

# Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

## LES SABLES DE HARAD™

« On raconte qu'il y eut dans le temps des tractations entre le Gondor et les royaumes de Harad dans le Grand Sud, mais il n'y a jamais eu d'amitié. À cette époque-là, nos frontières se trouvaient dans le Sud au-delà des bouches de l'Anduin, et Umbar, le plus proche de leurs royaumes, reconnaissait notre influence. Mais c'était il y a longtemps. Bien des vies d'Hommes se sont écoulées depuis qu'il n'y a plus d'échanges entre nous. Et nous avons appris récemment que l'Ennemi a été parmi eux et qu'ils ont passé ou sont retournés à Lui... »

– Damrod, *Les Deux Tours*

Bienvenue dans l'extension *Les Sables de Harad* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*. Cette extension explore le désert de Harad, dans le sud lointain, et les Haradrim qui y vivent. Trois scénarios inédits permettront aux joueurs de voyager aux côtés des héros de la Terre du Milieu qui fuient la cité d'Umbar, traversent un désert dangereux et découvrent un village à l'orée d'une grande jungle.



### Contenu

*Le Seigneur des Anneaux : Les Sables de Harad* contient les éléments suivants :

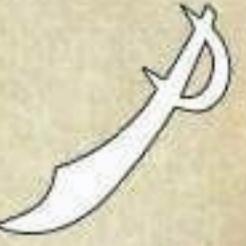
- Ce livret de règles
- 156 cartes :
  - 2 cartes Héros
  - 33 cartes Joueur
  - 112 cartes Rencontre
  - 9 cartes Quête

### Ressources Web

Il existe un tutorial du jeu sous forme de vidéos explicatives et un forum dédié sur le site internet de EDGE : [edgeent.com](http://edgeent.com)

### Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension *Les Sables de Harad* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



# Règles et Nouveaux Termes

## « Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs »

Les cartes comportant la mention « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes Joueur. Les joueurs ne peuvent pas non plus choisir ces cartes immunisées comme cibles d'un effet de carte Joueur.

## Archerie X

Tant qu'une carte avec le mot-clé Archerie est en jeu, les joueurs doivent au début de chaque phase de combat infliger aux personnages en jeu des dégâts égaux à la valeur indiquée. Ces dégâts peuvent être infligés aux personnages placés sous le contrôle de n'importe quel joueur, et peuvent être répartis entre les joueurs, comme ils l'entendent. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le premier joueur qui a le dernier mot. Si plusieurs cartes avec le mot-clé Archerie sont en jeu, leurs effets sont cumulatifs. Rappelez-vous que la n'absorbe pas les points de dégâts infligés par l'Archerie.

*Exemple : Ryan et Laurent jouent le scénario « Fuite d'Umbar » et deux exemplaires de l'Archer Suderon sont en jeu. L'Archer Suderon a le mot-clé Archerie 2. Cela leur confère donc une valeur cumulée d'Archerie de 4. Au début de la phase de combat, les joueurs décident d'infliger 2 points de dégâts au Garde d'Erebore, un allié de Ryan, et 2 points de dégâts à Gimli, un héros de Laurent.*

## Limite de 1 Exemplaire dans la Pile de Victoire

La quête annexe de joueur La Tempête Vient a le texte : « Limite : 1 exemplaire de La Tempête Vient dans la pile de victoire. » Cette limite empêche de faire entrer plus de 1 exemplaire de La Tempête Vient dans la pile de victoire. Si les joueurs passent cette quête annexe alors qu'il y a déjà un exemplaire de La Tempête Vient dans la pile de victoire, l'exemplaire qui vient d'être passé est placé dans la pile de défausse de son propriétaire.

## Quêtes Annexes

Les quêtes annexes représentent des aventures secondaires que les héros peuvent entreprendre tout en poursuivant les principaux objectifs proposés par le deck de quête. Il en existe deux sortes : celles qui ont un dos de carte Rencontre et celles qui ont un dos de carte Joueur. Les quêtes annexes ne sont jamais considérées comme faisant partie du deck de quête. La carte au sommet du deck de quête est appelée la « quête principale ».

### Quêtes Annexes de Rencontre

Une quête annexe ayant un dos de carte Rencontre est une « quête annexe de rencontre ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Rencontre. Chaque quête annexe de rencontre fait partie d'un set de rencontre et est mélangée dans le deck de rencontre lors de la mise en place d'un scénario qui utilise ce set de rencontre.

Quand une quête annexe de rencontre est révélée depuis le deck de rencontre, elle est placée dans la zone de cheminement. Comme les quêtes annexes sont à la fois des cartes Quête et des cartes Rencontre, **leur effet « une fois révélée » ne peut pas être annulé par des effets de carte Joueur**. Quand une quête annexe est attribuée à un ennemi en tant que carte ombre, elle fonctionne comme n'importe quelle autre carte Rencontre sans effet ombre.

### Quêtes Annexes de Joueur

Une quête annexe ayant un dos de carte Joueur est une « quête annexe de joueur ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Joueur, et peut être incluse aux decks des joueurs. Une quête annexe de joueur peut être jouée depuis la main d'un joueur lors de la phase d'organisation en payant le coût.

Quand une quête annexe de joueur est jouée ou entre en jeu, elle est placée dans la zone de cheminement.

### Quêtes Annexes en Jeu

Tant qu'une quête annexe est dans la zone de cheminement, elle fonctionne comme une carte Quête, à l'exception de ce qui suit : quand une quête annexe est passée, les joueurs ne passent pas à l'étape suivante du deck de quête. Au lieu de cela, la quête annexe est placée dans la pile de victoire.

Au début de chaque phase de quête, s'il y a une ou plusieurs quêtes annexes dans la zone de cheminement, le premier joueur peut choisir l'une d'elles, qui devient la « quête en cours » jusqu'à la fin de la phase, à la place de la carte Quête du deck de quête actuellement active. Tant qu'une quête annexe est la quête en cours, les marqueurs de progression obtenus par les joueurs sont placés sur cette quête annexe, et les effets de carte qui visent la « quête en cours » ciblent cette quête annexe. Le lieu actif continue d'agir comme une zone tampon, les marqueurs de progression doivent être placés dessus avant de pouvoir être placés sur une quête annexe. Les marqueurs de progression en excès une fois la quête en cours passée sont défaussés, ne placez pas les marqueurs de progression en excès sur une autre carte Quête en jeu.

## Description des Quêtes Annexes

- 1. Titre de la carte :** nom de la quête annexe.
- 2. Icône de rencontre / Icône de sphère d'influence :** chaque quête annexe de rencontre a une icône de rencontre qui indique à quel set de rencontre elle appartient. Elle sert, avec la liste des rencontres imprimée sur la face A d'une carte Quête, à déterminer les cartes qui vont constituer le deck de rencontre de ce scénario.



Chaque quête annexe de joueur a une icône de sphère d'influence qui indique la sphère à laquelle elle appartient. Si une quête annexe de joueur a un gabarit gris et pas d'icône de sphère d'influence (comme La Tempête Vient), il s'agit d'une carte neutre.

- 3. Coût :** seules les quêtes annexes de joueur ont un coût. C'est le nombre de ressources qu'un joueur doit dépenser de la (ou des) réserve(s) appropriée(s) pour jouer cette quête annexe de joueur.
- 4. Texte de jeu :** les capacités spéciales et le texte d'ambiance en italique propres à la quête annexe tant qu'elle est en jeu.
- 5. Information de set :** le numéro d'identification unique de la quête annexe de rencontre dans son set de rencontre.
- 6. Points de quête :** le nombre de marqueurs de progression devant être placés sur la quête annexe pour la passer.
- 7. Points de victoire :** chaque quête annexe s'accompagne de points de victoire, indiquant qu'il faut la placer dans la pile de victoire quand elle est passée.



## Fuite d'Umbar

Niveau de difficulté = 5

*Les héros se tenaient sur la haute digue d'Umbar, les yeux baissés vers les vagues qui s'écrasaient en contrebas. Leur navire s'était échoué dans la baie, mais ils avaient réussi à rejoindre le rivage à la nage.*

— Ainsi s'achève le voyage du Chasse-rêve et la quête du seigneur Calphon, déclara l'un des héros avant de lever la tête vers la cité. Allez ! Nous devons quitter cet endroit, et vite. Umbar sera bientôt réveillé.

— Où pouvons-nous aller ? demanda un autre, les yeux toujours baissés, lourdement appuyé sur sa hache de bataille. Même si nous parvenions à fuir la cité, c'est un désert qui nous tend les bras et nous n'y trouverons aucune aide.

*Le premier héros, leur chef, posa la main sur son épaule et lui dit :*

— Eh bien, nous allons devoir nous entraider.

*Le héros abattu leva les yeux vers ceux de son chef et se sentit reprendre courage.*

— Oui. Si ces Suderons en veulent à nos vies, ils en paieront le prix.

*Une cloche sonna dans une grande tour de guet, et les rues retentirent bientôt des cris rauques des guerriers Haradrim.*

— Ils arrivent ! s'écria le troisième héros, une femme, en fixant une nouvelle corde à son arc. Ils sont trop nombreux, nous devons filer.

— Nous ne quitterons pas cette ville sans combattre, annonça le chef d'un air sinistre. Mais ne parlons plus de vendre chèrement nos vies. Trouvons un moyen de nous sortir de ce piège !

*Après quoi, les héros se mirent à courir, les armes à la main.*

Le deck de rencontre Fuite d'Umbar est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Fuite d'Umbar, Soldats de Harad et Territoire de Harad. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## NE PAS LIRE

**CE QUI SUIT AVANT QUE LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE.**

*La population d'Umbar ne tenait pas les gens de l'Ouest en haute estime et poursuivit les héros dans les rues. Les compagnons détalaient tels des animaux traqués, des flèches leur sifflèrent aux oreilles et claquaient contre les pavés. Quand ils atteignirent enfin les portes de la ville, les gardes s'égaillèrent en proie à la panique face à la volonté acharnée des héros de s'enfuir.*

*Les cris gutturaux des Haradrim les accompagnèrent jusque dans le désert, mais leurs poursuivants abandonnèrent la traque. Trop fatigués et apeurés pour s'en étonner, les héros gravirent et dévalèrent les dunes vallonnées jusque dans la nuit.*



# La Traversée du Désert

Niveau de difficulté = 6

*Le soleil de Harad accablait les héros qui cheminaient péniblement dans le désert brûlant. Après avoir échappé aux Suderons d'Umbar, les compagnons s'aventurèrent dans le désert. L'envie de vivre les avait complètement submergés, et ils coururent sans réfléchir. Tels des animaux traqués, ils s'enfoncèrent toujours plus dans le désert. Perdant toute notion du temps et oubliant leur fatigue, ils coururent jusqu'à ce que leurs corps n'en puissent plus. Des mois en mer, de féroces batailles et le naufrage avaient fait leur œuvre, et les compagnons s'endormirent sur le sable au cœur de la nuit.*

*Au petit matin, la lumière crue du soleil sortit du sommeil les héros perclus de courbatures. Ils étaient au beau milieu d'un vaste désert, et les dunes de sable s'étalaient à perte de vue, telle une mer aride sans fin.*

— Par où allons-nous ? demanda la femme qui portait son arc dans le dos.

— Vers l'est, répondit le chef qui se tourna dans cette direction en se protégeant les yeux.

— Mais nos alliés les plus proches sont au nord, au Gondor, fit un autre d'un air surpris. Ne devrions-nous pas nous y rendre par le chemin le plus court ?

— L'ouest et la mer, voilà le chemin le plus court, mais notre navire a sombré et les Suderons nous y attendent encore, affirma le chef. Si le nord est bien notre destination, de nombreuses lieues de désert nous en séparent, et nous n'avons pas les moyens d'entreprendre un tel périple. Notre seul espoir est d'emprunter la Route du Harad, qui se situe à l'est et rejoint l'Ithilien.

— Mais les Suderons ne nous y chercheront-il pas aussi ? demanda la femme.

— Les Suderons pensent sans doute que le désert aura raison de nous, sans quoi ils nous auraient poursuivis et rattrapés durant notre sommeil. De toute évidence, ils ne s'imaginent pas que nous réussirons à le traverser.

— Ce en quoi ils n'ont peut-être pas tort, fit le troisième héros d'un ton bourru. Nos provisions sont maigres et nous avons peu d'eau.

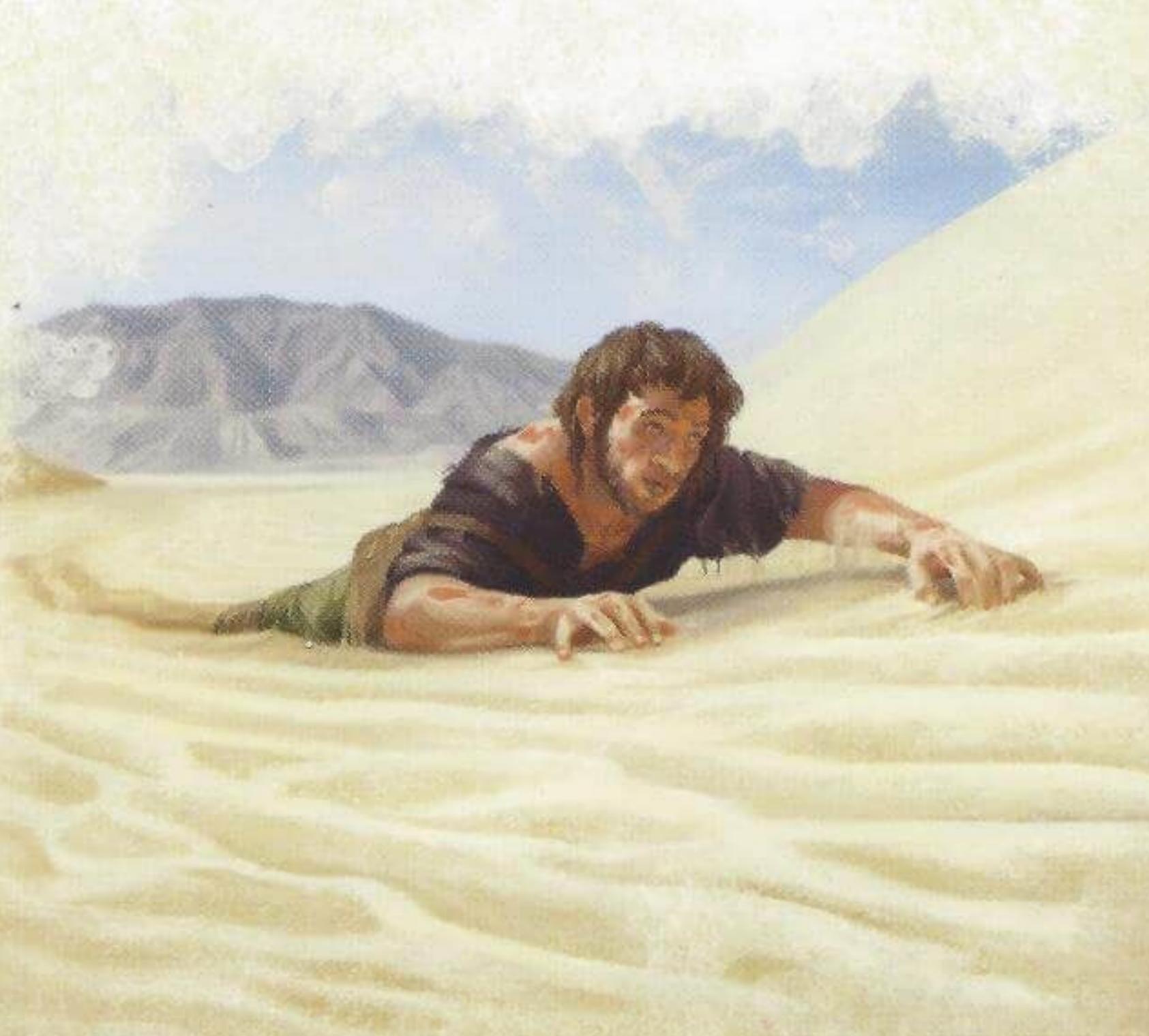
— Eh bien, nous devrons en trouver et nous rationner, répondit le chef, qui mit son sac sur l'épaule et prit la direction de l'est. Les autres lui emboîtèrent le pas.

Le deck de rencontre La Traversée du Désert est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Traversée du Désert, Créatures du Désert et Sables du Désert. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## Compteur de Chaleur

Lors de la mise en place de *La Traversée du Désert*, les joueurs doivent « placer le compteur de chaleur près du deck de quête et fixer la température à 10. » Pour cela, prenez un compteur de menace inutilisé et placez-le près du deck de quête. Pour le reste de la partie, ce compteur de menace est le compteur de chaleur, et la valeur qu'il affiche est la « température ». Si la température atteint 60, les joueurs ont perdu la partie.



## NE PAS LIRE CE QUI SUIT AVANT QUE LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE

*La traversée du désert de Harad fut une épreuve particulièrement éprouvante. En plus du soleil de plomb et de la chaleur étouffante, les héros eurent affaire à d'énormes Grands Vers et durent mobiliser toutes leurs forces pour venir à bout de ces créatures féroces.*

*Les vers écailleux glissèrent vers les compagnons avant de s'attaquer à eux, mais la persévérance des héros fut la plus grande et les créatures se replièrent dans les dunes, laissant les compagnons avec juste assez d'énergie pour finir leur voyage.*

*Quand ils atteignirent enfin la Route du Harad, ils étaient totalement épuisés, tant et si bien qu'ils s'effondrèrent sur son talus sablonneux. Gisant là, aux portes de la mort, l'un des héros remarqua avec amertume :*

*— Qu'espérions-nous trouver en atteignant cette route ? Il n'y a rien d'autre que du sable.*

*— Le peuple du Gondor a construit cette route au faîte de sa puissance, lorsqu'il régnait encore sur le Harad, répondit le chef*

*aux lèvres gercées d'une voix faible. C'est la seule chose amicale que nous trouverons sur cette terre.*

*— Alors j'ai bien peur que nous n'ayons pas d'amis au Harad, répondit la femme d'un air grave en désignant le nord d'un doigt tremblant. Voyez ce que la route nous amène.*

*Au prix d'un effort immense, le chef se releva et scruta le nord. Une caravane de Haradrim se rapprochait. Quand il réalisa ce qu'il voyait, le héros baissa le bras avant de s'écrouler.*

*— Je n'ai pas la force de combattre, pas même de soulever mon épée, marmonna-t-il d'un air désespéré.*

*— Aucun de nous ne l'a, répondit la femme en s'affalant à son tour.*

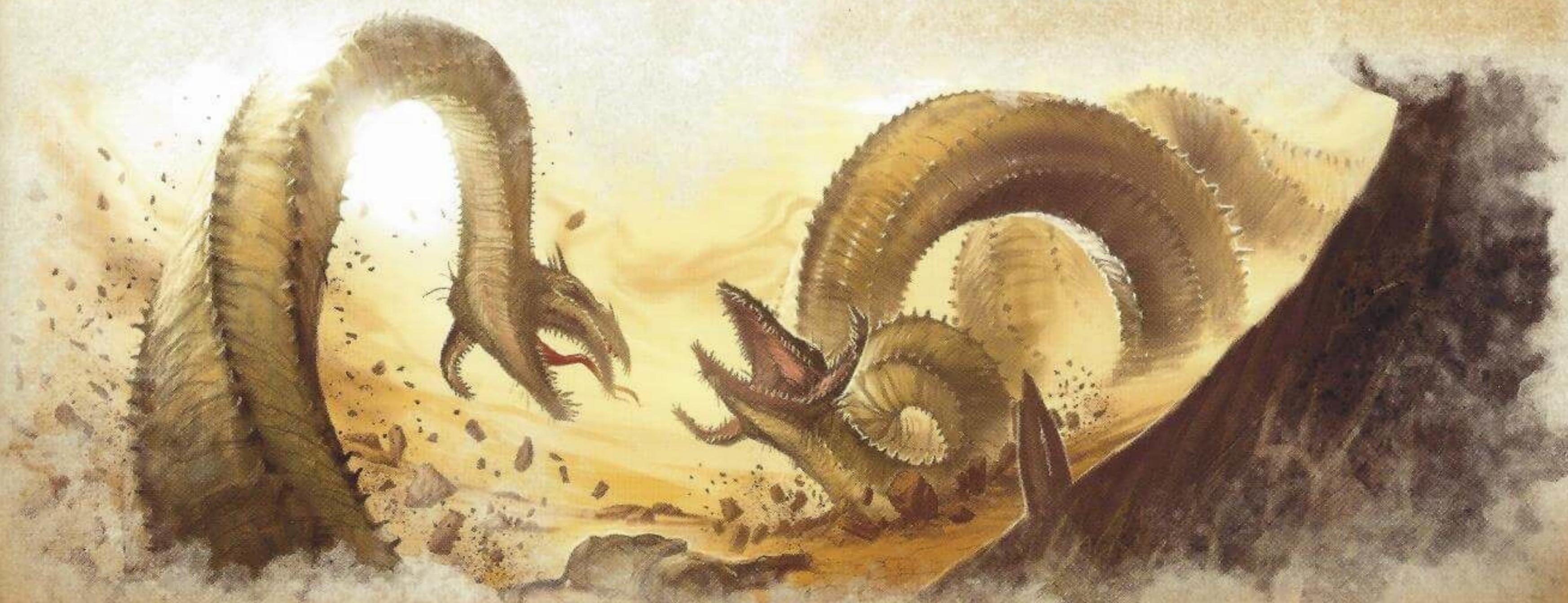
*— Avons-nous fait tout ce chemin pour finir ici ? grogna le troisième héros avec une colère qui en disait long sur son impuissance.*

*— Que vont-ils faire de nous ? demanda la femme.*

*— Nous tuer ou nous enfermer. Peut-être faire de nous les esclaves du Mordor, répondit le chef d'une voix râpeuse.*

*— Une fin déshonorante pour une si longue aventure, grommela le troisième.*

*Chacun se tut, les héros étaient désormais trop faibles pour parler. Il n'y avait plus rien à faire, sinon attendre que les Haradrim viennent à eux.*



# Le Souffle du Mordor

Niveau de difficulté = 7

*Le chef des héros se réveilla seul dans une grande hutte aux murs de boue séchée et au toit de chaume, mais il ne s'agissait pas d'une mesure primitive. Un épais rideau tissé barrait l'entrée et le sol était recouvert d'un beau tapis ouvragé. Dehors, il entendait des bêlements de chèvres et des rires d'enfants.*

*Sur le chevet de bois attenant au lit étaient posés une miche de pain et un bol d'eau. Il tenta de s'asseoir pour prendre le bol, mais il fut pris de vertiges et se rallongea en se tenant la tête.*

*Un homme de grande taille, à la peau sombre et vêtu d'or et de rouge tira le rideau, puis entra dans la pièce : un guerrier Haradrim armé d'une longue lance à fer large.*

*L'homme posa son arme contre le mur de l'entrée et leva la main en signe de paix. À la grande surprise du héros, le Haradrim s'adressa à lui en langue commune :*

— Vous êtes réveillé. Bien. Mon fils avait peur que vous mouriez.

— Qui êtes-vous ? demanda le héros.

— Je m'appelle Kahliel, répondit-il d'une voix grave. Et ceci est mon village. Nous vous avons conduits ici après vous avoir trouvés dans le désert.

— Alors je suis votre prisonnier, fit le héros prudemment.

Kahliel partit d'un grand éclat de rire.

— Je n'ai pas pour coutume de garder des prisonniers chez moi, ni même de leur offrir le lit de mon fils ! Je suis le chef de cette tribu et vous êtes mon invité.

Le héros n'y comprenait plus rien. Il était sûr de ne pouvoir compter sur aucune aide au pays de Harad, et voilà que cet homme l'avait sauvé d'une mort certaine.

— Où sont mes amis ? demanda le héros fatigué en s'obligeant à s'asseoir dans son lit.

Kahliel lui tendit le bol d'eau.

— Ils sont en sécurité. Chacun de vos amis est en compagnie d'un membre de ma tribu, au même titre que vous êtes avec moi. Ils se reposent tout comme vous.

*Le héros accepta l'eau qui lui était offerte et, après en avoir bu quelques gorgées, demanda :*

— Pourquoi nous aidez-vous ?

*Kahliel approcha une chaise du lit, s'y assit et poussa un long soupir. Quand il se tourna vers le héros, ses yeux avaient perdu toute chaleur et son visage était grave.*

— Nous revenions du Mordor lorsque nous vous avons découverts.

*À la simple évocation du Mordor, le héros sentit sa main se crisper sur le bol, mais il resta muet et Kahliel poursuivit :*

*« Chaque année, nous versons un tribut à la Tour Noire. De la nourriture et du bois d'œuvre que nous transportons du village, ici dans la grande forêt, de l'autre côté du vaste désert, jusqu'à la forteresse de Cirith Gurat dans les Montagnes de l'Ombre. C'est un long voyage et un lourd fardeau pour mon peuple. Mais si nous refusons, le Sombre Seigneur enverra ses Orques pour nous tuer.*

— Alors c'est animés par la peur que les Haradrim servent le Mordor ? demanda le héros, abasourdi par cette révélation.

— C'est vrai pour ma tribu, mais bien d'autres se complaisent dans cette situation. Certains vénèrent le Sombre Seigneur et cherchent ses faveurs. Il leur arrive même de se retourner contre mon peuple et de vendre leurs enfants au Mordor, ajouta-t-il avec dégoût.

— Alors vous avez pris un grand risque en nous aidant, Kahliel. Car nous sommes les ennemis du Mordor, répliqua le héros, à la fois émerveillé et préoccupé.

— J'ai fait bien plus, précisa Kahliel en baissant la tête, comme si le monde reposait sur ses épaules. J'ai défié les Orques et mis en danger mon peuple.

Le héros l'observa avec un grand intérêt, en se demandant ce qu'il avait fait. Quand Kahliel releva les yeux, sa mine renfrognée en disait long sur son chagrin et sa colère.

« Ils voulaient mon fils, gronda-t-il. Ces pourceaux crasseux voulaient que je leur remette mon fils avec notre prochain tribut, mais j'ai refusé ! J'ai tiré mon épée et juré de trancher la main à celui qui tenterait de me prendre mon fils.

— Alors ils vont venir tous vous chercher, fit le héros stupéfait.

— Oui, soupira Kahliel. Bientôt, ma tribu ne sera plus à l'abri nulle part en Harad. Voilà pourquoi vous êtes ici. Nous avons besoin de votre aide. Car il se dit au sein de mon peuple que le Gondor défie encore le Sombre Seigneur et que les Orques ne s'y aventurent pas. » Il ne cachait pas son désespoir. « Est-ce vrai ?

— C'est vrai, répondit le héros. Les hommes du Gondor protègent les passages du grand fleuve contre l'Ennemi, et les terres de l'Ouest connaissent la paix.

— Alors je pense que nous pouvons nous aider mutuellement, dit Kahliel, qui retrouvait visiblement espoir et tendit la main en poursuivant. Si vous nous guidez vers ces terres, nous vous aiderons, vous et vos mis, à regagner vos foyers.

Le héros lui serra la main et répondit :

— C'est ensemble que nous irons.



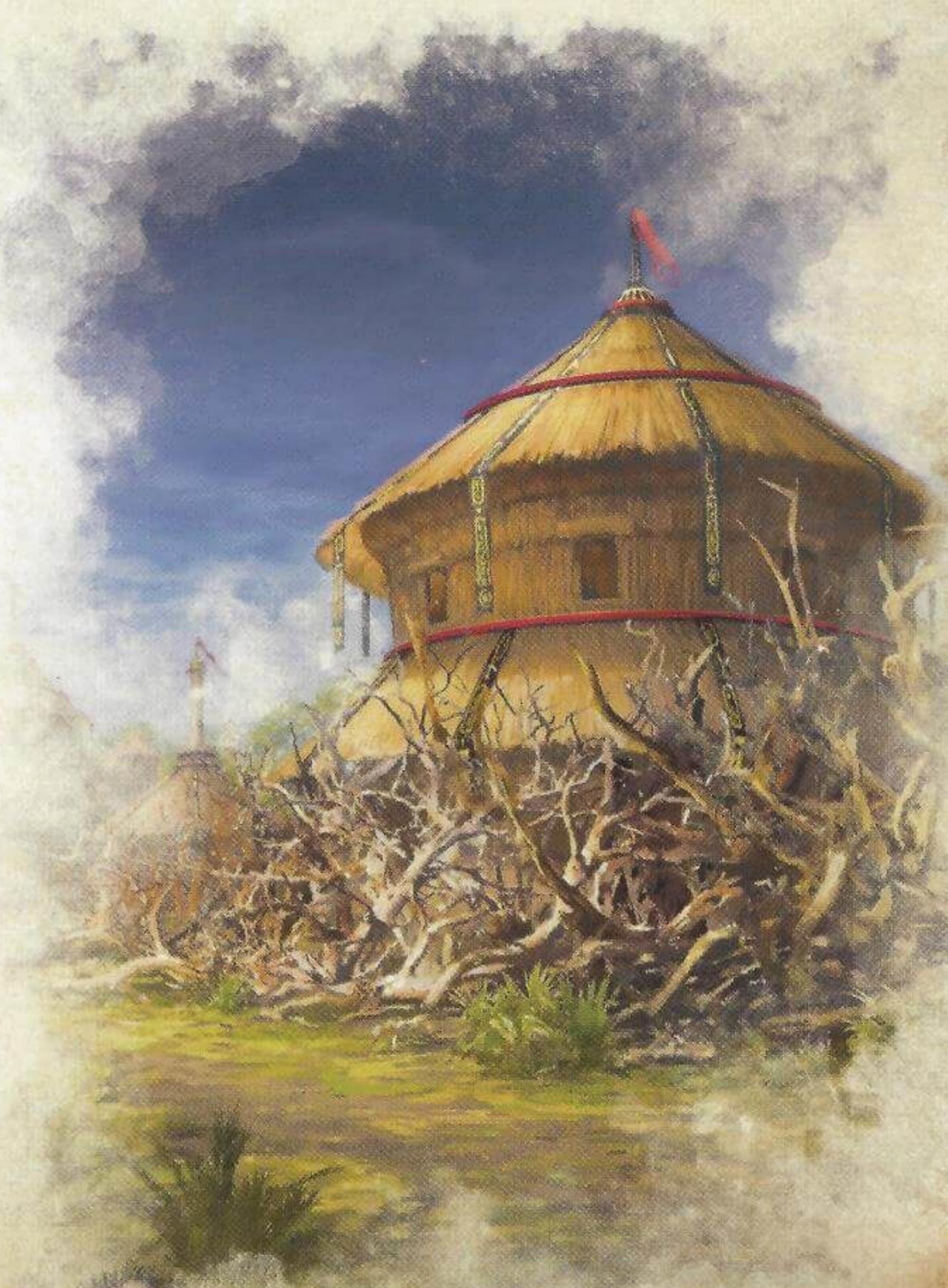
Les héros ne seraient pas en état de voyager avant plusieurs jours, aussi Kahliel les laissa-t-il se reposer pendant que lui et son peuple entamaient les préparatifs du départ. Son village était bâti à l'orée de la grande jungle méridionale parcourue par les Mûmakil, si bien que les chasseurs de la tribu s'absentaient parfois.

C'est dans la jungle que Kahliel emmena ses trois plus proches compagnons, des membres de sa tribu, pour rassembler de la nourriture à la veille du départ. Ils suivaient un sentier devant les ramener au village avec assez de viande pour entreprendre un long voyage quand ils entendirent les hurlements des Wargs et les cris des Orques.

— Ils sont là ! s'écria le chef. Dépêchez-vous ! Les Orques attaquent notre village !

Les chasseurs lâchèrent leur gibier, dégainèrent leurs armes et se jetèrent dans la mêlée.

Le deck de rencontre Le Souffle du Mordor est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Souffle du Mordor, Orques du Mordor et Jungle Forestière. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## Objectifs-Héros

Objectif-héros est un nouveau type de carte du scénario *Le Souffle du Mordor*. Les quatre objectifs-héros de ce scénario représentent les courageux Haradrim de la tribu de Kahliel qui combattent les Orques de Sauron pour sauver les héros et échapper au règne tyrannique du Mordor. Un objectif-héros est à la fois un objectif et un héros neutre. Il fonctionne comme un héros normal, exception faite de ce qui suit : il n'a pas de coût de menace et ne compte pas dans la limite de 3 héros.

En tant que héros neutre, chaque objectif-héros collecte 1 ressource au début de la phase de ressource, et les ressources de sa réserve peuvent servir à payer des cartes Joueur neutres.

Lors de la mise en place du scénario *Le Souffle du Mordor*, chaque joueur doit prendre le contrôle d'un objectif-héros. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit 1 des objectifs-héros disponibles. Ensuite, tout objectif-héros inutilisé est retiré de la partie.

Chaque objectif-héros du scénario *Le Souffle du Mordor* a le texte : « **Si [ce héros] quitte le jeu, vous êtes éliminé de la partie.** » Ce texte ne peut être modifié en aucune façon.



## Les Héros dans la Zone de Cheminement

Au début du scénario *Le Souffle du Mordor*, les héros récupèrent encore de leur difficile traversée du désert. Pour refléter cette situation, ils doivent placer leurs héros dans la zone de cheminement lors de la mise en place. L'étape 1A dit : « Pour toute la durée de la partie, les héros dans la zone de cheminement sont en jeu mais ne sont sous le contrôle d'aucun joueur, sont immunisés aux effets de carte des joueurs et perdent le texte imprimé dans leur boîte de texte. » Il s'agit d'un effet persistant applicable aux héros tant qu'ils sont dans la zone de cheminement.

Quand un effet oblige un joueur à prendre le contrôle d'un héros dans la zone de cheminement, ce joueur déplace ce héros de la zone de cheminement vers sa zone de jeu. Au moment même où le héros n'est plus dans la zone de cheminement, l'effet persistant qui a été initié à l'étape 1A ne s'applique plus à lui.

Tant qu'un héros n'est sous le contrôle d'aucun joueur, il ne collecte pas de ressources lors de la phase de ressource.

Quand un effet de carte se réfère à la propriété d'un héros, le joueur qui « possède » ce héros est le joueur qui l'a choisi parmi ses héros de départ durant la mise en place de la partie. Si un héros dans la zone de cheminement voit ses Points de Vie tomber à 0, il est détruit et placé dans la pile de défausse de son propriétaire.

## Héros Protégés

Quand les joueurs passent à l'étape 3A, ils doivent attacher chaque héros dans la zone de cheminement à un ennemi *Orque* différent dans la zone de cheminement. Chaque héros attaché à un ennemi *Orque* est protégé par cet ennemi. Tant qu'un héros est protégé par un ennemi, il est traité comme un objectif protégé.

## Numéro d'Étape

Quand une carte se réfère au « numéro d'étape » d'une carte Quête, il s'agit du chiffre de la séquence inscrit en haut à gauche de cette carte de quête.

## NE PAS LIRE CE QUI SUIT AVANT QUE LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE.

Depuis la forêt, les héros virent le village brûler. Des flammes rouge vif s'élevaient dans le ciel nocturne tandis que les toits de chaume s'effondraient dans les huttes dévastées. Ils entendaient les Orques rire alors que les flammes ravageaient le boma, un épouvantable rappel du destin qui attendait les ennemis du Mordor si les défenseurs de l'Ouest étaient amenés à échouer comme ils l'avaient fait cette nuit.

Les héros n'avaient pas encore totalement récupéré de leur traversée du désert et durent fuir dans la jungle dense. Les Haradrim survivants étaient réunis autour d'eux, mais leur chef était assis à l'écart. Il avait attisé le courroux du Mordor en refusant de livrer son enfant, dont il était maintenant certain de la mort, car beaucoup n'avaient pu fuir le village avant l'invasion.

— Qu'allons-nous faire maintenant, Kahliel ? demanda une guerrière du nom de Firyal.

— Trouver un nouveau chef, répondit Kahliel d'un air abattu, j'ai couvert d'opprobre mes ancêtres et apporté la ruine à notre tribu.

— C'est le Mordor qui en est la cause, pas Kahliel, répliqua Yazan, un autre de ses guerriers. Tu as eu raison de ne pas leur donner ton fils. Comment aurais-tu pu agir autrement ?

— Yazan a raison, intervint Jubayr, le meilleur ami de Kahliel. Le Sombre Seigneur voudrait faire de nous ses esclaves que nous le combattions ou non, alors je le dis : battons-nous.

— Oui ! Et je le dis : tu es toujours notre chef, Kahliel, ajouta fièrement Firyal. J'ai chassé à tes côtés à de nombreuses reprises, et tu n'as jamais suivi une mauvaise piste. Mène-nous encore !

Kahliel leva la tête, et les feux lointains se reflétèrent dans ses yeux. Son visage exprimait le chagrin, mais aussi la détermination.

— Très bien, dit-il. Je me rendrai au Gondor avec les voyageurs venus du nord et ceux qui voudront bien nous accompagner.

S'ensuivit un silence comme les membres de la tribu de la Kahliel réfléchissaient aux conséquences du choix de leur chef. Les flammes qui ravageaient le village ronflaient au loin.

— Je viens, déclara Yazan. Mais comment entreprendre un tel voyage sans les provisions que nous avions préparées au village ?

— Et comment distancer les loups du Mordor s'ils nous pourchassent sur la route ? demanda Firyal.

— De nombreuses lieues désertiques nous séparent du Gondor, ajouta Jubayr. Nous n'y arriverons jamais.

Kahliel leva la main et ses compagnons se turent.

— Nous n'irons pas à pied. Les Mûmakil vivent dans la forêt, où nous trouverons aussi toutes les provisions nécessaires. Nous capturerons les animaux dont nous avons besoin et nous rendrons ensuite au Gondor.

À suivre dans « Les Mûmakil », la première aventure du cycle « Les Haradrim ».



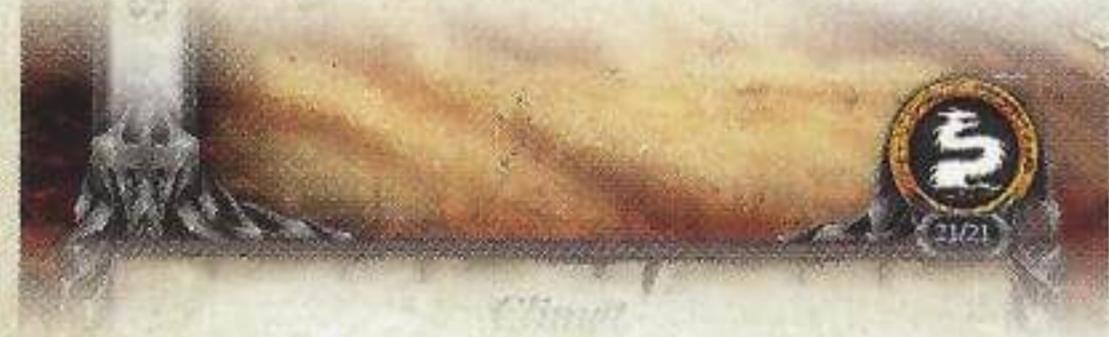
## Modes de Jeu

*Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* s'adresse autant aux joueurs chevronnés qu'aux joueurs occasionnels. Pour s'adapter au style de chacun, il existe trois modes de jeu : Facile, Standard et Cauchemar.

### Mode Facile

Ce mode est idéal pour les nouveaux joueurs et ceux qui privilégient les aspects narratifs et coopératifs du jeu au détriment des défis à relever. Pour jouer en mode Facile, conformez-vous aux étapes suivantes lors de la mise en place d'un scénario :

- 1) Ajoutez 1 ressource à la réserve de chaque héros.
- 2) Retirez du deck de rencontre utilisé pour le scénario toutes les cartes dont l'icône de set de rencontre est entourée d'un indicateur de « difficulté » (pourtour doré).



Les cartes des scénarios les plus anciens (dont ceux des premières impressions du jeu de base) sont dépourvues de cet indicateur de « difficulté ». Vous trouverez une liste des cartes concernées sur le site internet de EDGE : edgeent.com.

### Mode Standard

Pour jouer un scénario en mode Standard, contentez-vous de vous conformer aux instructions de mise en place habituelles.

### Mode Cauchemar

Les joueurs qui veulent corser la difficulté peuvent se procurer des « Decks Cauchemar » (vendus séparément) de chaque scénario. Pour plus de détails sur les Decks Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, rendez-vous sur edgeent.com.



## Crédits

**Conception *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes*** : Nate French

**Conception et développement de l'extension** : Caleb Grace

**Développement additionnel** : Matthew Newman

**Relecture** : Richard A. Edwards

**Conception graphique *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes*** : Kevin Childress

**Conception graphique de l'extension** : Mercedes Opheim avec Michael Silsby

**Responsable de conception graphique** : Brian Schomburg

**Illustration de couverture** : Tomarz Jedruszek

**Direction artistique** : Deb Freytag

**Responsable de direction artistique** : Andy Christensen

**Récit** : Caleb Grace

**Producteur** : Caleb Grace

**Responsable de production** : Megan Duehn

**Responsable JCE** : Chris Gerber

**Spécialiste de licence** : Amanda Greenhart

**Directeur créatif** : Andrew Navaro

**Auteur de jeu exécutif** : Corey Konieczka

**Producteur exécutif** : Michael Hurley

**Directeur de publication** : Christian T. Petersen

**Testeurs** : Tony Fanchi, Mike Strunk, Jeremy Zwirn, Craig Bergman, Luke Eddy, Teague Murphy, Zach Varberg, Justin Engleking, Jason Clifford, Tom Duffield, Matt Newman, Matt Holland, Brian Schwebach, David Gearhart, Robert Kopp, Mike Bogenschutz, Mike Collison, Laura Collison, Mark Craumer, Jonathan Lekse, Tom Capor, Gareth Dean, Sunyi Dean, Dennis Beard, Matt Juszczysz, Ian Martin et Tom Howard

**Traduction** : Jérôme Vessière

**Relecture** : Dadajef

**Responsable éditorial** : Stéphane Bogard

© 2016 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont™ ou® de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply est™ de Asmodee North America, Inc. Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont® de Fantasy Flight Publishing, Inc. 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**

LES SABLES  
DE HARAD

UBIJC555  
8435407612266