

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'ancre 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 devons être loin à ce moment-là, fit le héros.*

— *Précisément. Regroupons rapidement les biens du Serpent. Que chaque homme devête un mort et enfle 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 ».