

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA FORTERESSE DE NURN™

Niveau de difficulté = 10

Les héros étaient rassemblés derrière une petite colline à moins d'une lieue de la porte de Dol Rhugar. Parmi eux se trouvaient les prisonniers sauvés des champs d'esclaves qui entouraient la forteresse. La nuit était tombée et ils attendaient le signal pour lancer l'attaque. Le Gondorien, Arador, avait élaboré un plan pour infiltrer la ville. Il avait emmené avec lui l'Elfe Edrahil et le Nain Farin. Tous trois ralliaient des prisonniers au sein de la ville afin d'ouvrir ses portes. Le signal prévu pour l'attaque était un unique et long son de corne.

Pendant que les héros attendaient le signal, ils réfléchissaient à l'enchaînement improbable d'événements qui les avait menés à cette situation. « C'est comme si le destin nous avait guidés jusqu'ici », déclara l'un des héros en regardant ses compagnons. « Autrement, comment aurions-nous pu rassembler une armée au pied de la forteresse d'Ulchor, en plein Mordor, prête à lancer une attaque-surprise ? »

« C'est une heureuse combinaison d'événements », répondit un autre héros. « Peut-être avons-nous été guidés par les Valar ? »

« Je ne puis prétendre comprendre la volonté des Valar, mais leur aide est la bienvenue », ajouta un autre. « Tout ce que je sais, c'est qu'Ulchor est un traître et un assassin. Il aurait dû périr il y a bien longtemps dans la Vallée de Morgul, mais il semble que le mal qui règne ici a également le pouvoir de restaurer la chair. »

« Nul doute que le processus fut très douloureux », murmura un autre. « Les voies du Seigneur des Ténèbres ne sont jamais douces et une telle magie a un prix. Ulchor est indéniablement devenu plus puissant, mais sa folie semble avoir grandi dans les mêmes proportions. La manière dont il a agi à la cour du roi Ulfast le démontre bien. Il lui aurait suffi de conserver son masque de mépris une minute de plus et la victoire aurait été sienne. »

« La colère de l'ennemi a souvent été notre alliée indéfectible au fil des ans », acquiesça l'un de ses compagnons. « Le désir de vengeance est un conseiller bien peu avisé. »

Il y eut une courte pause pendant que chaque héros réfléchissait à ses propres motivations, puis l'un d'eux prit la parole. « Après l'attaque sur Dorwinion, j'ai juré de venger ses habitants pour surmonter ma peine et canaliser ma rage. À cause de ce serment, j'ai failli abandonner à leur sort ceux qui nous ont désormais rejoints. » Il baissa la tête, honteux.

« Nous avons tous prêté le même serment », dit une autre en mettant la main sur son épaule. « Nous sommes tous dans le même cas, je propose que nous amendions notre serment pour apporter la justice plutôt que la vengeance. »

L'homme leva les yeux sur elle et répondit, « Oui, je jure par les Valar que quand les portes de Dol Rhugar s'ouvriront, j'apporterai la justice à Ulchor, ou je mourrai en essayant. »

Tous les héros firent le même vœu. Soudain le vent tourna et une brise venue du sud apporta les effluves salés de la mer qui raffermirent leur détermination et leur résolution. Ils levèrent les yeux et virent les étoiles percer à travers les ténèbres telles des lances de lumière.

Il y eut une autre brise, accompagnée cette fois d'un long son de corne.

Le deck de rencontre La Forteresse de Nurn est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Forteresse de Nurn, Garde d'Ulchor, Sous Bonne Garde et Le Pouvoir du Mordor. (Garde d'Ulchor, Sous Bonne Garde et Le Pouvoir du Mordor peuvent être trouvés dans l'extension deluxe **Une Ombre à l'Est pour Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes.**)



Deck Pouvoir du Mordor

Le deck du Pouvoir du Mordor représente l'influence du Seigneur des Ténèbres sur ses terres. Pour construire le deck du Pouvoir du Mordor lorsque vous mettez en place *La Forteresse de Nurn*, prenez toutes les cartes du set de rencontre « Le Pouvoir du Mordor » et mélangez-les ensemble. Cela constitue le deck du Pouvoir du Mordor.

Prendre le Château d'Assaut

Quand vous mettez en place *La Forteresse de Nurn*, les joueurs doivent placer les 4 exemplaires de la quête annexe « Prendre le Château d'Assaut » dans la zone de cheminement. Chacune de ces quêtes est recto-verso, avec « Prendre le Château d'Assaut » au recto et des quêtes annexes distinctes au verso. Mélangez-les avant de les placer dans la zone de cheminement de manière à ce que les joueurs ne puissent pas savoir quelle quête annexe se trouve sur chaque verso.

Quand un exemplaire de « Prendre le Château d'Assaut » est choisi comme quête en cours au début de la phase de quête, il se passe deux choses : premièrement, les joueurs révèlent la carte Rencontre face visible située sous cette quête annexe et résolvent son renforcement. Deuxièmement, les joueurs retournent « Prendre le Château d'Assaut » et font de la quête annexe au verso la quête en cours jusqu'à la fin de la phase. Cette quête annexe reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit passée.

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

Ulchor tressaillit de douleur en tombant sur son trône. Son épée glissa de sa main et tomba au sol. Il se mit à grogner et à se tenir flanc. « Ahhhhh, soyez maudits sales gêneurs ! Soyez maudits par la mort et les ténèbres ! »

Les héros observaient leur ennemi vaincu d'un air sévère, les mains serrées sur les poignées de leurs armes. Aucun ne bougea.

« Quelle justice pour ce misérable ? » demanda l'un des héros en pointant son épée vers Ulchor. « Il mérite la mort ; et pire encore. Pourtant, je répugne à achever un ennemi défait. »

« Ha, ha, ha, ha ! » rit Ulchor en crachant du sang sur le héros. « Vous avez fait tout ce chemin pour renoncer au dernier moment. »

Ulchor regardait les héros rassemblés autour de lui avec les yeux fous d'un animal acculé. Il lança : « Vous êtes tous des lâches ! Retournez là d'où vous venez pour vous y terrer. Le Seigneur des Ténèbres vous retrouvera ! »

L'un des héros rengaina son épée et s'approcha d'Ulchor. « Nous savons tous que Sauron souhaite dominer toute la Terre du Milieu, mais il viendra pour vous bien avant de venir pour nous. »

Les yeux d'Ulchor s'écarrillèrent et il secoua violemment la tête tout en fixant le héros.

« Oui », ajouta une autre en rengainant également son épée. « J'imagine que votre Seigneur des Ténèbres ne tolère guère les échecs. » Elle esquissa un sourire. « Que pensez-vous que fera votre maître quand il apprendra que vous avez perdu votre forteresse et laissé tous vos esclaves s'échapper ? »

Les lèvres d'Ulchor remuèrent, mais aucun son ne s'en échappa. Le sorcier autrefois si fier n'était plus que l'ombre de lui-même. L'un après l'autre, tous les héros rengainèrent leurs armes et s'apprêtèrent à partir.

À l'extérieur de la salle du trône, le fracas des combats avait cessé. La nouvelle de la défaite d'Ulchor s'était rapidement répandue dans tout Dol Rhugar et ses serviteurs avaient perdu toute envie de se battre. Ils avaient lâché leurs armes et s'étaient enfuis dans la nuit.

Il n'y avait cependant pas de temps à perdre en réjouissances pour les héros et leurs compagnons. Il ne faudrait pas plus d'une journée pour que la Tour Sombre soit avertie de la chute de Dol Rhugar. Il faudra peut-être deux jours de plus avant que les soldats du Mordor n'arrivent pour reprendre la forteresse. D'ici là, les héros avaient bien l'intention d'être de retour dans les terres de Rhûn.

Ils se déguisèrent avec les armures des soldats de Nurn et chargèrent les prisonniers secourus dans les chariots-cages utilisés par les Orientaux pour transporter les

esclaves, et après quelques jours de chevauchée continue, ils atteignirent enfin la cité d'Ulfast en apportant avec eux la nouvelle de la défaite d'Ulchor.

Le Roi éclata d'un rire tonitruant en apprenant ce qui s'était passé. « Avec une armée d'esclaves, vous avez mis à bas le Thane de Nurn dans son propre Château ? Quel triomphe ! » Il applaudit et hurla à ses serviteurs : « Préparez une table pour mes invités. Nous devons célébrer cela ! »

Ce soir à la table du Roi, ce dernier leva son verre à la santé des héros : « À nos intrépides invités ! Pour nous avoir aidés à lever le joug du Mordor, vous avez gagné l'amitié d'Ulfast. Puissent les chants relatant vos exploits résonner aux quatre coins de la Terre du Milieu.

Les héros levèrent leurs verres pour rendre hommage au Roi et burent tous ensemble à l'amitié.

Le Thane Ulchor se réveilla enchaîné au mur des donjons de Barad-dûr. Ses blessures avaient été soignées, mais son corps était douloureux. Ses yeux se mirent à trembler quand la porte s'ouvrit et que la lumière aveuglante d'une torche emplait sa cellule.

Une grande silhouette en armure noire entra. L'écho métallique de ses pas résonnait dans la pièce nue jusqu'à ce qu'elle se penche sur Ulchor. « Salutations, Ulchor, Thane de Nurn. Je suis la Bouche de Sauron. »

Ulchor lutta pour tourner la tête et vérifier qu'on s'adressait bien à lui. L'homme casqué eut un sourire moqueur.

« Notre Maître est mécontent d'apprendre que vous avez échoué une seconde fois », déclara la Bouche d'une voix froide. « Vous étiez presque mort lorsque je vous ai trouvé à Nurn, votre château en ruines et vos esclaves enfuis. Nous avons de nombreuses questions. Votre survie est cependant une petite consolation pour le Seigneur des Ténèbres ; il a l'intention de venir vous interroger en personne. »

Ulchor se mit à pleurer.

EDGE



PROOF OF
PURCHASE
The Fortress of
Nurn
MEC83

© 2019 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. 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 Supply est ™ de 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, 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.