

Le Seigneur des Anneaux

LE JEU DE CARTES

LE DÉFI DES GENS-DES-CHARIOTS™

Niveau de difficulté = 5

Les héros avaient suivi la piste d'Ulchor depuis la cité d'Ulfast jusqu'au sud des étendues de Rhûn. Il leur semblait clair que le misérable cherchait à regagner sa province de Nurn, sur les terres du Mordor. Les héros ne ménagèrent pas leurs montures, espérant le rattraper avant qu'il n'atteigne le Pays Noir.

Dans un premier temps, leur poursuite fut facilitée par une piste claire et un temps clément, mais la chance tourna lorsqu'ils tombèrent sur un camp de Gens-des-Chariots. Ces derniers étaient un peuple nomade d'Orientaux qui parcouraient tout Rhûn dans de grands chariots. Ils chérissaient trop leur liberté pour jurer allégeance à Sauron, mais n'étaient pas les amis de l'Occident pour autant. En voyant les héros approcher sur leurs chevaux, ils enfourchèrent les leurs et encerclèrent rapidement le groupe.

Constatant qu'il était impossible de leur échapper, les héros levèrent les mains et se rendirent. Ils ne souhaitaient pas affronter les Gens-des-Chariots beaucoup plus nombreux. Ils furent faits prisonniers et emmenés jusqu'au camp des Gens-des-Chariots afin de rencontrer leur chef. Les héros narrèrent aux Gens-des-Chariots leur quête pour capturer le Thane Ulchor, mais ces derniers se mirent à rire, « Oui, on le connaît celui-là ! Il est passé juste avant vous. Il nous a menacé du pouvoir du Mordor si on ne le laissait pas filer et il nous a promis de l'or si nous acceptions de mettre à mort ceux qui le poursuivaient. »

« Vous a-t-il donné de l'or ? » demanda l'un des héros.

« Non », ricana le chef des Gens-des-Chariots. « Seulement des menaces et des promesses. »

« Telle est la façon de faire du Mordor, mon ami, mais ce n'est pas la nôtre », affirma l'un des héros. « Nous vous paierons avec l'or que nous avons sur nous si vous nous laissez poursuivre notre route. Pas de menaces creuses ou de fausses promesses. »

Le chef rit de plus belle. Il se pencha vers les héros, « Si je voulais votre or, je n'aurais qu'à le prendre. » Il fit un pas en arrière et désigna d'un geste l'assemblée autour de lui, « Mais nous ne sommes ni des voleurs ni des meurtriers. Ce n'est pas dans notre nature. Nous sommes des cavaliers et des conducteurs de chars ! Notre nature, c'est le vent dans nos cheveux et la terre qui défile en dessous de nous. » Les autres autour acquiescèrent bruyamment jusqu'à ce qu'il leur intime l'ordre d'arrêter. « Savez-vous conduire un char ? » demanda-t-il au héros.

Le héros hésita un instant sur la réponse à donner et dit, « Oui. »

« Bien ! » répondit le chef en souriant. « Alors c'est entendu : nous allons organiser une course de chars. Si vous parvenez à battre notre championne, vous pourrez conserver votre or et reprendre votre route. Mais si notre championne gagne, nous vous livrerons à Ulchor. »

Le deck de rencontre Le Défi des Gens-des-Chariots est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Défi des Gens-des-Chariots, Plaines Vallonnées et Cavaliers de Rhûn. (Plaines Vallonnées et Cavaliers de Rhûn peuvent être trouvés dans l'extension deluxe **Une Ombre à l'Est** pour **Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes**.)



Le Circuit

Lorsque vous préparez le deck de quête pour Le Défi des Gens-des-Chariots, alignez les étapes 1, 2 et 3 de gauche à droite. Puis, placez les étapes 4, 5 et 6 en ligne, au-dessus, de droite à gauche, de manière à ce que l'étape 4 soit située juste au-dessus de l'étape 3. Les deux lignes forment « le circuit ». Après avoir créé le circuit, retournez chaque étape de la quête et placez les objectifs Les Concurrents et Les Gens-des-Chariots à l'étape 1B afin que la zone de cheminement ressemble au diagramme ci-dessous :



L'objectif Les Concurrents représente la position des joueurs dans la course, tandis que l'objectif Les Gens-des-Chariots représente la position de leurs adversaires. L'étape où se trouvent Les Concurrents est considérée comme étant la quête en cours. L'étape où se trouvent Les Gens-des-Chariots est appelée « l'étape des Gens-des-Chariots ».

Quand les joueurs passent une étape de quête, ils avancent l'objectif Les Concurrents vers la prochaine étape du circuit dans le sens antihoraire. L'objectif Les Gens-des-Chariots avancera également sur le circuit dans le sens antihoraire. Si l'objectif Les Concurrents a traversé plus d'étapes de quête que Les Gens-des-Chariots, les joueurs sont considérés comme étant devant Les Gens-des-Chariots. Quand les joueurs passent l'étape 6, ils ont terminé le circuit. Afin de passer le scénario, l'objectif Les Concurrents doit effectuer deux tours de circuit avant que l'objectif Les Gens-des-Chariots n'effectue deux tours de circuit.

Le mot-clé Course

Course est un nouveau mot-clé qui apparaît sur des cartes Quête dans Le Défi des Gens-des-Chariots. Il représente la course de chars des joueurs contre les Gens-des-Chariots. Les cartes Quête avec le mot-clé Course ne peuvent pas être passées hors de la phase de quête et vous ne pouvez pas placer de marqueurs de progression dessus par des effets de carte des joueurs.

Quand vous passez une étape de quête avec le mot-clé Course, elle n'est pas retirée du jeu après. À la place, l'étape de quête reste en jeu et tous les marqueurs de progression en sont retirés à la fin de la phase.

Tests de Conduite X

Les tests de Conduite représentent la capacité des héros à conduire leur char sur un terrain dangereux ou difficile. Vous devez réussir ces tests pour l'emporter. Chaque étape de quête a un effet **Forcé** qui initie un test de conduite X quand elle est passée. Quand cela survient, le premier joueur engage un seul personnage dans le test en l'inclinant. Ensuite, le premier joueur défausse les X premières cartes du deck de rencontre, X étant la valeur totale de l'attribut de personnage indiqué (♣, ♠ ou ♠). Certaines cartes Rencontre possèdent des résultats de tests de conduite imprimés dans leur coin inférieur droit. Ces résultats sont **DROIT**, **VIRAGE** et **LIBRE** (le résultat **LIBRE** compte à la fois comme un résultat **DROIT** et comme un résultat **VIRAGE**). Chaque test de conduite spécifie quel résultat est attendu et combien de ces résultats les joueurs doivent défausser pour réussir le test.

Exemple : Antoine obtient un succès de quête à l'étape 2B et place un total de 11 marqueurs de progression sur cette étape, déclenchant ainsi son effet : « **Forcé** : quand vous passez cette étape de quête, effectuez un test de conduite ♠. Réussir requiert un résultat **DROIT**, plus un résultat **DROIT** supplémentaire pour chaque étape que vous avez complétée à ce tour. Si les joueurs réussissent le test, les marqueurs de progression en excès sont placés sur l'étape suivante. Si les joueurs échouent au test, infligez 1 point de dégâts à chaque personnage. » Antoine incline Aragorn qui a 3 ♠, il défausse donc les 3 premières cartes du deck de rencontre. Parmi les cartes défaussées, deux possèdent des résultats **DROIT**, ce qui est suffisant pour réussir le test. Tony avance l'objectif Les Concurrents à l'étape 3B du circuit et place les 7 marqueurs de progression en excès dessus, déclenchant son effet : « **Forcé** : quand vous passez cette étape de quête, effectuez un test de conduite ♣. Réussir requiert un résultat **VIRAGE**, plus un résultat **VIRAGE** supplémentaire pour chaque étape que vous avez complétée à ce tour. Si les joueurs réussissent le test, les marqueurs de progression en excès sont placés sur l'étape suivante. Si les joueurs échouent au test, chaque joueur défausse un allié qu'il contrôle. » Antoine incline Eowyn qui a 4 ♣, il défausse donc les 4 premières cartes du deck de rencontre. Il n'y a qu'une carte avec un résultat **VIRAGE** parmi les cartes défaussées, ce qui n'est pas assez pour réussir le test qui échoue donc. Pour avoir échoué au test, Antoine doit défausser un allié qu'il contrôle. Il a cependant passé l'étape 3B, il avance donc l'objectif Les Concurrents à l'étape 4B, mais il ne place pas les 3 marqueurs de progression restants sur cette étape.

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

La course de chars tenait plus de la bataille rangée que de l'événement sportif. Au début, les héros furent surpris par la férocité des Gens-des-Chariots autant que par leurs compétences à la course, mais ils compensèrent leur manque d'expérience par une bonne dose d'audace. Ils conduisirent plus vite et plus fort à chaque pente, à chaque virage, jusqu'à finalement dépasser la championne et remporter la course.

Après avoir franchi la ligne d'arrivée, les héros furent accueillis chaleureusement dans le camp des Gens-des-Chariots. « Bien joué ! Félicitations ! » criaient-ils en leur donnant des tapes dans le dos. Nous ignorions que des Occidentaux pouvaient conduire comme ça ! Nous raconterons des histoires sur cette course pendant des années. Encore bravo ! »

« Nous sommes donc libres de partir ? » demanda l'un des héros.

« Oui, oui », répondit le chef des Gens-des-Chariots. « Vous avez gagné votre liberté. Allez en paix. »

« Merci », dit le héros.

« Mais », ajouta le chef, « si vous désirez toujours trouver Ulchor, vous aurez besoin de notre aide. »

« Comment cela ? » demanda le héros.

« Ulchor est retourné au Mordor », explique-t-il. « Vous ne pourrez pas le suivre sans vous faire capturer de nouveau ; par des Orques cette fois. Votre quête est vouée à l'échec. »

« Mais nous avons fait le serment de rendre justice », rétorqua le héros. « Nous ne pouvons pas renoncer maintenant. »

« Vous vous méprenez », expliqua le chef, « vous ne renoncez pas. Il existe un passage sous les Monts de Cendre. Nous pouvons vous y mener en échange de l'or que vous possédez. »

Le héros étudia le visage du membre des Gens-des-Chariots pendant un instant, puis lui tendit la main, « C'est d'accord. »

Cette nuit-là, les Gens-des-Chariots organisèrent un banquet pour honorer les héros et célébrer la course qu'ils avaient gagnée. Le matin suivant, les héros remontèrent en selle accompagnés de quelques Gens-des-Chariots chargés de les guider vers l'entrée des tunnels.

À suivre dans « Sous les Monts de Cendre », la quatrième aventure du cycle « La Revanche du Mordor ».

EDGE



PROOF OF
PURCHASE

Challenge of the
Wainriders
MEC80