

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA VALLÉE DE MORGUL™

Niveau de difficulté = 7

Alors qu'elle poursuit les forces ennemies éparpillées en Ithilien, la compagnie de rôdeurs de Faramir tombe dans une embuscade tendue par des Orques aux abords de la croisée des chemins. Durant l'escarmouche qui s'ensuit, les seigneurs Faramir et Alcaron sont enlevés.

Imaginant déjà le fils de Denethor jeté dans les salles de torture de Sauron, les héros entament une poursuite désespérée. Au bout de plusieurs heures de traque acharnée, ils arrivent à l'entrée de la terrifiante Vallée de Morgul.

Tandis que la Cité Morte apparaît au loin, les héros rattrapent enfin leur proie.

Voyant leurs poursuivants se rapprocher inlassablement, les infatigables Uruks, qui sont manifestement contrariés, grognent avec colère et s'arrêtent pour discuter. La silhouette encapuchonnée qui se tient parmi eux (et qui est leur chef, cela ne fait plus aucun doute), donne calmement des ordres aux Orques mécontents. Elle rappelle aux héros le sorcier de Morgul qui a mené l'attaque, à la croisée des chemins. Même si le corps du félon gît maintenant dans la forêt, ils ne sont pas ravis à l'idée d'en affronter un autre.

Mais les faits sont pires. Bien pires.

La silhouette encapuchonnée désigne la tour lointaine d'un geste : ses ordres sont sans équivoque. Le plus grand des Uruks hisse alors un ballot de la taille d'un homme sur son épaule puis, grognant à deux de ses congénères de le suivre, il reprend sa route vers l'est d'un bon pas. La silhouette encapuchonnée ne compte manifestement pas prendre le risque de perdre son trophée aux portes du Mordor.

Tandis que le petit groupe s'éloigne par la vieille route pavée, les derniers Uruks se tournent vers les héros. Au moment où ils arrivent à portée de voix, la silhouette encapuchonnée applaudit d'un air nonchalant et se met à rire. Le son est atrocement familier.

« Vous êtes indécrottables ! s'exclame l'intéressé. Allez-vous enfin finir par mourir ? » Il lève les bras d'un air faussement frustré tandis que les Uruks dégainent leurs armes rouillées dans une véritable cacophonie de métal, les yeux luisant d'une réelle frénésie sanguinaire.

« Fort heureusement, vous arrivez bien trop tard », reprend la silhouette encapuchonnée. L'homme fait un geste désinvolte en direction de l'imposant Uruk qui file en direction de la cité lugubre. La forme emmitouflée du prisonnier rebondit sur son dos bardé de métal. « Sauron aura Son trophée. » La lune apparaît entre deux nuages au moment où l'homme retire sa capuche. « Rien ne pourra l'empêcher, maintenant. »

Les héros ressentent alors un profond sentiment de tristesse et le temps semble s'arrêter tandis qu'ils réalisent la portée de cette trahison. La lueur blafarde de Minas Morgul paraît plus vive et les eaux du Morgulduin bouillonnent cruellement d'un air amusé.

« Il est tout naturel qu'un vieil homme comme moi connaisse la patience, reprend le seigneur Alcaron, dont le vrai nom est Ulchor, mais votre ténacité l'a mise à rude épreuve ! » Il poursuit, en baissant les bras d'un air théâtral. « Mon maître voulait les deux frères, mais j'ai comme l'impression que je ne lui ramènerai que le cadet. Quelque chose me dit néanmoins que c'est lui le plus important », ajoute-t-il en haussant les épaules. Alcaron prend le temps de dévisager chacun de ses anciens amis et son sourire semble éclatant maintenant qu'il réalise leur horreur. « Je compte bien évidemment lui remettre aussi vos têtes. En guise de consolation. »

Le traître se tourne vers le plus imposant des Uruks et opine du chef. « J'ai la joie de vous présenter Murzag, un serviteur qui a toute ma confiance. » Murzag et ses congénères commencent à avancer en léchant leurs lames d'un air impatient. « J'espère que vous apprécierez sa compagnie. »

Pendant que les Uruks chargent les héros, Alcaron se retourne tranquillement et marche vers Minas Morgul. Son rire résonne contre les parois de la vallée, où de vilaines fleurs blanches semblent absorber le son.

Le deck de rencontre La Vallée de Morgul est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Vallée de Morgul, Troupes d'Élite du Mordor et Créatures de la Forêt (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension Les Héritiers de Númenor).



Mise en place

Lors de la mise en place de La Vallée de Morgul, l'étape 1A demande aux joueurs de chercher la carte Objectif À la Tour dans le deck de rencontre et de la placer dans la zone de cheminement. Cette carte représente les troupes du Mordor qui conduisent Faramir à la tour de Minas Morgul. Dans ce scénario, étant donné que les joueurs tentent de sauver Faramir, l'objectif dit : « Retirez Faramir de la partie ». Cela veut dire que les joueurs ne peuvent utiliser aucune version de Faramir dans ce scénario.

Ennemis « Capitaine »

Ce scénario comporte 3 étapes et un ennemi **Capitaine** correspond à chacune d'elle : Murzag, le Seigneur Alcaron et le Nazgûl de Minas Morgul. Pour franchir les étapes et gagner la partie, les joueurs doivent éliminer chaque **Capitaine**. Ces ennemis tenaces ne reculeront devant rien pour empêcher les héros de sauver Faramir. C'est pour cela que chaque étape inclut une ligne de texte indiquant qu'un **Capitaine** d'une étape donnée ne peut quitter le jeu que s'il est détruit. Cela veut dire que les effets de carte qui pourraient le mélanger au deck de rencontre ou le retirer du jeu n'ont aucun effet sur le **Capitaine** en question.

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

Contre toute attente, vous avez vaincu le cavalier noir et ses séides. Cette victoire ne vous a cependant permis de souffler qu'une poignée de secondes. Comme courroucée, la lueur sépulcrale de Minas Morgul se met à palpiter lentement, tel un linceul agité par une brise moite. La lueur ondulante est réfléchiée par les ternes fleurs blanches qui semblent pleurer sans un bruit, comme pour cautionner la mort que vous avez semée.

Le hurlement du Nazgûl fend la nuit une dernière fois et un ensemble obsédant de flûtes aiguës se met à jouer dans la cité aux remparts blanchâtres. Alors que les portes de la ville s'ouvrent une nouvelle fois, vous craquez finalement et la terreur vous envahit. Emportant Faramir, qui est à peine conscient, vous fuyez désespérément en direction de l'ouest, aussi vite que vous le permettent vos jambes fourbues. Pas une fois vous n'osez vous retourner vers Minas Morgul et observer le sinistre cortège qui en sort.

Dans les années qui suivront, vous ne vous souviendrez guère du détail de votre fuite vers l'ouest. Les contreforts montagneux désolés, la végétation pourrissante, la forêt plongée dans la nuit et la face obsédante de la lune se mêleront en un souvenir flou. Et lorsque vous regardez aujourd'hui la pleine lune, vous ne pouvez vous empêcher de trembler en repensant à la lueur effrayante de Minas Morgul.

Une fois le soleil levé, un groupe de rôdeurs ayant survécu à l'escarmouche vous retrouva allongés près de la statue de la croisée des chemins. Ils ne savaient pas qui avait le plus souffert : Faramir, blessé et meurtri, ou ses sauveurs livides, au regard fixe et froid, lourd d'effroi et de fatigue.

Maintenant en selle, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule. Minas Tirith s'évanouit au loin et la Tour d'Ecthelion, tout de rouge parée au coucher du soleil, semble vous adresser un ultime adieu.

Vous n'avez rien oublié : les accolades et la gratitude de Boromir à Osgiliath ; les soins des Maisons de Guérison, où votre corps s'est remis, et où votre esprit a pu oublier ; la grande fête de la

cour de Denethor riche en fleurs, sourires et vins rouges entêtants. Vous vous souvenez de l'Intendant vous offrant l'amitié de la Cité Blanche ; des paroles, des poignées de main et de la musique ; des adieux de Faramir, de la lueur de gratitude éternelle dans son regard comme la plus précieuse des récompenses.

Puis vos yeux se tournent inexorablement vers l'est et votre cœur se serre lorsque vous vous rappelez ce que vous avez tenté d'oublier : l'embuscade ; la vigilante et menaçante Minas Morgul ; la terreur glacée du Spectre de l'Anneau ; la trahison d'un ami.

Vous vous retournez et éperonnez vos montures, en direction du soleil couchant et de la Trouée du Rohan. Vous vous sentez rassurés en laissant derrière vous le Gondor, qui fait preuve d'une résistance fière, acharnée et obstinée face à l'Ombre. Vous êtes persuadés que vous reverrez ses champs verdoyants et ses tours blanches.

Mais pour l'instant, de nouvelles aventures vous attendent.



Assis dans la salle commune du Poisson Sauter, Ulchor attendait la venue de ses pions. Il souriait poliment aux bestiaux humains qui allaient et venaient dans la taverne, levant subtilement leurs verres, le saluant en portant la main à leur couvre-chef ou lui adressant un discret : « B'jour, monseigneur. » Il n'avait jamais aimé la mer, et trouvait particulièrement écœurante l'odeur âcre de poisson et d'algues qui imprégnait Pelargir. Il n'allait regretter ni l'endroit ni ses misérables habitants recouverts de sel.

Sa vie au Gondor avait été particulièrement longue. Trop longue. Fort heureusement, il était sur le point de tourner la page.

Ulchor tenta d'imaginer l'intelligence de son maître. Sauron était aussi patient que la nuit et tissait délicatement sa toile dans l'ouest, semant ses graines noires qui sommeilleraient longtemps avant de germer.

Ulchor but son vin à petites gorgées en se rappelant.

Lorsque Barad-Dûr avait appris la naissance du second fils de Denethor, Sauron s'était mis à tramer quelque chose : un plan qui, des décennies plus tard, vaudrait à Ulchor d'échouer dans cette espèce de fosse d'aisance remplie de bateaux pourris et à l'odeur saumâtre que ces imbéciles de Gondoriens qualifiaient de cité.

Il n'avait pas chômé depuis qu'il y avait été envoyé. Sans attendre, il avait laissé ses femmes de sang et esclaves dans sa forteresse sur les rives de la mer de Núrnén. De toute façon, il détestait l'air iodé de cet endroit. Par ailleurs, lorsque Sauron demandait quelque chose, on ne le faisait pas attendre. Les représentants de la race d'Ulchor n'étaient plus très nombreux, et le Seigneur des Ténèbres appréciait grandement leurs services. Contrairement aux Yrch, les congénères d'Ulchor étaient compétents, intelligents et véritablement cruels. C'était un peuple à l'esprit hors norme, qui jouissait de la sagesse et de la longévité des Terres de l'Ouest. Dans l'ouest justement, certains les appelaient même les « Númenoréens Noirs », mais rares étaient ceux qui connaissaient leur pouvoir et la haine qu'ils vouaient aux héritiers d'Elendil.

Plus de seize ans s'étaient écoulés depuis que la petite communauté de l'Anórén avait été saccagée par des maraudeurs orques. Tous les serfs des environs, tous les domestiques, toute la noble maisonnée avaient été brutalement assassinés.

À une exception cependant, car à leur arrivée, les secours avaient découvert le fils du noble. Il en avait miraculeusement réchappé en se cachant dans le conduit souterrain du château, évitant ainsi l'incendie et le regard acéré des Orques. Lorsqu'ils l'avaient retrouvé, le jeune homme était aux portes de la mort : affamé, suffoquant, fou de chagrin et d'horreur. Mais l'enfant avait survécu, de même que sa lignée. La place forte fut ensuite rebâtie, et de nouveaux fermiers furent invités à venir exploiter cette terre malheureuse. Le fils devint seigneur, un seigneur qui devint fort. Il gagna ensuite de l'influence dans toute la région, et fut même respecté à la cour de l'Intendant.

Imbéciles, pensa Ulchor. Les ossements de l'enfant étaient ensevelis sous de gros rochers, dans le cours d'eau qui passait non loin du château. Il ne restait plus personne pour remettre en cause l'histoire du jeune survivant traumatisé. Les lointains parents venus aider à la reconstruction l'avaient adopté comme l'un des leurs. Certaines femmes avaient même dit qu'il était le portrait tout craché de son père, qu'il avait les yeux de sa mère. La sorcellerie qui lui avait octroyé un semblant de jeunesse avait joué son rôle à la perfection.

Tout comme lui. Ulchor avala une grosse gorgée de vin. Il se délectait déjà des jours à venir, lorsque les vestiges de l'Ouest s'enfonceraient dans le même océan de haine que celui qui avait noyé la terre de ses ancêtres.

Les émissaires du Conseil Blanc ne tarderaient plus à accoster au port de Pelargir. Et grâce à son ingéniosité et ses manipulations, ils finiraient par lui faire confiance. Il les tromperait comme il avait trompé tous les autres, et grâce à la crédibilité de son nom, ils l'aideraient à se rapprocher comme jamais de sa proie.

Il aurait déjà pu s'emparer du frère aîné. Le seigneur Boromir était fort et compétent, mais il était vantard, entêté et prompt à agir. Non, son jeune frère, lui, représentait un véritable défi avec ses yeux pétillants et ses sourires tristes. Sauron voulait qu'on les lui ramène, mais Il ne les connaissait pas aussi bien que lui. Ulchor, que les bestiaux appelaient Alcaron, comptait bien s'assurer que le plus dangereux des fils de Denethor n'échappe pas au piège qu'il lui avait tendu.

Et lorsque viendrait le moment de frapper, le Gondor se retrouverait privé de ses plus puissants fils.

