

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

ASSAUT SUR OSGILIATH™

Niveau de difficulté = 8

Après avoir sauvé les villageois près d'Amon Dîn, les héros ont accompagné le seigneur Alcaron pour aider les forces du seigneur Boromir à reprendre Osgiliath. Une fois arrivés au camp de l'armée, vous êtes heureux de revoir le seigneur Faramir. On vous présente à son frère Boromir, le fils aîné de Denethor et célèbre héros du Gondor.

Nichée sur les deux rives de l'Anduin, la vieille Osgiliath est une ville stratégique. Dans la longue guerre contre le Mordor, elle a toujours été d'une importance capitale, et Boromir compte bien la reprendre désormais.

Tandis que le soleil se lève sur les Monts de l'Ombre et chasse la brume qui recouvre le fleuve, Boromir porte le grand cor du Gondor à ses lèvres. La note s'évanouit bientôt et les soldats du Gondor se mettent à hurler tel un seul homme. Brandissant leurs épées, ils sont impatients d'en découdre avec leurs adversaires et de les vaincre. Que vienne la mort, que vienne les honneurs, une nouvelle bataille pour Osgiliath commence...

Le deck de rencontre Assaut sur Osgiliath est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Assaut sur Osgiliath, Troupes d'Élite du Mordor et Sudérons (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Héritiers de Númenor**).



Contrôle des lieux

L'Assaut sur Osgiliath vise à libérer l'ancienne capitale du Gondor des forces du Mordor. Pour représenter l'effort que fournit le Gondor pour chasser l'ennemi de l'ensemble de la ville en ruine, les joueurs doivent prendre le contrôle de lieux **Osgiliath** quand ils quittent le jeu.

L'étape 1B précise : « **Forcé** : quand un lieu **Osgiliath** quitte le jeu en tant que lieu exploré, le premier joueur prend le contrôle de ce lieu ». Pour prendre le contrôle d'un lieu, le premier joueur retire tous les marqueurs de progression du lieu tout juste exploré et le place devant lui, dans sa zone de jeu, plutôt que de le défausser. Les lieux sous le contrôle d'un joueur sont toujours en jeu. Leur texte est actif et ils peuvent être affectés par des effets de carte.

Perdre le contrôle des lieux

Plus les joueurs contrôleront de lieux **Osgiliath**, plus le deck de rencontre leur mènera la vie dure. De nombreux effets des cartes de rencontre obligent les joueurs à renvoyer des lieux qu'ils contrôlent dans la zone de cheminement. Par ailleurs, la plupart des lieux **Osgiliath** ont des effets qui obligent les joueurs à les renvoyer dans la zone de cheminement.

Quand un joueur renvoie un lieu qu'il contrôle dans la zone de cheminement, il en perd le contrôle et retire tous les marqueurs de progression qui pourraient se trouver dessus. Si un joueur est éliminé du jeu, tous les lieux **Osgiliath** qu'il contrôlait sont renvoyés dans la zone de cheminement.



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

La bataille est enfin terminée.

Le silence règne pendant quelques instants. Le fracas des armes, les impacts sourds des flèches et les hurlements de douleur : tout cela n'est plus. Il n'y a que le silence, les halètements des soldats et les regards fatigués. Les corps des Hommes et des Orques jonchent les rues et canaux d'Osgiliath, sur lesquels souffle un vent fort.

Vous remuez vos doigts couverts de sang poisseux et vos épaules vous font mal à cause des nombreux coups que vous avez portés.

Puis le cor du Gondor triomphant brise le silence. La bannière de l'Intendant est déroulée sur le pont blanc qui enjambe le fleuve. Le cri de victoire primal qui s'ensuit sort d'abord de la bouche de Boromir, qui brandit son épée. Puis le cri grandit et vous finissez par hurler vous aussi. Le son et la joie qui s'en dégage font trembler les colonnes de marbre qui vous entourent. C'est le son de la victoire, plus ancien que la cité, plus ancien que le fleuve qui la traverse.

Les griffes de l'ennemi ont été coupées et il s'est retiré. Il a été repoussé à Cair Andros, et son emprise sur Osgiliath a été anéantie. Dans les yeux des hommes qui vous coudoient, vous voyez bien que Númenor est sorti de son sommeil. Faramir et Boromir, les premiers fils du Gondor, et plus particulièrement Boromir, sont vénérés par les hommes comme les héritiers d'antan. C'est un grand jour.

Cette nuit, les seigneurs Alcaron et Faramir vous retrouvent à la lueur gaie des feux de camp. Alcaron est enthousiaste, et même euphorique. Faramir, lui, est plus réservé. « N'en restons pas là, s'exclame le seigneur Alcaron, en désignant l'est, plongé dans l'obscurité. Demain, nous les suivrons et les pourchasserons, ajoute-t-il en souriant et en serrant les poings. Nous les traquerons et abandonnerons leurs os noirs brisés dans les montagnes. »

Faramir, qui semble fatigué, s'assoit près de votre feu. « Notre seigneur Alcaron a convaincu mon frère de poursuivre l'ennemi en Ithilien », dit-il calmement. Il ramasse une brindille et se met à remuer les braises d'un air absent, le regard perdu dans le vague. « Nous partirons aux premières lueurs de l'aube. »

« Nous reprendrons l'Ithilien ! » Le seigneur Alcaron ne se laisse pas démonter par la gravité de Faramir. « Nous serons sur le pas de la porte de Sauron, et non l'inverse. » Faramir lance un regard au noble excité, visiblement gêné que le nom de l'Ennemi soit pro-

noncé avec une telle désinvolture. Alcaron ne semble cependant pas s'en apercevoir. « Nous tiendrons la route sud ! Nous le saignerons ! » Il attrape Faramir par l'épaule. « Et quel meilleur choix pour prendre et tenir ce royaume que celui qui le connaît le mieux ? » Alcaron adresse un sourire à Faramir, dans l'espoir de susciter son enthousiasme. Mais Faramir n'est pas d'humeur.

« Cette décision a été prise contre mon avis, dit Faramir, mais puisque c'est ce que souhaite mon frère, j'y obéirai. » Il jette la brindille dans les flammes et se lève, les yeux toujours rivés sur le feu. « Le Gondor vous doit beaucoup, amis de Gandalf, ajoutez-il en croisant votre regard. Je ne puis vous demander plus que ce que vous nous avez déjà donné. » Pour la première fois de la soirée, un timide sourire se dessine sur ses lèvres. « Mais je serai honoré de vous savoir à mes côtés, si vous le voulez bien. » Il hoche la tête en s'en allant. « Je serai en selle à l'aurore. » Il s'écarte de votre feu de camp et disparaît dans le labyrinthe de foyers qui parsèment Osgiliath cette nuit-là.

Le seigneur Alcaron tape des mains et se lève, tout sourire. « Je chevaucherai aux côtés de Faramir et de ses rôdeurs demain ! » Il vous donne à tous une tape sur l'épaule et emprunte le même chemin que Faramir, sans rien ajouter.

La décision ne fut pas difficile à prendre. Vous vous retrouvez bientôt dans l'obscurité, peu avant l'aube, en compagnie des hommes de Faramir, à l'est de la ville. Alors que les premiers rayons du soleil apparaissent au-dessus des Monts de l'Ombre, Alcaron vous aperçoit. Il sourit et vous gratifie d'un clin d'œil pour vous saluer. Quelques instants plus tard, la colonne de rôdeurs se met en branle, avec Faramir à sa tête. Une fois de plus, vous prenez la direction de l'est, droit dans la gueule du loup...

L'histoire continue avec « Le Sang du Gondor », le cinquième scénario du cycle « Face à l'Ombre ».



©2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Assaut sur Osgiliath, Face à l'Ombre, 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, Fantasy Flight Supply, le logo FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations dans vos archives. ATTENTION : Ne convient pas à un enfant de moins de 36, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine. CECI N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE 14 ANS OU MOINS.

