

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

LE DESTIN DES TERRES SAUVAGES™

Niveau de difficulté = 6

Urdug n'avait pas chômé depuis qu'il avait échappé à ses ravisseurs, à la Colline de Hrogar. Il avait rallié l'armée dispersée de Gundabad avant de la ramener à la montagne, mais cela lui avait demandé des efforts considérables.

Quand Dagnir attaqua la ville des Hommes des Bois, le chef goblin en profita pour se défaire de ses liens et s'échapper en prenant soin d'assassiner ses gardes.

Il avait subi une humiliation terrible aux mains des héros, qui l'avaient obligé à traverser le Rhovanion, mais ce long voyage lui avait aussi laissé le temps de réfléchir à sa vengeance.

« Si ces héros sont à ce point déterminés à tuer Dagnir, pourquoi ne pas les aider ? s'était-il dit. Et quand le Dragon sera mort, moi et les miens tuerons ces idiots et reprendrons notre foyer. » Aussi leur donna-t-il la clef de son entrée secrète en leur racontant le récit de sa fuite, par la porte orientale, lors de l'attaque de Dagnir sur Gundabad.

Après avoir échappé aux héros, à la Colline de Hrogar, il croisa le chemin de deux de ses frères. Il reconnut en eux des traîtres qui avaient choisi de servir Dagnir après qu'elle eut pris Gundabad. Enragé, il se jeta sur eux, tua le premier et posa sa lame contre la gorge du second.

« Écoute-moi bien misérable ! grogna-t-il. Je devrais te trancher la gorge comme je l'ai fait à ton traître d'ami, mais je veux que tu portes un message à cet antre de pleutres : les jours de Dagnir sont comptés. Un groupe de puissants guerriers se rend à Gundabad dans le but de la tuer.

— C-comment le sais-tu ? demanda le prisonnier.

— Parce que c'est moi qui les ai envoyés, triste vermisseau ! rétorqua Urdug. Je compte bien reprendre ce qui m'appartient, et tous ceux qui se mettront en travers de mon chemin finiront comme ça, dit-il en désignant le cadavre du Gobelin à ses pieds. Alors cours et dis à ces misérables laquais qu'ils feraient bien de se joindre à moi quand ils entendront mon cor de guerre. »

Après avoir laissé partir son messager, il se rendit aux Montagnes Grises, à l'ouest, dans le but de retrouver les Gobelins qui avaient fui à l'arrivée du Dragon. Lorsqu'il arriva au Mont Gundabad, il disposait déjà d'une petite armée, mais il prit garde à ne pas se faire remarquer avant que ses espions ne lui rapportent la nouvelle de la mort de Dagnir.

« Ha ! ha ! je vous l'avais dit ! rit-il. Comme je l'avais promis : Dagnir est morte et Gundabad est à nous ! »

Sur ce, il enfourcha son Warg et poussa une puissante note avec son cor de guerre. « Suivez-moi, mes gaillards ! » s'écria-t-il en fonçant vers Gundabad.

Dans la montagne, les héros entendirent le bruit et sortirent précipitamment pour voir l'armée en approche. D'autres Gobelins la rejoignirent en quittant leurs trous tels les laquais répondant à l'appel de leur maître.

Les héros n'avaient plus beaucoup de temps pour préparer leur défense. Ils étaient en sérieuse infériorité numérique, mais il était pour eux hors de question de se rendre, car les Gobelins n'étaient pas tendres avec leurs prisonniers. Leur seule alternative était le combat. Urdug disposait de forces importantes, mais les héros comptaient lui faire payer très cher chaque vie qu'il prendrait. Et si le prix à payer s'avérait trop élevé, il n'était pas exclu que les Gobelins cèdent à la panique. C'est donc en poussant de féroces cris de guerre qu'Urdug et les héros chargèrent au combat.

Le deck de rencontre Le Destin des Terres Sauvages est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Destin des Terres Sauvages, Gobelins des Montagnes Grises, Obscurité Grandissante et Collines des Terres Sauvages (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Les Terres Sauvages du Rhovanion**).



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

Les rochers qui flanquaient la porte étaient noirs de sang, et les pentes du Mont Gundabad étaient jonchées de cadavres. Aussi étonnant que cela puisse paraître, les héros l'avaient emporté contre une force importante de Gobelins déterminés à reprendre la montagne. La bataille ne s'était pas déroulée au mieux, mais la férocité des Gobelins s'était heurtée à la défense pugnace des héros.

Les compagnons combattirent comme des bêtes acculées, sans se soucier de leur vie, avec l'énergie du désespoir. Les Gobelins n'avaient jamais vu pareils guerriers, et seule la présence d'Urdug leur permit de tenir. Quand leur chef fut désarçonné de son Warg et terrassé, le moral des Gobelins s'effondra et ils se dispersèrent en proie à la peur.

« La victoire nous appartient ! s'écria un des héros, bientôt acclamé par ses compagnons.

Ils se replièrent derrière la porte et tous s'effondrèrent, victimes d'un grand épuisement. Les richesses de Gundabad s'étaient devant eux, mais tous les auraient volontiers échangées contre une coupe d'eau et un repas.

La route avait été longue depuis les Monts du fer, mais Dagnir était morte et les Gobelins en fuite. Il ne leur suffisait plus qu'à partager le trésor. Des messagers furent envoyés à l'est, à la Colline de Hrogar des Hommes des Bois, et plus loin encore, à destination de Brand de Dale. En moins de quinze jours, les premières troupes d'Hommes des Bois vinrent aider les héros à sortir les richesses de Gundabad.

La part la plus importante du trésor fut remise au Maître de la Colline de Hrogar pour l'aider à reconstruire la ville. De grandes richesses furent aussi emportées à Dale par les héros triomphants. C'est par une belle journée de printemps que les héros arrivèrent devant le roi Brand avec plusieurs coffres d'or, escortés par les hommes du souverain.

Le roi Brand se leva et accueillit les héros.

« Bienvenue, mes amis. Les Terres Sauvages chantent vos exploits. Vous serez à jamais honorés par mon peuple. Venez prendre place à ma table et festoyons.

Les héros s'inclinèrent et l'un d'eux parla.

— Merci, mon seigneur. C'est un grand honneur que vous nous faites, mais il reste une chose à régler au Rhovanion.

— En effet, dit Brand. Vos amis, les Haradrim, fut-il avant de lever sa coupe. Je vous le jure, à la même date de l'an prochain, ils auront un foyer dans mon royaume en tant qu'amis chers.

Le héros s'inclina de nouveau.

— Soyez-en remercié, mon seigneur. Dans ce cas, tout est réglé et nous en sommes heureux.

— Tout, à l'exception de mon estomac qui gronde, rit un autre compagnon. Il est difficile de se plier à l'étiquette de la cour après un si long voyage quand l'odeur des mets me titille les narines.

Le roi rit.

— Bien dit ! Veuillez vous asseoir et vous restaurer. Ce repas est tenu en votre honneur. Et lorsque vous aurez mangé votre content, j'écouterai le récit complet de vos aventures.

Les héros apprécièrent le plus fameux repas de leur vie, adouci par le succès de leur quête. Ils régalerent la cour du roi des multiples détails de leur voyage : la Brande Desséchée, le drake de froid, Urdug, l'attaque de Dagnir sur la Colline de Hrogar, le fantôme de Fram, le Fléau-des-Vers, la mort du Dragon et la bataille du Mont Gundabad.

— Mes amis, dit le roi Brand. Vous avez voyagé loin et fait tant. Les Terres Sauvages vous sont redevables. Vos exploits seront immortalisés par les chants de Dale. »

Puis, pour le plus grand plaisir des héros, un ménestrel fut invité à chanter leur récit. Et comme ils écoutaient la geste du barde, ils songèrent à tout ce qu'ils avaient accompli.



© 2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou © 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 Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE



PROOF OF
PURCHASE
The Fate of
Wilderland
MEC71