

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA PERFIDIE DU RHUDAUR™

Niveau de difficulté = 5

Ayant échappé aux geôles gobelines du Mont Gram, puis à une mort certaine entre les mains de Trolls affamés sur les Plateaux Froids accidentés, les héros parvinrent finalement aux bois du Rhudaur. La compagnie connut des moments heureux pendant plusieurs jours. Le temps clément et la nourriture abondante les motivèrent à voyager à vive allure. Mais quel que soit le nombre de lieues parcourues, la sombre présence et la peur qui les tiraillait depuis leur évasion du Mont Gram n'avaient de cesse de les hanter. Dans leur sommeil, ils faisaient des cauchemars terrifiants, et quand ils étaient réveillés, ils avaient le sentiment permanent d'être pourchassés.

Comme ils progressaient, les signes de l'effondrement du royaume se multiplièrent. Ils traversèrent de vieilles ruines, contournèrent des tours de pierre et des décombres oubliés et dévastés par les intempéries.

— Cet endroit est abandonné depuis des siècles, expliqua Amarthiül. Une fois le Rhudaur annexé par le Roi-Sorcier, tous ceux qui lui étaient fidèles furent appelés à combattre dans sa longue guerre contre l'Arthedain. Le royaume du Rhudaur fut démantelé et laissé en ruine.

— Ils devraient vous demander d'enseigner auprès de jeunes élèves, fit l'un des compagnons en gloussant, ce qui arracha un sourire poli à Amarthiül.

— Peut-être, mais telle est la voie que je me suis choisie, annonça le Rôdeur, qui afficha soudain une mine solennelle. Quand j'étais plus jeune, j'ai suivi Iârion et d'autres Rôdeurs lors d'une traque. J'étais désireux de faire mes preuves, de leur montrer que j'étais l'un d'eux. Mais j'ai été stupide et imprudent, et les Orques m'ont capturé. Iârion a risqué sa vie pour me sauver. Sa détermination, son abnégation m'ont poussé à devenir plus qu'un érudit ou un guérisseur. J'ai juré de m'acquitter de cette dette en usant de mon épée et en versant mon sang s'il le fallait. Je voulais devenir un guerrier et un chef, comme lui, pour en sauver d'autres comme il m'a sauvé.

Le Rôdeur poussa un soupir et se frotta le front d'un air inquiet.

— Aujourd'hui, c'est lui qui est prisonnier, torturé, ou peut-être pire, et je suis impuissant.

Amarthiül semblait inconsolable. Il faut dire que la détermination du jeune Rôdeur était bien mal récompensée.

— Je comprends maintenant pourquoi vous voulez tant le retrouver, fit l'un des héros. Ne perdez pas espoir. Nous ne sommes pas encore vaincus.

Au même moment, le regard du jeune Rôdeur fut attiré par les bois, derrière les héros, et il écarquilla les yeux.

— Est-ce bien ce que je crois ? marmonna-t-il avant de se précipiter.

Ils n'avaient pas vu Amarthiül courir aussi vite depuis leur départ de Fornost. Il ne leur fallut pas longtemps pour rattraper le Rôdeur :

le bâtiment qu'il avait remarqué se situait à cinquante mètres, dissimulé par les arbres et les broussailles. La forêt de pins s'ouvrait sur une petite clairière cachée par une végétation dense. À l'autre bout, ils virent un corps de garde oublié et décrépît, qui n'avait cependant rien perdu de sa superbe. Derrière la loge se dressaient les vestiges d'un vieux château cerné par les arbres. Ils avaient vu plusieurs ruines de ce genre lors de leur voyage, mais ce qui attira leur regard était le symbole peint sur la porte en bois : un faucon régalien en plein vol. Amarthiül sortit le pendentif d'Iârion de sous sa tunique, où il le portait accroché à une fine chaîne.

— Ce symbole... c'est le même ! s'exclama-t-il en l'approchant de celui de la porte.

— Vous nous avez dit qu'Iârion portait ce pendentif fièrement, comme le symbole de sa lignée, fit l'un des héros avant que la compagnie n'échange des regards inquiets. C'est une découverte fortuite. Nous n'avons pas la moindre idée des raisons qui ont pu pousser Thaurdir, et son maître Daechanar, à enlever Iârion à Fornost. Si Amarthiül a raison et que le Spectre en avait après Iârion précisément, ces ruines renferment peut-être la réponse à ce mystère.

S'ensuivit un murmure d'approbation, et Amarthiül acquiesça.

— Eh bien, qu'attendons-nous alors ? déclara-t-il, les yeux pétillants d'impatience.

Mais à peine eurent-ils ouvert la porte du corps de garde qu'un violent coup de vent glacé les jeta au sol. La bise mugit. L'air était fétide tout autour d'eux, dans les ruines et dans les bois. Le mal hantait la demeure ancestrale d'Iârion et, pire encore, la malfaisance qui les traquait depuis le Mont Gram n'était plus très loin...



Le deck de rencontre « La Perfidie du Rhudaur » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Perfidie du Rhudaur, Mort Maudit et Ruines de l'Arnor (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.

La Fouille

Ce scénario inclut 3 quêtes annexes qui sont placées dans la zone de cheminement lors de la mise en place, « côté quête visible ». Ces cartes sont double face, avec une quête annexe d'un côté et un objectif **Indice** de l'autre. Tant qu'elles sont face quête annexe visible, elles fonctionnent comme une quête annexe de rencontre. Chacune de ces quêtes a le texte : « **Quand cette quête est passée, retournez-la.** » Ce qui signifie que vous la retournez face objectif visible. En tant qu'objectif, chacune de ces cartes a un effet qui permet aux joueurs de récupérer l'objectif et de l'attacher à Amarthiúl, ou à un héros. Ainsi, en accomplissant chacune de ces quêtes annexes, les joueurs peuvent récupérer des objectifs qui les aident dans leur quête.

Amarthiúl

Amarthiúl est un Objectif - Allié. Lors de la mise en place du scénario, le premier joueur prend le contrôle d'Amarthiúl. Amarthiúl a le texte : « **Réponse** : quand un ennemi engage au combat un joueur, donnez le contrôle d'Amarthiúl à ce joueur. » Cette réponse (qui est donc facultative) vous permet de donner le contrôle d'Amarthiúl à un autre joueur quand ce dernier est engagé au combat par un ennemi. Amarthiúl ne passe pas d'un joueur à un autre quand vous cédez le marqueur premier joueur.

Amarthiúl a aussi le texte : « **Si Amarthiúl quitte le jeu, les joueurs ont perdu la partie.** » Ce texte ne peut pas être modifié par des effets de carte.

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

Les fouilles que la compagnie mena dans les ruines se révélèrent risquées, mais fructueuses. Le château ancestral d'Iârion était hanté par les fantômes de Dúnedain qui avaient pris fait et cause pour Angmar, et par les esprits de ceux qu'ils avaient occis dans leur pacte malicieux. De toute évidence, bien peu de Dúnedain avaient réussi à quitter cet endroit vivants, à l'instar des héros qui en avaient réchappé de justesse.

Lorsqu'ils furent à bonne distance, ils entreprirent de démêler l'énigme du château tout en marchant à bon pas. Pour la plupart, les vieux documents découverts étaient en lambeaux ou tout simplement passés, mais certains étaient tout de même lisibles. Parmi eux figurait un arbre généalogique, au sein d'un tome relié de cuir aux armoiries du faucon, un écusson désormais familier puisqu'il s'agissait de celui de la famille d'Iârion.

— *Regardez ! s'écria le héros qui tenait le volume en désignant l'arbre généalogique. Je reconnais ce nom : Daechanar. C'est celui du maître de Thaurdir, le « Seigneur d'Angmar » cité dans les cachots des gobelins !*

Un des compagnons, qui se demandait ce qu'ils avaient bien pu trouver, secoua la tête.

— *Ça ne peut pas être la même personne. Cela remonte à plus d'un siècle. Les Dúnedain ont une espérance de vie élevée, mais ils ne sont pas immortels. Le Daechanar de cet arbre généalogique devrait être mort depuis longtemps...*

Ils songèrent à ces mots pendant quelques instants, mais étaient trop fourbus pour en tirer de quelconques conclusions. S'ils commençaient à saisir les événements qui s'étaient déroulés en Arnor plusieurs siècles plus tôt, il leur manquait trop de pièces de cette énigme.

— *Nous devons continuer vers Fondcombe, finit par déclarer l'un des héros. Même Thaurdir ne pourra pas nous y poursuivre, et nous nous entretiendrons avec Elrond sur tous ces sujets. Si quelqu'un peut comprendre ce à quoi nous avons affaire, c'est bien lui.*

Un murmure d'approbation parcourut la compagnie, qui poursuivit son voyage en toute hâte. La présence éthérée de Thaurdir planait au-dessus de leur tête, un nuage d'orage de mauvais augure qui menaçait de les rattraper dussent-ils s'attarder...

À suivre dans « *La Bataille de Carn Dûm* », la cinquième aventure du cycle « *Le Réveil d'Angmar* ».