

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'Anórïen.

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 Anórïen 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'Anórïen 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 contrées 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'Anorien 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.

