

# 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.



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

edge

