

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## TEMPLE DES DUPEES™

### Niveau de difficulté = 4

Les héros ne savaient pas trop à quoi s'attendre en suivant le cap que leur avait donné le capitaine Sahir, mais le lendemain, peu avant midi, une île apparut à l'horizon, derrière un rideau de pluie. À l'exception de la plage ouest, qui faisait face à la flotte, la côte était hérissée de falaises abruptes et de brisants déchiquetés. Entre les arbres, on apercevait des ruines envahies par la végétation, ainsi qu'un grand temple au sommet du plateau le plus élevé.

— Cette vision me semble familière », souffla l'un des héros, et les autres acquiescèrent : « c'était l'île du rêve de Calphon, l'île où tout avait commencé. Jetons l'ancre, et nous irons chercher des réponses. »

Quelques marins partirent en reconnaissance en chaloupe, afin de voir si le rivage ne présentait aucun danger et de monter le camp. Ensuite, les héros descendirent sous le pont pour discuter avec leurs prisonniers.

Les Corsaires étaient toujours ligotés dans une petite cale. Certains des leurs étaient reconnaissants des vivres et des bandages, tandis que d'autres restaient vindicatifs et regardaient leurs geôliers les yeux pleins de haine. Au fond de la cale étaient assis le capitaine Sahir et Na'asayah, son second, ligotés eux aussi.

— Au vu de l'agitation qui règne sur le pont, j'imagine que vous avez trouvé l'île, fit Sahir lorsque les héros entrèrent dans la pièce. Vous me croyez maintenant ?

— Nous vous croirons lorsque nous connaîtrons le fin mot de l'histoire, répondit un des héros en produisant la clef noire retrouvée lors de la fouille de Sahir. Vous nous avez suivis jusqu'à une île située au beau milieu de l'océan, une île où nous avons découvert ceci, ajouta le héros, qui suivit le regard du capitaine qui fixait l'artéfact. Qu'ouvre-t-elle ?

Le capitaine Sahir haussa les épaules et sourit d'un air affecté.

— Les grandes connaissances et la sagesse ancienne des Elfes ne vous ont-elles pas permis de le découvrir ? » Les héros s'agitèrent, visiblement fâchés par le capitaine qui se moquait de Círdan et des Elfes, mais ils ne purent réfuter ses propos. « Hélas ! on m'a simplement chargé de récupérer la clef et le coffre qu'elle ouvre. Je ne sais rien de son contenu. »

Na'asayah tourna la tête et lui jeta un regard noir.

— Ainsi vous avez fait tout ce chemin, vous nous avez poursuivis sur l'océan et fait couler tout ce sang... Et vous ne savez même pas pourquoi ? fit l'un des héros avec colère, les jointures des doigts blanches.

— Si je vous avais demandé poliment de me remettre la clef, ironisa le capitaine, l'auriez-vous fait ?

Les héros ignorèrent ses sarcasmes et en revinrent à leur affaire.

— Cette nouvelle île à laquelle vous nous avez menés... Elle ressemble à celle sur laquelle nous avons trouvé cette clef. On y trouve des temples et ruines d'un autre âge. Quel était votre véritable objectif en nous amenant ici ?

— Ça va, ça va, fit Sahir pour calmer le héros. Vous avez gagné. Très bien, conduisez-moi sur le pont, et je vous dirai ce que je sais. » Les héros escortèrent Sahir et Na'asayah jusqu'au bastinage du navire. « Vous voyez ce temple imposant ? demanda Sahir, incapable de désigner l'édifice autrement que par un geste du menton. C'est à l'intérieur que vous trouverez le coffre qu'ouvre la clef noire.

Les héros n'en crurent pas leurs oreilles, tout comme Na'asayah.

— Vous en êtes certain ? demanda l'un des héros.

— Il a déjà menti. Il ment peut-être depuis le début, ajouta un autre héros.

— Oui, et j'aurais pu vous conduire tout droit dans un maelstrom, ou sur une flotte de mes meilleurs pillards, mais j'ai préféré vous amener ici, répondit Sahir. Tout ce que je vous demande, c'est de m'emmener, ainsi que mon second, sur l'île.

— Et pourquoi ferions-nous une chose pareille ?

Le capitaine minaуда.

— Parce que je suis le seul à savoir où se trouve le coffre dans le temple. Et j'imagine que vous ne comptez pas passer au peigne fin chaque centimètre carré de l'île tout en repoussant les morts maudits. Si vous voulez bien m'excuser, dit-il en regagnant l'écouille qui menait à la cale. Je vais prendre un repos bien mérité pendant que vous monterez le camp.

Les héros l'observèrent avec attention alors qu'un des marins le ramenait à sa geôle. Au bout de quelques instants, c'est Na'asayah qui brisa le silence.

— Je vous prie d'accepter mes remerciements pour avoir sauvé notre navire. » Elle marqua une pause et prit une profonde inspiration avant de continuer, comme si les mots lui venaient difficilement. « Vous auriez pu détruire La Tourmente et nous jeter à la mer si vous l'aviez voulu. Mais vous ne l'avez pas fait. » Elle fixa l'un des héros en fronçant les sourcils, en proie au doute. « Pourquoi ?

— Ce ne sont pas nos méthodes », répondit l'un des héros.

Les autres acquiescèrent. Na'asayah baissa les yeux d'un air songeur et perdit sa férocité de façade. Finalement, visiblement perdue dans ses pensées, elle hocha la tête et se retourna pour suivre son capitaine.

Les héros discutèrent des options qui s'offraient à eux, mais ils réalisèrent qu'ils n'avaient guère le choix. Si l'île était bien celle des rêves de Calphon, elle devait grouiller de morts, et Sahir qui savait où se trouvait le coffre, ne pouvait pas rester à bord. Quand vint l'heure d'explorer l'île, ils tranchèrent les liens de Sahir et de Na'asayah et leur rendirent leurs armes. Après tout, deux guerriers de plus, cela ne pouvait pas leur faire de mal. Le sourire aux lèvres, Sahir ouvrit la voie dans la jungle...



Le deck de rencontre Temple des Dupes est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Temple des Dupes, Ruines de Númenor, Les Morts Noyés et Élite de *La Tourmente* (ces trois derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe Les Havres Gris).



## Préparer la Carte de l'Île

La mise en place de ce scénario indique aux joueurs de « préparer la Carte de l'Île. » Pour cela, il suffit de prendre les 15 lieux Inexploré double face du deck de rencontre et de les disposer en trois rangées de cinq colonnes (cf. schéma ci-dessous), avec chaque carte « Île Perdue » dans les quatre premières colonnes, et les trois « Temple des Dupes » dans la colonne de droite. Placez-les sans regarder la face cachée de ces lieux, de sorte que la Carte de l'Île soit créée aléatoirement.

Les effets de carte qui font référence à une direction (gauche, droite, au-dessus, en dessous) doivent être considérés depuis la perspective du schéma ci-dessous (par exemple, « droite » signifie dans la direction des trois lieux Temples des Dupes).

## Exploration

Le mot-clé Exploration de la quête principale permet aux joueurs de traverser la Carte de l'Île. Dans ce scénario, les lieux ne sont pas révélés depuis le deck de rencontre, et l'île se dévoile progressivement aux joueurs, qui peuvent explorer un lieu après l'autre.

Les lieux de la Carte de l'Île ne peuvent pas quitter cette dernière, pas plus qu'ils ne peuvent changer de place (par exemple, un effet

qui permet à deux lieux d'échanger leurs places ne fonctionne pas dans ce scénario). La Carte de l'Île n'est pas la zone de cheminement et ne fonctionne pas de la même façon. Notez qu'il y a toujours une zone de cheminement, utilisée pour les cartes Ennemi et autres cartes censées être placées dans la zone de cheminement.

Durant ce scénario, le lieu actif est représenté par l'utilisation d'un « marqueur de lieu actif », qui peut être un marqueur de ressource ou un pion/figurine. Le lieu actif n'est pas retiré de sa place sur la Carte de l'Île quand les joueurs y voyagent. **On considère que les lieux adjacents (orthogonalement, pas diagonalement) au lieu actif sont dans la zone de cheminement.** Tous les autres lieux de la Carte de l'Île ne sont pas considérés comme étant dans la zone de cheminement.

Quand les joueurs obtiennent un succès de quête, les marqueurs de progression sont placés sur le lieu actif avant d'être placés sur la quête en cours, à concurrence des points de quête de ce lieu, selon les règles normales. Néanmoins, si le nombre de marqueurs de progression placés sur n'importe quel lieu est égal aux points de quête de celui-ci, il n'est pas immédiatement exploré et reste en jeu.


Durant la phase de voyage, si le nombre de marqueurs de progression placés sur le lieu actif est égal à ses points de quête, les joueurs ont la possibilité de voyager vers un lieu de la zone de cheminement (c.-à-d. vers un lieu adjacent). Si le nombre de marqueurs de progression placés sur le lieu actif est insuffisant, les joueurs ne peuvent pas le quitter. **Si les joueurs voyagent vers un autre lieu, tous les marqueurs de progression sont retirés du lieu actif, et leur marqueur de lieu actif est déplacé vers le nouveau lieu.** Dès lors, l'ancien lieu actif est considéré comme « exploré », bien qu'il ne soit ni défaussé ni retourné, et reste en place. Comme les joueurs voyagent toujours directement d'un lieu vers un autre dans ce scénario, il y a toujours un lieu actif à tout moment. Rappelez-vous que si vous retournez un lieu Inexploré, vous devez aussi en retirer tous les marqueurs de progression.

## La Carte de l'Île





Les joueurs peuvent librement voyager sur la Carte de l'Île en utilisant les règles ci-dessus et même revenir dans des lieux déjà explorés. Leur but est de trouver l'entrée de la Grotte immergée qui se trouve quelque part dans le grand temple (les trois lieux situés à l'extrême droite de la Carte de l'Île). Mais pour entrer dans le Temple, encore faut-il trouver la Clef de la Porte qui se trouve sur l'île. Bonne chance !

**Exemple :** David est en train de jouer ce scénario, et le lieu actif est Ruines Inondées. Deux exemplaires d'Île Perdue sont adjacents aux Ruines Inondées (une au-dessus et une à droite). Il n'y a pas de lieux à gauche et en dessous des Ruines Inondées. Les deux exemplaires d'Île Perdue adjacents sont dans la zone de cheminement et ajoutent donc leurs  combinées de 4 à la zone de cheminement. Après avoir obtenu un succès de quête, David place un nombre de marqueurs de progression sur les Ruines Inondées égal à ses points de quête (5), et le reste est placé sur la quête en cours. Normalement, cela permettrait d'explorer les Ruines Inondées, mais ces dernières restent en jeu en raison du mot-clé Exploration de la carte quête. Ensuite, lors de la phase de voyage, comme les Ruines Inondées ont sur elles autant de marqueurs de progression que leurs points de quête, David peut voyager vers un lieu dans la zone de cheminement. Il voyage vers l'Île Perdue située à droite des Ruines Inondées, et déplace le marqueur de lieu actif des Ruines Inondées vers l'Île Perdue, puis retire tous les marqueurs de progression de la carte Ruines Inondées, qu'il laisse en jeu sans la retourner (la carte est maintenant « explorée »). Il retourne ensuite la carte Île Perdue face visible à cause de son effet **Forcé**.



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

L'île était couverte d'une jungle dense, et il était difficile aux héros de trouver leur chemin. Les vieilles ruines envahies par la végétation étaient aussi dangereuses que la jungle, avec les morts maudits qui attaquaient les intrus avec toute leur malveillance impie. Finalement, ils vainquirent le gardien qui détenait la clef du temple oriental, dont ils découvrirent alors les vastes halls.

Quoique frappé de délabrement, le temple en imposait toujours. Les aventuriers surent tout de suite qu'en son temps, c'était un édifice merveilleux et terrible à la fois. Des candélabres dorés bordaient les pièces, les portes étaient serties de gemmes finement ciselées, et les tapisseries pendues aux murs devaient autrefois arborer des couleurs éclatantes. Mais désormais, les pièces du temple étaient détrempées, et plus les héros s'y enfonçaient plus l'endroit était décrépit et inondé. Au bout d'un moment, ils atteignirent une salle dont un mur était fendu à l'image d'une crevasse donnant sur une large caverne. Les murs n'étaient plus taillés comme dans le reste du temple, c'étaient des parois ruisselantes couvertes de lianes, au pied desquelles poussaient des champignons. Moins de trente mètres plus loin, ils gagnèrent un large précipice dont le fond était rempli d'eau. Un pilier de lumière transperçant le plafond brisé se réfléchissait à la surface de l'eau et illuminait la pièce d'une lueur bleutée.

— Nous y voici, annonça Sahir en enlevant son manteau de cuir et ses bottes.

— Qu'est-ce que vous fabriquez ? demanda un des héros, ahuri.

— Oh ! je ne vous ai pas dit ? répondit le capitaine en lui lançant un sourire malicieux. Pour rejoindre le coffre, nous allons devoir nager, et profond en plus de ça. Eh bien ? Qu'est-ce que vous attendez ? J'ose espérer que vous ne comptez pas nager avec votre armure sur le dos, ricana-t-il avant de plonger dans le bassin.

Soupirant, les héros commencèrent à se dévêtir à leur tour.

— Je me demande ce qu'il a encore oublié de nous dire, fit l'un d'eux.

À suivre dans « Les Ruines Immergées », la quatrième aventure du cycle « Le Chasse-rêve ».

©2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

**EDGE**



**FANTASY  
FLIGHT  
GAMES**

PREUVE  
D'ACHAT

EDGEENT.COM