

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LA FUITE DE LA TOURMENTE™

Niveau de difficulté = 6

Le Chasse-rêve et sa flotte quittèrent les Havres Gris sur-le-champ, en profitant de vents fortuits. Les hommes de Calphon s'échinèrent avec une vigueur renouvelée, brûlant de venger la mort de leur seigneur. Leur adversaire avait une avance considérable, mais les héros avaient juré de livrer les Corsaires à la justice.

Quand le soleil apparut à l'horizon, le Chasse-rêve et sa flotte avaient quitté le Golfe de la Lune et viré au sud. Les Montagnes Bleues dominaient le littoral à l'est.

— Vu notre vitesse, nous les rattraperons sans doute très bientôt » se risqua à dire un des héros. « Notre cible est le navire que nous avons vu aux Havres Gris. C'est à son bord que leur capitaine a battu en retraite après la bataille.

— Mais ils ne seront pas seuls, fit un autre. »

Marins et soldats opinèrent du chef, ils étaient prêts à se battre.



— Navire ennemi en vue ! » cria la vigie, en haut du grand mât de La Tourmente.

La nouvelle se propagea aussitôt, et les hommes prirent position en vue de la bataille à venir. Na'asiyah, elle, se fraya un chemin jusqu'à la dunette en bousculant les marins.

— Ne restez pas plantés là, bande d'idiots ! » cracha-t-elle à l'adresse des hommes qui s'écartaient devant elle. « J'en veux trois à chaque rame, les yeux tournés vers le nord ! Informez le reste de la flotte ! Assurez-vous qu'ils sont prêts à se battre ! »

L'équipage s'exécuta et entama des chants de bord en tirant sur les rames.

Le capitaine se tenait à la barre. Il affichait son éternel sourire, ses cheveux sombres agités par le vent. Il avait probablement entendu les cris d'alerte de ses hommes, mais ne paraissait pas soucieux. Na'asiyah gravit les minuscules marches deux à deux. La dunette offrait une vue imprenable sur l'horizon nord. Et effectivement, un rapide navire blanc les poursuivait, ses voiles gonflées par un vent arrière. Elle plissa ses yeux sombres.

« Ils sont déjà sur nos talons, fit-elle avec mépris, en prenant soin de cacher son inquiétude à l'équipage tout en s'arrangeant pour que le capitaine l'entende.

— Ce sont de farouches marins, force est de l'admettre, observa Sahir. Mais ce ne sont pas des Corsaires. Leurs cadavres joncheront le fond de la mer avant longtemps. »

Na'asiyah s'approcha de la barre d'un pas décidé et s'appuya dos au garde-corps, les bras croisés. Elle avait passé une bonne partie de sa vie sous les ordres du capitaine Sahir et ne l'avait

jamais vu d'humeur aussi sanguinaire. Non pas qu'il eût été doux comme un agneau, mais sa brutalité avait toujours été... réfléchie, à dessein. Elle le fixa de son regard perçant, et leurs yeux se croisèrent.

— Quand me direz-vous ce qu'ouvre la clef ? » demanda-t-elle pour la énième fois depuis leur départ d'Umbar.

— Quand tu seras prête », répondit-il d'un ton sec.

Voilà ce dont elle devait se contenter à chaque fois. Elle sortit une dague de sa bandoulière et, perdue dans ses pensées, fit glisser son doigt le long de son fil. Sahir avait conduit leur flotte dans le Nord, beaucoup plus loin qu'ils avaient jamais navigué. Il avait dit à l'équipage qu'il leur fallait suivre un navire gondorien quittant Dol Amroth, un navire qui, selon lui, longerait la côte ouest en direction du nord. Et pourtant, elle ne savait toujours pas d'où il tenait ce renseignement. Toutefois, ce n'est qu'en voyant les vaisseaux gondoriens que Na'asiyah et le reste de l'équipage comprirent que le capitaine disait vrai.

Peut-être Sahir avait-il raison. Peut-être n'était-elle pas prête. Bien qu'elle suivît ses ordres depuis des années, elle commençait à douter.

— Ne jouez pas avec moi, capitaine », fit-elle en rengainant son poignard. « J'ai bien compris que vous aviez un plan. Je veux simplement savoir dans quoi nous nous fourrons.

Sahir rit de bon cœur.

— La guerre, ma chère, répondit-il en souriant d'une oreille à l'autre. Nous partons en guerre. »

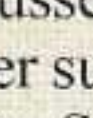
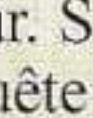
Le deck de rencontre La Fuite de La Tourmente est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Fuite de La Tourmente, La Flotte du Chasse-rêve, Vastes Océans, Temps Ora-geux et Flibustiers (ces quatre derniers sets se trouvent dans la-boîte d'extension deluxe Les Havres Gris).

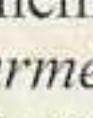
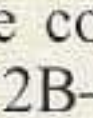


Préparer la Zone de La Tourmente

La mise en place de ce scénario indique aux joueurs de « préparer la zone de La Tourmente ». Pour cela, il suffit de préparer un second deck de quête constitué des étapes 2C, 3C et 4C en respectant leur numéro de séquence. (Les étapes de quête 1A, 2A, 3A et 4A sont utilisées dans le deck de quête des joueurs comme d'habitude.) Ensuite, placez la carte Ennemi « La Tourmente » dans une zone de jeu située près du deck de quête de La Tourmente.

La Zone de La Tourmente

La zone de *La Tourmente* est une nouvelle zone de jeu, distincte de la zone de cheminement, qui représente le périple de *La Tourmente*, bien décidée à semer les joueurs. *La Tourmente* progresse dans son deck de quête, au même titre que les joueurs progressent dans le leur, dans le but d'atteindre et de passer l'étape 4 avant les joueurs. L'étape de quête qui se trouve au sommet du deck de quête de *La Tourmente* est « l'étape de quête en cours de *La Tourmente* ». Chacune de ces étapes de quête a le texte suivant : « **Forcé** : à la fin du tour, défaussez la première carte du deck de rencontre. La Tourmente place sur cette étape un nombre de marqueurs de progression égal à sa  plus la  de la carte défaussée. » À chaque tour, cet effet permet à *La Tourmente* de progresser sur son étape, au même titre que les joueurs progressent sur la leur. Si le nombre de marqueurs de progression placés sur l'étape de quête en cours de *La Tourmente* est supérieur ou égal aux points de quête de l'étape, *La Tourmente* passe à l'étape de quête suivante comme le feraient les joueurs, en passant d'abord à la face « C » de l'étape suivante pour en résoudre les effets, puis à la face « D ».

Tant que *La Tourmente* est sur une étape de quête différente de celle des joueurs, les cartes qui se trouvent dans la zone de *La Tourmente* sont immunisées aux effets de carte des joueurs, ne peuvent pas quitter la zone de *La Tourmente* et ne sont pas considérées comme étant dans la zone de cheminement (elles n'ajoutent donc pas leur  au total de  de la zone de cheminement). Les joueurs sont à la « même étape » que *La Tourmente* si le nom et le numéro de leur étape de quête principale correspondent à l'étape de quête en cours de *La Tourmente* (« 2B-Toutes Voiles Dehors ! » et « 2D-Toutes Voiles Dehors ! », par exemple).

Quand les joueurs et *La Tourmente* sont à la même étape de quête, les cartes de la zone de *La Tourmente* ne sont plus immunisées aux effets de carte des joueurs, peuvent quitter la zone de *La Tourmente* et sont considérées comme étant dans la zone de cheminement (elles ajoutent donc leur  au total de  de la zone de cheminement). Ainsi, en atteignant la même étape de quête que *La Tourmente*, les joueurs peuvent voyager vers les lieux de la zone de *La Tourmente* et engager au combat les navires de la zone de *La Tourmente*, y compris *La Tourmente* elle-même.

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

La poursuite fut plus longue que les deux camps ne l'avaient imaginé. Bien que les héros eussent tôt fait de rattraper La Tourmente, le temps se mêla de la partie. Des vents forts et des vagues capricieuses ralentirent leur progression, sans compter le harcèlement incessant des autres navires Corsaires, qui leur bloquaient le passage et les obligeaient à combattre. Mais le Chasse-rêve surmonta chacune de ces épreuves, au grand désarroi de l'équipage de La Tourmente, qui maudissait les héros chaque fois que leurs voiles blanches réapparaissaient à l'horizon.

Après de nombreux jours, en voyageant aussi vite que le vent les poussait, les héros rattrapèrent enfin les Corsaires en contournant le Cap d'Andrast, à la pointe sud de la côte ouest. Une tempête épouvantable se leva, qui menaça d'envoyer les deux flottes par le fond. Le ciel était zébré d'éclairs, et des vagues hautes comme des collines s'abattirent sur la proue de tous les navires qui se risquèrent à contourner le cap. Quand le temps se calma enfin, le mât du Chasse-rêve était fendu et ses voiles étaient déchirées. Fort heureusement, La Tourmente avait souffert elle aussi. Les deux navires étaient encore en état de naviguer, mais aucun des deux ne serait en mesure de distancer l'autre avant un bon moment.

— Préparez-vous à l'abordage ! » s'écria l'un des héros situé à la proue. Ceux qui étaient en état de se battre levèrent leur épée vers le ciel et se mirent à chanter, leurs voix résonnantes contre les falaises qui faisaient face à la mer.

À suivre dans « La Chose des Profondeurs », la seconde aventure du cycle « Le Chasse-rêve ».

ZONE DE JEU POUR CE SCÉNARIO

Deck de quête
des joueurs



Deck de quête de
La Tourmente



Zone de
cheminement



Zone de
La Tourmente



©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