

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LES DÉSOLATIONS D'ERİADOR™

Niveau de difficulté = 6

La bataille de Fornost fut féroce et acharnée, et se solda par de nombreux blessés parmi les Dúnedain. La vue des Spectres avait failli leur faire perdre la raison, et sans les efforts des courageux compagnons d'Iârión, les Rôdeurs n'auraient sans doute pas tenu. Au lever du jour, les Dúnedain purent recouvrer leurs forces, étayer les défenses de la Chaussée des Morts et panser leurs plaies.

Amarthiûl, lui, avait d'autres préoccupations en tête. Lors de la bataille, Iârión avait été capturé par le Spectre Thaurdir, et il était encore temps de lui venir en aide. Les héros qui avaient participé à la défense de Fornost avaient aussi juré de le sauver, et voilà comment débuta leur traque. Il ne leur fallut pas bien longtemps pour trouver la piste de l'ennemi, qui menait au nord-est, dans les collines.

Thaurdir et le reste de ses forces, parmi lesquelles ses sbires qui avaient enlevé Iârión, filaient droit à travers les Hauts du Nord. Malgré tous les efforts de leurs ennemis pour disparaître, les héros étaient moins nombreux et avides de rattraper leurs proies. Les ravisseurs d'Iârión ne cherchèrent guère à dissimuler leurs traces, si bien que les chasseurs passèrent de nombreuses heures à les traquer à pied sans s'arrêter pour se reposer, manger ou encore s'orienter. Ils poursuivirent tard dans la nuit, dans l'espoir de rattraper Thaurdir à la faveur de l'obscurité. Mais quand le soleil se leva sur les collines verdoyantes, ils n'avaient quasiment pas gagné de terrain sur leurs adversaires.

Amarthiûl se tourna vers l'horizon, au nord, et soupira, le front plissé.

— C'est inutile. Thaurdir est un Spectre du monde des ombres, et ses sbires n'ont besoin ni de nourriture ni de répit. Ils pourraient voyager pendant des semaines sans jamais se fatiguer, alors même que nous peinerions à suivre leur allure.

Il se tourna vers ses compagnons, la mine triste.

— Patience, mon ami, répondit un des héros en lui serrant l'épaule. Nous continuerons sans cesse jusqu'à ce que nous sauvions Iârión, que ce soit ce soir, au coucher du soleil, ou au cours des prochains jours. Ils ont forcément besoin de lui vivant, car rien ne prouve qu'il lui est arrivé malheur.

— En effet, bien que cela me préoccupe tout autant, intervint un autre membre de la compagnie. Amarthiûl, que savez-vous d'Iârión ? Pour quelle raison Thaurdir aurait-il pu vouloir l'enlever ? Aragorn, le chef des Dúnedain, aurait assurément fait un plus grand trophée.

Le jeune Rôdeur sortit le pendentif d'Iârión qu'il gardait dans l'une des bourses de sa ceinture et le fixa avec remords.

— Je... je n'en suis pas certain, dit-il en secouant la tête. Une chose est sûre, Iârión est issu d'une noble lignée. C'est le symbole de sa maison, expliqua-t-il en montrant aux héros le pendentif du faucon en vol qu'ils avaient vu autour du cou d'Iârión. Un trophée

de moindre valeur qu'Aragorn, dites-vous, cela ne fait aucun doute. Mais la véritable ascendance d'Aragorn est cachée aux yeux de l'Ennemi depuis bien longtemps. Celle d'Iârión ne nécessitait pas de telles précautions. Je l'ai toujours vu porter fièrement ce pendentif. » Le Rôdeur plissa les yeux et dévisagea les héros sans dissimuler son désir de vengeance. « Quelles que soient ses motivations, je sais ce que j'ai vu à Fornost. Thaurdir aurait pu en prendre beaucoup d'autres, mais a laissé les morts et les blessés derrière lui. Quand Iârión l'a défié, il a chargé ses sbires de le harceler afin de l'épuiser, quitte à les sacrifier. Il le voulait vivant. Peut-être était-ce son objectif depuis le début.

Le reste de la compagnie acquiesça. Le point de vue d'Amarthiûl se tenait.

— Autant de raisons pour marcher à pas mesurés, fit l'un des héros. Nous ne lui serons d'aucune aide si nous tombons de fatigue. Nous devons être en état de nous battre lorsque nous rattraperons le Spectre. Allons-y !

Ils continuèrent de traquer leur proie sur de nombreuses lieues, à une allure nettement plus raisonnable, se reposant brièvement quand c'était nécessaire, et progressant à marche forcée quand la trace de l'ennemi les emmenait au pied des collines ou en terrain plat. Ils atteignirent finalement l'orée des Hauts du Nord, où les collines verdoyantes laissèrent place aux vastes brandes désolées du nord de l'Eriador. Le temps se détériora et la température chuta à mesure qu'ils poursuivaient vers le septentrion. La neige et une pluie glacée assaillirent leurs manteaux et capuches, et pour la première fois depuis leur départ de Fornost, ils éprouvèrent le besoin de monter le camp pour la nuit.

Ce fut la première nuit au cours de laquelle ils entendirent les hurlements. Ils venaient de partout, s'accroissaient à chaque minute. Un des héros prit les choses en main et prévint le reste de la compagnie.

— Nous ne pouvons pas nous attarder. Les loups sont hargneux et maléfiques, et la nuit leur appartient.

Ils levèrent rapidement le camp malgré leur grande lassitude. Toute la nuit durant, les loups leur emboîtèrent le pas en hurlant. Amarthiûl exprima enfin ce qu'ils ressentaient tous.

— J'ai bien peur que nous soyons passés du statut de chasseurs à celui de chassés...

Le deck de rencontre Les Désolations d'Eriador est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Désolations d'Eriador, Pays Sauvage d'Eriador et Mauvais Temps (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Le Royaume Perdu**).



Vaillance

Vaillance est un nouveau déclencheur qui figure sur certaines cartes Joueur du cycle *Le Réveil d'Angmar*. 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.

Lever du Jour et Nuit Tombante

Ce scénario inclut un objectif double face, *Lever du Jour / Nuit Tombante*. Le côté *Lever du Jour* dit « Il fait Jour », tandis que le côté *Nuit Tombante* précise « Il fait Nuit ». « Nuit » et « Jour » n'ont aucun effet particulier. Néanmoins, de nombreuses cartes Rencontre de ce scénario (y compris *Lever du Jour* et *Nuit Tombante*) ont des effets supplémentaires ou différents selon qu'il fait Jour ou Nuit.

Amarthiúl

Amarthiúl est un Objectif - Allié. Lors de la mise en place du scénario, le premier joueur prend le contrôle d'Amarthiúl. Amarthiúl a le texte : « **Réponse** : quand un ennemi engage au combat un joueur, donnez le contrôle d'Amarthiúl à ce joueur. » Cette réponse (qui est donc facultative) vous permet de donner le contrôle d'Amarthiúl à un autre joueur quand ce dernier est engagé au combat par un ennemi. Amarthiúl ne passe pas d'un joueur à un autre quand vous cédez le marqueur premier joueur.

Amarthiúl a aussi le texte : « **Si Amarthiúl quitte le jeu, les joueurs ont perdu la partie.** » Ce texte ne peut pas être modifié par des effets de carte.

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

Ils avaient enduré le froid glacial et les morsures des loups pendant maintes journées, voyageant aussi longtemps qu'ils le pouvaient de jour, et repoussant des attaques acharnées de nuit, mais la lassitude finit par s'emparer de la compagnie. La défaite du chef de meute provoqua la fuite des créatures, mais ces nuits agitées passées à être pourchassés et harcelés par les loups valurent au héros de s'écarter de la piste, près du Mont Gram qui disparaissait dans les nuages du nord. Ils étaient loin de Thaurdir et de leur ami Iârion, sans savoir combien de temps ils avaient perdu à combattre les loups maléfiques. Pire encore, ils étaient bien trop exténués pour continuer sans prendre le temps de dormir, et beaucoup étaient tombés malades en raison du froid. Le peu de gibier qui vivait dans ces désolations avait été effrayé par les prédateurs, et les rations de Fornost étaient presque épuisées.

Après de nombreuses journées passées dans ces conditions, une nuit sans hurlement fut un grand répit. La compagnie discuta longuement pour savoir s'il était sûr de monter le camp pour la nuit, mais ils étaient de toute façon trop affaiblis et affaiblis pour continuer. Sachant leur position précaire, ils n'eurent d'autre choix que de s'arrêter pour la nuit.

C'est là que les Gobelins frappèrent. Ils jaillirent du couvert de l'obscurité, vêtus de fourrures blanches qui se fondaient dans la neige. Les sentinelles furent assaillies par-derrière, jetées à terre et bâillonnées. L'une d'elles remarqua l'approche des Gobelins et poussa un cri, mais elle fut aussitôt abattue par une volée de flèches. Les cris réveillèrent le reste de la compagnie, mais prise au dépourvu et face à un adversaire dix fois plus nombreux, ses chances étaient maigres. Le plus grand des Gobelins s'avança et sourit d'un air mauvais. « Encerclez-les ! Ne les laissez pas s'échapper ! beugla-t-il. Gornákh les veut vivants. »

La bataille qui suivit fut vaine. Les héros combattirent vaillamment, mais la neige épaisse entravait chacun de leurs mouvements, et les Gobelins avaient un avantage flagrant. La plupart des membres de la compagnie furent assommés ou acculés. D'autres se défendirent jusqu'à leur dernier souffle, bien que les Gobelins cherchassent à faire autant de prisonniers que possible. Ceux qui résistèrent et ne purent être capturés furent criblés de flèches et de lances, et laissés pour morts dans la neige.

Les héros furent bien obligés de se rendre, avant d'être désarmés et ligotés. Ils se dévisagèrent pendant quelques instants avant de s'apercevoir qu'Amarthiúl avait disparu. Figurait-il parmi les morts ? « Maintenant, suivez-nous, mes gaillards ! » grogna le grand Gobelin, avant de relever un héros et de le pousser du bout de sa lance. « Le Mont Gram nous attend. »

À suivre dans « *Fuite du Mont Gram* », la seconde aventure du cycle « *Le Réveil d'Angmar* ».



©2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. 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 des marques déposées 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 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



FANTASY
FLIGHT
GAMES

PREUVE
D'ACHAT

EDGEENT.COM