessé et meurtri, ou ses sauveurs livides, au regard fixe et froid, lourd d'effroi et de fatigue.

Maintenant en selle, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule. Minas Tirith s'évanouit au loin et la Tour d'Ecthelion, tout de rouge parée au coucher du soleil, semble vous adresser un ultime adieu.

Vous n'avez rien oublié : les accolades et la gratitude de Boromir à Osgiliath ; les soins des Maisons de Guérison, où votre corps s'est remis, et où votre esprit a pu oublier ; la grande fête de la cour de Denethor riche en fleurs, sourires et vins rouges entêtants. Vous vous souvenez de l'Intendant vous offrant l'amitié de la Cité Blanche ; des paroles, des poignées de main et de la musique ; des adieux de Faramir, de la lueur de gratitude éternelle dans son regard comme la plus précieuse des récompenses.

Puis vos yeux se tournent inexorablement vers l'est et votre cœur se serre lorsque vous vous rappelez ce que vous avez tenté d'oublier : l'embuscade ; la vigilante et menaçante Minas Morgul ; la terreur glacée du Spectre de l'Anneau ; la trahison d'un ami.

Vous vous retournez et éperonnez vos montures, en direction du soleil couchant et de la Trouée du Rohan. Vous vous sentez rassurés en laissant derrière vous le Gondor, qui fait preuve d'une résistance fière, acharnée et obstinée face à l'Ombre. Vous êtes persuadés que vous reverrez ses champs verdoyants et ses tours blanches.

Mais pour l'instant, de nouvelles aventures vous attendent.

Assis dans la salle commune du Poisson Sauteur, Ulchor attendait la venue de ses pions. Il souriait poliment aux bestiaux humains qui allaient et venaient dans la taverne, levant subtilement leurs verres, le saluant en portant la main à leur couvre-chef ou lui adressant un discret : « B'jour, monseigneur. » Il n'avait jamais aimé la mer, et trouvait particulièrement écœurante l'odeur âcre de poisson et d'algues qui imprégnait Pelargir. Il n'allait regretter ni l'endroit ni ses misérables habitants recouverts de sel.

Sa vie au Gondor avait été particulièrement longue. Trop longue. Fort heureusement, il était sur le point de tourner la page.

Ulchor tenta d'imaginer l'intelligence de son maître. Sauron était aussi patient que la nuit et tissait délicatement sa toile dans l'ouest, semant ses graines noires qui sommeilleraient longtemps avant de germer.

Ulchor but son vin à petites gorgées en se rappelant.

Lorsque Barad-Dûr avait appris la naissance du second fils de Denethor, Sauron s'était mis à tramer quelque chose : un plan qui, des décennies plus tard, vaudrait à Ulchor d'échouer dans cette espèce de fosse d'aisance remplie de bateaux pourris et à l'odeur saumâtre que ces imbéciles de Gondoriens qualifiaient de cité.

Il n'avait pas chômé depuis qu'il y avait été envoyé. Sans attendre, il avait laissé ses femmes de sang et esclaves dans sa forteresse sur les rives de la mer de Núrnen. De toute façon, il détestait l'air iodé de cet endroit. Par ailleurs, lorsque Sauron demandait quelque chose, on ne le faisait pas attendre. Les représentants de la race d'Ulchor n'étaient plus très nombreux, et le Seigneur des Ténèbres appréciait grandement leurs services. Contrairement aux Ych, les congénères d'Ulchor étaient compétents, intelligents et véritablement cruels. C'était un peuple à l'esprit hors norme, qui jouissait de la sagesse et de la longévité des Terres de l'Ouest. Dans l'ouest justement, certains les appelaient même les « Númenoréens Noirs », mais rares étaient ceux qui connaissaient leur pouvoir et la haine qu'ils vouaient aux héritiers d'Elendil.

Plus de seize ans s'étaient écoulés depuis que la petite communauté de l'Anórien avait été saccagée par des maraudeurs orques. Tous les serfs des environs, tous les domestiques, toute la noble maisonnée avaient été brutalement assassinés.

À une exception cependant, car à leur arrivée, les secours avaient découvert le fils du noble. Il en avait miraculeusement réchappé en se cachant dans le conduit souterrain du château, évitant ainsi l'incendie et le regard acéré des Orques. Lorsqu'ils l'avaient retrouvé, le jeune homme était aux portes de la mort : affamé, suffocant, fou de chagrin et d'horreur. Mais l'enfant avait survécu, de même que sa lignée. La place forte fut ensuite rebâtie, et de nouveaux fermiers furent invités à venir exploiter cette terre malheureuse. Le fils devint seigneur, un seigneur qui devint fort. Il gagna ensuite de l'influence dans toute la région, et fut même respecté à la cour de l'Intendant.

Imbéciles, pensa Ulchor. Les ossements de l'enfant étaient ensevelis sous de gros rochers, dans le cours d'eau qui passait non loin du château. Il ne restait plus personne pour remettre en cause l'histoire du jeune survivant traumatisé. Les lointains parents venus aider à la reconstruction l'avaient adopté comme l'un des leurs. Certaines femmes avaient même dit qu'il était le portrait tout craché de son père, qu'il avait les yeux de sa mère. La sorcellerie qui lui avait octroyé un semblant de jeunesse avait joué son rôle à la perfection.

Tout comme lui. Ulchor avala une grosse gorgée de vin. Il se délectait déjà des jours à venir, lorsque les vestiges de l'Ouest s'enfonceraient dans le même océan de haine que celui qui avait noyé la terre de ses ancêtres.

Les émissaires du Conseil Blanc ne tarderaient plus à accoster au port de Pelargir. Et grâce à son ingéniosité et ses manipulations, ils finiraient par lui faire confiance. Il les tromperait comme il avait trompé tous les autres, et grâce à la crédibilité de son nom, ils l'aideraient à se rapprocher comme jamais de sa proie.

Il aurait déjà pu s'emparer du frère aîné. Le seigneur Boromir était fort et compétent, mais il était vantard, entêté et prompt à agir. Non, son jeune frère, lui, représentait un véritable défi avec ses yeux pétillants et ses sourires tristes. Sauron voulait qu'on les lui ramène, mais Il ne les connaissait pas aussi bien que lui. Ulchor, que les bestiaux appelaient Alcaron, comptait bien s'assurer que le plus dangereux des fils de Denethor n'échappe pas au piège qu'il lui avait tendu.

Et lorsque viendrait le moment de frapper, le Gondor se retrouverait privé de ses plus puissants fils.

©2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *La Vallée de Morgul, 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.

Preuve d'Achat
La Vallée de Morgul
UBIJCS23
978-1-61661-559-8
0009MAR13FR

Le Seigneur des Anneaux™ Le Hobbit™

Au Seuil de la Porte

Le Jeu de Cartes

Une extension de saga

« Ou vous devez traverser la Forêt Noire, ou vous devez renoncer à votre quête. Et je ne vais pas vous laisser vous dérober maintenant, monsieur Sacquet. »

– J.R.R. Tolkien, Gandalf, Le Hobbit

Bilbo, Thorin et leurs compagnons voyagent vers le Mont Solitaire et partagent des aventures fantastiques dans *Le Hobbit : Au Seuil de la Porte*, la seconde extension de saga du *Seigneur des Anneaux™ : Le jeu de cartes*.

www.EdgeEnt.com

Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes, Au Seuil de la Porte ©2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *Au Seuil de la Porte, 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. 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 14 ans ou moins.