

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## LES GUÉS DU POROS™

### Niveau de difficulté = 5

*Les retrouvailles furent heureuses quand les héros regagnèrent le camp avec les prisonniers qu'ils avaient sortis des geôles de Cirith Gurat. Les gens de Kahliel versèrent des larmes de joie et d'enchantement quand ils comprirent combien des leurs avaient survécu à l'attaque des Orques contre leur village, mais le chef ne laissa pas les célébrations s'éterniser. Le soleil rougeoyant plongeait déjà vers l'ouest, et la traque n'allait pas tarder à commencer.*

*— C'est la dernière partie de notre voyage, annonça Kahliel. Nous ne devons pas relâcher notre attention. Les Orques vont envoyer leurs chevaucheurs de Warg à notre poursuite, et le Serpent Noir va lui aussi lancer ses hommes à nos trousses. Nous devons traverser le Poros avant qu'ils ne nous retrouvent, sans quoi nous n'atteindrons jamais le Gondor.*

*La compagnie leva le camp aussitôt. Parents et enfants réunis se prirent par la main, les héros soutinrent les blessés, et tout ce petit monde reprit la traversée du désert.*

Le deck de rencontre « Les Gués du Poros » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Gués du Poros, Montagnes de l'Ombre, Sables du Désert, Créatures du Désert, Soldats de Harad et Orques du Mordor (ces quatre derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe Les Sables de Harad. Montagnes de l'Ombre figure dans le présent Paquet Aventure).



### Sets de Rencontre Multiples

Ce Paquet Aventure inclut deux sets de rencontre différents : Les Gués du Poros et Montagnes de l'Ombre. Lors de la mise en place de ce scénario, le set de rencontre Montagnes de l'Ombre est mis de côté avec quatre autres sets de rencontre. Seul le set de rencontre Les Gués du Poros est utilisé pour créer le deck de rencontre au début de la partie. Au fil de la partie, les joueurs devront y inclure des cartes de rencontre des sets de rencontre mis de côté. Quand une carte de rencontre mise de côté est révélée, mise en jeu, placée dans la pile de défausse de rencontre ou mélangée au deck de rencontre, elle est considérée comme appartenant au deck de rencontre pour le reste de la partie.

### Retirer de la Partie

Quand les joueurs passent à l'étape 2A, ils doivent mélanger le set de rencontre Sables du Désert ou Montagnes de l'Ombre dans le deck de rencontre et retirer l'autre de la partie. Quand un set de rencontre est retiré de la partie, il doit être replacé dans la boîte et est inutilisé pour le reste de la partie. Les effets qui ciblent un set de rencontre « mis de côté » ne peuvent pas cibler un set de rencontre qui a été retiré de la partie.

### Rencontre

Rencontre est un mot-clé qui apparaît sur des cartes Joueur ayant un dos de carte de rencontre. Il se conforme aux règles suivantes :

- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peuvent pas être incluses à un deck de joueur, car elles ont un dos de carte de rencontre. Au lieu de cela, lors de la mise en place d'un scénario, chaque joueur peut mettre de côté jusqu'à 3 cartes ayant le mot-clé Rencontre, hors jeu. Ces cartes ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes que doit comporter le deck d'un joueur.
- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ont un tiret (-) au lieu d'un coût, car elles ne sont jamais jouées depuis la main d'un joueur. À la place, les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre sont mélangées dans le deck de rencontre. On ne peut mélanger dans le deck de rencontre une des cartes Joueur mises de côté que si un effet de carte demande explicitement à un joueur de le faire.
- L'effet « une fois révélée » des cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peut pas être annulé.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre est attribuée en tant que carte ombre à un ennemi, elle est traitée comme une carte de rencontre : placez-la dans la pile de défausse de rencontre après avoir résolu l'attaque de cet ennemi.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre quitte le jeu, elle est retirée de la partie. Ne la placez pas dans la pile de défausse d'un joueur ou dans la pile de défausse du deck de rencontre.





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

Quand le vacarme de la bataille fut retombé et que l'ennemi fut repoussé des Gués du Poros, un silence gêné s'installa tandis que les soldats gondoriens qui gardaient les lieux échangeaient des regards nerveux avec les réfugiés Haradrim qui accompagnaient les héros. Voyant la méfiance dans les yeux des Gondoriens, Kahliel craignit d'être éconduit et d'avoir inutilement fait prendre tous ces risques à son peuple. Il se tourna vers les héros qui l'avaient accompagné et se demanda s'ils allaient l'abandonner maintenant qu'ils étaient en sécurité.

— Bienvenue, fit un Gondorien », brisant du même coup le silence. Il s'adressa aux héros en langue commune, mais observait avec méfiance les Haradrim réunis sur la berge du fleuve. « Je suis Targon, capitaine du Gué. Qui sont les gens qui vous accompagnent ? Et que font-ils ici ? »

Kahliel remarqua que Targon et ses hommes avaient encore leurs épées en main, bien qu'ils les eussent baissées. Les héros rengainèrent leurs armes et l'un d'eux leva la main en signe de paix avant de répondre.

— Heureux de vous rencontrer, Targon du Gondor. Voici Kahliel, chef de sa tribu, et ces gens sont tout ce qui reste de son peuple. Leur village a été détruit par des Orques après qu'ils nous eurent sauvés du désert et recueillis chez eux. Ils ont parcouru de nombreuses lieues en notre compagnie pour trouver refuge sur la terre du Gondor.

Les yeux de Targon ne cachèrent pas sa surprise en entendant le récit du héros, mais il resta circonspect.

— Comment vous êtes-vous retrouvés vous-mêmes dans le Harad Lointain ? demanda-t-il.

— Nous avons pris la mer à Mithlond pour venger le seigneur Calphon, assassiné par des Corsaires lors d'une attaque sur les Havres Gris. Nous avons poursuivi ses assassins jusqu'à Umbar, où les pirates ont chèrement payé leur raid meurtrier. Mais notre navire a sombré et nous nous sommes retrouvés coincés dans la Cité des Corsaires, si bien que nous avons fui dans le désert. Sans cet homme, nous y serions morts, finit le héros en posant la main sur l'épaule de Kahliel.

— Le seigneur Calphon est mort ? demanda Targon. C'est une triste nouvelle, et vous avez bien fait de le venger, dit-il avant de marquer une pause pour prendre le temps de la réflexion. Vous et vos compagnons êtes libres d'entrer sur la terre du Gondor, mais je dois retenir les Haradrim ici, car nous n'avons pas eu affaire au peuple de Harad depuis le début du règne de l'Intendant. C'est au seigneur Denethor de décider de leur sort.

— Alors menez-nous au seigneur Denethor en toute hâte, capitaine Targon. Et permettez à Kahliel de nous accompagner, afin que nous puissions plaider en faveur de son peuple devant l'Intendant.

Le capitaine fut surpris par la loyauté dont le héros faisait montre à l'égard des Haradrim.

— C'est entendu. Leur chef les représentera devant l'Intendant, mais c'est tout. Les autres nous remettront leurs armes et resteront ici.

La nouvelle provoqua une certaine agitation parmi les Haradrim, et Kahliel serra son fils contre lui. Les Gondoriens s'approchèrent pour récupérer leurs armes, et ils lancèrent des regards nerveux aux héros. Ces derniers hochèrent la tête, et les Haradrim commencèrent à remettre leurs armes à contrecœur.

Le capitaine Targon tendit la main vers Abaan et fit signe à Kahliel de le lâcher.

« L'enfant ne risque rien ici, je veillerai sur lui personnellement, commença-t-il.

Mais Kahliel s'interposa et sa main glissa sur la poignée de son épée. Son regard en disait long. Alors, le capitaine Targon recula en s'écriant :

« Gardes ! »

Les choses auraient pu très mal tourner si le héros ne s'était pas jeté entre eux en levant les mains.

— Non ! s'exclama-t-il avant de se tourner vers Kahliel. Du calme ! Cet homme n'est pas notre ennemi !

Les yeux du chef brillaient de colère, il avait les narines dilatées, mais il lâcha finalement son arme sans quitter le capitaine du regard. Le héros se tourna vers Targon pour lui expliquer :

« L'enfant est son fils, il s'appelle Abaan. Kahliel l'a cru mort après l'attaque sur le village. Il a pris tous les risques pour le sauver des Orques à Cirith Gurat. Vous ne pouvez pas lui demander de s'en séparer.

Le capitaine Targon quitta Kahliel des yeux une seconde pour regarder le garçonnet, puis le héros. Voyant que Kahliel avait lâché son arme, il fit signe à ses hommes de reculer d'un geste du bras et rengaina son épée.

— J'ai moi aussi un fils, dit-il à Kahliel. Je ne sais pas ce que je ferais s'il était enlevé par les Orques, mais jamais je ne m'en séparerais si je le retrouvais. Votre fils peut vous accompagner.

Une expression de gratitude remplaça les flammes qui illuminaient les yeux de Kahliel, qui leva la main en signe de paix. Puis il sortit lentement son épée et en présenta la poignée à Targon. Offrant son arme au Gondorien, il dit :

— Puissiez-vous vivre assez longtemps pour voir les enfants de vos petits-enfants.





## Épilogue

**L**e capitaine Targon en personne escorta Kahliel et les héros à Minas Tirith. Il laissa des ordres à ses hommes pour que les gens de Kahliel soient logés et nourris jusqu'à ce que l'Intendant prenne une décision. Ils gagnèrent d'abord la cité portuaire de Pelargir, où ils appareillèrent pour la capitale. Kahliel et son fils profitèrent du voyage, même si l'ensemble de l'équipage les voyait d'un mauvais œil. Les deux Haradrim n'avaient jusqu'alors jamais mis les pieds sur un bateau. Abaan restait collé au bastingage, d'où il observait la proue fendre les flots et sentait les embruns lui caresser le visage. Kahliel sourit en voyant son fils enfin heureux malgré l'épreuve de Cirith Gurat.

Quand leur navire accosta à Harlond, ils eurent un premier aperçu de la Cité Blanche. Le fier chef n'aurait jamais pu soupçonner l'existence d'un tel lieu. Sept murs de pierre successifs étaient bâtis à flanc de montagne, jusqu'à un haut plateau, sur lequel se dressait la tour étincelante d'Ecthelion. On eût dit que la ville avait été bâtie par des dieux, et non des hommes. L'émerveillement du Haradrim s'accroissait lorsqu'ils arrivèrent en vue de la Porte du Gondor et la franchirent enfin. Quand ils eurent gravi la route sinueuse, traversé les sept niveaux de la ville et atteint les portes de la tour, ils furent sans voix.

Le capitaine Targon se présenta aux gardes, et ils reçurent l'autorisation d'entrer. Sans un mot, les gardes leur ouvrirent les portes, et c'est dans le Hall de la Tour qu'ils trouvèrent le seigneur Denethor assis sur le siège de l'Intendant, au pied du trône. Il se pencha en avant et observa les héros et leurs compagnons qui traversaient le hall soutenu par de hautes colonnades. Abaan eut l'impression d'avoir affaire à un vieux faucon perché au bord de son siège, car il avait le regard perçant et les dévisagea les uns après les autres.

— Seigneur Intendant, commença Targon en posant un genou à terre devant le trône. Je suis Targon, capitaine des Gués du Poros, où il y a de cela quinze jours nous avons affronté des Orques et des Sudérons qui avaient poursuivi mes compagnons ici présents jusqu'à la rive du fleuve. Nous avons chassé l'ennemi, mais de nombreux Haradrim sont retenus par mes hommes. Ils sont venus chercher asile accompagnés de ces aventuriers. Cet homme, Kahliel, est leur chef. Je l'ai amené ici afin de le soumettre à votre jugement.

— Vous avez bien fait, capitaine, répondit l'Intendant en lui faisant signe de se relever. Restez ici jusqu'à ce que je rende mon verdict, ajouta-t-il avant de se tourner vers le guerrier Haradrim qui se tenait dans le Hall du Gondor. Avancez, Kahliel, et racontez-moi l'histoire de votre peuple.

Le chef se souvint alors de tous ceux qui comptaient sur lui et fit part de son récit : le refus de verser un tribut au Seigneur Ténébreux, l'attaque du village menée par les Orques, le sauvetage des héros, puis leur long voyage. Le seigneur Denethor écouta avec la plus grande attention, sans trahir la moindre émotion toutefois. Finalement, il permit à la tribu de Kahliel d'entrer au Gondor, mais ne l'autorisa pas à y séjourner.

« Vous avez beau ne pas servir le Seigneur des Ténèbres, beaucoup de vos compatriotes le font pourtant. Et tant que Harad se montrera hostile envers le Gondor, aucun Haradrim n'aura le droit de s'installer sur notre terre. Étant donné les actions des hommes qui vous accompagnent et leur témoignage, je vous autorise à franchir notre frontière, mais je vous interdis de vous installer ici. Vous devrez chercher une terre au nord, par-delà mon royaume.

Kahliel ne répondit pas, mais s'inclina pour montrer qu'il respectait le jugement de l'Intendant. Avant de les laisser partir, Denethor fit jurer Kahliel de ne jamais prendre les armes contre le Gondor et ses alliés. Puis il les congédia en les confiant aux bons soins du capitaine Targon.

Le capitaine les emmena dans la Cour de la Fontaine, où Kahliel s'adressa aux héros d'une voix tendue.

— Que va devenir ma tribu maintenant ? Nous avons fui l'Ennemi, et nous voilà apatrides. On nous rejettera probablement partout où nous irons.

— Le Gondor n'est pas le seul royaume de la Terre du Milieu, le rassura un des héros. D'autres sont moins orgueilleux. Peut-être que le roi Brand de Dale vous offrira une place. Son royaume a déjà des accords avec les Elfes et les Nains, vos peuples sont plus proches que cela, dit-il en souriant.

— Parlez-moi du roi Brand et de Dale, demanda Kahliel.

Alors, comme ils suivaient Targon sur la route tortueuse de Minas Tirith pour regagner le Poros, le héros lui raconta ce qu'il savait des Hommes du Nord.



# Notes des Concepteurs

*Il se demanda comment s'appelait l'homme et d'où il venait, s'il avait vraiment le cœur mauvais ou quelles menaces ou mensonges l'avaient entraîné dans la longue marche hors de son pays, et s'il n'aurait pas vraiment préféré y rester en paix...*

– *Les Deux Tours*

Quelle aventure ! Nous espérons de tout cœur que vous avez pris autant de plaisir à jouer chacun des scénarios du cycle Les Haradrim que nous en avons eu à les écrire. L'équipe d'auteurs est très fière de l'histoire développée en Harad, et nous espérons que les joueurs y verront là un bel ajout à l'univers de la Terre du Milieu.

L'histoire a été grandement inspirée par la citation ci-dessus, extraite du tome *Les Deux Tours*. Dans ce passage, Sam Gamegie contemple un guerrier Haradrim gisant dans la forêt de l'Ithilien et se demande si l'homme a quitté son pays de bon gré ou s'il a été obligé de le quitter et de parcourir des centaines de kilomètres, tout cela pour mourir au nom de Sauron. C'est un moment de réflexion touchant au cours duquel le lecteur attentif imaginera le professeur Tolkien, vétéran de la Première Guerre mondiale, humanisant l'ennemi. L'apparition de cette scène dans la trilogie soulève une question importante : les Haradrim sont-ils les ennemis convaincus du Gondor ou simplement des serviteurs égarés du Mordor ?

En développant ce cycle, notre objectif était de répondre à cette question en décrivant les Haradrim comme un peuple capable d'être aussi noble et courageux que les autres héros de la Terre du Milieu. Les romans laissent entendre que les Haradrim sont un ensemble de tribus distinctes qui occupent la grande terre située au sud du Mordor, aussi avons-nous décidé de les représenter ainsi. Mais nous sommes allés plus loin, en partant du principe que certaines de ces tribus, comme celle du Serpent Noir, servent Sauron de gré, tandis que d'autres, comme celle de Kahliel, le servent parce qu'elles le craignent. Nous avons eu le sentiment de respecter le portrait que Tolkien brosse des Haradrim, ce qui nous a permis d'en faire des ennemis et des alliés tout au long du cycle.

L'histoire met en avant Kahliel, le chef Haradrim, et le long voyage qui doit mener sa tribu au Gondor. Il était important pour l'équipe de concepteurs que Kahliel soit un protagoniste auquel on puisse s'identifier, aussi en avons-nous fait un père. L'amour qu'il voue à son fils Abaan est important pour deux raisons : il nous permet de le considérer comme une personne plutôt que comme un Haradrim et motive ses actions. C'est par amour qu'il refuse de le livrer aux Orques, et parce qu'il lui souhaite un avenir meilleur qu'il décide d'entreprendre le périple qui doit les conduire au Mordor.

L'amour est de toute évidence un thème récurrent du roman *Le Seigneur des Anneaux* : l'amour d'Aragorn pour Arwen, ou l'amour de Frodon pour la Comté. Oui, c'est bien l'amour qui pousse les héros à accomplir leurs quêtes. C'est pour cette raison que nous estimons que l'histoire de Kahliel a sa place dans *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, en espérant que vous aurez le même sentiment. Si nous avons bien fait notre travail, Kahliel et sa tribu auront gagné leur place parmi les autres héros du jeu.

Globalement, nous espérons vraiment que vous aurez pris plaisir à jouer toutes les aventures du cycle Les Haradrim !

## Crédits du cycle Les Haradrim

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

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

**Développement additionnel** : Matthew Newman

**Relecture** : Tom Howard

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

**Conception graphique de l'extension** : WiL Springer avec Mercedes Opheim et Brian Schomburg

**Responsable de conception graphique** : Brian Schomburg

**Direction artistique** : Deb Freytag

**Responsable de direction artistique** : Andy Christensen

**Récit** : Caleb Grace

**Responsable de production** : Megan Duehn

**Responsable JCE** : Chris Gerber

**Spécialiste de licence** : Amanda Greenheart

**Directeur créatif** : Andrew Navarro

**Auteur de jeu exécutif** : Corey Konieczka

**Producteur exécutif** : Michael Hurley

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

**Testeurs** : David Gearhart, Rob Kopp, Ian Martin, Tony Fanchi, Justin Engelking, Landon Sommer, Michael Foster-Coode, Christopher Kraft, Christopher Crissey, Jacob Hampton, Michael Strunk, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Brian Schwebach, Jonathan Lekse, Michael Hatik, Jason Clifford, Tom Duffield, Luke Eddy, Zach Varberg, Jeremy Zwirn, Tom Capor, Craig Bergman, Jeff Holland, Matt Holland, Richard Benson, Ira Fay, Tyler Parrott, Eyn Tomeny, Molly Tomeny, Peter Lazar et Thomas Burns

**Testeurs (équipe française)** : Michael Hatik, Jérémy Fouques, 13nrv

**Version française**

**Traduction** : Jérôme Vessière

**Relecture** : Dadajef

**Responsable éditorial** : Stéphane Bogard