

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

LES CACHOTS DE CIRITH GURAT™

Niveau de difficulté = 7

Plus la caravane se rapprochait de la porte et plus la tour de Cirith Gurat semblait haute. Certes, pas aussi haute ou imposante que Minas Ithil, mais elle était de conception nûmênoréenne et avait été bâtie après la chute de Sauron, quand le Gondor veillait sur la terre du Mordor. Elle se dressait au sud de l'Ephel Dúath, où la chaîne de montagnes faisait un coude vers l'est. D'ici, les hommes de Gondor surveillaient l'étroit passage menant au Mordor et contrôlaient la terre du Harondor. Mais comme Minas Ithil et bien d'autres, la tour de Cirith Gurat était tombée aux mains de l'Ennemi après que le Gondor eut baissé la garde et que Sauron fut revenu au Pays Noir.

Depuis, elle abritait des Orques et d'autres créatures maléfiques. Les héros les voyaient désormais : des sentinelles orques aux armures noires au sommet de la muraille. Chaque Orque était armé d'un arc et d'un carquois de flèches empennées de noir. Ils avaient les yeux braqués sur la caravane qui gravissait le rempart escarpé menant à la porte de la tour.

Comme ils se rapprochaient, Kahliel porta le cor du Serpent à ses lèvres et souffla une longue note. Un cor orque bruyant lui répondit. Un grondement se fit entendre au sein de la forteresse, et le pont-levis pourvu de lourdes chaînes fut abaissé.

Une fois le pont franchi, la caravane pénétra dans une cour. Des yeux aux pupilles fendues les observaient depuis les meurtrières, et un énorme Warg grogna vers eux sans bouger cependant. Les héros avaient enfilé les uniformes du Serpent Noir et avaient le visage dissimulé derrière les masques noirs de ses hommes, si bien que seuls leurs yeux étaient visibles. Kahliel portait l'armure du Serpent Noir en personne et la convocation du Mordor. Il tendit le parchemin au capitaine orque qui s'approchait. L'Orque ne prit pas la peine de le lire et gronda en langue commune :

— Tu es en retard.

— Nous avons été attaqués par des bandits sur la route, répondit Kahliel.

— Vraiment ? grogna l'Orque. Et qui oserait attaquer le Serpent Noir sur la route du Mordor ? demanda-t-il d'un air moqueur.

— Des imbéciles qui sont morts désormais. Ils ont essayé de nous voler le tribut que j'ai apporté pour ton Maître, et ils l'ont payé de leur vie.

— Oh, oh ! s'esclaffa l'Orque. Le Serpent mord finalement ? Hé, les gars ! faites bien attention avec ceux-là !

Les Orques réunis poussèrent un épouvantable chœur de rires, mais Kahliel resta indifférent.

— Tu vas me montrer tes cachots pendant que tes soldats déchargent les chariots, dit-il au capitaine.

— Tiens donc, s'amusa l'Orque. Et pourquoi ferais-je une chose pareille ?

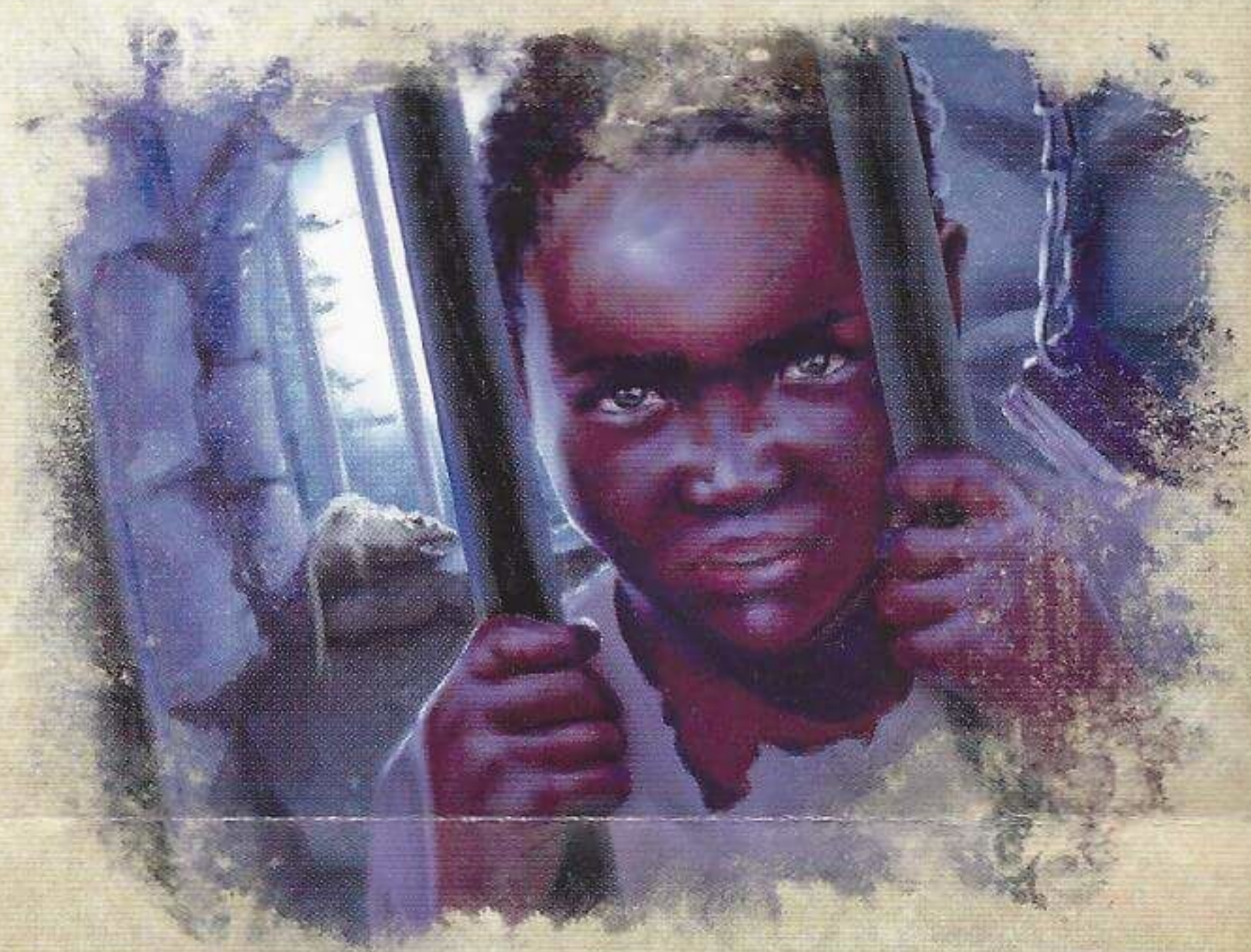
— Parce que ce sont tes ordres, dit-il en désignant le parchemin scellé que l'Orque tenait toujours. Lis-les toi-même.

Le capitaine regarda le parchemin non sans une certaine exaspération, puis releva la tête vers Kahliel en grognant.

— Pas besoin de ça. Si tu veux visiter mes cachots, mes gars se feront un plaisir de te les montrer. Mais ne fais pas l'idiot, ou tu pourrais y rester plus longtemps que prévu ! Gharl ! s'écria-t-il à l'adresse d'un de ses soldats. Emmène ces hommes dans les souterrains et montre-leur les cachots. Vous autres, les vermisseaux, vous déchargez ces chariots !

Un Orque balafré aux longs bras souples accourut, armé d'un lourd trousseau de clefs, déverrouilla une solide porte en bois, et les conduisit dans les entrailles de la forteresse.

Le deck de rencontre « Les Cachots de Cirith Gurat » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Cachots de Cirith Gurat, Orques du Mordor et Territoire de Harad (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe Les Sables de Harad).



Les prisonniers de Cirith Gurat

Au cours de ce scénario, les joueurs tentent de sauver leurs amis enfermés dans la forteresse des Orques. Pour représenter leur situation des plus désespérées, l'objectif Les Prisonniers de Cirith Gurat est placé dans la zone de cheminement durant la mise en place. Cette carte dit : « Tant qu'un personnage est attaché à une carte de rencontre, il est considéré comme étant un objectif Protégé sans texte imprimé dans sa boîte de texte. » Cela veut dire que les personnages capturés et protégés par des cartes de rencontre perdent leur type de carte et le statut de carte Joueur, et gagnent le type de carte Objectif à la place. Quand un objectif protégé est « sauvé » et que son propriétaire en recouvre le contrôle, il regagne son type de carte et le statut de carte Joueur.

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

Le soleil se levait lorsque les héros emmenèrent les prisonniers enfin délivrés loin de la forteresse de Cirith Gurat. Ils empruntèrent un sentier qui simulait à travers les contreforts rocheux de l'Ephel Dúath. Leur progression fut lente et difficile, mais les rochers escarpés du pied des montagnes les mettaient à l'abri des regards de la tour. Les Orques ne les poursuivraient pas de jour, pas tant que le soleil brillerait de mille feux dans le ciel, mais retrouveraient aisément leurs proies pour peu que ces dernières s'aventurent un peu trop tôt dans le désert de sable. Aussi s'en tinrent-ils au chemin rocailleux pour gagner discrètement le nord.

Vers midi, ils s'arrêtèrent dans une vallée encaissée pour se reposer. Les héros accordèrent quelques instants à chaque prisonnier pour panser leurs blessures et réconforter les plus effrayés. Kahliel se tenait à l'écart, son fils serré contre lui. Lorsqu'ils avaient retrouvé Abaan dans les cachots des Orques, Kahliel n'avait pas eu le temps de consoler son fils. Jamais il n'avait eu plus peur qu'à ce moment-là. Sa seule préoccupation était de sortir de la forteresse avec son enfant. Mais maintenant que Cirith Gurat était cachée derrière les Montagnes de l'Ombre, le poids de tout ce qu'ils avaient accompli devint insurmontable et Kahliel craqua nerveusement. Il serra son fils contre lui et pleura à chaudes larmes.

Le Gondor était encore loin, et les Orques n'allaient pas manquer d'entamer la poursuite à la nuit tombée, mais Kahliel s'en moquait. Son fils était en vie et indemne. Ensemble, ils versèrent des larmes de joie et d'angoisse.

À suivre dans « Les Gués du Poros », la sixième 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

