

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 trahison 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 cessé 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge

