

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA TERRE DES LAMENTATIONS™

Niveau de difficulté = 9

Après avoir redescendu le versant méridional de l'Ered Lithui, les héros prirent la direction du sud vers la rive nord de la mer de Núrnen où se situait la forteresse d'Ulchor. Ils avaient appris cette information de la bouche du Roi d'Ulfast qui souhaitait également se venger du Thane de Nurn. Il leur avait dit de suivre la rivière qui coulait au sud des Monts de Cendre, qu'elle les mènerait à Dol Rhugar, la forteresse d'Ulchor.

Dol Rhugar était la capitale de Nurn. C'est depuis ce lieu que le Thane Ulchor régnait sur cette contrée, mais il ne l'avait pas bâtie. C'étaient les Núménoréens Noirs qui l'avaient construite pendant la Paix Vigilante, après la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes contre Sauron. C'était, à l'origine, une tour de garde destinée à surveiller la frontière orientale du Mordor et une ville avait poussé tout autour. On l'appelait Minas Fuin à cette époque, et ceux qui y vivaient étaient heureux, car la terre de Nurn prospérait sous le règne des Núménoréens.

Mais ces jours étaient passés depuis longtemps. Quand la race des Núménoréens déclina et que Sauron recouvra son pouvoir, ceux qui lui avaient voué un culte en secret se révélèrent au grand jour. Parmi eux se trouvaient les ancêtres d'Ulchor qui participèrent à la chute des dernières forces núménoréennes de Nurn. En récompense pour leur loyauté, le Seigneur des Ténèbres accorda les terres de Nurn à la famille d'Ulchor et leur octroya le titre de Thane. En retour, Sauron leur confia l'approvisionnement de ses armées de la région de Gorgoroth où rien ne pousse.

C'est ainsi que les héros approchèrent de la mer de Núrnen où ils tombèrent sur les champs remplis d'esclaves qui entouraient Dol Rhugar. Des Elfes, des Nains et des Hommes, prisonniers du Seigneur des Ténèbres, vêtus seulement de haillons et courbés par le labeur cultivaient les récoltes et élevaient le bétail de ses vastes armées. D'austères Orientaux se déplaçaient parmi eux, ponctuant leurs ordres de cruels coups de fouet.

Les héros observaient tout cela cachés derrière la crête d'une petite colline donnant sur les champs. Ils débattaient de la marche à suivre.

« Nous devons aider ces gens ! » déclara l'une des héroïnes, en essayant de ne pas parler trop fort.

« Mais que devient notre quête pour trouver Ulchor ? » demanda son compagnon. « Si nous intervenons ici, nous dévoilerons sans aucun doute notre présence. »

« En effet », répondit un autre. « Comment respecterons-nous notre serment de vengeance contre lui ? »

« Nous avons juré de venger le peuple du Dorwinion », rétorqua la première, « mais ils sont morts, tenir notre serment ne les ramènera pas. Ces gens », ajouta-t-elle en désignant les champs, « sont vivants et ont besoin de notre aide. Nous ne pouvons pas abandonner les vivants pour venger les morts. »

Un silence tomba tandis que chacun digérait ses mots. Enfin, l'un des compagnons prit la parole. « J'ai entrepris cette quête pour voir Ulchor payer pour ses crimes, pour venger les morts de Niena, de Torwald et des autres. Mais nous savons tous que si Niena était avec nous, elle nous dirait de ne pas nous soucier d'elle et d'aider ceux qui sont dans le besoin. »

Tous s'entre-regardèrent, surpris de se voir sourire à l'évocation de cette femme et de son mari, Torwald.

« C'est entendu alors ? » demanda la première.

« Oui », acquiesça son compagnon en tirant son arme de son fourreau. « Nous forcerons ces esclavagistes Orientaux à relâcher leurs prisonniers. »

Les autres héros l'imitèrent. Enfin, la première tira son épée et cria « Pour Niena ! » avant de charger en direction du champ.

Le deck de rencontre La Terre des Lamentations est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Terre des Lamentations, Pillards Orientaux et Plaines Vallonnées. (Pillards Orientaux et Plaines Vallonnées peuvent être trouvés dans l'extension deluxe **Une Ombre à l'Est** pour **Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes**.)



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

Les Orientaux ont été largement pris au dépourvu par l'attaque soudaine des héros ; ils se pensaient à l'abri ici en plein Mordor. Les héros utilisèrent cet avantage pour lancer leur assaut. Bien que les Orientaux fussent plus nombreux, ils maniaient d'ordinaire leurs fouets contre des prisonniers et des évadés ; ils ne pouvaient espérer égaler la férocité des héros au combat ni résister face à leur fureur. Ceux qui survécurent lâchèrent leurs armes et s'enfuirent vers Dol Rhugar.

Une fois le combat terminé, les prisonniers se regroupèrent autour des héros qui les libérèrent de leurs chaînes avec les clés prises sur les gardes décédés. Les anciens esclaves massèrent leurs poignets et leurs chevilles, l'air hagard. Aucun d'eux n'avait jamais imaginé que quelqu'un puisse venir les aider ici, au Mordor.

« Merci, les gars », dit un vieux Nain nommé Farin. Des années de captivité avaient presque brisé sa fierté, mais quand le combat a débuté, il fut l'un des premiers à ramasser une arme et à se joindre aux héros. « Je ne pensais pas avoir un jour la chance de faire payer ces esclavagistes. »

« Oui, nous vous remercions ! » ajouta un Elfe appelé Edrahil. « J'ai été capturé à Amon Lanc et amené ici. Cela fait si longtemps que je n'ai pas vu la forêt que j'avais perdu tout espoir. Est-ce mon seigneur Thranduil qui vous envoie ? »

« Non », répondit l'un des héros. « Nous sommes venus au Mordor pour punir le Thane de Nurn pour ses crimes contre le Dorwinion. Nous ignorions tout de votre captivité avant de tomber sur vous par hasard. »

« Vous êtes trop peu nombreux pour assiéger la forteresse du Thane, Dol Rhugar », déclara un Gondorien du nom d'Arador. Il s'était battu vaillamment aux côtés des héros dès le début de la bataille.

« Nous n'avions pas l'intention de mener un siège contre sa forteresse quand nous sommes partis à la poursuite d'Ulchor », dit l'un des héros. « Notre plan était de le cueillir par surprise sur ses propres terres où il se sentait en sécurité et à l'abri de toute attaque. Mais tout a changé lorsque nous vous avons trouvé. »

« Nous vous sommes reconnaissants pour votre intervention », dit Edrahil. « Mais elle aura été inutile si Ulchor n'est pas vaincu. Il va sans doute rassembler ses armées et nous pourchasser. »

« Ouais », ajouta Farin, « Il ne restera pas Thane de Nurn très longtemps si Sauron apprend qu'il a laissé ses prisonniers s'échapper. Il va se mettre à notre recherche. »

« Alors nous devons vous emmener en sécurité ! » pressa l'un des héros se sentant responsable du sort de ces gens.

« Il n'existe pas d'endroit sûr au Mordor », rétorqua Arador. « Il n'y a qu'une chose à faire : marcher sur Dol Rhugar. »

« Comment ? » s'exclama Farin, dubitatif. « Êtes-vous devenu fou ? »

« Non », répondit Arador. « Ulchor s'attendra à ce que nous fuyions. Il n'imaginera pas une seconde que nous rassemblerons des forces pour un assaut. »

« Parce que c'est une folie », expliqua Edrahil. « Même si nous disposons d'armes et d'armures, nous n'avons aucun moyen de franchir les murs de Dol Rhugar. »

« Mais si », dit Arador. « Il y a d'autres esclaves à l'intérieur de la ville ; des esclaves au service d'Ulchor et de ses lieutenants. J'étais l'un d'eux avant d'être envoyé aux champs pour avoir déplu à mon maître. Je connais une entrée secrète, oubliée depuis longtemps des habitants. Je peux l'utiliser pour entrer de nuit dans la ville et rassembler des soutiens qui m'aideront à ouvrir la porte. Je vous dirai quand attaquer. Nous pouvons être dans l'enceinte de la ville avant même que l'alerte ne soit donnée. »

Farin esquissa un sourire. « Je commence à aimer ce plan », dit-il.

« Mais que pourrons-nous faire une fois à l'intérieur ? » demanda Edrahil.

Arador désigna les héros et répondit, « Ces braves compagnons nous ont montré ce qu'on pouvait accomplir avec l'effet de surprise et une détermination sans faille. » Il balaya l'assemblée du regard tandis que tous les anciens captifs se réunissaient autour de lui et ajouta, « Imaginez ce que nous pourrions accomplir tous ensemble. »

Edrahil sourit et acquiesça.

Farin éclata de rire et conclut, « Alors mettons-nous en route. Il va bientôt faire nuit. »

À suivre dans « La Forteresse de Nurn », la sixième aventure du cycle « La Revanche du Mordor ».

EDGE



PROOF OF
PURCHASE

The Land of
Sorrow
MEC82