

Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

LES HAVRES GRIS™

... quand Ar-Pharazôn prit pied sur le rivage d'Aman la Bienheureuse, les Valar renoncèrent à leur Tutelle et en appellèrent à l'Un, et de grands changements intervinrent en ce monde. Númenor fut détruite et la Mer l'engloutit, et les Terres Immortelles furent détachées à jamais des cercles du monde. Ainsi prit fin la gloire de Númenor.

— Le Retour du Roi

Bienvenue dans l'extension *Les Havres Gris* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*. Avec cette extension vous allez silloner les vastes océans de la Terre du Milieu, explorer les vestiges d'une époque révolue, et rencontrer les Elfes et Hommes qui bravent la haute mer. Trois scénarios inédits conduiront les joueurs du sanctuaire elfique des Havres Gris aux ruines antiques de Númenor, avant de les en faire revenir.

Contenu

Le Seigneur des Anneaux : Les Havres Gris contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
 - 2 cartes Héros
 - 39 cartes Joueur
 - 113 cartes Rencontre (dont 13 cartes double face)
 - 10 cartes Quête
 - 1 carte Cap

Ressources Web

Il existe un tutorial du jeu sous forme de vidéos explicatives, un gestionnaire de mission pour enregistrer vos résultats et un forum dédié sur le site internet de EDGE : edgeent.com.

Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension *Les Havres Gris* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



Nouvelles Règles des Scénarios

La plupart des nouvelles règles présentées dans chacun des scénarios de cette extension ne concernent qu'un seul de ces scénarios et apparaissent donc dans la section qui lui est consacrée. Néanmoins, certaines de ces règles seront également utilisées dans les scénarios du cycle du « Chasse-rêve », à paraître.



Règles et Nouveaux Termes

« Immunisé aux Effets de Carte des Joueurs »

Les cartes comportant la mention « Immunisé aux effets de carte des joueurs » ignorent les effets de toutes les cartes Joueur. Les joueurs ne peuvent pas non plus choisir ces cartes immunisées comme cibles d'un effet de carte Joueur.

« Dernier Joueur »

Certaines cartes se réfèrent au « dernier joueur », qui est le joueur assis à la droite du premier joueur. S'il n'y a qu'un joueur dans la partie, ce joueur est à la fois le premier et le dernier joueur.

Archerie X

Tant qu'une carte avec le mot-clé Archerie est en jeu, les joueurs doivent au début de chaque phase de combat infliger aux personnages en jeu des dégâts égaux à la valeur indiquée. Ces dégâts peuvent être infligés aux personnages placés sous le contrôle de n'importe quel joueur, et peuvent être répartis entre les joueurs, comme ils l'entendent. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le premier joueur qui a le dernier mot. Si plusieurs cartes avec le mot-clé Archerie sont en jeu, leurs effets sont cumulatifs. Rappelez-vous que la ♦ n'absorbe pas les points de dégâts infligés par l'Archerie.

Voyage sur la Belegaer

Niveau de difficulté = 5

La route de l'Ouest qui menait aux Havres Gris fut aussi tranquille que les compagnons auraient pu l'espérer. Les horreurs auxquelles ils avaient été confrontés dans le royaume de l'effroi étaient maintenant loin derrière eux et, avec l'arrivée du printemps, ils purent enfin profiter de leur voyage comme ils ne l'avaient plus fait depuis une éternité. Il ne leur fallut pas bien longtemps pour dépasser les Collines de la Tour et arriver aux portes des Havres, où ils furent accueillis chaleureusement par Cirdan le Charpentier de Navires, le Maître des Havres Gris, à la tête d'un groupe d'Elfes.

— Merci d'avoir répondu à ma missive avec tant de promptitude. Permettez-moi de vous souhaiter la bienvenue à Mithlond,

le dernier port des Elfes à l'est de la grande mer de Belegaer », commence-t-il en souriant. Ses yeux pétillent d'une sagesse millénaire. « Suivez-moi, je vais vous conduire à la chambre du conseil. Vous comprendrez pourquoi je vous ai fait parcourir ces nombreuses lieues qui nous séparent de Fondcombe. »

Impatients de pouvoir aider en quelque manière que ce fut, les compagnons franchirent les portes à la suite des Elfes et furent escortés jusqu'à une haute tour blanche qui dominait le Golfe de la Lune. Au port mouillaient d'élegants navires elfiques grands et blancs, aux voiles ornées de l'étoile scintillante d'Eärendil. C'étaient tout autant des œuvres d'art que des voiliers, de splendides exemples de l'artisanat exceptionnel des Elfes. Étrangement, il y avait aussi deux vaisseaux du Gondor à quai, aisément reconnaissables à leurs voiles parées de l'Arbre Blanc.

La chambre du conseil circulaire était magnifiquement décorée. Les fenêtres voûtées tournées vers l'Ouest laissaient entrer une brise marine qui rafraîchit les compagnons durant leur attente. Quelques instants après leur arrivée, un homme d'âge mûr filiforme aux longs cheveux noirs, à la barbe clairsemée et aux pommettes saillantes entra.

— Voici le seigneur Calphon de Dol Amroth », annonça Cirdan pour présenter l'homme, « et il a fait un long chemin en mer pour chercher notre aide. » Le seigneur Calphon leur sourit et leur serra la main à tour de rôle. Son regard en disait long sur son soulagement, mais également sur son inquiétude.

— Il sera plus simple que je commence par le commencement », expliqua Calphon qui prit place à la table avant de se tordre les mains avec nervosité. Cirdan lui fit un geste, comme pour l'inviter à poursuivre, et Calphon entama son récit. « Tout a commencé il y a quelques mois. Je faisais un rêve pour le moins singulier, d'un réalisme comme je n'en avais jamais connu. Dans ce rêve, je voyais une belle île dans un immense océan, et je brûlais de m'y rendre. Je voyais les ruines de la vieille Númenor couvrir cette île et disparaître sous les flots pour certaines. Lorsque je me suis réveillé, j'ai su que ce n'était pas un rêve comme les autres. Mais ce n'est pas le seul que je fis.

« J'ai continué de rêver de l'île et de ses secrets pendant des mois. Aujourd'hui encore, j'ai des visions de ses temples et ruines. Je ne croyais pas qu'une telle île pouvait exister, car nous autres au Gondor apprenons que Númenor a été

entièrement submergée par les eaux. J'avais entendu parler de la sagesse et de la clairvoyance du Seigneur Elfe Círdan, et me suis alors dit que si quelqu'un connaissait le grand océan de Belegaer, c'étaient forcément les Elfes qui en sillonnaient les flots. Aussi ai-je pris la mer à bord de mon navire, l'Étoile de l'Aube, accompagné du plus rapide vaisseau de la flotte de Dol Amroth, l'Aile d'Argent, pour voyager jusqu'ici dans l'espoir que Círdan m'apporte sa sagesse. » Il fit un signe de tête à Círdan, qui se tourna vers les héros.

— J'ai aidé Calphon à interpréter ses rêves et en suis venu à la conclusion que l'île de ses visions n'est autre qu'un pic englouti de Númenor. Cette contrée a bien sombré sous les flots quand les Valar ont libéré leur colère sur les Númenoréens. Mais je crois possible que ses plus hauts sommets aient survécu au cataclysme. Ce n'est pas par hasard si Calphon, qui est du sang des Númenoréens, rêve de son ancienne terre natale.

Les héros écoutèrent le récit de Calphon et la sagesse de Círdan avec grand intérêt. Quand Círdan en eut terminé, l'un des héros se leva et demanda poliment :

— Même en connaissant l'origine de l'île, la trouver au grand large risque de s'avérer difficile. En quoi pouvons-nous vous aider dans cette entreprise ? » Círdan marcha jusqu'aux fenêtres ouvertes pour observer le Golfe de la Lune et le port de Mithlond. « Ce sera un long voyage, et bien que je ne voie pas à quels dangers Calphon aura affaire, je pressens un grand péril dans son sillage. Je n'ai pas le pouvoir de vous donner quelque ordre que ce soit, mais si vous désirez lui prêter votre concours, je vous demanderai de l'accompagner et de l'aider à atteindre l'île de ses visions. Cette quête est de la plus haute importance, je le sens.

Les héros se dévisagèrent pendant quelques secondes, mais l'heure n'était pas au débat. L'urgence dans la voix de Círdan et ses fabuleux pouvoirs de prémonition suffisaient bien assez aux compagnons, qui hochèrent la tête de concert.

— Nous accompagnerons le seigneur Calphon dans son voyage », fit un héros qui s'avança. « Mais nous n'avons pas de navire.

Círdan sourit, les yeux pétillants, comme s'il savait que les héros allaient accepter. Il les pria de bien vouloir le suivre, quitta la pièce à grands pas, les compagnons sur ses talons.

Ils descendirent de nombreuses marches, passèrent sous des arches blanches et parvinrent finalement au port des Havres. La mer miroitait au soleil et des mouettes chantaient au-dessus de la Lune.

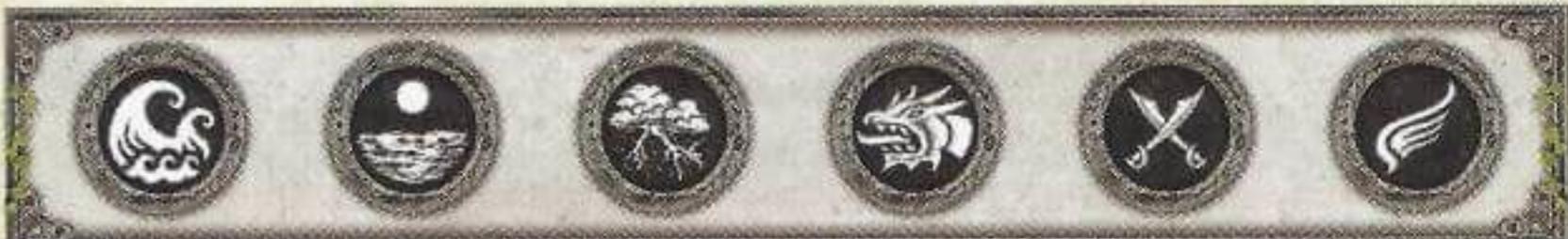
— Regardez ! » s'écria Círdan en désignant le quai le plus proche. Un beau navire y avait jeté l'ancre. Il était blanc et sa proue était sculptée à l'image d'un cygne majestueux aux ailes repliées sur ses flancs. « J'ai vu ce vaisseau bien avant l'arrivée de Calphon », dit le Seigneur Elfe en posant doucement la main contre le flanc du bateau. « Il fut construit pour un voyage d'une extrême importance, mais n'a encore jamais quitté le Golfe de la Lune. Je crois qu'il s'agit du périple auquel il est destiné. Dès lors, ce navire s'appellera Oloroitarë, le Chasse-rêve. Je vous confie ce navire et son équipage, vous les champions de Gandalf et Elrond, afin qu'il vous protège dans votre voyage. Il y a un autre vaisseau amarré dans ce port, le Nárelanya, qui pourra aussi se montrer utile si vous en avez besoin. Ces navires, et ceux du seigneur Calphon, constitueront votre flotte.

Le Chasse-rêve était d'une force et d'une beauté sans égales. Les héros remercièrent Círdan de tout leur cœur, se sentant tout petits devant les présents exceptionnels du Charpentier de Navires.

— Nous n'échouerons pas », fit l'un des héros en s'inclinant bien bas. « De même que nous veillerons sur les présents des Havres.

— Je n'en doute pas un instant », répondit Círdan, le sourire aux lèvres. Après quoi, ils entamèrent les préparatifs de leur long voyage...

Le deck de rencontre Voyage sur la Belegaer est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Voyage sur la Belegaer, Vastes Océans, Temps Orageux, Flotte d'Umbar, Flibustiers et La Flotte du Chasse-rêve. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Navires

Les navires sont un nouveau type de carte. Il en existe deux types : les navires-ennemis et les navires-objectifs. Ces deux types de navires sont considérés comme des cartes Navire mais ils ont chacun des règles différentes.

Navire-Ennemi

Les navires-ennemis fonctionnent de la même façon que les ennemis et sont considérés comme des ennemis à tous points de vue, à quelques exceptions près :

- **Les attaques effectuées par des navires-ennemis ne peuvent être défendues que par des navires-objectifs.** Les cartes non-Navire ne peuvent pas défendre contre un navire-ennemi.
- Si une attaque effectuée par un navire-ennemi est sans défense, les dégâts de cette attaque doivent être assignés à un navire-objectif que vous contrôlez au lieu de les assigner à un de vos héros.

Navire-Objectif

Cette extension inclut quatre navires-objectifs uniques appartenant au set de rencontre La Flotte du *Chasse-rêve*. Les navires-objectifs fonctionnent de la même façon que les objectifs-alliés et sont considérés comme des alliés (et des personnages) à tous points de vue, à quelques exceptions près :

- **Les navires-objectifs ne peuvent attaquer que des navires-ennemis.** Les ennemis non-Navire ne peuvent pas être attaqués par un navire-objectif.
- **Les navires-objectifs ne peuvent défendre que contre les attaques effectuées par des navires-ennemis.** Les navires-objectifs ne peuvent pas défendre contre les attaques effectuées par des ennemis non-Navire.

Important : en règle générale, les navires ne peuvent attaquer ou défendre que contre d'autres navires. Une seule exception néanmoins : les navires-ennemis peuvent être attaqués par vos navires-objectifs et vos personnages non-Navire.

Navire-Objectif



Navire-Ennemi



Le Deck Corsaire

Le deck Corsaire est un deck distinct constitué uniquement d'ennemis non-Navire qui représente les marins, pirates et pillards que les joueurs peuvent rencontrer sur les navires corsaires du deck de rencontre.

Quand des navires sont inclus au deck de rencontre d'un scénario, la mise en place de ce scénario indique aux joueurs de « préparer le deck Corsaire ». Pour cela, il suffit de retirer tous les ennemis non-Navire du deck de rencontre, d'en faire une pile séparée et de les mélanger. Cette pile est le deck Corsaire. Les navires-ennemis restent dans le deck de rencontre habituel.

Les ennemis du deck Corsaire ne sont révélés que par des capacités de carte, comme le mot-clé Abordage (cf. ci-dessous).

Le deck Corsaire a sa propre pile de défausse. Quand un ennemi non-Navire est censé être placé dans la pile de défausse de rencontre, mettez-le dans la pile de défausse Corsaire à la place. Une fois le deck Corsaire épuisé, mélangez aussitôt la pile de défausse du deck Corsaire pour former un nouveau deck Corsaire.

Abordage X

Abordage est un nouveau mot-clé qui apparaît sur de nombreux navires-ennemis. Quand un navire-ennemi avec le mot-clé Abordage engage au combat un joueur depuis la zone de cheminement, révélez les X premières cartes du deck Corsaire et mettez en jeu les ennemis révélés, engagés au combat avec ce joueur. Notez que le mot-clé Abordage n'est pas résolu si le

navire-ennemi engage au combat un joueur depuis la zone de jeu d'un autre joueur, ou depuis le deck de rencontre ou la pile de défausse de rencontre.

Préparer votre Flotte

Quand des navires sont inclus au deck de rencontre d'un scénario, la mise en place de ce scénario indique aux joueurs de « préparer leur flotte ». Pour préparer sa flotte, chaque joueur choisit et prend le contrôle de l'un des quatre navires-objectifs uniques inclus dans le set de rencontre La Flotte du Chasse-rêve : le Chasse-rêve, l'Étoile de l'Aube, le Nárelanya ou l'Aile d'Argent. **Un des joueurs doit choisir le Chasse-rêve.** S'il n'y a qu'un joueur dans la partie, il prend le contrôle du Chasse-rêve *et* d'un autre navire-objectif de son choix. Les navires-objectifs qui ne sont pas utilisés sont retirés de la partie.

Enfin, le joueur qui contrôle le Chasse-rêve attache la carte Cap au Chasse-rêve et la règle sur ☀.



S'il vous est demandé de dévier du cap, vous devez tourner la carte Cap de 90° dans le sens antihoraire, de sorte que votre cap actuel se *rapproche d'un cran* du pire réglage (⚡). S'il est déjà sur le pire réglage (⚡), vous ne pouvez pas davantage dévier du cap.



Cap

La carte Cap attachée au Chasse-rêve représente la capacité de la flotte à profiter du vent et à éviter les nombreux périls de la mer. Un mauvais cap représente une navigation hasardeuse, la présence d'ennemis ou un temps qui se gâte.

Le symbole qui apparaît sur la carte Cap est « votre cap actuel », valable pour tous les joueurs. Certaines cartes ont des effets supplémentaires ou différents selon votre cap actuel. Les différents caps possibles sont détaillés ci-dessous :

☀ : vous « tenez le cap » à la perfection, c'est le meilleur réglage possible. Vous ne pouvez pas rectifier davantage votre cap. Vous voyagez au vent avec une manœuvrabilité maximale.

☁️/☔ : vous « ne tenez pas le cap ». Vous luttez contre les éléments et naviguez avec difficulté.

⚡ : là encore, vous « ne tenez pas le cap », et c'est le pire réglage possible. Vous ne pouvez pas davantage dévier du cap. Vous voyagez sous le vent et êtes à la merci des flots.



Navigation

Navigation est un nouveau mot-clé qui apparaît sur certaines étapes de quête de cette extension, et qui simule le voyage des joueurs sur la mer. Au début de chaque phase de quête (avant d'engager les personnages dans la quête), si la quête principale a le mot-clé Navigation, le premier joueur doit effectuer un test de Navigation.

Tests de Navigation

Les tests de Navigation permettent aux joueurs de modifier leur cap ou de jouer sur les voiles et gréements pour s'adapter aux vents changeants.

Pour effectuer un test de Navigation, vous devez commencer par dévier du cap (tournez la carte Cap de 90° dans le sens antihoraire). Cela simule le vent qui tourne et la difficulté de la navigation en pleine mer. (Si le cap est déjà réglé sur N, il ne change pas.)

Ensuite, le joueur qui effectue le test de Navigation incline n'importe quel nombre de personnages qu'il contrôle pour les engager dans le test. Après avoir choisi les personnages engagés dans le test de Navigation, le joueur regarde un nombre de cartes du sommet du deck de rencontre égal au nombre de personnages engagés dans le test. Si le deck de rencontre ne contient pas suffisamment de cartes à regarder, commencez par mélanger la pile de défausse de rencontre dans le deck de rencontre.

En bas à gauche de la boîte de texte de certaines cartes de rencontre figure le symbole ☀, qui représente une réussite quand on effectue un test de Navigation. Pour chaque symbole ☀ figurant sur les cartes de rencontre regardées, vous pouvez rectifier le cap (tournez la carte Cap de 90° dans le sens horaire). Si aucun symbole ☀ n'apparaît, votre cap reste le même. Ensuite, défaussez toutes les cartes regardées.

Les symboles ☀ n'ont aucun autre effet, ils représentent juste des réussites aux tests de Navigation.

Les joueurs ont la possibilité d'utiliser des effets Action avant et après un test de Navigation, mais pas pendant.

Exemple : Bruno et Alex jouent un scénario, et la quête principale a le mot-clé Navigation. Leur cap n'est pas au mieux (✖), mais un bon test de Navigation pourrait leur permettre de tenir le cap (☀).

- 1. Au début de la phase de quête, Bruno – le premier joueur – doit effectuer un test de Navigation. Pour commencer, il dévie du cap en tournant la carte Cap de 90° dans le sens antihoraire. Le cap est réglé sur ⚓.*
- 2. Ensuite, il engage Cirdan le Charpentier de Navires et 2 Marins de la Lune dans le test de Navigation. Comme il a engagé 3 personnages dans le test de Navigation, il regarde les 3 premières cartes du deck de rencontre et compte le nombre de symboles ☀ figurant sur ces cartes.*
- 3. Bruno n'obtient aucun symbole ☀ sur la première carte, mais il y en a 1 sur chacune des deux autres cartes. Il tourne donc la carte Cap de deux crans dans le sens horaire. La flotte tient maintenant le cap (☀) !*

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

— Je ne les vois plus ! » s'écria l'un des héros, qui promenait un regard scrutateur sur la mer en quête des voiles noires. Les Corsaires les avaient poursuivis sur de nombreuses lieues. N'apercevant plus aucun signe de l'ennemi à l'horizon, les héros et l'équipage furent grandement soulagés.

— Je ne comprends pas », dit doucement Calphon. « Les Corsaires d'Umbar détestent le Gondor, c'est une certitude. Mais pourquoi nous poursuivaient-ils aussi longtemps et aussi loin ?

— Ce qui m'inquiète, c'est que nous les ayons trouvés si loin au Nord », reprit le héros. « Nous n'étions qu'à quelques jours des Havres lorsque nous les avons aperçus.

— Ça ne peut pas être une simple coïncidence », conclut-il. « Ils ont forcément suivi vos navires depuis Dol Amroth.

Calphon écarquilla les yeux et ne cacha pas son malaise.

— Quoi ? Mais je ne les ai pas remarqués durant mon voyage vers le Nord. » Il serra la corde à laquelle il se tenait si fort que ses articulations en devinrent blanches. « Il m'en coûte de penser que mes actes aient pu mettre les Elfes des Havres en danger. J'espère que Círdan me pardonnera.

Le héros gratifia Calphon d'un sourire.

— Ne vous en faites pas. Tout ceci confirme que notre voyage n'est pas vain. Les Corsaires ne nous ont pas pourchassés si loin sans raison. Nous devons maintenant nous attacher à comprendre leurs motivations. Trouvons l'île de vos songes et voyons quels secrets elle renferme.

À suivre dans « Le Destin de Númenor », la seconde aventure de la boîte *Les Havres Gris*.

Le Destin de Númenor

Niveau de difficulté = 5

Le soleil se levait sur le pic, comme Calphon l'avait décrit, et le ciel était baigné d'une magnifique lueur orangée.

— Terre en vue ! » s'écria un marin, tandis que l'équipage s'affairait. L'île était de belle taille, dominée en son centre par le sommet de ce qui avait dû être une grande montagne. Au cœur de la jungle dense s'élevaient des tours brisées et de vieilles ruines.

— Ainsi donc elle existe », souffla Calphon, qui rejoignit la proue du navire et observa l'île avec un énorme soulagement. « Je suis heureux de ne pas nous avoir conduits au beau milieu de la Belegaer pour rien. » Les héros partageaient son soulagement, mais ils avaient toujours pensé que l'île était réelle, sans quoi le sage Círdan ne les aurait pas lancés dans pareil périple. Les navires jetèrent l'ancre sur la côte ouest de l'île, et les équipages mirent de petits canoës à la mer. Les compagnons s'apprêtèrent à monter à bord pour gagner le rivage. Ils n'omirent pas de prendre leurs armes afin de parer à tout danger et se munirent de rations pour plusieurs jours.

— Vous devriez rester ici », fit l'un des héros en se tournant vers Calphon. « Vous avez joué votre rôle en nous aidant à trouver l'île. À nous de jouer le nôtre maintenant. » Calphon secoua la tête, visiblement déterminé.

— Non, je dois vous accompagner. Je ne pourrai sans doute pas vous guider une fois sur l'île, mais cela fait près d'un an que je vois ce jour dans mes visions. Je dois poser les pieds sur le rivage et voir les ruines de Númenor.

Les héros se dévisagèrent avec inquiétude, mais aucun n'osa lui refuser cette demande.

— Nous ne savons rien des secrets et dangers de cette île », répondit l'un d'eux, « mais si telle est votre volonté, nous l'honoreron et vous protégerons. » Calphon acquiesça aussitôt.

Les compagnons embarquèrent sur les canoës, puis ramèrent en direction du rivage inconnu.

Le deck de rencontre Le Destin de Númenor est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Destin de Númenor, Les Morts Noyés et Ruines de Númenor. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Inexploré

Inexploré est un nouveau mot-clé qui apparaît sur certains lieux de cette extension. Les lieux Inexploré représentent des régions inconnues de la Terre du Milieu, restées vierges et isolées au cours de cet Âge. Les joueurs ne savent donc pas à quoi s'attendre en s'y aventurant.

Ces lieux sont des cartes à double face. Une face est appelée « Île Perdue » et a le mot-clé Inexploré. Les lieux Inexploré sont toujours placés dans la zone de cheminement face « Île Perdue » visible, sans qu'on en regarde l'autre face. Les lieux avec le mot-clé Inexploré n'ont pas de points de quête et ne peuvent pas être explorés grâce aux marqueurs de progression. On peut cependant toujours placer des marqueurs de progression sur ces lieux afin de déclencher la capacité Action du lieu.

Chaque exemplaire d'Île Perdue a le texte suivant : « **Forcé** : après que l'Île Perdue est devenue le lieu actif, retournez-la. » Ainsi, en voyageant vers un lieu Inexploré, les joueurs peuvent découvrir sa véritable nature en le retournant simplement. **Quand vous retournez un lieu Inexploré, retirez tous les marqueurs de progression sur lui.** Une fois retourné, il fonctionne comme un lieu normal, exception faite de ce qui suit : les lieux double face ne peuvent pas entrer dans le deck de rencontre. Quand un lieu double face est censé entrer dans la pile de défausse, remélangez-le dans le deck Inexploré, face « Île Perdue » visible.

Chaque exemplaire d'Île Perdue a aussi le texte suivant : « **Action** : retirez 4 marqueurs de progression de l'Île Perdue pour regarder sa face cachée. » Ainsi, en plaçant des marqueurs de progression sur une carte Île Perdue dans la zone de cheminement, les joueurs peuvent regarder sa face cachée pour obtenir des informations précieuses et savoir vers où voyager.

De nombreux lieux de la face cachée d'un lieu Inexploré s'accompagnent d'effets **Forcé** qui se déclenchent une fois la carte retournée. Après avoir retourné un lieu Inexploré, assurez-vous de bien vérifier que le lieu en question ne comporte pas ce genre d'effet. Notez que « regarder » la face cachée d'une carte Inexploré ne déclenche aucun de ces effets.

Notez aussi que tous les exemplaires d'Île Perdue ont l'icône du set de rencontre Ruines de Númenor sur leur face « Île Perdue », et ce même si certaines de ces cartes appartiennent à d'autres sets de rencontre.

Préparer le deck Inexploré

Quand des lieux Inexploré sont inclus au deck de rencontre d'un scénario, la mise en place de ce scénario peut demander aux joueurs de « préparer le deck Inexploré ». Pour cela, il suffit de mélanger tous les lieux double face ayant le mot-clé Inexploré dans une pile séparée, appelée le deck Inexploré. Durant cette préparation, chaque carte de ce deck doit avoir la face « Île Perdue » visible, de sorte que les joueurs ne savent pas quels sont les lieux face cachée.



NE PAS LIRE

CE QUI SUIT AVANT QUE

LES HÉROS AIENT GAGNÉ CETTE QUÊTE

L'exploration de l'île inconnue fut éprouvante, mais le vrai danger du voyage de la compagnie fut l'assaut perfide des morts-vivants. S'enfonçant vers le cœur de l'île, ils arrivèrent finalement en vue d'un édifice remarquable, un temple imposant construit à flanc de montagne.

Dès qu'ils en eurent franchi le seuil, ils sentirent une présence sombre et maléfique. Des tapisseries et statues décolorées et abîmées par des années de délabrement dépeignaient le maléfique Morgoth comme un être redoutable et puissant.

— Nous autres, au Gondor, connaissons l'histoire de la glorieuse Númenor jusqu'à sa chute. Durant les jours sombres qui précédèrent sa destruction, nombre de Númenoréens vénéraient Morgoth », expliqua le seigneur Calphon en examinant une des statues menaçantes. « C'est sans doute un des temples érigés en son nom. »

Ils fouillèrent très minutieusement les lieux, en pure perte. Avec tant de questions restées sans réponse, les compagnons se mirent à penser que le temple n'était pas leur véritable destination. Désireux de poursuivre leur exploration de l'île, ils commencèrent à rebrousser chemin, mais Calphon insista pour qu'ils restent. « Attendez ! Nous ne devons pas repartir tout de suite... Je... je me rappelle cet endroit, je crois... » Il passa la main sur le mur du fond, comme s'il tentait de se remémorer les secrets des pierres elles-mêmes. « Je me rappelle... le bruit du marteau contre l'enclume... La chaleur d'une forge...

Les compagnons se dévisagèrent d'un air inquiet et s'approchèrent de Calphon prudemment. L'aristocrate ferma les yeux et colla son oreille contre le mur.

— Seigneur Calphon ? » finit par demander l'un des héros en posant une main rassurante sur l'épaule du noble. Ce dernier sursauta, comme si on l'avait tiré d'un rêve, et se tourna vers le héros sans dissimuler sa surprise.

— Il y a quelque chose par ici ! » s'exclama-t-il. Il fit quelques pas vers une autre section du mur et plaqua sa main contre les pierres.

À la grande surprise des compagnons, les pierres s'enfoncèrent et le mur s'ouvrit à la manière d'une porte montée sur des gonds invisibles pour révéler un couloir escamoté. Les yeux écarquillés, incapable de prononcer le moindre mot, Calphon s'engagea dans le passage, avec les héros sur les talons. Le corridor était étroit, humide et froid. Ils descendirent bientôt un escalier abrupt et s'enfoncèrent dans les entrailles noires du temple. Enfin, au bout de nombreuses marches, ils entrèrent dans une petite pièce au centre de laquelle figurait un autel surélevé flanqué de deux candélabres anciens et sur lequel reposait une clef de fer noir.

« Une clef ? » s'interrogea Calphon qui prit l'objet non sans une certaine perplexité. « Je ne comprends pas. J'ai cherché la réponse à ce mystère, mais tout ce que j'ai trouvé sur cette île, c'est une nouvelle énigme.

— Peut-être que les Elfes des Havres auront la réponse », répondit un des héros. N'ayant pas trouvé la serrure qui correspondait à cette clef sur l'île, les compagnons repartirent vers l'Ouest, en direction de la côte.

À suivre dans « Raid sur les Havres Gris », la troisième aventure de la boîte *Les Havres Gris*.

Raid sur les Havres Gris

Niveau de difficulté = 6

Le voyage de retour aux Havres Gris fut long, mais pas aussi périlleux que l'aventure qui leur avait permis de trouver l'île des rêves de Calphon. Bien que la flottille fût loin des étoiles auxquelles ils étaient habitués, sans les Corsaires à leurs trousses, il fut relativement simple de mettre le cap sur le nord-est jusqu'aux côtes de la Terre du Milieu, qu'ils suivirent ensuite vers le Nord pour gagner le Golfe de la Lune. Les héros étaient constamment à l'affût des voiles noires, mais ils n'en virent pas une de tout leur voyage. Ils atteignirent finalement le sanctuaire des Havres Gris, où ils furent accueillis par les tintements des cloches et les chants des Elfes qui retentirent dans le golfe.

Le soir même de leur retour, ils furent conduits à la chambre du conseil où ils célébrèrent la réussite de leur quête. Les Elfes les prièrent de bien vouloir leur raconter leur périple, et les compagnons leur firent ce plaisir, mais Calphon resta bien taciturne.

Círdan écouta avec grand intérêt le récit de leur découverte de l'île et de l'exploration des vieilles ruines de Númenor.

— Il m'est impossible de vous dire comment j'ai su où regarder », avoua Calphon en parlant de sa découverte dans le temple de Morgoth. « C'est comme si... comme si resurgissaient des souvenirs enfouis d'un lointain passé. » Il glissa la main sous son pourpoint et produisit la mystérieuse clef noire, maintenant attachée à une fine chaîne autour de son cou, avant de la poser sur la grande table qui occupait le centre de la chambre. « Cette étrange clef est tout ce que nous avons trouvé sur l'île. Nous pensions que peut-être les sages Elfes des Havres Gris en sauraient plus sur elle. »

Les Elfes prirent le temps d'étudier attentivement l'objet, puis Círdan caressa sa barbe d'un air contemplatif. Finalement, Galdor, sage parmi les sages du conseil de Círdan, brisa le silence.

— Elle est assurément de manufacture nûmenoréenne, mais elle me semble curieuse néanmoins. Je ne sais pas quelle serrure elle ouvre. » Calphon soupira et sentit le désespoir s'emparer de lui. Galdor tendit la clef à Círdan, qui fut parcouru d'un frisson aussitôt qu'il l'eut dans les mains.

— Il y a quelque chose de malsain en elle, » déclara-t-il en la faisant tourner entre ses mains et en l'examinant comme s'il tentait d'en percer les secrets. Il n'eut toutefois pas le temps de l'étudier davantage que du bruit retentit dans les tours de guet.

— Les vigies des mers ! » s'écria Galdor. Les héros se précipitèrent vers les grandes fenêtres qui dominaient le golfe. À leur grand désarroi, ils aperçurent des navires corsaires venant de l'Ouest, leurs voiles noires à peine visibles sous le couvert de la nuit. Des flèches enflammées zébrèrent rapidement le ciel, et les embarcations se précipitèrent vers les quais. Le chaos régnait bientôt dans la pièce.

— Les Corsaires ! Les pillards corsaires nous attaquent !

Dehors, les Elfes et les Hommes criaient, et le fracas de la bataille retentissait comme le tonnerre tout autour d'eux. Une odeur de bois brûlé vint de l'extérieur. Círdan ordonna à Calphon et aux autres Elfes de se mettre à l'abri avant de se tourner vers les héros pour leur demander de l'aide.

— Ils brûlent les navires du port ! » s'exclama-t-il, affolé. « Nous devons les empêcher de détruire notre flotte ! »

D'un hochement de tête, les héros dégainèrent leurs épées et rejoignirent la mêlée.

Le deck de rencontre Raid sur les Havres Gris est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Raid sur les Havres Gris, Pillards Corsaires et Élite de *La Tourmente*. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Embrasé X

De nombreux lieux de ce scénario ont le mot-clé Embrasé X. Cela représente les navires de la flotte elfique et les quais des Havres Gris attaqués et incendiés par les Corsaires.

À la fin de chaque tour, les joueurs doivent placer 1 marqueur de dégâts sur chaque lieu Embrasé dans la zone de cheminement. De nombreux effets de carte de rencontre peuvent aussi assigner des marqueurs de dégâts aux lieux Embrasé.

Dès que le nombre de marqueurs de dégâts placés sur un lieu Embrasé est égal à sa valeur Embrasé X, ce lieu est détruit et il doit être placé face cachée sous la carte d'objectif Les Havres Brûlent. Les cartes face cachée placées sous Les Havres Brûlent sont considérées hors jeu.

Quand un lieu Embrasé est exploré, il est placé dans la pile de défausse de rencontre comme d'habitude, et tous ses marqueurs de dégâts sont défaussés.

Élite de La Tourmente

L'Élite de *La Tourmente* est un set de rencontre constitué de deux cartes double face : le Capitaine Sahír et Na'asiyah. Chacune de ces cartes a une face Ennemi et une face Objectif-Allié. Quand ce set de rencontre est inclus à un scénario, ce dernier précise aux joueurs laquelle de ces deux faces est utilisée. (Aucun des scénarios de l'extension *Les Havres Gris* n'utilise les faces Objectif-Allié ; ignorez-les pour l'instant.)

Comme ces cartes n'ont pas de dos de carte Rencontre, elles ne peuvent pas être placées ou mélangées dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre. Si l'une d'elles quitte



le jeu en tant qu'Ennemi, elle est placée dans la pile de victoire. Si l'une d'elles quitte le jeu en tant qu'Objectif-Allié, elle est retirée de la partie.

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

La bataille fut âpre, et les flammes emportèrent plusieurs navires. Mais avec l'aide des héros, les Elfes réussirent à renverser le cours de la bataille et à repousser les Corsaires. Leur chef, un capitaine endurci du nom de Sahír, ordonna la retraite générale et leurs bateaux quittèrent rapidement la Lune par l'ouest. Les Elfes éteignirent alors les derniers incendies et firent le bilan de ce qui avait été perdu dans le raid.

— Nul n'avait jamais vu de Corsaires si loin au nord. À quoi rime cette attaque contre le port ? » demanda l'un des héros à voix haute. « Ils n'étaient pas assez nombreux pour prendre les Havres.

Les uns et les autres se rangèrent à son avis en chuchotant, puis ils réalisèrent leur bêtise les uns après les autres. Les héros repensèrent à leur voyage sur l'île, aux Corsaires qui avaient paru tout savoir de leurs plans et les avaient poursuivis sur la Belegaer.

— Le seigneur Calphon ! » s'écria l'un d'eux. Et ils regagnèrent la tour qui dominait le golfe en courant, leurs armes toujours à la main. Ils gravirent les nombreuses volées de marches en toute hâte, atteignirent enfin les quartiers du seigneur Calphon et se précipitèrent dans la pièce.

Trop tard. L'aristocrate gisait au sol, le visage figé dans un rictus de souffrance. Il avait une profonde blessure à la poitrine, comme s'il s'était fait embrocher par une épée. Plusieurs de ses gardes du corps, ainsi qu'une poignée de Corsaires, avaient aussi perdu la vie. La mystérieuse clef noire, ainsi que la chaîne à laquelle elle était accrochée, avaient disparu. Un grappin était encore fixé au rebord d'une fenêtre, et sa longue corde descendait jusqu'à la mer.

— Il n'y a pas de temps à perdre », fit l'un des héros après quelques instants de surprise et de recueillement. « Les Corsaires ont pris la clef. Voilà pourquoi ils ont battu en

retraite : leur objectif était rempli. » Les héros rendirent un dernier hommage au noble de Dol Amroth et regagnèrent le Chasse-rêve à toute allure. Cirdan évaluait les dégâts infligés à sa plus grande œuvre et aux autres navires de la flotte elfique. Quand ils lui apprirent le meurtre de Calphon, il secoua la tête d'un air consterné.

— Vous devez partir à leur poursuite, aussi vite que le vent pourra vous pousser. Je vous confie derechef la barre du Chasse-rêve. Je suis certain que les équipages de Calphon vous laisseront prendre la tête de leurs navires. » Ses yeux étincelaient autant que les étoiles dans le ciel. « La voie qui vous attend ne sera pas facile, et je ne sais pas où elle vous mènera. Mais cette clef est au centre de tout, c'est sûr. Trouvez-la et découvrez son rôle ! » Les héros acquiescèrent et s'en allèrent sans tarder à la recherche de l'artefact et bien décidés à venger Calphon.



Na'asiyah rencontra ses poignards dans sa bandoulière d'un air contrarié. Ils avaient rempli leur objectif, mais Sahir avait totalement ignoré son plan. Elle et un petit groupe de ses meilleurs pillards avaient emprunté un esquif et s'étaient glissés jusqu'aux tours elfiques en profitant de la brume du soir. Avec leur discréction coutumière, ils auraient dû pouvoir s'introduire dans la tour, neutraliser le Gondorien et voler l'artefact sans même se faire remarquer. Mais en arrivant au pied de l'édifice, ils avaient entendu le tocsin suivi du vacarme d'une bataille.

Mithlond prévenu de leur présence, le travail de Na'asiyah s'était révélé beaucoup plus difficile. Les gardes du corps de l'aristocrate connaissaient leur métier, et plusieurs pillards avaient perdu la vie dans la mêlée. Finalement, ils avaient dû occire le Gondorien pour le priver de sa clef. Elle avait espéré le capturer, donner l'air qu'il s'était tout bonnement volatilisé, afin que son groupe puisse filer tranquillement. Mais l'attaque de Sahir avait tout remis en cause.

Dès que La Tourmente et sa flotte furent hors de vue des Havres, elle se rua dans les quartiers du capitaine, les bras croisés.

— Avec tout le respect que je vous dois, capitaine, qu'avez-vous fichu ? Nous ne devions attaquer les Havres qu'en dernier recours. Nous devions nous infiltrer et récupérer l'artefact, pas déclencher une foutue guerre !

Le capitaine Sahir était assis sur sa chaise, les pieds croisés sur sa table. Il semblait extrêmement fier de lui et souriait en faisant tourner la clef noire entre ses mains.

— Na'asiyah », répondit-il sur le ton de la désinvolture, « nous sommes des Corsaires. On n'entre pas comme des voleurs dans la nuit. La mer nous appartient. Ceux qui aimeraient la partager doivent trembler de peur quand ils aperçoivent nos voiles à l'horizon.

— Capitaine, n'avez-vous pas fait de moi votre second ? Si vous ne vouliez pas écouter mes conseils, le mieux était encore de me prévenir. Nous avons donné un coup de pied dans un nid de frelons. Nous aurions pu disparaître dans la nuit et être à des lieues des Havres avant qu'ils ne découvrent la disparition de la clef. Maintenant, ils vont forcément nous poursuivre toutes voiles dehors.

Sahir se défit de son sourire et gratifia Na'asiyah d'un regard sinistre.

— Ma chère Na'asiyah, aurais-tu peur d'eux ?

— Bien sûr que non, capitaine », répondit-elle calmement, les yeux plissés. Elle avait remis en cause la qualité du plan de Sahir, mais n'avait aucun scrupule à verser le sang quand son capitaine l'exigeait. « J'espère juste que notre prise valait les vies des marins que nous avons perdus. » Elle le salua sèchement et quitta ses quartiers en refermant la porte derrière elle. Les marins situés sur le pont se tournèrent vers elle pour recevoir leurs ordres, comme ils le faisaient souvent quand Sahir était occupé ailleurs. Le vent marin agitait ses cheveux épais et elle oublia sa colère pendant quelques instants. « Eh bien, qu'attendez-vous, bande de pouilleux ? » cria-t-elle violemment à l'adresse de l'équipage. « Il nous faut distancer nos probables poursuivants. Augmentez la voilure !

À suivre dans « La Fuite de La Tourmente », le premier Paquet d'Aventure du cycle du « Chasse-rêve ».

Modes de Jeu

Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes s'adresse autant aux joueurs chevronnés qu'aux joueurs occasionnels. Pour s'adapter au style de chacun, il existe trois modes de jeu : Facile, Standard et Cauchemar.

Mode Facile

Ce mode est idéal pour les nouveaux joueurs et ceux qui privilégient les aspects narratifs et coopératifs du jeu au détriment des défis à relever. Pour jouer en mode Facile, conformez-vous aux étapes suivantes lors de la mise en place d'un scénario :

- 1) Ajoutez 1 ressource à la réserve de chaque héros.
- 2) Retirez du deck de rencontre utilisé pour le scénario toutes les cartes dont l'icône de set de rencontre est entourée d'un indicateur de « difficulté » (pourtour doré).



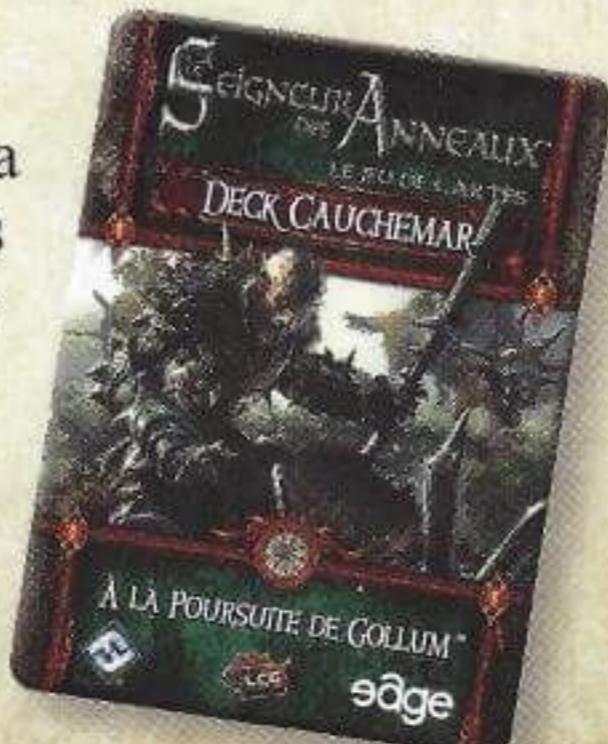
Les cartes des scénarios les plus anciens (dont ceux des premières impressions du jeu de base) sont dépourvues de cet indicateur de « difficulté ». Vous trouverez une liste des cartes concernées sur le site internet de EDGE : edgeent.com.

Mode Standard

Pour jouer un scénario en mode Standard, contentez-vous de vous conformer aux instructions de mise en place habituelles.

Mode Cauchemar

Les joueurs qui veulent corser la difficulté peuvent se procurer des « Decks Cauchemar » (vendus séparément) de chaque scénario. Pour plus de détails sur les Decks Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, rendez-vous sur EDGE : edgeent.com.



Crédits

Conception *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes* : Nate French

Conception et développement de l'extension : Matthew Newman

Développement additionnel : Caleb Grace

Selecture : Tom Howard

Conception graphique *Le Seigneur des Anneaux : Le Jeu de Cartes* : Kevin Childress

Conception graphique de l'extension : Mercedes Opheim avec Shaun Boyke

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Illustration de couverture : Matt Stewart

Direction artistique : Deb Freytag

Responsable de direction artistique : Andy Christensen

Récit : Matthew Newman

Producteur : Matthew Newman

Responsables de production : Megan Duehn et Simone Elliott

Responsable JCE : Chris Gerber

Spécialiste de licence : Amanda Greenheart

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Directeur de publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Tony Fanchi, Tom Howard, Brian Schwebach, Craig Bergman, Amanda Bergman, David Gearhart, Dennis Beard, Mark Craumer, Ian Martin, Jason Lyle Garrett, Matthew Juszczynski, Troy Lawrence, Nate French, Brad Andres, Ariel Dominelli, Jason Clifford, Zach Varberg, Michael Strunk, Justin Engelking, Luke Eddy, Jeremy Zwirn, Gareth Dean, Matthew Elias

Traduction : Jérôme Vessiere

Selecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PREUVE
D'ACHAT

LES HAVRES GRIS
UBIJC547
8435407608702

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. La Terre du Milieu, Le Seigneur des Anneaux, et les personnages, événements, objets et lieux qui s'y trouvent sont ™ ou ® 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, 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. Imprimé en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.