

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## FUITE DU MONT GRAM™

### Niveau de difficulté = 5

*Les yeux bandés, les compagnons furent poussés jusque dans les tunnels du Mont Gram. Ils eurent l'impression de monter pendant plusieurs kilomètres, au fil de nombreuses galeries sinueuses. Quand on leur retira leurs bandeaux, les compagnons se trouvaient au cœur de la forteresse gobeline, sans la moindre idée du meilleur chemin à suivre pour s'enfuir.*

*Les cachots de Gornákh étaient macabres et terrifiants. Il s'en dégageait une odeur de pourriture et de décomposition, et le sol était humide, couvert de givre et de boue. Des torches vacillantes peinaient à illuminer les lieux. Les Gobelins séparèrent les compagnons et les conduisirent dans différents tunnels, en les faisant passer par des pièces remplies d'instruments menaçants. Des cris de lamentation et de souffrance retentissaient dans les cachots, leur inspirant un sentiment de terreur.*

*Les compagnons furent jetés dans différentes cellules aveugles et couvertes de givre. Certains furent traînés dans des cachots proches de l'entrée du donjon, d'autres conduits dans les entrailles de la forteresse. Chacun se retrouva seul. Et ceux qui tentaient d'appeler leurs compagnons ne tardaient pas à recevoir une bonne raclée.*

*Un par un, ils furent conduits devant Gornákh, qui les interrogea cruellement, aidé de son poignard ou de son fouet, ajoutant à leurs cicatrices et à leurs malheurs quand leurs réponses ne lui plaisaient pas. Quand bien même, pas un n'osa trahir ses compagnons ou le but de sa mission, se contentant de répliques sarcastiques et de jurons étouffés.*

*En de rares occasions, on leur servit une viande répugnante à l'origine douteuse, qui empestait la mort et avait sans doute un goût tout aussi mauvais, bien qu'aucun ne prît le risque d'en manger. Mais après leur disette prolongée, même cette viande immonde commença à paraître tentante. Ayant perdu la notion du temps dans l'obscurité permanente de leur cachot, ils commencèrent à se demander s'ils avaient la moindre chance de s'enfuir. Le désespoir s'installa et ne cessa de croître.*

*Finalement, la routine fut brisée quand l'un des héros entendit ce qui ressemblait à un régiment d'Orques qui faisait son entrée dans les cachots.*

*— Gornákh ! beugla une voix familière qui résonna dans toutes les pièces. Nous venons chercher tes prisonniers au nom de Daechanar !*

*Le héros se leva et s'accrocha aux barreaux froids de sa cellule pour tenter de voir quelque chose malgré la pénombre. Aucune erreur possible concernant cette voix, déformée et teintée de malice. C'était Thaurdir, le Spectre qu'ils avaient affronté à Fornost. Celui qui avait enlevé leur ami.*

*— Mais c'est nous qui les avons capturés ! Ce sont nos trophées, pas les tiens... Et je n'ai pas fini de jouer avec eux ! protesta Gornákh, courroucé par la présence de Thaurdir.*

*— N'oublie pas à qui tu parles, répondit Thaurdir d'une voix froide et impérieuse. Le Seigneur Daechanar les veut. Emmène-les à Carn Dûm sur-le-champ. Ils feront de bons soldats pour le Seigneur d'Angmar.*





*S'ensuivit une longue pause lourde de menace.*

— *Ou dois-je te rappeler le sort que le seigneur Daechanar réserve à ceux qui lui désobéissent ?*

*Surpris à la mention du Seigneur d'Angmar, le héros serra ses mains sur les barreaux de sa cellule. La discussion entre Thaurdir et Gornákh s'envenima. Plusieurs des gardes de Gornákh quittèrent leurs postes, sans doute pour rejoindre les deux protagonistes. Le héros frémit à l'idée de ce qui attendait le Gobelin qui défiait Thaurdir ou, pire encore, à ce qui attendait ses compagnons. Alors, une lueur se dessina sur les murs et de légers bruits de pas se firent entendre. Un homme encapuchonné apparut, faiblement éclairé par la flamme d'une torche. Le héros s'éloigna prudemment des barreaux.*

— *N'ayez crainte, chuchota l'homme, qui ôta sa capuche.*

*C'était Amarthiúl. Il sortit un trousseau de clefs et ouvrit la porte du cachot. Une vague de soulagement submergea le prisonnier.*

— *Amarthiúl ! Vous êtes revenu nous chercher ! souffla le héros, qui sortit de sa cellule et serra le Rôdeur dans ses bras.*

— *Bien sûr. Après la bataille contre les Gobelins, je me suis enfui et j'ai réussi à vous suivre jusqu'à cette montagne. Tout d'abord, je n'ai pas trouvé le moyen d'entrer, mais quand Thaurdir et ses Orques sont arrivés, je leur ai emboîté le pas. Une fois le geôlier distrait, j'ai pu me rendre à votre cellule. Le chemin que j'ai emprunté pour vous rejoindre est maintenant gardé par des Orques venus du nord. Néanmoins, il existe une autre sortie, une porte cachée au sud de la montagne. J'ai entendu un des Gobelins en parler.*

— *Bien, répondit le héros. Nous allons libérer tous ceux que nous pouvons et nous frayer un chemin jusqu'à cette porte.*

*Amarthiúl hésita quelques instants et serra les mâchoires.*

— *Si Thaurdir est ici, cela veut dire qu'Iârion l'est également. Il doit vouloir nous emmener tous à Carn Dûm, au nord.*

*Il tendit les clefs au héros, et referma la main de son compagnon dessus.*

— *Beaucoup d'autres membres de notre compagnie sont enfermés ici. Trouvez-les et rendez-vous à la porte sud. Je tenterai de retrouver Iârion, et je vous y rejoindrai.*

*Le héros acquiesça et ils se prirent par l'avant-bras. Après quoi, le Rôdeur repartit discrètement par où il était venu.*

*Le sentiment de liberté retrouvé laissa place à une peur sans nom. Il régnait dans le lieu un inhabituel silence de mort. Seul et désarmé, la mission qui l'attendait était intimidante. Quand bien même, le reste de la compagnie ne pouvait pas être abandonnée. Le héros s'arma de courage et se mit au travail...*

Le deck de rencontre « Fuite du Mont Gram » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Fuite du Mont Gram et Orques d'Angmar (ce set se trouve dans la boîte d'extension **Le Royaume Perdu**).



## Préparer un Deck Capturé

Lors de la mise en place de ce scénario, l'étape 1A demande à chaque joueur de préparer un deck capturé. Ce deck représente les alliés, héros et équipement pris à chaque joueur, et qu'il va devoir retrouver et récupérer avant de pouvoir les jouer.

Pour préparer un deck capturé, retirez tous les alliés, attachements **Objet**, attachements **Monture** et attachements **Artéfact** du deck du joueur, et mélangez-les ensemble. Cette nouvelle pile de cartes est votre deck capturé. Un deck capturé n'a pas de pile de défausse. Les cartes qui en sont défaussées sont placées dans la pile de défausse de leur propriétaire.

Après avoir préparé son deck capturé, chaque joueur choisit 1 héros, et un seul, qui sera son héros de départ. Ensuite, chaque joueur prend au hasard 1 autre de ses héros et le met de côté, face cachée. Mélangez les héros restants dans les decks capturés de leurs propriétaires respectifs, puis placez chaque héros mis de côté face cachée sur le deck capturé de son propriétaire.

## Capture X

Capture est un nouveau mot-clé du scénario Fuite du Mont Gram. Il représente les lieux et ennemis qui surveillent une ou plusieurs cartes capturées. Quand une carte Rencontre ou une carte Quête ayant le mot-clé Capture X entre en jeu, avant de résoudre les effets « une fois révélée » de cette carte, chaque joueur prend les X premières cartes de son deck capturé et les « capture » en les mettant face cachée sous la carte Rencontre ou Quête. (Si les joueurs sont séparés, seuls les joueurs qui partagent une même zone de cheminement résolvent ce mot-clé.)

## Cartes Capturées et Cartes Sauvées

Quand des cartes sont capturées face cachée sous une carte Rencontre, elles sont qualifiées de « cartes capturées », et considérées comme étant hors jeu, sous le contrôle d'aucun joueur. Une carte peut être capturée à cause du mot-clé Capture X, ou par des effets d'une carte Rencontre demandant à un joueur de capturer 1 ou plusieurs cartes en les mettant sous une carte spécifiée. Si une carte en jeu est capturée, tous les marqueurs et attachements de cette carte sont défaussés.

Quand une carte Rencontre ou une carte Quête sous laquelle se trouvent 1 ou plusieurs cartes capturées quitte le jeu, toutes les cartes capturées qui sont dessous sont « sauvées » par leur propriétaire. Les cartes sauvées sont ajoutées à la main de leur propriétaire. Si une carte Héros est sauvée, mettez-la immédiatement en jeu sous le contrôle de son propriétaire.

## Créer une Zone de Cheminement

Quand un joueur doit « créer sa propre zone de cheminement », il délimite une zone devant lui qui va devenir sa zone de cheminement personnelle. Seuls les joueurs partageant une même zone de cheminement peuvent interagir entre eux. Les joueurs continuent de résoudre chaque phase du jeu selon la séquence normale du tour, en commençant par le premier joueur (qui continue de changer à chaque fin de tour), mais chaque phase est résolue comme si le ou les joueurs partageant une même zone de cheminement étaient les seuls à être présents dans la partie.

- Un joueur ne peut pas affecter des joueurs (ou des cartes contrôlées par ces joueurs) ne partageant pas une zone de cheminement commune avec lui. Autrement dit, vous ne pouvez pas diminuer le niveau de menace d'un joueur, jouer un attachement sur un de ses personnages, etc. si ce joueur ne partage pas une zone de cheminement avec vous.
- Lors de la phase de quête, les joueurs ne révèlent qu'une carte par joueur partageant leur zone de cheminement. Par exemple,



dans une partie à 4 joueurs où les 4 joueurs seraient séparés, chaque joueur place 1 seule carte dans sa zone de cheminement personnelle.

- Les effets des cartes Rencontre sont limités à chaque zone de cheminement. Par exemple, si un effet fait référence à « chaque joueur », cet effet ne fait référence qu'aux joueurs qui partagent la zone de cheminement où a été révélée la carte de rencontre.

## Rejoindre un autre joueur

À l'étape 2B, les joueurs se voient demander de « rejoindre un autre joueur » s'il n'y a pas de cartes capturées sous la quête. Rejoindre un autre joueur se produit au début de la phase de voyage. Le joueur (ou les joueurs) qui en rejoint un autre doit ajouter les cartes Rencontre de sa zone de cheminement à la zone de cheminement du (ou des) joueur(s) qu'il rejoint, tout en conservant les ennemis avec lesquels il est engagé au combat et en défaussant le lieu actif de la zone de cheminement qu'il abandonne. Si plusieurs joueurs n'ont pas de cartes capturées sous l'étape 2B au cours de la même phase, ils rejoignent les autres quêtes, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire. S'il n'y a plus aucun joueur à rejoindre, les joueurs continuent le scénario en passant à l'étape 3.

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

*Avec le recul, l'humidité des cachots n'était rien comparée au froid glacial qui régnait dehors. L'étroit col sinueux qui permettait de redescendre de la montagne enneigée était traître et glissant, le moindre faux pas pouvait s'avérer fatal. Après des heures de progression précautionneuse, les compagnons atteignirent le pied de la montagne, se cachèrent sous les arbres et patientèrent.*

*Il ne fallut pas attendre bien longtemps avant qu'Amarthiül arrive à son tour par l'étroit sentier du col et que la compagnie soit enfin réunie. Iârion n'était cependant pas avec lui.*

*— Thaurdir a eu vent de notre évasion, fit le Rôdeur d'un air sinistre après qu'ils l'eurent salué. La roue a tourné. C'est nous qui sommes poursuivis désormais.*

*— Et Iârion ? demanda un autre membre de la compagnie, qui eut d'abord pour seule réponse un silence grave de la part d'Amarthiül.*

*— J'ai tenté de le retrouver, expliqua-t-il après une longue pause. Il était retenu prisonnier par les Orques qui accompagnaient Thaurdir. Il était inconscient, mais indemne. J'ai occis de nombreux Orques, mais cet épouvantable Spectre a fini par se montrer et m'a repoussé. Il a ordonné aux Orques de le conduire à Carn Dûm et m'a tenu à distance pour couvrir leur fuite.*

*Amarthiül poussa un juron et, animé par la colère et le désespoir, abattit son poing ensanglanté contre un tronc d'arbre.*

*— J'ai été vaincu une fois de plus. Il s'en est fallu d'un cheveu. Mais le pire, c'est que Thaurdir est sur nos talons. Je crains de n'avoir fait qu'aggraver les choses.*

*— Vous nous avez sauvés de la torture et de la mort, peut-être de choses pires encore, répondit l'un des héros pour reconforter son ami. Pour l'instant, nous devons nous regrouper et quitter cet endroit affreux. J'ai bien peur que nous ne soyons pas en mesure de pourchasser les ravisseurs d'Iârion vers le nord, pas dans cet état en tout cas.*

*— Allons-nous renoncer à notre mission alors ? Allons-nous abandonner Iârion ? demanda Amarthiül. Non, ce n'est pas possible. Nous devons nous rendre à Carn Dûm en toute hâte, rattraper les Orques et le sauver !*

*— Je comprends ce que vous ressentez, lui assura un autre héros. Mais seuls et fourbus des suites de notre incarcération, sommes-nous en mesure d'affronter toutes les forces d'Angmar dans leur bastion de Carn Dûm ?*

*Amarthiül ouvrit la bouche pour répondre, mais il savait qu'ils avaient raison. Ils étaient blessés pour la plupart, et certains n'avaient pas mangé depuis des jours. Leurs vêtements étaient en lambeaux, leurs rations épuisées, et ils avaient pour ainsi dire perdu tout l'équipement qu'ils avaient apporté de Fornost.*

*— Vous avez raison, reconnut-il finalement d'un air affligé. Mais alors, avons-nous échoué dans notre quête ?*

*— Non, dit le héros en souriant. Pas encore, du moins. Pas tant qu'il y aura de l'espoir. Nous savons qu'ils veulent Iârion vivant, quel que soit leur funeste dessein. Nous n'avons d'autre choix que de prendre la direction du sud, et de Fondcombe, pour y trouver le conseil d'Elrond et rassembler nos forces.*

*Il serra l'épaule d'Amarthiül.*

*— Peut-être alors pourrions-nous nous lancer à l'assaut de Carn Dûm pour sauver Iârion. Mais de nombreuses lieues nous séparent de Fondcombe, et Thaurdir nous poursuit toujours. Une chose à la fois, mon frère.*

*Amarthiül acquiesça et la compagnie se mit en route vers le sud.*

**À suivre dans « La Traversée des Landes d'Etten », la troisième aventure du cycle « Le Réveil d'Angmar ».**





# Rossiel

**I**eneth nîn Ninnith. Je m'appelle Rossiel, mais c'est un nom que je n'ai pas toujours eu. Quand je suis née, mon père m'a appelée Ninnith, un nom que j'ai porté pendant des siècles. Ma sœur aînée tirait le sien des cheveux roux de ma mère – une couleur fort rare parmi les Elfes de Lórien –, mais quand ils ont poussé, ses cheveux ont pris une teinte dorée, semblable aux feuilles du Mallorn. Tous les noms recèlent une prophétie, nous disait mère. Mais aucune de nous deux n'a jamais ressenti la sienne.

Enfant, j'allais au-devant de l'aventure. Ma tutelle débuta très tôt, mais je passais souvent mes journées à explorer les bois de Lórien avec ma sœur aînée. Père me disait de ne pas vagabonder, mais mon cœur était dans la cime des arbres. Au plus fort de la nuit, je grimpais à un arbre de Cerin Amroth, le point le plus élevé de Lórien. J'adorais promener mon regard sur le nord-est, en direction de la forêt jadis connue sous le nom de Vert-Bois. Ses cimes étaient tout juste visibles à l'horizon, verdoyantes et riches de vie. Et invariablement, ma sœur sortait elle aussi en cachette pour me suivre dans les arbres. « As-tu encore la tête dans les nuages, Ninnith ? »

« Grimpe jusqu'à moi ! » répondais-je, ce qu'elle faisait pour me rejoindre dans les branches couvertes de feuilles dorées. Nous restions là assises des heures, à observer le soleil qui se levait sur la forêt. Quand nous rentrions à Caras Galadhon, mère nous grondait. Elle nous disait de nous rendre auprès d'une des servantes de la Dame et de faire ce qu'elle nous demandait.

Cette époque me manque. Cette époque où l'ombre était imperceptible, où Vert-Bois était encore verdoyant, où je pouvais voir ma sœur sourire.

Mon instruction progressa plus vite que la sienne. Les Elfes passent des siècles à apprendre et à étudier leurs arts, mais quelques décennies me suffirent à maîtriser chaque domaine. Certains me qualifièrent de prodige. Je détestais ce mot. Cela impliquait que j'avais le pouvoir de modifier mon destin. La Lórien était une prison dorée, mais une prison néanmoins. Je fus rapidement placée sous la tutelle de Dame Galadriel en personne. Un grand honneur. J'avais rarement le temps de rendre visite à ma famille. Je passais le plus clair de mon temps dans le grand arbre situé au centre de la Cité des Arbres, séparée de ma sœur. Contrairement à moi, elle avait le droit de quitter le Naith à des fins de missions diplomatiques, escortée par des Elfes. Elle se rendait souvent à Amon Lanc, qui était jadis la capitale du Royaume de Thranduil. Parfois, elle délivrait des messages à Dame Galadriel de la part de Thranduil lui-même. « Ma petite Ninnith ! » me disait-elle alors quand elle me voyait, son sourire joyeux réchauffant mon cœur.

Il s'écoula de nombreux siècles. L'ombre de l'est grandit. Les rumeurs d'une menace croissante dans le sud de Vert-Bois furent accueillies avec chagrin, et inaction. La dernière fois que je me glissai hors de la cité et grimpai sur Cerin Amroth,

je me tournai vers Amon Lanc et vis une grande ombre sur Vert-Bois. Je fus prise d'un frisson. J'eus un terrible pressentiment, comme si je savais ce qui allait arriver sans pouvoir l'accepter. En observant l'horizon, je sus que je devais partir.

J'ignorai les cris des sentinelles comme je descendais les flets à la hâte, en prenant une lance argentée couronnée de feuilles dans les halls des artisans. Je courus aussi vite que mes jambes me le permettaient, traversai les grandes portes et le pont blanc, qui était l'unique sortie de la cité.

J'éprouvai un brutal sentiment de liberté en courant dans les bois du Naith, me frayant un chemin entre les Mallorns à pas de loup. Mais je ne pus apprécier le voyage, car je savais que je ne trouverais aucune joie à son terme. Je ne cessai de courir qu'une fois arrivée à l'Anduin, où j'empruntai un des bateaux blancs amarrés à la rive ouest du fleuve. Bien que je n'eusse jamais quitté la Lórien avant cette nuit, ma sœur me parlait souvent de la route qu'elle prenait pour se rendre à Amon Lanc. Je me rappelai ses mots et suivis leur chemin sans m'en écarter.

J'atteignis la frondaison de Vert-Bois au terme du troisième jour. Comme je me tenais devant les arbres gigantesques, j'y sentis une présence maléfique. Cela ne me dissuada pas d'y entrer, mais à chaque pas dans l'obscurité, les ombres s'épaississaient. Je n'eus pas à attendre bien longtemps avant de voir l'horreur qui confirma mes pires craintes. Je lâchai ma lance et tombai à genoux, les larmes aux yeux.

Les Elfes avaient été tués cruellement, pris au piège de solides toiles d'araignée et suspendus aux branches des arbres, dans une sorte de démonstration abjecte. Tremblante, j'escaladai les branches pour les délivrer. Ils n'avaient plus que la peau sur les os, une peau livide, et une grimace de douleur était figée sur leur visage.

Ma sœur était parmi eux. Ma sœur, Rossiel. Massacrée par des monstres, des enfants d'Ungoliant qui infestaient la forêt et en avaient chassé le peuple de Thranduil. Le beau Vert-Bois que je chantais enfant. Mes yeux se remplirent de larmes et troublèrent ma vision. Je serrai fort ma lance. Rossiel. Ma sœur.

Il ne fallait pas oublier son nom. Son nom que mère lui avait donné. Le mien importait peu. Au sien est associée la prophétie. Le nom que j'avais pour habitude de murmurer dans mon sommeil quand elle me manquait trop. Le nom qui amenait un sourire à mes lèvres chaque fois que je l'entendais. Son nom perdurerait.

Incrédule, je caressai alors une mèche de mes cheveux roux. Tous les noms recèlent une prophétie.

Dès lors, son nom serait mien. Je jurai de chasser un jour le mal qui souillait cet endroit. Plus jamais je ne m'autoriserais à céder à l'oisiveté, à rester prisonnière du Naith. Je pris en main les rênes de mon destin et m'aventurai dans le monde, le souvenir de ma sœur à jamais gravé dans mon esprit.

I eneth nîn Rossiel. Oui... Je m'appelle Rossiel.

©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**



**EDGEENT.COM**