

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

COURSE EN HARAD™

Niveau de difficulté = 6

Monter un Oliphant fut une expérience nouvelle pour les héros, un peu comparable à la navigation. Ils tanguaient à chacun des lourds pas de leur monture comme s'ils étaient sur le pont d'un navire, et les dunes roulaient à l'horizon comme les vagues de la mer. Au-dessus de leurs têtes, les étoiles brillaient de mille feux et la lune blafarde illuminait le désert.

Ils voyageaient principalement de nuit et se reposaient de jour pour éviter la chaleur. Ils furent étonnés par la docilité dont ces gigantesques créatures firent preuve une fois équipées d'un harnais. Le Mûmak répondait aux moindres ordres des cavaliers. C'était si simple que Kahliel avait insisté pour que les héros essayent eux aussi. Leurs premières tentatives furent source d'amusement pour les hommes de Kahliel, mais il ne fallut pas attendre bien longtemps pour que les héros mènent les Oliphants avec assurance.

— Excellent, fit Kahliel en donnant une tape dans le dos d'un des héros. Vous le dirigez bien. Presque aussi bien que mon fils, rit-il avant que sa voix ne devienne inaudible.

Le héros se tourna vers lui, mais le chef avait les yeux perdus dans le vague, le visage marqué par le chagrin. Le héros préféra ne rien dire et reprit sa tâche. Sa position surélevée lui offrait une vue imprenable sur le désert, qui semblait sans fin. La vieille route qu'ils avaient empruntée disparaissait au loin, dans l'obscurité.

Perdu dans ses pensées, le héros sentit soudain les poils de sa nuque se dresser. Il ne comprit pas tout de suite ce qui se passait, mais se retourna et vit Kahliel lui aussi sur le qui-vive, qui regardait en arrière. Avait-il entendu quelque chose ?

Le son ne laissa aucune place au doute : le hurlement sinistre d'un Warg. Impossible cependant de dire d'où il venait, sans compter que les sons pouvaient parcourir des kilomètres dans cette vaste plaine désertique.

Au cri du Warg répondit un autre, venu d'ailleurs. Puis un troisième, plus fort. Plus proche, sans qu'ils puissent néanmoins voir le grand loup. Rapidement, le son des Wargs envahit le désert. Bien qu'il ne les vît pas, le héros comprit : ils étaient pourchassés.

Malgré la taille du Mûmak, le héros sentit la peur poindre. Dans le désert, il n'y avait nulle part où se cacher. Et là où les Wargs hurlaient, des Orques rôdaient toujours. Le héros abandonna la bride à sa monture pour la pousser de l'avant. Le voyage jusqu'à la Harnen allait assurément tourner à la course.

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



Cartes Joueur avec Maudit X

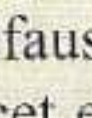
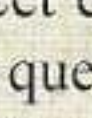
Si une carte Joueur ayant le mot-clé Maudit X est jouée ou mise en jeu, chaque joueur doit augmenter son niveau de menace de la valeur indiquée.

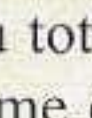
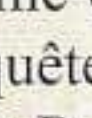
Préparer la zone des Orques

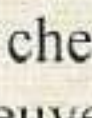
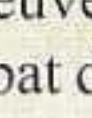
La mise en place de ce scénario indique aux joueurs de « préparer la zone des Orques ». Pour cela, il suffit de préparer un second deck de quête constitué des étapes 1C, 2C, 3C et 4C en respectant leur numéro de séquence. (Les étapes de quête 1A, 2A, 3A et 4A sont utilisées dans le deck de quête des joueurs comme d'habitude.)



La zone des Orques

La zone des Orques est une nouvelle zone de jeu, distincte de la zone de cheminement, qui représente les efforts fournis par les Orques pour rattraper les joueurs en Harad. Les Orques progressent dans leur deck de quête, au même titre que les joueurs progressent dans le leur, dans le but d'atteindre la même étape que les joueurs et de la passer pour les vaincre. L'étape de quête qui se trouve au sommet du deck de quête des Orques est « l'étape des Orques ». Chacune de ces étapes de quête a le texte suivant : « **Forcé** : à la fin de la phase de quête, défaussez la première carte du deck de rencontre. Placez X marqueurs de progression sur cette étape, X étant la  de la carte défaussée plus le total de  de la zone des Orques. » À chaque tour, cet effet permet aux Orques de progresser sur leur étape, au même titre que les joueurs progressent sur la leur. Si le nombre de marqueurs de progression placés sur l'étape des Orques est supérieur ou égal aux points de quête de l'étape, ils passent à l'étape de quête suivante comme le feraient les joueurs, en passant d'abord à la face « C » de l'étape suivante pour en résoudre les effets, puis à la face « D ».

Tant que les Orques sont sur une étape de quête différente de celle des joueurs, les cartes qui se trouvent dans la zone des Orques sont immunisées aux effets de carte des joueurs, ne peuvent pas quitter la zone des Orques et ne sont pas considérées comme étant dans la zone de cheminement (elles n'ajoutent donc pas leur  au total de  de la zone de cheminement). Les joueurs sont à la « même étape » que les Orques si le nom et le numéro de leur étape de quête principale correspondent à l'étape de quête des Orques (« 2B—En Route pour le Nord » et « 2D—En Route pour le Nord », par exemple).

Quand les joueurs et les Orques sont à la même étape de quête, les cartes de la zone des Orques ne sont plus immunisées aux effets de carte des joueurs, peuvent quitter la zone des Orques et sont considérées comme étant dans la zone de cheminement (elles ajoutent donc leur  au total de  de la zone de cheminement). Ainsi, quand les Orques les rattrapent, les joueurs peuvent voyager vers les lieux de la zone des Orques et engager au combat des ennemis de la zone des Orques.

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

Les Oliphants traversèrent la rivière sans encombre. L'eau brune de la Harnen coulait autour de leurs immenses pattes, et leurs cavaliers restèrent au sec. Des cris de colère et des hurlements retentissaient toujours sur la rive sud. Les Wargs faisaient les cent pas sur la berge tandis que les Orques armés d'arcs courbes leur tiraient des flèches. Les projectiles empennés de noir retombèrent dans l'eau tout autour des héros. Quelques-uns s'enfoncèrent dans le cuir épais des Mûmakil, sans leur faire de mal néanmoins.

Les héros gagnèrent donc la rive nord de la rivière et le pays du Harondor. Les serviteurs du Mordor détestaient et craignaient l'eau, il était hors de question qu'ils s'y aventurent. Leurs poursuivants allaient donc devoir parcourir de nombreuses lieues jusqu'au gué de la Harnen. Et le temps que les Wargs retrouvent leur piste, les héros seraient loin.

Mais leur voyage n'était pas terminé pour autant. Ils avaient échappé aux serviteurs du Mordor qui les poursuivaient en Harad, mais se rapprochaient désormais de la Terre Noire. Les héros allaient devoir parcourir de nombreuses lieues en vue des Montagnes de l'Ombre pour atteindre le Gondor. Bien des créatures infectes étaient descendues de ses sombres hauteurs pour s'installer au Harondor. La nuit, elles sortaient de fosses noires pour se nourrir des imprudents, et tandis que le ciel s'assombrissait autour des héros et de leurs alliés, des centaines d'yeux affamés les observèrent monter leur camp.

À suivre dans « Sous les Sables », la troisième aventure du cycle « Les Haradrim ».

ZONE DE JEU POUR CE SCÉNARIO

Deck de quête
des joueurs



Deck de quête
des Orques



Zone de
cheminement



Zone des Orques



Thurindir

Thurindir s'agenouilla près d'un petit cours d'eau qui traversait le Bois de Chet et observa les rochers dans l'espoir d'apercevoir des traces de sa proie. Il poursuivait les Orques qui avaient fui après qu'Iârion et les Rôdeurs eurent déjoué leur attaque sur Bree. Le groupe de guerriers orques avait été observé dans les Collines Venteuses, en direction du Pays de Bree, et Iârion avait alors rassemblé tous les Dúnedain qu'il pouvait pour les intercepter. Une violente bataille s'était ensuite déroulée dans la forêt, à moins de quinze jours de Bree, même si les villageois ne surent jamais que les Rôdeurs avaient versé leur sang pour les protéger de la sauvagerie des Orques.

Thurindir ne leur en voulait pas. Il aimait les hameaux que lui et les siens protégeaient, et tirait plaisir de la paix qu'ils procuraient. Quand il s'aventurait en ville pour se ravitailler, les gens prenaient soin de l'éviter et lui jetaient des regards méfiants, mais il souriait en les entendant parler de leur vie ordinaire : les allées et venues de leurs voisins, leur herbe à pipe préférée, les visiteurs de la Comté, etc. Leur existence paisible rassurait le Rôdeur, qui y trouvait du réconfort.

Mais Thurindir avait rarement le temps de profiter d'une pinte de bière ou d'un bon lit, car Aragorn, son seigneur, l'envoyait souvent encore plus loin que les autres Dúnedain. Thurindir était un excellent pisteur et chassait avec intrépidité, aussi son chef lui demandait fréquemment de suivre leurs ennemis où qu'ils aillent.

Accroupi près du ruisseau, il estima qu'ils avaient une demi-journée d'avance environ et traversaient le Bois de Chet vers le nord.

Après la bataille, la plupart des Orques survivants avaient fui à l'ouest, en direction des Collines Venteuses, mais certains s'étaient détachés de la meute principale et avaient tenté leur chance de leur côté. Thurindir s'était porté volontaire pour pister les traînards lui-même en invitant Halbarad et le reste des Dúnedain à poursuivre vers l'est et les Collines Venteuses.

— Pourras-tu te débrouiller tout seul ? avait demandé Halbarad en examinant les traces qui continuaient vers le nord. J'en compte au moins trois.

— Ils sont bien plus à se rendre à l'ouest. Tu auras besoin des Rôdeurs pour les pister dans les collines, avait répondu Thurindir. Prends ces hommes avec toi et n'en laisse pas un seul s'échapper. Je m'occuperai de ces Orques-là.

— Entendu. Puisse Oromë te guider.

Puis ils s'étaient serré le bras, et Halbarad et les autres Rôdeurs étaient partis vers l'ouest, laissant Thurindir chasser seul. Le Rôdeur suivit la piste des Orques jusqu'au ruisseau bouillonnant. De la mousse avait été arrachée des rochers, par de lourdes bottes selon lui, et les traces fraîches dans la boue de l'autre côté lui firent comprendre qu'il était tout près.

Thurindir dénoua son épée passée au fourreau et suivit prudemment la piste, en prenant soin de ne pas faire de bruit dans les sous-bois. Peu de temps après, il entendit les voix des Orques. Ils se parlaient dans la langue commune.

— Impossible qu'les Rôdeurs nous aient suivis jusqu'ici, poule mouillée ! dit l'un d'eux. Ils suivent les idiots qu'ont fui à l'ouest, alors arrête de t'faire du mouron.

— Comment tu peux en être si sûr ? demanda un autre. T'as laissé de sacrées traces avec tes bottes en fer. T'aurais dû les enlever quand on a décampé.

— Si tu veux mes bottes, vermisseau, viens par ici que j't'en colle un bon coup dans les dents !

— Garn ! Bouclez-la tous les deux ! siffla un troisième. Vous faites assez de boucan pour réveiller les morts. Si on est suivis, on ferait mieux de rester...

Le mot « tranquilles » ne sortit jamais de la gorge de l'Orque, transpercée par la dague de Thurindir. Le Rôdeur s'était approché discrètement pendant qu'ils se disputaient. Une fois sa dague lancée, il dégaina son épée et chargea les deux créatures restantes. Il terrassa le peureux sans lui laisser le temps de brandir son arme, mais le premier réagit vivement et lui asséna un coup de lance. Thurindir fit un pas de côté et lui sectionna le bras droit d'un coup net. L'Orque hurla de douleur et dévisagea le Rôdeur d'un air étonné.

— Il avait raison au sujet de tes bottes, dit Thurindir avant de lui plonger sa lame dans le cœur.