

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LE ROYAUME DE L'EFFROI™

Niveau de difficulté = 7

La capitale du royaume d'Angmar était un endroit effrayant. Lorsque les héros eurent vaincu les Orques qui en gardaient l'entrée, ils furent confrontés à un silence surnaturel comparé à la bataille qui faisait rage au-dehors. Les salles de Carn Dûm étaient froides et désertes, mais quels que soient les couloirs et les pièces empruntés, le sentiment qu'ils étaient épiés ne quitta jamais les héros. Le royaume d'Angmar avait pris un nombre de vies incalculable au fil de sa guerre séculaire contre les Dûnedain. À chacun de leurs pas, leur inquiétude grandissait.

La forteresse était tentaculaire, mais quand ils tendaient l'oreille, ils entendaient des cris de douleur venir de ses entrailles. Ainsi, ils s'enfoncèrent plus avant, suivirent de longs escaliers escarpés, et les couloirs se resserrèrent, comme si les murs de pierre se fermaient sur eux.

Quelque part dans ces catacombes, entouré des morts aux aguets, leur ami Iârion était au supplice. Plus déterminés que jamais, les héros entamèrent leurs recherches...

Le deck de rencontre « Le Royaume de l'Effroi » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Royaume de l'Effroi, Mort Maudit et Magie Noire (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension *Le Royaume Perdu*).



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.

Morts Réanimés

De nombreuses cartes Rencontre du scénario Le Royaume de l'Effroi précisent aux joueurs de « réanimer » une carte. Quand un joueur doit réanimer une carte, posez cette dernière face cachée devant lui, comme si elle venait de l'engager au combat depuis la zone de cheminement. Les cartes face cachée qui ont été réanimées sont des « Morts Réanimés » et agissent comme si elles étaient des cartes Ennemi **Mort-vivant** avec un coût d'engagement au combat de 0, 2 ♠, 2 ♣, 2 ♥ et 2 points de vie. Pour rappel, chaque carte Quête a le texte : « Les Morts Réanimés sont des ennemis **Mort-vivant** avec 2 ♠, 2 ♣, 2 ♥ et 2 points de vie. » Quand un Mort Réanimé est détruit ou quitte le jeu pour quelque autre raison, il est placé dans la pile de défausse de son propriétaire.



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

Les héros n'eurent que quelques secondes pour réagir lorsque les catacombes commencèrent à s'effondrer. Ils coururent aussi vite qu'ils le purent, en tentant de se rappeler le chemin qu'ils avaient emprunté pour venir parmi les salles sombres et labyrinthiques de Carn Dûm. Les murs tremblèrent en gémissant, parcourus de magie noire. Des cadavres animés s'écroulèrent et se décomposèrent, d'immenses esprits s'éparpillèrent, et la puissance invoquée par Daechanar commença à s'étioler avec sa défaite.

Les nuages noirs amoncelés au-dessus de la forteresse s'évanouirent et le soleil inonda le champ de bataille. Avec la défaite de leur maître et le soleil qui les éblouissait, les Gobelins fuirent pour retrouver leur refuge des montagnes, au sud. Les Elfes et les Rôdeurs restants profitèrent de ce retournement de situation pour repousser les Orques, en pleine débandade. La bataille était gagnée... mais la victoire avait un goût amer. Comme les héros sortaient de la forteresse avec le corps d'Iârion, la compagnie succomba à un grand chagrin. Bien qu'ils eussent vaincu Daechanar et déjoué ses plans, ils n'avaient pas pu sauver leur ami. Obligés de tuer le Rôdeur de leurs propres mains, et même si ses dernières paroles furent d'un grand réconfort, les héros venaient de connaître une tragédie qu'ils n'oublieraient jamais.

Le retour fut rapide, mais lourd de mélancolie. Bien que l'hiver venu du nord fût rigoureux, le temps meurtrier et surnaturel auquel ils avaient fini par s'habituer parut décliner avec la disparition de Daechanar, et plus aucun des maux d'Angmar n'osa se dresser en travers de leur chemin. Une fois le sommet du Mont Gram derrière eux, les Elfes leur firent leurs adieux et s'en retournèrent à Fondcombe. Les héros les remercièrent pour leur aide et, en retour, les Elfes leur rappelèrent qu'ils seraient les bienvenus à Imladris une fois leurs affaires avec les Dûnedain terminées. Le reste de la compagnie poursuivit vers l'ouest, en direction de Fornost, pour inhumer leurs camarades morts au combat.

Les Rôdeurs et les héros ensevelirent les morts dans un sépulcre dédié à tous ceux qui tombaient en défendant le Nord, et se réunirent pour dire quelques mots sur leur courageux sacrifice. Ensuite, chacun prit congé, et il ne resta plus que les héros et Amarthiûl. Le jeune Rôdeur s'approcha de la tombe d'Iârion en tenant le pendentif en forme de faucon.

— Je n'ai pas réussi à le sauver, dit-il alors que les héros le rejoignaient.

De toute évidence, la mort de son mentor lui brisait le cœur.

— Aucun de nous n'a réussi, répondit l'un des héros d'un air triste. Mais sans votre détermination à poursuivre Thaurdir et à sauver votre ami, qui sait quelles horreurs Daechanar aurait déchaînées sur les terres que votre peuple protège ?

Le Rôdeur acquiesça en serrant plus fort le pendentif.

— Il n'avait ni fratrie ni héritiers. La lignée d'Iârchon et de Daechanar n'est plus.

Sur ce, Amarthiûl fit un pas en avant pour poser le pendentif sur la tombe d'Iârion. Abandonner le bijou parut très difficile. Au moment où il le posa sur la sépulture de son ami, il chanta :

Un homme sans peur dans la nuit la plus noire,
Un frère fidèle éclatant d'allégresse et de gloire ;
Maintenant s'envole son esprit,
Par-delà les cercles de la terre d'ici.

L'un des héros lui posa la main sur l'épaule. Le Rôdeur avait fait beaucoup de chemin et sérieusement mûri lors de leur voyage.

— Iârion était un noble guerrier. Il serait fier de voir combien vous êtes devenu fort. » Ils restèrent là un moment, à pleurer les morts, avant de ressortir finalement des tombes silencieuses de Fornost. « Qu'allez-vous faire maintenant ?

— J'ai juré de mettre mes épées à votre service, vous vous souvenez ? répondit Amarthiûl en souriant chaleureusement. Les Dûnedain sont vos débiteurs. Je compte bien m'acquitter de cette dette. Si vous avez un jour besoin de mon aide, n'hésitez pas à faire appel à moi.

Sur ces paroles d'amitié, ils se séparèrent. Les héros retournèrent à Fondcombe et passèrent le reste de l'hiver aux soins des Elfes, où ils récupérèrent de leurs nombreux voyages et combats. Mais avant même la fonte des neiges, un messenger vint à eux avec un parchemin au sceau particulier.

Visiblement, on avait encore besoin d'eux. Pleinement reposés et prêts à repartir à l'aventure, ils remercièrent Elrond pour son hospitalité et s'enfoncèrent en pleine nature, chevauchant aussi vite qu'ils le pouvaient vers l'ouest... et les Havres Gris.



Épilogue

Lârchon ne prit pas la peine d'essuyer son épée couverte du sang de l'Orque dont il enjamba le cadavre. Son nez le chatouillait, titillé par l'odeur cuivrée du sang et la puanteur de cendres et de bois carbonisé qui submergeait le champ de bataille. L'entrechoc de l'acier et la clameur de la bataille retentissaient dans toutes les collines, étouffant le bruissement du Bruinen. Il serra son épée plus fort que jamais, maudit les siens pour la trahison qui avait conduit à l'effondrement du royaume de son peuple. Quelque chose – du sang, de la sueur, ou les deux – coula sur son front.

— Daechanar, fit-il à l'adresse de la silhouette qui se tenait en travers de la plaine escarpée qui flanquait le gué. Ton chemin s'arrête ici.

Son frère aîné se contenta de rire. Non, ce n'était pas son frère. Cet homme maudit qui se tenait devant lui ne pouvait pas être son frère, ce n'était pas possible. Pas depuis qu'il avait trahi sa famille et prêté allégeance au Roi-Sorcier. Pas après avoir lâché les cruels hommes des collines sur sa demeure ancestrale et passé au fil de l'épée nombre de ses proches.

Daechanar sortit son épée de son fourreau ; et elle dégagée une aura de puissance sinistre, comme une centaine de murmures fielleux aux oreilles d'Iârchon. Il ne reconnut pas l'étrange épée que portait son frère, avec sa poignée ciselée de runes sinistres. Le traître l'examina quelques instants, admira son ouvrage et son fil tranchant.

— Tu es un imbécile, Iârchon, dit-il calmement avec un sourire malicieux. Mon maître t'a offert une place à ses côtés, comme il l'a fait avec moi, mais tu as refusé. Et voilà que je dois te tuer maintenant.

Il avança à grandes enjambées, sa cape en haillons claquait au vent.

Iârchon sentit un épouvantable déchirement. Il était prêt à combattre son frère jusqu'à la mort, mais avait espéré éviter une telle confrontation. Voyant les yeux de son frère étinceler d'une lueur meurtrière, il sut qu'il n'avait pas le choix. Le lieutenant d'Angmar ne montra aucune hésitation, avança rapidement et frappa d'estoc brutalement. Iârchon leva son épée pour se défendre et para chacun des coups de Daechanar. Il ne pouvait se résoudre à le frapper en retour.

— Depuis combien de temps cela dure-t-il ? hurla Iârchon. Depuis combien de temps l'Ennemi s'est-il emparé de ton esprit ? Depuis combien de temps manigances-tu la chute de notre royaume ?

Il écarta l'épée de son frère sur le côté et, au moyen d'un habile mouvement de torsion du poignet, profita de son élan pour effectuer un pas de côté et se retrouver dans son dos. Sans lui laisser le temps de recouvrer son équilibre, il fondit sur lui, son épée animée par un courroux vengeur. Bien qu'il lui portât plusieurs coups violents, et que sa lame entailla le manteau et le haubert de cuir de son frère, Daechanar affichait toujours un rictus inquiétant.

— Dis-moi, petit frère, qui gagnera cette guerre selon toi ? demanda Daechanar entre deux passes d'armes. Penses-tu avoir la moindre chance contre les armées d'Angmar ?

Iârchon serra les dents. Les mots de son frère lui firent mal. Ils avaient déjà subi de multiples disparitions, et les forces du Roi-Sorcier menaçaient désormais de submerger tout le Nord. Daechanar en profita, asséna Iârchon de coups puissants qui le firent reculer. Face à la célérité et la force de ces attaques, le noble frère parvint tout juste à se défendre, et la lame noire entailla son armure et ses chairs à plusieurs reprises. Aveuglé par l'arrogance et sa victoire imminente, le traître ne réalisa le piège que trop tard.

Enfants, ils avaient l'habitude de s'entraîner avec des épées en bois dans la cour du château. L'aîné était un guerrier féroce et habile, mais son cadet était plus malin. Chaque fois que Daechanar sentait la victoire proche, il s'en délectait et renonçait à se défendre pour en finir au plus vite. Iârchon se mit en situation de défaite avant que l'ouverture n'apparaisse : une brèche dans les défenses de Daechanar. Il esquaiva promptement un coup de taille lui visant la gorge et plongea son épée dans la poitrine de son frère. Le renégat écarquilla les yeux et un rictus d'agonie se dessina sur son visage.

— Je ne sais pas qui la gagnera, répondit Iârchon en enfonçant un peu plus son épée dans la poitrine de son frère, mais une chose est sûre : tu ne vivras pas assez longtemps pour en voir la fin.

Les poumons perforés par la lame de son cadet, Daechanar se mit à haleter. Il parvint néanmoins à croasser quelque chose dans un dernier souffle.

— Tu te trompes, petit frère, fit-il en souriant. Je vous survivrai tous et hanterai vos descendants bien après votre mort. Mon maître y a veillé.

Puis la vie quitta les yeux de Daechanar, qui s'avachit dans les bras de son frère.



Notes des Concepteurs

Personne ne vit ici. Des Hommes y ont jadis demeuré, mais il n'en reste plus aucun aujourd'hui. Ils étaient devenus mauvais, à ce que rapporte la légende, car ils étaient tombés dans l'ombre d'Angmar. Mais ils furent tous détruits dans la guerre qui amena la fin du Royaume du Nord. Il y a maintenant si longtemps de cela que les collines les ont oubliés, encore qu'une ombre s'étende toujours sur le pays.

— Aragorn, *La Communauté de l'Anneau*

Le récit du Royaume Perdu et du cycle du Réveil d'Angmar s'intéresse à l'histoire très fournie des Dúnedain d'Arnor et à leur longue guerre contre le royaume d'Angmar, en proposant un nouveau conflit entre ces deux puissances durant la période couverte par *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes*. Le Roi-Sorcier est à la tête de la tour de Minas Morgul et le royaume d'Angmar est abandonné depuis des siècles, si bien que dans le cadre de notre aventure, nous avons introduit Daechanar, un puissant sorcier, qui reconstruit le vieux royaume en s'attirant les services de toutes sortes de créatures maléfiques.

Daechanar est l'un des cinq personnages de premier plan que nous avons créés pour ce cycle, et nous espérons que les fans du *Seigneur des Anneaux* apprécieront les efforts que nous avons déployés pour développer des personnages et une histoire s'intégrant à l'univers de la Terre du Milieu. Daechanar est un personnage passionnant : un traître Dúnadan devenu un puissant sorcier sous la tutelle du Roi-Sorcier en personne. Son passé est inspiré de l'histoire du Rhudaur, telle qu'elle est décrite dans les appendices du *Retour du Roi*. Du *Royaume du Nord et les Dúnedain*, nous apprenons qu'une fois le royaume d'Arnor divisé, le peuple du Rhudaur s'allia à Angmar. Aussi, dans le cadre de notre histoire, avons-nous imaginé que les Dúnedain qui vivaient au Rhudaur à cette époque devinrent les serviteurs du Roi-Sorcier. Daechanar aurait compté parmi les plus importants d'entre eux, et il apprit à commander aux esprits maléfiques de son maître Nazgûl. Thaurdir, son lieutenant Spectre, compte parmi ces esprits mauvais.

Quant aux Dúnedain d'Arnor, *Le Seigneur des Anneaux* ne révèle pas grand-chose de leur vie quotidienne et de leur culture, aussi avons-nous fait de notre mieux pour nous inspirer des informations qui étaient disponibles. Nous savons bien que les Rôdeurs constituent un peuple itinérant qui veille constamment sur les terres de son vieux royaume. Dans le contexte de notre histoire, nous imaginons que les Dúnedain ont utilisé les ruines de Fornost pour se rencontrer, car nous savons du *Retour du Roi* qu'ils les visitent de temps en temps.

Pour incarner le courage et la noblesse des Rôdeurs du Nord, nous avons créé deux personnages Dúnedain : Iârion et son protégé, Amarthiûl. Nous espérons que le lien qu'ils entretiennent plaira aux joueurs. Pour le personnage d'Iârion, nous partons du principe que les origines d'autres Dúnedain, en plus de l'héritier de Valandil, remontent aux nobles familles des trois royaumes d'Arnor. Ce sont les aïeux d'Iârion – qui est le descendant d'Iârchon – qui le relie à Daechanar. Ce lien est le moteur de notre récit. Pour le personnage d'Amarthiûl, nous nous sommes demandés comment les Dúnedain grandissaient et acquéraient les talents qui font leur renom. Comme nous savons que les Rôdeurs sont majoritairement nomades, nous avons pensé que les jeunes Dúnedain vivaient en milieu sauvage en compagnie d'un mentor, vraisemblablement leur père, et apprenaient de lui. Le lien découlant de cette relation serait indubitablement très étroit, comme nous le voyons dans la détermination d'Amarthiûl à sauver Iârion.

Pour finir, nous espérons de tout cœur vous avoir conté une histoire passionnante qui aurait pu trouver sa place dans le contexte historique de l'œuvre de Tolkien. Nous espérons que vous apprécierez nos efforts pour rester fidèles à la vision de Tolkien et, par-dessus tout, que vous prendrez un réel plaisir à relever les défis du cycle « *Le Réveil d'Angmar* ».