

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 Harad**).



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 Vermes, 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