

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA BATAILLE DE CARN DÛM™

Niveau de difficulté = 8

Les feuilles étaient tombées et la morsure froide de l'hiver s'était refermée sur le sud lorsque les compagnons atteignirent Fondcombe. Ils furent accueillis par les gardes Elfes, qui les reconnurent et les escortèrent jusqu'à la Dernière Maison Simple, où on leur offrit de quoi se restaurer, une proposition qu'ils acceptèrent chaleureusement. Quand ils demandèrent à voir Elrond, ils obtinrent rapidement une audience et furent conduits dans la Grande Salle.

Le Seigneur des Elfes fit son entrée peu après, et pria les héros de bien vouloir s'asseoir avant de lui faire leur récit. Les compagnons lui détaillèrent leur long voyage : leur découverte à Amon Forn, l'attaque de Fornost, leur incarcération au Mont Gram et les informations glanées dans les ruines du Rhudaur.

Quand ils mentionnèrent le nom de Daechanar et produisirent l'ouvrage découvert dans la demeure des ancêtres d'Iârion, Elrond plissa les yeux, soucieux, et serra les dents.

— Voilà un nom que je n'avais pas entendu depuis plus de mille ans. Le Daechanar dont vous parlez était jadis un Dûnedain du Rhudaur. C'est lui qui fraya la voie vers l'effondrement de son royaume, en se rangeant du côté d'Angmar pour devenir l'un des lieutenants de confiance du Roi-Sorcier. Son frère Iârchon et ses fils comptaient parmi les quelques Dûnedain qui parvinrent à s'enfuir et s'installèrent quelque temps à Imladris.

Elrond savait parfaitement de quoi il parlait. Il avait été témoin de ces événements, et ne les avait pas juste appris dans un livre.

— Peu après, les forces d'Angmar assiégèrent Fondcombe. Nous fûmes assaillis par nos ennemis, mais au bout de plusieurs saisons, le siège fut levé. Iârchon comptait parmi les défenseurs d'Imladris. Je le vis affronter son frère au champ de bataille. Daechanar fut tué et la bataille gagnée, mais Iârchon fut troublé par les dernières paroles de son frère et vint chercher mes conseils. Je me souviens encore de ses mots : « Je vous survivrai tous et hanterai vos descendants bien après votre mort. Mon maître y veillera. » Je crains que le seigneur des Nâzgul n'ait enseigné quelque magie noire à son lieutenant, de celles qui lient la chair morte et piègent les esprits des défunts en ce royaume.

Amarthiûl écarquilla les yeux d'effroi en comprenant soudain, et il se leva.

— Êtes-vous en train de nous dire que le Daechanar qui commande aux morts que nous avons rencontrés est aussi le Daechanar qui a péri il y a si longtemps ?

— Précisément, répondit Elrond en priant le jeune Rôdeur de se rasseoir. Si ce n'est qu'il n'a jamais été totalement vaincu. Son corps fut brisé, mais pas son esprit. « Je hanterai vos descendants bien après votre mort. » Vous dites qu'Iârion a été enlevé à Fornost, et je doute qu'il s'agisse d'une coïncidence.

Il marqua une longue pause.

— Iârion est de la lignée de Daechanar. Je pense qu'il espère posséder Iârion, pour en faire son nouveau corps. Ensuite, son retour dans ce monde sera achevé. Avec le Roi-Sorcier à Minas Morgul, Daechanar régnerait sur les terres noires d'Angmar ; vous avez

déjà vu les Orques qui sont à ses ordres et les Gobelins du Mont Gram qui lui ont prêté allégeance. La sécurité du Nord volerait en éclats.

Cela semblait difficile à croire, mais la sagesse d'Elrond ne mentait pas, et les héros ne doutèrent pas un instant de la véracité de ses propos. Enfin, tout ce qu'ils avaient vécu prenait forme.

— Iârion est prisonnier depuis des semaines, fit l'un des héros avec mélancolie, en espérant que tout n'était pas perdu. Avons-nous encore le temps de déjouer les plans de Daechanar avant qu'ils ne se réalisent ?

Amarthiûl serra le pendentif du faucon qu'il portait autour du cou et prit la parole avec passion.

— Nous devons prendre la route du Nord sur-le-champ !

Elrond, lui, reprit avec calme malgré la gravité de la situation et leva la main pour calmer le Rôdeur.

— Votre courage est admirable, jeune Rôdeur, mais soyez patient. Un puissant rituel comme celui-là doit être exécuté avec le plus grand soin. L'attaque de Thaurdir et de ses sbires n'a rien d'une coïncidence. Le solstice d'hiver est dans plusieurs semaines. C'est la journée la plus froide et la plus sombre de l'année, le dernier jour avant que le cycle de la vie ne reprenne ses droits. La nuit du solstice, Daechanar trouvera un passage plus facile pour se glisser dans le corps d'Iârion. Je suis persuadé qu'il attend le bon moment. Ce qui signifie que nous avons le temps de regrouper nos forces, et que vous pouvez vous reposer. Vous devez être las de votre long périple.

Le seigneur des lieux fit appeler plusieurs Elfes, qu'il chargea de partir au sud et à l'ouest pour trouver un maximum de Rôdeurs et les ramener à Imladris.

— Je ne dispose pas d'une armée pour vous accompagner à la bataille, mais ceux dont je peux me passer vous accompagneront au nord, jusqu'à la forteresse de Carn Dûm.

Les héros se dévisagèrent et acquiescèrent, confirmant ainsi leur détermination, puis ils se levèrent. L'un d'eux s'inclina devant Elrond et s'adressa à lui avec courtoisie.

— Daechanar doit être arrêté. Nous partirons nous aussi, et veillerons à ce que cette mission soit menée à bien.

Amarthiûl se tourna vers les héros, le regard sévère et résolu.

— Mes amis, vous n'avez eu de cesse de risquer vos vies pour les miens. Laissez-moi me joindre à vous. Où que vous mène votre voyage, mes épées seront vôtres si vous me le permettez.

— Vous avez gagné votre place parmi nous, fit l'un des héros en le prenant par l'avant-bras. Nous serions heureux de vous savoir à nos côtés.

Les compagnons se reposèrent à Fondcombe pendant plus de deux semaines pour récupérer de leurs blessures et de leur fatigue. Chaque jour, de nouveaux Rôdeurs répondaient à l'appel d'Elrond et arrivaient à Imladris armés de leur arc et de leur épée, impatients de venger leurs frères tombés à Fornost. Ils attendirent aussi longtemps qu'ils le purent pour préparer l'assaut, mais il fallut finalement partir pour rejoindre Carn Dûm avant le solstice

d'hiver. Accompagnés d'un petit groupe d'Elfes et de Rôdeurs intrépides, leur seul espoir était de se frayer un chemin jusqu'à la forteresse de sorte à arrêter le rituel de Daechanar...

Le deck de rencontre « La Bataille de Carn Dûm » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Bataille de Carn Dûm, Orques d'Angmar et Magie Noire (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension **Le Royaume Perdu**).



Thaurdir

Thaurdir est une carte Ennemi double face qui est placée dans la zone de cheminement lors de la mise en place de ce scénario. Une face possède le trait **Capitaine**, et l'autre a le trait **Champion**. Chacune de ces faces a un effet **Forcé** qui se déclenche après qu'une carte **Sorcellerie** a été révélée ou après que Thaurdir a été retourné. Chaque fois qu'un effet retourne Thaurdir, déclenchez l'effet **Forcé** de la face qui est devenue visible.

Chaque fois que Thaurdir est retourné, conservez tous les marqueurs et attachements qu'il a sur lui. Il ne quitte pas le jeu durant cette transition.

Comme Thaurdir n'a pas de dos de carte Rencontre, il ne peut en aucun cas être placé ou mélangé dans le deck de rencontre.

Exemple : les joueurs sont à l'étape 1B et Thaurdir est face **Capitaine** visible. Les joueurs révèlent la carte Traîtrise « Volonté de Daechanar », qui les oblige à retourner Thaurdir du côté **Champion**. Une fois retourné, il déclenche son nouvel effet **Forcé**, qui dit : « après que Thaurdir a été retourné ou qu'une traîtrise **Sorcellerie** a été révélée, Thaurdir se soigne de 3 points de dégâts et effectue immédiatement une attaque contre le premier joueur. » Thaurdir se soigne donc de 3 points de dégâts et effectue une attaque contre le premier joueur, et il reste face **Champion** visible.

À la fin de ce tour, si Thaurdir est toujours face **Champion** visible, les joueurs devront le retourner du côté **Capitaine**, en raison du texte de l'étape 1B, qui dit : « À la fin du tour, si Thaurdir est face **Champion** visible, retournez-le. » Une fois retourné, il déclenchera à nouveau son nouvel effet **Forcé**, qui dit : « après que Thaurdir a été retourné ou qu'une traîtrise **Sorcellerie** a été révélée, attribuez 1 carte ombre à chaque ennemi en jeu. »

Vaillance

Vaillance est un nouveau déclencheur qui figure sur certaines cartes Joueur du cycle Le Réveil d'Angmar. Les **Actions** et **Réponses** accompagnées du déclencheur **Vaillance** – présentées ainsi : « **[Vaillance] Action** » et « **[Vaillance] Réponse** » – ne peuvent être déclenchées que par un joueur dont le niveau de menace est de 40 ou plus.

Quand une carte Événement a deux effets, l'un avec le déclencheur **Vaillance** et l'autre sans, vous ne pouvez en choisir qu'un à déclencher quand vous jouez la carte. Là encore, vous ne pouvez choisir l'effet avec le déclencheur **Vaillance** que si votre niveau de menace est de 40 ou plus.

Bataille

Quand une carte Quête a le mot-clé Bataille, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur d'attaque (♣) au lieu de leur valeur de volonté (♠) au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace (♣), comme d'habitude.

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

Une fois Thaurdir terrassé, sa dépouille se décomposa et tomba en poussière sous les yeux des compagnons, et son armure et son arme tombèrent au sol avec fracas. Mais ils n'eurent pas le temps de se réjouir de leur victoire que des hurlements de loups retentissaient déjà.

— Des Gobelins ! s'écria un des Rôdeurs situés en arrière. Des Gobelins du Mont Gram !

La compagnie se retrouva prise en tenaille entre les Gobelins au sud et les Orques de Carn Dûm qui se regroupaient. Ils n'avaient pas de temps à perdre pour se glisser dans la forteresse. Un des Elfes qui les avaient accompagnés depuis Fondcombe se tourna vers eux, avec une moue lugubre, et hurla pour se faire entendre en raison de la clameur de la bataille.

— Vous devez vous introduire dans la forteresse et arrêter le rituel de Daechanar !

— Et vous ? répondit un des héros, inquiet. Vous ne pourrez pas retenir les Gobelins éternellement.

— Eh bien, ne soyez pas trop longs ! Allez ! les adjura-t-il avant de rejoindre la mêlée.

Les héros, qui n'avaient d'autre choix que de laisser le reste de leur groupe repousser les Gobelins, se faufilèrent entre les portes de Carn Dûm. Ils tuèrent les quelques Orques qui leur barraient encore le chemin, et se glissèrent dans la redoute ennemie pour affronter Daechanar et sauver leur ami...

À suivre dans « **Le Royaume de l'Effroi** », la sixième aventure du cycle « **Le Réveil d'Angmar** ».

Amarthiúl

Iârion posa la main sur la garde de son épée comme il le faisait souvent quand il s'adressait à son élève avec gravité.

— Tu ne nous accompagneras pas dans cette mission. J'ai été clair à ce sujet à de nombreuses reprises.

L'ordre était ferme, tout comme son regard. Des années plus tôt, quand le père d'Amarthiúl était tombé au combat, Iârion avait pris l'enfant sous son aile et était devenu son mentor, lui avait enseigné la voie des Dûnedain. Le jeune homme était malin, mais téméraire.

— Je me bats mieux que tous ceux de mon âge, et je suis le plus rapide. J'ai passé tous les tests que m'ont soumis les anciens. Je suis prêt, je vous le promets !

Amarthiúl n'avait que quatorze ans, mais il disait vrai. Parmi ses pairs, il avait prouvé son intelligence et son adresse supérieures. Il apprenait vite et connaissait déjà une bonne partie de leur savoir, mais ce qui l'intéressait par-dessus tout, c'était la chasse aux Orques et autres agents de l'Ennemi.

— Tu crois que parce que tu as gagné une centaine de bagarres de chiffonnier et que tu as lu les guerres de nos ancêtres, tu es prêt à tout, mais tu n'as jamais chassé un ennemi tel que celui-ci. Les Orques sont coriaces, très forts et vraiment effrayants. Leur haine ne connaît aucune limite, elle noie leurs pensées sous un flot de rage et les rend plus dangereux que tu ne peux l'imaginer.

Amarthiúl releva le menton et fit mine de reprendre, mais son mentor l'en dissuada en secouant la tête.

— C'est mon dernier mot. Tu resteras ici et tu continueras à t'entraîner.

Après quoi, Iârion et les autres Rôdeurs quittèrent Fornost en toute hâte. Leur mission ne devait souffrir aucun retard. Des éclaireurs avaient rapporté la présence d'Orques dans les collines d'Evendim. Qu'ils fassent partie d'une vaste opération ou soient venus en quête de proies sur les rives du lac Nenuial, les Rôdeurs allaient se charger d'eux de toute façon.

Mais Amarthiúl refusa de renoncer si facilement. Il réunit l'équivalent de plusieurs jours de rations et s'arma de deux lames issues de l'arsenal de Fornost. Il suivit les autres Rôdeurs vers l'ouest, assez près pour les suivre à la trace, mais pas trop non plus, afin de ne pas être repéré. Le jeune Dûnadan prit soin de ne pas se faire remarquer. Il savait qu'en révélant sa présence tout près du Brandevin, les Rôdeurs n'auraient d'autre choix que de le laisser les accompagner.

Cependant, ils progressaient beaucoup plus vite qu'Amarthiúl ne se l'était imaginé, au rythme de nombreuses lieues par jour. Bien qu'il eût du mal à tenir l'allure, il était décidé à prouver qu'il était l'égal de ses frères, et sa détermination lui donna des ailes. Il pensait qu'au moment de révéler sa présence, les autres Rôdeurs seraient fiers de lui, impressionnés qu'il ait pu tenir le train.

Malheureusement, Amarthiúl ne s'attendait pas à ce que les Orques empruntent la berge orientale du Brandevin. Voyant en lui une proie facile, ils fondirent sur lui à la faveur de la nuit, quand ils étaient les plus forts, et leur adversaire épuisé. Quand le premier Orque poussa un cri de guerre dans sa langue gutturale, Amarthiúl fut pétrifié et son cœur s'emballa. Les Orques le chargeaient de toutes parts. Il dégaina vaillamment ses lames et tenta de se défendre, mais il était submergé par la peur. Ses années d'entraînement s'envolèrent, chassées par la panique. Il fut vaincu en quelques secondes.

Mais les Orques ne voulaient pas tuer le jeune homme. Au contraire, ils le jetèrent au sol et le désarmèrent. Un Orque l'agrippa, et il eut les yeux bandés, puis fut ligoté au moyen d'une épaisse corde.

— Har ! Qu'avons-nous là, les gars ? demanda un Orque en riant avant d'asséner un coup de pied vicieux au Dûnadan attaché.

— On dirait bien de la viande fraîche, répondit un autre. Mangeons-le !

— N'allez pas trop vite en besogne ! Celui-là est un jeune. Je parie qu'il y en a d'autres comme lui dans les parages. Commençons par les attraper eux aussi. Après, on les tuera tous ensemble.

Amarthiúl se maudit pour sa bêtise. À cause de lui, les autres Rôdeurs allaient tomber dans le guet-apens de la bande d'Orques qu'ils étaient venus chasser.

— Non, je suis tout seul... commença-t-il, mais l'un des Orques lui bourra la bouche de laine afin de le faire taire.

Ils le pendirent à la branche d'un grand arbre, la tête en bas, et se cachèrent, en sachant que les autres Rôdeurs des environs finiraient par venir voir à quoi était due cette échauffourée. Rapidement, Amarthiúl entendit un bruissement de feuilles tout autour de lui, puis le tumulte d'une bataille aussi brusque qu'un orage soudain. Les yeux bandés, et donc incapable de voir, il dut se contenter d'écouter, impuissant, les sifflements des épées, les cordes claquant des arcs, les entrechocs de l'acier. Puis le silence.

Amarthiúl fut détaché et déposé par terre, ses liens coupés un par un, bien qu'une main gantée lui refît fermement les poignets dans le dos. Quand son bâillon lui fut retiré, Iârion le dévisageait sans un mot. Tout autour de lui, il y avait des cadavres d'Orques. De nombreux Rôdeurs étaient blessés, leurs armures ébréchées ou brisées, leurs plaies pansées au moyen de cataplasmes et de bandages.

Iârion ne dit rien. C'était un silence des plus pesants. Il savait qu'il les avait grandement déçus, qu'il les avait mis en danger.

— Je... je... commença-t-il, la gorge serrée. Je suis désolé, parvint-il finalement à articuler avant de pleurer à gros sanglots.

— Tout va bien, mon garçon, lui dit son mentor en le prenant dans ses bras et en lui posant une main sur la tête. Un jour, tu nous rendras la pareille.