

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA CITÉ DES CORSAIRES™

Niveau de difficulté = 8

Il fallut plusieurs jours avant que le Chasse-rêve et sa flotte arrivent en vue de la côte d'Umbar. Leurs voiles réparées, ils purent profiter de toute la force du vent. Lorsqu'ils aperçurent la première tour de guet au large de la côte, ils étaient épuisés. Mais ils savaient qu'ils n'avaient d'autre choix que de poursuivre, car ils étaient en plein territoire corsaire et ne pouvaient plus faire demi-tour.

— Là ! » s'écria un des marins elfes depuis la proue du navire. Il désignait le sud, sa vue perçante lui avait permis de voir quelque chose dans la nuit embrumée. « La Tourmente ! Nous l'avons rattrapée ! » L'équipage eut une poussée d'adrénaline et se prépara à la bataille. Ils rejoignirent rapidement La Tourmente et entendirent les cris, hurlements et jurons émanant des pillards.

Il ne fallut pas attendre longtemps pour que l'alerte soit donnée sur la côte. Les tours de guet les avaient repérés. C'était maintenant ou jamais.

Le deck de rencontre La Cité des Corsaires est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Cité des Corsaires, Côte d'Umbar, Temps Orageux, Flotte d'Umbar, Voyage sur la Belegaer, Pillards Corsaires et La Flotte du Chasse-rêve (ces cinq derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe **Les Havres Gris**).



De la Mer à la Terre

Ce Paquet Aventure inclut deux sets de rencontre différents : le set de rencontre La Cité des Corsaires et le set de rencontre Côte d'Umbar. La mise en place de ce scénario indique aux joueurs de mélanger les sets de rencontre Côte d'Umbar, Pillards Corsaires, Temps Orageux, Flotte d'Umbar et Voyage sur la Belegaer pour construire un deck de rencontre et d'en faire le deck de rencontre actif. Ensuite, les joueurs mettent de côté le set de rencontre La Cité des Corsaires, qui correspond à un second deck de rencontre inactif. Ce second deck de rencontre n'est pas utilisé avant l'étape 2 de la quête.

Quand les joueurs atteignent l'étape 2B, il leur est indiqué de mélanger le deck Corsaire et la pile de défausse Corsaire dans le **second** deck de rencontre. Ensuite, ils cherchent dans le deck de rencontre et dans la pile de défausse de rencontre chaque exemplaire d'Endurcis à la Guerre et chaque exemplaire de Tour de Guet, et mélangent aussi ces cartes dans le second deck de rencontre (les Tours de Guet qui sont actuellement en jeu le restent). Enfin, les joueurs mettent de côté le premier deck de rencontre, qui devient inactif, tandis que le second deck de rencontre devient le deck actif. Cela simule le passage du voyage en mer aux rues d'Umbar. À partir de maintenant, les héros continuent l'aventure sans leurs navires.

Indestructible

Un ennemi avec le mot-clé Indestructible ne peut pas être détruit en subissant des dégâts, même si ses points de vie tombent à 0.



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

En recevant le coup de grâce, Sahîr chancela de douleur et dut s'appuyer contre un pilier en pierre pour ne pas s'écrouler. Mortellement blessé, il serrait encore l'épée noire à deux mains avec une force surprenante.

— Non... l'épée... m'appartient... balbutia le capitaine en haletant de douleur.

L'un des héros s'approcha de lui prudemment. L'épée du capitaine était différente du sabre qu'il portait précédemment. Elle était gravée de runes et forgée dans un métal noir que les héros ne reconnurent pas. À en juger d'après sa taille et sa composition, cette lame venait du coffre noir, c'était l'artéfact tant désiré par Sahîr. Ils se tournèrent vers lui avec pitié. Le capitaine n'avait jamais été un homme bon, mais ils comprenaient maintenant que son obsession était le fruit de l'artéfact. Ayant voyagé à ses côtés pendant quelque temps, ils virent que la folie avait fait son œuvre.

— Quelle est cette lame ? demanda le héros. Comment saviez-vous où la trouver ?

Sahîr rit, comme il l'avait toujours fait face à la mort, même s'il semblait peu probable qu'il y échappe cette fois-ci.

— Vous posez la mauvaise question, croassa-t-il avant de tousser en crachant du sang. La question n'est pas de savoir ce qu'elle est, mais qui l'a forgée.

— Qui ? répéta le héros, qui se rappela la vision de Calphon et baissa les yeux vers l'épée pour en examiner les runes sombres. Cette lame n'a pas été forgée par les Elfes, les Nains ou les Hommes. Alors qui l'a faite ? Fut-elle forgée dans l'ancienne Númenor ?

Sahîr sourit et recula vers le bord du balcon qui dominait la mer.

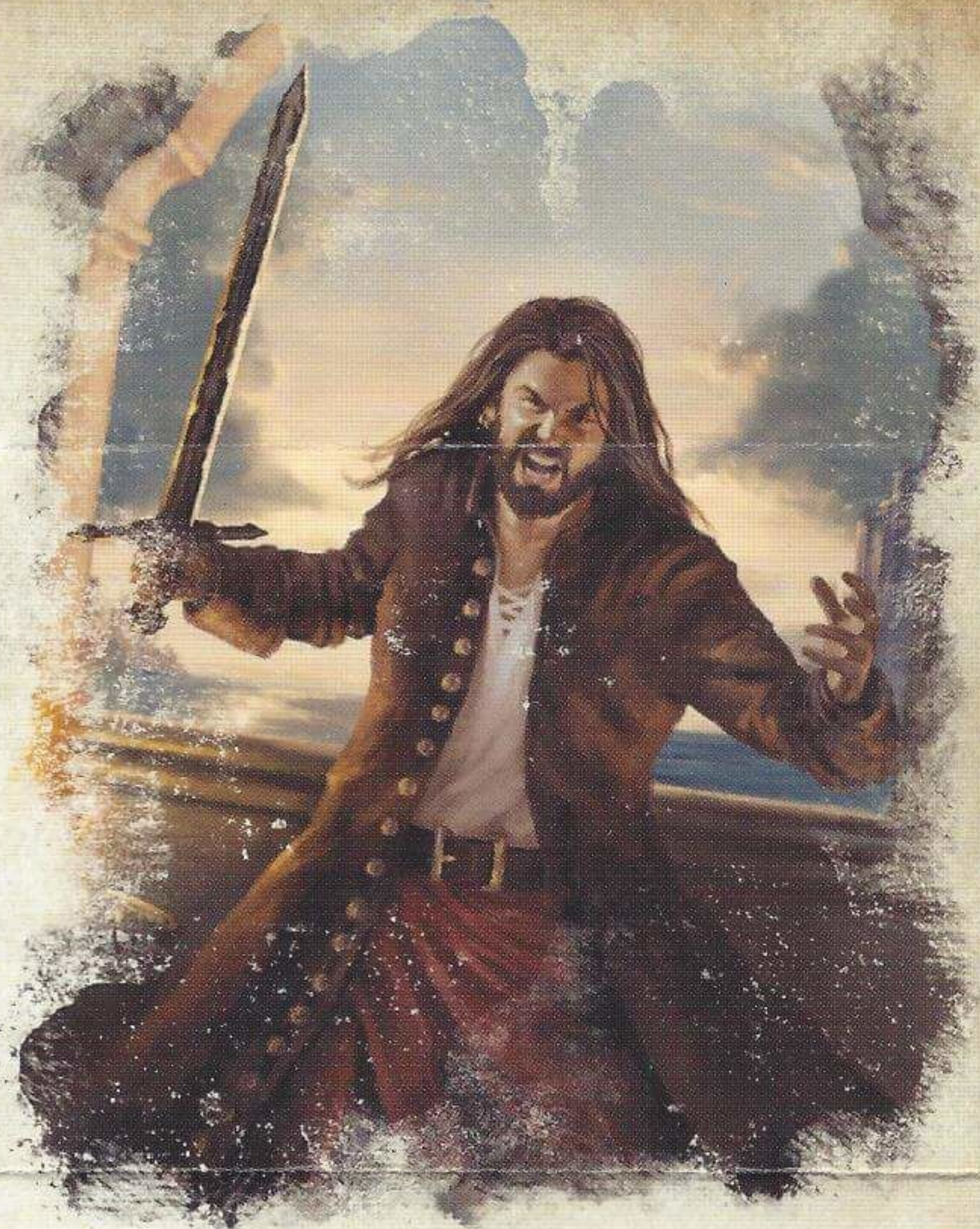
— Oui, elle fut forgée à l'Âge précédent par celui qui était très sage, avait l'oreille du Roi et était instruit dans l'art de la forge. » Les héros écarquillèrent les yeux, car le seigneur Calphon leur avait raconté l'histoire de la chute de Númenor. « Elle fut forgée par Sauron.

Les héros comprirent enfin. La puissance du Seigneur Ténébreux corrompait tout ce qu'elle touchait, et Sahîr ne faisait pas exception.

— Nous ne pouvons pas la laisser à l'ennemi, fit l'un des héros qui s'avança en désignant l'arme. Sahîr, donnez-la-nous.

Le capitaine secoua la tête et recula encore, il était dangereusement près du bord du balcon.

— Non ! cracha-t-il en serrant l'épée contre lui. Je ne vous remettrai pas l'instrument de ma perte », dit-il en grimaçant.



Il se pencha par-dessus la balustrade et regarda la mer et les rochers effilés. « Je suis un Corsaire, et je mourrai comme tel, ajouta-t-il avec un sourire mauvais. Et j'emporterai l'épée avec moi dans les profondeurs.

Sur ce, le capitaine Sahîr ferma les yeux et sauta du balcon. Les héros coururent jusqu'au garde-corps, mais il était trop tard.

— Ainsi finit le capitaine Sahîr d'Umbar; annonça un des héros qui eut pitié du Corsaire.

Ni le corps du capitaine ni son épée n'étaient visibles entre les vagues qui s'écrasaient sur les brisants. Ils jetèrent le coffre noir dans la mer, suivi de la clef, afin d'effacer toute trace de l'artéfact.

— Le voyage du Chasse-rêve prend fin lui aussi », ajouta un autre héros.

Les cris des Corsaires retentissaient toujours, et ils se trouvaient au cœur du territoire ennemi sans guère de chance de s'échapper.

À suivre dans la prochaine extension deluxe pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*.

Épilogue

Aearon courait aussi vite qu'il le pouvait dans le temple, ses grèves résonnant contre le sol. Le chevalier s'était vu confier une mission sacrée de la part d'Elendil et n'avait plus beaucoup de temps devant lui. Les agents du Traître n'allaient pas tarder à regagner le temple, et il devait atteindre la chambre dont lui avait parlé Elendil avant eux. Il ouvrit une porte en bois à double battant d'un coup de pied et poursuivit son chemin, révolté par les statues et tapisseries de Morgoth qui bordaient les salles. Comment son peuple avait-il pu tomber si bas ? Comment avait-il pu sombrer dans une telle arrogance, au point de se détourner des Valar et de déclarer la guerre à Aman ?

Le temps pressait. Les navires des Fidèles allaient bientôt partir, avant que quiconque découvre le sort réservé aux hommes du Roi. Enfin, Aearon s'enfonça dans la crypte, avant de s'arrêter en réalisant qu'il n'était pas seul.

La silhouette revêtue d'une robe refermait le couvercle d'un long coffre noir. Aearon aperçut le scintillement d'une lame sombre au moment où le coffre fut refermé. Puis il entendit le fermetoir et la serrure. L'homme en robe se tourna vers lui et sourit en tenant le coffre sous son bras. Derrière ce sourire, Aearon distingua quelque chose de beaucoup plus sinistre.

— Vous ne devriez pas être ici, dit le chevalier en dégainant sa longue lame.

— Je suis un acolyte du conseiller du Roi, répondit l'homme en secouant la tête avant de fourrer une longue clef noire dans la besace qu'il portait à la ceinture. C'est vous qui êtes venu en ce lieu saint sans permission. » Son sourire laissa place à un renfrognement et il sortit une dague de sa manche. « Violenter ce sol sacré relève de la trahison. »

Aearon n'avait plus beaucoup de temps devant lui. Le coffre — et son contenu — devaient être détruits. L'épouvantable artefact ne devait quitter Númenor sous aucun prétexte. Aearon bloqua le passage menant au-dessus et attendit le bon moment pour frapper l'homme armé de sa dague qui s'approchait doucement. Puis tout se mit à trembler.

Les deux hommes furent surpris par la secousse, mais Aearon en profita et se fendit dans l'espoir de prendre son adversaire au dépourvu. La rixe fut de courte durée.

Malgré ses talents de bretteur, l'homme en robe profita d'une nouvelle secousse pour glisser sa dague sous sa chemise de mailles et la lui enfoncer dans le ventre. Ils roulèrent et luttèrent au sol pendant quelques instants avant que les secousses ne cessent et que l'homme réussisse à se relever. Après quoi, il ramassa le coffre et fila en direction de la sortie.

Aearon se maudit. Il n'était plus en mesure de détruire l'artefact et saignait abondamment. Mais tout n'était pas perdu. Il ouvrit la main pour examiner la clef noire que l'homme avait glissée dans sa besace. Aearon avait réussi à la lui arracher pendant la bagarre. De toute évidence, l'acolyte ne s'était aperçu de rien. Blessé, mais capable de marcher, le chevalier gravit les marches qui le ramenèrent à la salle principale et prit la direction des navires d'Elendil. Ils mouillaient à l'est, assez loin de la côte pour qu'il lui faille prendre un canot pour les rejoindre. Elendil saurait quoi faire de la clef.

C'est là, depuis l'entrée du temple, qu'Aearon fut témoin du châtiement des Valar.

Le monde trembla une fois encore. La mer bouillonnait et le vent prit la forme d'un torrent qui renversa les bâtiments dans sa colère. De l'ouest, des vagues colossales s'abattirent sur l'île, faisant disparaître la ville construite au pied de la montagne, en contrebas du temple. Il entendit les hurlements des hommes et des femmes tandis que la cité était inondée et que l'île s'enfonçait sous les flots.

Le chevalier comprit qu'il ne parviendrait pas à regagner les bateaux à temps. Aussi prit-il une décision. Il repartit en courant, retourna dans la chambre où avait reposé le coffre noir, et posa la clef sur le piédestal avant de prier les Valar de tout son cœur : « Que nul ne découvre cette clef à l'exception des Fidèles de lignée numénoréenne. Que son emplacement soit à jamais dissimulé aux yeux des serviteurs de Morgoth. »

Espérant que les Valar l'entendraient, il scella l'entrée de la pièce et observa les navires d'Elendil qui s'éloignaient pour se mettre à l'abri vers l'est.