

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## DES FLAMMES DANS LA NUIT™

### Niveau de difficulté = 7

La Colline de Hrogar était une communauté d'Hommes des Bois protégée par une haute palissade bâtie sur une motte de terre et entourée d'un fossé profond. Un pont-levis en bois reliait la ville à la route qui menait à sa porte. Des tours de guet étaient dressées de part et d'autre de la porte, et des gardes veillaient jour et nuit.

À l'autre bout de la ville se dressait la colline dont la communauté tirait son nom : une longue pente abrupte que l'on gravissait au moyen d'un escalier fortifié, et au sommet de laquelle était bâti la Grande Maison de Hrogar. Les Hommes des Bois s'y retrouvaient pour les assemblées et les célébrations de marque. Que la ville soit envahie, et les habitants pouvaient s'y réunir et y soutenir un long siège, car ils y entreposaient moult provisions.

Le jour, les Hommes des Bois travaillaient aux pâturages et jardins qui entouraient la ville, quand ils n'abattaient pas des arbres à l'orée de la Forêt Noire. Mais la nuit, ils se retrouvaient derrière leurs murs et levaient le pont-levis pour se protéger des dangereux habitants de la forêt et des pillards gobelins. Ainsi les héros trouvèrent-ils l'entrée barrée quand ils arrivèrent quelques heures après la tombée du jour.

« Qui va là ? fit un garde depuis l'une des tours de guet.

— Des voyageurs en mission pour le roi Brand de Dale, répondit un des héros. Nous requérons le gîte et le couvert pour la nuit, et avons de l'or pour acheter des provisions.

— C'est une bonne chose, fit le garde. Les serviteurs du roi Brand sont les bienvenus dans notre ville, mais nous n'avons pas reçu leur visite depuis bien longtemps. Mais qu'amenez-vous avec vous ? ajouta-t-il en désignant le Gobelin ligoté.

— Un prisonnier, répondit le héros en tirant Urdug à la lumière des torches.

— Le Maître n'appréciera pas, déclara le garde. Nous avons livré de nombreuses batailles aux Gobelins, mais nous n'avons pas pour coutume de faire des prisonniers. Pourquoi donc l'amenez-vous ici ?

— Nous ne pouvons vous répondre ici. Laissez-nous entrer et nous nous expliquerons.

— Très bien, fit le garde. Je vais faire mander le Maître. Attendez.

Quelques minutes plus tard, le pont-levis fut abaissé et un petit groupe de gardes armés poussa les compagnons dans la ville, où ils furent accueillis par le Maître, un homme de grande taille à l'épaisse barbe blanche et au regard acéré. Il gratifia les héros d'un sourire chaleureux.

— Bienvenue, mes amis ! Quel bon vent vous amène à la Colline de Hrogar ?

— Nous sommes investis d'une mission de la plus haute importance qui nous mène au Mont Gundabad, et ce Gobelin est notre guide, répondit un des héros.

— Curieuses nouvelles ! s'exclama le Maître. Gundabad est un nom de mauvais augure, et y suivre un Gobelin me semble être pure folie. Votre mission doit en effet être de la plus haute importance pour que vous voyagiez de la sorte. Dites-moi, mes amis, qu'est-ce qui vous amène à cet endroit ?

— Nous chassons un grand Dragon : Dagnir la Terrible. Ce Gobelin affirme qu'elle a chassé son peuple de leur demeure du Mont Gundabad.

— Un Dragon ? rit le Maître, visiblement soulagé. Mes amis, ce Gobelin s'est moqué de vous. Cette région n'a pas vu de Dragon depuis une éternité.

— Peut-être se moque-t-il de nous, mais le Dragon est bien réel. Deux de ses rejetons ont déjà été tués, et nous craignons ce que leur mère fera quand elle apprendra ce qui est arrivé à ses enfants.

— Deux Dragons ? fit le Maître qui porta un regard neuf sur ses invités et écarquilla les yeux d'un air émerveillé avant de se reprendre. C'est un récit qu'il me faut entendre. Venez, vous êtes invités à ma table ce soir. Vous me raconterez votre histoire. Mes gardes surveilleront votre prisonnier.

Deux Hommes des Bois emmenèrent un Urdug renfrogné tandis que le Maître conduisait les héros à la Grande Maison de Hrogar. Là, les héros prirent place à une grande table et des mets leur furent servis. Le Maître s'assit au bout de la table et les écouta jusqu'à ce que leur repas fût interrompu par le tocsin.

Les héros suivirent le Maître dehors, et ils virent au loin la lueur orangée qui, traçant un sillon dans la nuit, se dirigeait vers la ville. Dagnir approchait.

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





## Quêtes Annexes

Les quêtes annexes représentent des aventures secondaires que les héros peuvent entreprendre tout en poursuivant les principaux objectifs proposés par le deck de quête. Les quêtes annexes ne sont jamais considérées comme faisant partie du deck de quête. La carte au sommet du deck de quête est appelée la « quête principale ».

Une quête annexe ayant un dos de carte Rencontre est une « quête annexe de rencontre ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Rencontre. Quand une quête annexe de rencontre est révélée, elle est placée dans la zone de cheminement. Comme les quêtes annexes sont à la fois des cartes Quête et des cartes Rencontre, **leur effet « une fois révélée » ne peut pas être annulé par des effets de carte Joueur.**



Exemple de quête annexe de rencontre

## Quêtes Annexes en Jeu

Tant qu'une quête annexe est dans la zone de cheminement, elle fonctionne comme une carte Quête, à l'exception de ce qui suit :

- Quand une quête annexe est passée, les joueurs ne passent pas à l'étape suivante du deck de quête. Au lieu de cela, la quête annexe est placée dans la pile de victoire.
- Au début de chaque phase de quête, s'il y a une ou plusieurs quêtes annexes dans la zone de cheminement, le premier joueur peut choisir l'une d'elles, qui devient la « quête en cours » jusqu'à la fin de la phase, à la place de la carte Quête du deck de quête actuellement active.
- Tant qu'une quête annexe est la quête en cours, les marqueurs de progression obtenus par les joueurs sont placés sur cette quête annexe, et les effets de carte qui visent la « quête en cours » ciblent cette quête annexe à la place. Les marqueurs de progression doivent être placés sur le lieu actif avant de pouvoir être placés sur une quête annexe. Les marqueurs de progression en excès une fois la quête en cours passée sont défaussés, ne placez pas les marqueurs de progression en excès sur d'autre carte Quête en jeu.

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

*Les premiers rayons froids de l'aurore dévoilèrent les restes fumants de la Colline de Hrogar. La porte de la cité gisait au sol et les tours de guet qui la flanquaient étaient calcinées. Entre les remparts noircis, des maisons brûlaient encore ou n'étaient déjà plus que ruines carbonisées. Toutefois, au sommet de la colline, la Grande Maison de Hrogar se dressait fièrement. Les femmes et les enfants s'y étaient réfugiés durant l'attaque, et une bonne partie de la ville avait survécu grâce au courage des défenseurs.*

*Les héros avaient repoussé le Dragon, qui s'était lassé, au prix de centaines de flèches et de coups d'épée. Pas une arme n'avait réellement transpercé son épais cuir. Quand elle battit en retraite dans la nuit, parce que fatiguée de détruire les maisons, les flammes dévoraient encore la ville.*

*Les compagnons ne furent pas surpris de voir le Maître sortir de la Grande Maison de Hrogar et de leur demander de partir sur-le-champ. Bien qu'il sût qu'ils se trompaient, ses concitoyens accusaient les héros d'avoir attiré le Dragon sur la ville. Certains ne manquèrent pas de remarquer que des Gobelins s'étaient joints à l'attaque de Dagnir, et qu'ils étaient certainement venus dans le but de libérer Urdug.*

*D'autant que le prisonnier avait disparu. Au début, ils s'imaginèrent que ses gardes l'avaient abandonné pour aller combattre le Dragon. Jusqu'à ce qu'ils retrouvent leurs corps dans une ruelle. L'un d'eux avait un poignard planté dans le dos, et l'autre la gorge tranchée. Sans leur guide, et sans aucun moyen de vaincre Dagnir, les héros durent revoir leur plan. Le Maître leur fit alors un cadeau d'adieu, une information censée les aider dans leur voyage.*

— *Jusqu'à la nuit dernière, je croyais que les Dragons étaient des créatures de légende, mais je sais maintenant qu'il en va autrement et je me rappelle une autre histoire : celle d'un puissant guerrier qui tua le grand ver Scatha. Il est dit qu'il portait une lame enchantée assez puissante pour percer le cuir d'un Dragon. Cette arme prit par la suite le nom de Fléau-des-Vers.*

— *Une telle arme nous aiderait assurément dans notre quête. Dites-nous : où pouvons-nous la trouver ?* demanda un des compagnons.

— *C'est facile, répondit le Maître. L'homme qui la détenait s'appelait Fram, et sa renommée fut telle que son peuple baptisa sa cité d'après son nom. Cherchez son sépulcre à Framsbourg.*

À suivre dans « Le Fantôme de Framsbourg », la quatrième aventure du cycle « Ered Mithrin ».