

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## SOUS LES MONTS DE CENDRE™

### Niveau de difficulté = 7

*Cela faisait deux jours que les héros avaient laissé derrière eux le campement des Gens-des-Chariots et avaient pris la direction du Mordor. Ils avaient passé la majorité du premier jour à échanger des histoires avec leurs guides en parcourant les plaines. Ils en apprirent beaucoup sur les coutumes des Gens-des-Chariots et sur ce qui les avait poussés à arpenter les étendues de Rhûn.*

*Le deuxième jour fut très différent. Alors qu'ils approchaient de la frontière nord du Mordor, le sol devint dur et le ciel s'assombrir. Un calme perturbant régnait. Ils chevauchaient en silence, scrutant les alentours comme des bêtes traquées craignant une attaque. Mais ils ne virent rien d'autre que le mur noir des Monts de Cendre qui grandissait à chaque pas devant eux sur ces terres désolées.*

*Quand ils atteignirent le pied de ces montagnes, ils firent une pause près d'un large bassin d'eau stagnante. Les Gens-des-Chariots refusèrent d'aller plus loin. Les héros furent déçus, mais rien de ce qu'ils purent dire ne convainquit leurs guides de grimper avec eux.*

*« Comment trouverons-nous l'entrée du tunnel sans votre aide ? » demanda l'un des héros.*

*« Suivez le lit de la rivière », répondirent les Gens-des-Chariots. « Il mène à un étroit ravin. L'entrée des grottes surplombe ce dernier. » Puis ils firent volte-face et galopèrent en direction du nord comme s'ils avaient toutes les armées du Mordor aux trousses.*

*Les héros s'entre-regardèrent, dubitatifs. Ils mirent pied à terre, sanglèrent leurs sacs et débutèrent leur ascension. Quand ils atteignirent le ravin au milieu du versant nord des Monts de Cendre, ils trouvèrent l'entrée des grottes juste à l'endroit décrit par les Gens-des-Chariots.*

*« Ce doit être là », dit l'un des compagnons.*

*« Je n'aime pas l'apparence de cet endroit », ajouta un autre en tentant de percer les ténèbres.*

*« Je n'aime pas l'odeur de cet endroit », rétorqua un troisième en retroussant son nez face à l'air nauséabond qui s'échappait de l'entrée des grottes.*

*« C'est un lieu maléfique, mais notre quête nous contraint à le traverser », dit le premier. « L'un de vous souhaite-t-il renoncer maintenant ? »*

*Personne ne répondit.*

*« Très bien. Rationnez vos provisions. Il y a peu de chances que nous puissions nous ravitailler à l'intérieur et qui sait ce qui nous attend de l'autre côté ! »*

*Une fois encore, les héros prirent leurs sacs. Puis, ils allumèrent des torches et pénétrèrent dans le sombre passage sous l'Ered Lithui.*

Le deck de rencontre Sous les Monts de Cendre est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Sous les Monts de Cendre et Tunnels Sinueux. (Tunnels Sinueux peut être trouvé dans l'extension deluxe **Une Ombre à l'Est** pour **Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes**.)

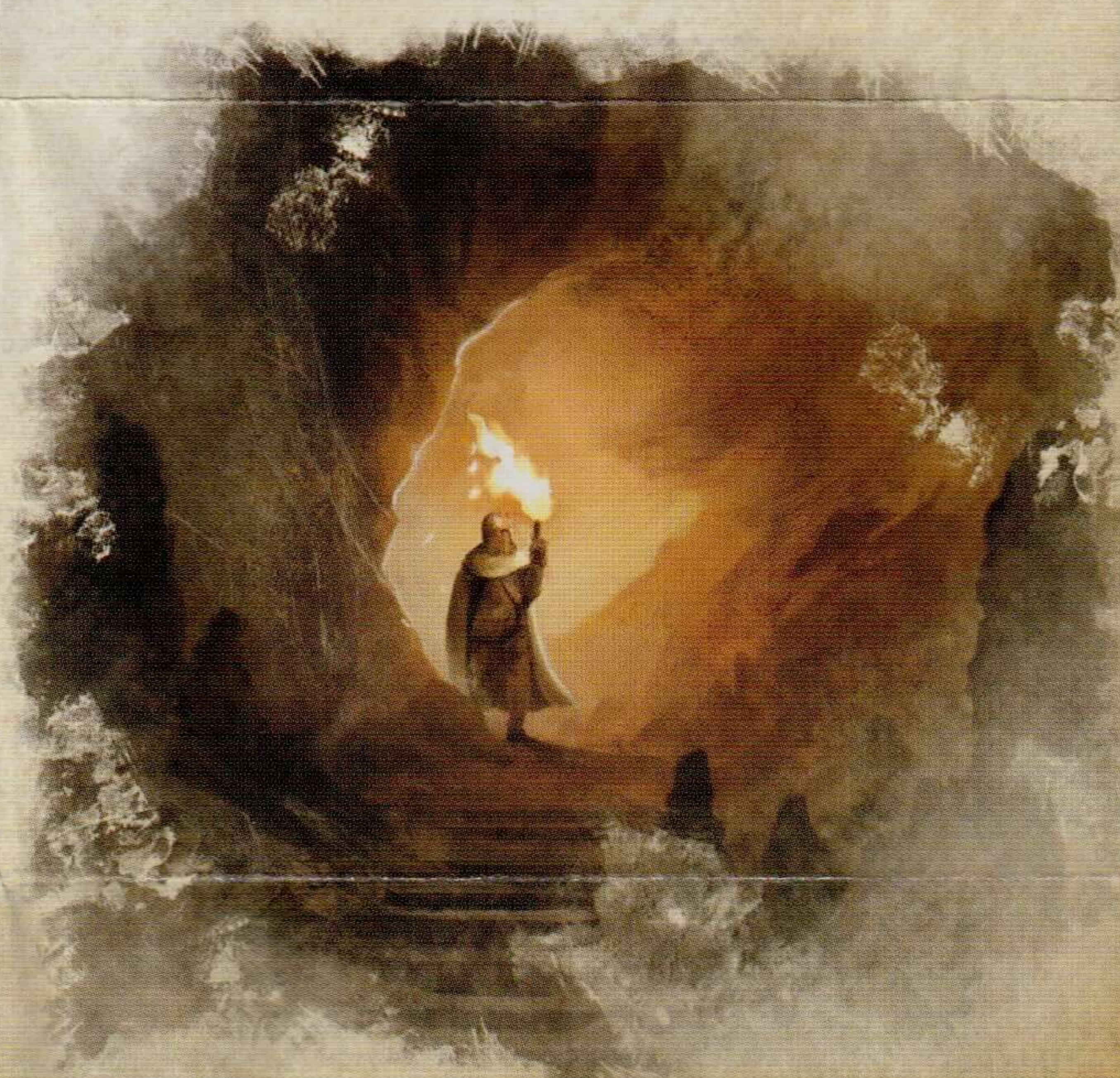


### Astuce de jeu

Dans cette aventure, les héros tentent de s'introduire au Mordor en passant par les tunnels de Torech Gorgor, un réseau de grottes souterraines situé sous les Monts de Cendre. Ils ont très peu de chances de trouver de l'eau ou de la nourriture durant ce trajet, les héros doivent donc atteindre la sortie le plus rapidement possible pour ne pas tomber à court de provisions.

Pour représenter thématiquement l'épuisement des provisions, les étapes de quête et le deck de rencontre défausseront des cartes du sommet du deck des joueurs. Si vous n'avez plus de cartes dans votre deck à la fin du tour, vos personnages meurent de faim et vous êtes éliminé de la partie.

Afin d'échapper à cet horrible destin, les joueurs doivent être très attentifs à la manière dont ils jouent les capacités qui permettent de piocher, car chaque carte en main est une carte en moins dans leur deck, et donc un pas de plus vers l'élimination.





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

*L'après-midi touchait à sa fin quand les héros émergèrent enfin des tunnels de Torech Gorgor sur le versant sud des Monts de Cendre. Leurs yeux mirent un certain temps à s'habituer de nouveau à la lumière du soleil après plusieurs jours passés sans voir ses rayons. Tandis qu'ils erraient dans les sombres boyaux de l'Ered Luthui, ils avaient indéniablement craint de ne jamais revoir le ciel un jour, mais ils avaient fait front jusqu'à trouver enfin un passage vers le Mordor.*

*Ce dernier ne ressemblait pas du tout à ce qu'ils imaginaient. Devant leurs yeux s'étendait une vaste plaine d'herbes vertes ponctuée de champs et de collines vallonnées ; rien à voir avec les terres arides et désolées qu'ils pensaient trouver. Les héros avaient tous entendu des histoires sur Le Pays Noir et la Montagne de Feu, et ils pensaient tous que l'intégralité du Mordor était conforme à cette description. Mais maintenant qu'ils y songeaient, même Sauron ne pouvait nourrir ses soldats de cendres et de lave, les Orques ont eux aussi besoin de manger et de boire et il semblait nécessaire qu'une partie du territoire de l'ennemi soit fertile pour subvenir à leurs besoins. C'est ici, dans la province de Nurn, que le Seigneur de Ténèbres produisait la majeure partie du ravitaillement de ses armées.*

*C'était également la province que dirigeait le Thane Ulchor, et les héros avaient entrepris ce long voyage pour le retrouver. Les yeux enfin accoutumés à la lumière, les compagnons se mirent en route vers le pied des Monts de Cendre. Ils avançaient aussi lentement et prudemment que possible. Malgré l'apparente tranquillité rassurante des environs, ils ne devaient pas oublier qu'ils étaient au Mordor. Qu'il soit noir ou verdoyant, ils étaient désormais sur le territoire de l'ennemi.*

**À suivre dans « La Terre des Lamentations »,  
la cinquième aventure du cycle  
« La Revanche du Mordor ».**



© 2019 Fantasy Flight Games. 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 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. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

**EDGE**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

PROOF OF  
PURCHASE

Under the Ash  
Mountains  
MEC81