

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

## LA CHOSE DES PROFONDEURS™

### Niveau de difficulté = 5

*Avec les dommages subis par la flotte et le vent qui soufflait par rafales, l'abordage de La Tourmente fut particulièrement risqué, et accrocher les grappins encore plus difficile. Les héros décidèrent que la meilleure marche à suivre était de prendre le contrôle de La Tourmente et d'en maîtriser l'équipage en laissant les autres navires à l'abri, à bonne distance. Le commandement du Chasse-rêve fut confié à Calaerion, un marin Elfe qui avait voyagé avec eux depuis les Havres Gris. Sous le vaisseau, la mer se mit à gronder. La plupart des membres d'équipage s'en aperçurent à peine, et ceux que cela aurait pu inquiéter prêtaient de toute façon attention au navire ennemi.*

— N'oubliez pas que nous avons besoin de la clef qui a été volée au seigneur Calphon », rappela l'un des héros. « Plus que cela, nous devons découvrir le rôle que joue cette clef. Si quelqu'un le sait, c'est bien leur capitaine. Nous devons donc le prendre vivant, si possible. »

*Unis par une même cause, les membres d'équipage prirent position à tribord, en s'accrochant aux gréements pour se jeter sur le navire adverse. Leur vaisseau se mit en position, tandis que les Corsaires de La Tourmente se préparaient eux aussi au combat. Une rangée d'épées se leva au-dessus de la Belegaer et des cris retentirent : « Pour le seigneur Calphon ! Pour les Havres Gris ! »*

Le deck de rencontre La Chose des Profondeurs est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Chose des Profondeurs, La Tourmente, Pillards Corsaires et Élite de La Tourmente (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension deluxe Les Havres Gris).



### La Tourmente et La Chose des Profondeurs

Ce Paquet Aventure inclut deux sets de rencontre distincts : La Tourmente et La Chose des Profondeurs. Les instructions de mise en place de ce scénario indiquent aux joueurs de « créer le deck de rencontre en vous servant uniquement des sets de rencontre La Tourmente et Pillards Corsaires, en mettant de côté, hors jeu, les sets de rencontre La Chose des Profondeurs et Élite de La Tourmente. » Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent mettre de côté l'intégralité du set de rencontre La Chose des Profondeurs, et ne mélanger ensemble **que** les sets de rencontre La Tourmente et Pillards Corsaires. Quand les joueurs passeront à l'étape 2, l'effet « une fois révélée » de cette étape retirera le set de rencontre Pillards Corsaires, et ils devront mélanger le set de rencontre La Chose des Profondeurs dans le deck de rencontre, si bien que le scénario sera totalement bouleversé !

### Agripper

Agripper est un nouveau mot-clé qui apparaît dans le scénario La Chose des Profondeurs et qui représente les multiples tentacules de la créature marine qui s'accrochent à La Tourmente et menacent de la faire sombrer. Quand un ennemi avec le mot-clé Agripper est révélé, ou quand il vous est indiqué de résoudre le mot-clé Agripper d'un ennemi, attachez immédiatement cet ennemi **face cachée** au lieu de la zone de cheminement figurant entre parenthèses (par exemple, le lieu avec la 🐙 imprimée la plus élevée, ou les points de quête imprimés les plus élevés). Si plusieurs lieux remplissent la condition indiquée, le premier joueur choisit le lieu qui est agrippé par l'ennemi. S'il n'y a aucun lieu dans la zone de cheminement, placez l'ennemi dans la zone de cheminement sans l'attacher à un lieu. Tant qu'il est attaché à un lieu par le mot-clé Agripper, l'ennemi est « agrippé » à ce lieu.

Tant qu'il est agrippé à un lieu, l'ennemi n'est pas considéré comme étant dans la zone de cheminement, il ne peut pas être engagé au combat et est immunisé aux effets de carte des joueurs. À la place, il ajoute 2 🐙 à la 🐙 du lieu auquel il est agrippé.





Quand un lieu devient le lieu actif, ou quand un lieu de la zone de cheminement est exploré, les ennemis agrippés avec ce lieu sont détachés, retournés face visible et placés dans la zone de cheminement comme des ennemis normaux. Ainsi, en voyageant vers un lieu, les joueurs peuvent engager au combat et attaquer les tentacules agrippés à ce lieu, et ainsi libérer *La Tourmente* de l'emprise de la créature !

### 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.

**Exemple :** Clark et Lois sont en train de jouer ce scénario, et un Tentacule Empoignant est révélé par le deck de rencontre. Le Tentacule Empoignant a le texte suivant : « Agripper (🐙 imprimée la plus élevée). » Cela signifie qu'ils doivent immédiatement attacher le Tentacule Empoignant face cachée au lieu de la zone de cheminement qui a la 🐙 imprimée la plus élevée. La zone de cheminement comporte deux lieux : Quartiers des Équipages avec 1 🐙 et Dunette avec 4 🐙. Le Tentacule Empoignant est attaché face cachée à la Dunette, et est maintenant agrippé à cette dernière. Tant qu'il reste agrippé à la Dunette, Clark et Lois ne peuvent pas engager au combat, attaquer ou affecter le Tentacule Empoignant de quelque façon que ce soit, et ce dernier ajoute 2 🐙 aux 4 🐙 de la Dunette, pour un total de 6 🐙. Néanmoins, s'ils voyagent vers la Dunette, le Tentacule Empoignant se détache et est placé dans la zone de cheminement face visible. À partir de ce moment-là, les joueurs peuvent l'engager au combat et le traiter comme n'importe quel autre ennemi.



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

La bataille contre les pillards fut rapide et disputée, mais l'attaque d'un monstre terrifiant obligea les héros à réviser leur plan et à s'allier aux Corsaires qu'ils avaient promis de livrer à la justice. Car il ne fallut pas moins que la force combinée des deux camps en présence pour éviter à *La Tourmente* de sombrer. Enfin, privé de nombreux tentacules, le monstre succomba sous leurs lames. Lentement, son cadavre regagna les profondeurs de l'océan, et nul ne le revit plus jamais.

Après quoi, conscients que leur trêve était terminée, les héros et les Corsaires s'éloignèrent prudemment les uns des autres.

— Déposez les armes », ordonna un des héros, certes las de la bataille, mais toujours prêt à se battre. « Remettez-nous ce navire, et nous vous épargnerons. »

Plusieurs des Corsaires qui étaient encore en état de combattre crachèrent sur le pont en jurant qu'ils ne se rendraient jamais. Les deux camps avaient subi des pertes, et *La Tourmente* semblait tout juste pouvoir naviguer, mais les Corsaires étaient prêts à reprendre la bataille. Et pourtant, à la surprise de tous, le capitaine jeta son sabre sur le pont avant de s'incliner.

— J'ai bien peur que nous soyons partis du mauvais pied ! s'exclama-t-il avec un grand sourire charmeur. Permettez-moi de me présenter. » Les héros se dévisagèrent d'un air perplexe, mais laissèrent le capitaine parler. « On m'appelle Sahîr, et je suis le capitaine du navire que vous avez abordé. Voici mon second, Na'asiyah, poursuivit-il en désignant la femme située près de lui.

Elle avait la peau sombre, avec de longs cheveux noirs aux tresses emmêlées. Des tatouages lui couvraient les bras et les joues.

— Capitaine, que faites-vous ? » demanda-t-elle doucement, les yeux plissés, toujours armée de deux poignards.

Elle avait imaginé son capitaine donner l'ordre de combattre jusqu'à la mort. La dernière chose à laquelle elle se serait attendue, c'était bien de voir Sahîr parlementer avec l'ennemi.

— Ne me conseilles-tu pas constamment la prudence quand nous sommes en infériorité numérique ? » demanda-t-il en souriant de bon cœur. « Allons, range tes cure-dents et discutons en amis. »

N'y comprenant plus rien, Na'asiyah obéit néanmoins aux ordres de son capitaine et lâcha ses couteaux, aussitôt imitée par les autres membres d'équipage. Puis le capitaine prêta de nouveau attention aux héros en désignant ses marins.

« Vous voyez ? Nous avons déposé les armes. À vous de remplir votre part du marché.

Les héros se dévisagèrent d'un air soucieux.

— Je ne lui fais pas du tout confiance, dit aussitôt l'un d'eux.

— Moi non plus, ajouta un autre, mais il s'est rendu et il est désarmé. Notre sens de l'honneur nous interdit de faire du mal à l'équipage. »



Les autres héros acquiescèrent. Ils mirent les Corsaires aux arrêts les uns après les autres, en leur li-gotant les poignets et les bras. Nombre se débattirent et maudirent les héros, mais aucun ne désobéit aux ordres de son capitaine.

Le Chasse-rêve revint et les deux vaisseaux furent reliés par des cordes, après quoi, on installa des planches pour que les prisonniers soient transférés sur le vaisseau elfique. La Tourmente avait subi des dégâts trop importants pour poursuivre seule sa route, mais avec assez d'hommes aux rames, les deux navires purent repartir. Les Corsaires furent conduits à un cachot improvisé, sous le pont du Chasse-rêve, et, à leur plus grande surprise, traités dignement. On leur offrit même des fruits frais et de l'eau douce afin qu'ils puissent se restaurer, et leurs plaies furent pansées. Na'asiyah et les autres Corsaires furent stupéfiés par les attentions de ces ennemis qu'ils détestaient avec tant de force. Aucun équipage de Corsaires n'aurait fait preuve d'une telle clémence, et Na'asiyah n'en imaginait pas tant de la part des Gondoriens et de leurs alliés.

Chacun comprit rapidement qu'ils devaient trouver une terre au plus vite pour réparer le mât du Chasse-rêve, qui poussait d'épouvantables grincements chaque fois que le vent se levait, prêt à se briser à tout moment. Ils décidèrent de poursuivre vers le nord, en direction de la côte, sans savoir s'ils parviendraient à la rejoindre. Sahir, qui entendit la conversation, leur proposa son aide.

— Il existe un autre moyen », affirma-t-il, arrachant un haussement de sourcils à Na'asiyah, qui ne comprenait pas bien ce que projetait son capitaine. « Une île dont j'ai connaissance, à l'est. Non loin d'ici, du reste. Les arbres y sont nombreux, et elle renferme assez de vivres pour nourrir nos deux équipages. Qu'en dites-vous ? demanda-t-il avec un grand sourire.

— Et pourquoi nous aideriez-vous ? rétorqua l'un des héros, qui ne saisissait pas les intentions de Sahir.

— Avez-vous déjà oublié le monstre qui a terrassé mon navire ? cracha Sahir. J'ai un intérêt dans cette histoire moi aussi. »

Les héros débattirent brièvement. Ils avaient le sentiment de ne pas pouvoir se fier au Corsaire, mais leurs options étaient limitées. Si cette île existait bien, ils pourraient refaire le plein de provisions et prendre le temps d'interroger Sahir au sujet de l'artéfact volé à Calphon.

— Entendu, décidèrent-ils. Donnez-nous le cap et nous le suivrons. Ensuite, nous aurons une petite discussion au sujet de ce qui s'est passé aux Havres Gris.

— Bien sûr, répondit Sahir avec un sourire en coin. J'attends ce moment avec impatience. »

À suivre dans « Temple des Dupes », la troisième aventure du cycle « Le Chasse-rêve ».





# Lanwyn

**L**es mois d'été avaient été cléments pour le peuple de Dale. Le temps avait été chaud, mais pas trop sec, et tous étaient convaincus que la récolte serait généreuse à l'automne. Malgré leurs ennuis passés, leurs relations désormais amicales avec les Nains de l'Erebor et les Elfes de la Forêt Noire s'étaient révélées fructueuses. Le roi Dáin rencontrait souvent le roi Brand, et les échanges commerciaux entre les Hommes de Dale et les Nains avaient prospéré ces dernières années.

Mais Lanwyn était loin de Dale et ne reviendrait pas à temps pour les festivités du 1<sup>er</sup> octobre. Employée par le Magistrat, elle avait été dépêchée dans l'est, avait suivi le lit de la Rivière Courante pour cartographier les terres frontalières. Ils ne savaient pas grand-chose de ces contrées, mais Lanwyn s'était toujours sentie à l'aise dans les régions les plus sauvages. Elle y avait passé le plus clair de sa vie, sans doute parce qu'elle appréciait davantage la solitude de l'arrière-pays que l'animation de la ville. Mais elle n'était jamais vraiment seule, car elle avait Gavin.

Elle leva la tête et sortit de ses rêveries quand elle l'entendit glatir au loin. Elle connaissait assez bien son faucon pour savoir ce qu'il tentait de dire : il avait fait une découverte qui allait intéresser la cartographe. « Qu'as-tu trouvé, mon garçon ? » dit-elle à mi-voix, avant de se lever et de partir dans sa direction. Le faucon l'accompagnait depuis des années. Ils chassaient ensemble, mangeaient ensemble, exploraient ensemble et campaient ensemble. Lanwyn se sentait souvent plus proche de lui que des gens.

Gavin glatit de nouveau à son approche en tournant en cercles dans le ciel. Il y avait un bosquet près de la rivière, et des rayons de soleil transperçaient la voûte. « Gavin ! » s'écria-t-elle en levant le bras gauche. « Viens par ici, Gavin ! » Le faucon piqua et se posa sur son avant-bras en battant des ailes à plusieurs reprises pour trouver l'équilibre. Un épais gant de cuir protégeait la jeune femme des serres de l'oiseau de proie. Elle le caressa en souriant avant de revenir à des affaires plus sérieuses. « Bien, qu'as-tu vu ? Un lapin ? Je mangerais bien un ragoût de lapin ce soir. » Elle observa le faucon avec soin dans l'attente de sa réponse. Il se redressa et donna un coup de queue, non pas en regardant sa maîtresse, mais en tournant la tête vers l'est, comme s'il était sur ses gardes. Inquiète, Lanwyn marcha lentement dans cette direction et s'accroupit en atteignant l'orée des bois. Gavin n'avait pas vu une proie, mais des gens, et il n'y avait pas de gens comme elle aussi loin dans l'est.

Profitant de sa position dominante, elle regarda vers la rivière. Quatre hommes suivaient le cours d'eau. Ils portaient une armure légère de cuir tanné et des vêtements chauds, une lance dans le dos et une épée courbe au côté. Des Orientaux, pensa-t-elle, les yeux écarquillés. Certes, elle était loin de Dale, mais n'était pas au pays de Rhûn, et ces hommes marchaient vers l'ouest. Ils n'étaient pas nombreux, mais ils étaient armés. Lanwyn crut reconnaître là un groupe d'éclaireurs... mais que faisaient-ils si loin à l'ouest ?

L'homme de tête l'aperçut et la pointa du doigt en criant quelque chose dans une langue qu'elle ne comprenait pas. Les quatre hommes dégainèrent leurs armes et tendirent le cou vers elle. Elle n'avait qu'une seconde pour réagir. Combattre ou fuir. Elle regarda Gavin et le vit se tapir sans perdre de vue le chef. Entendu, mon garçon, pensa-t-elle. Message reçu, fort et clair.

« Vas-y, Gavin ! » s'écria-t-elle. Et le faucon de bondir avant de fondre à la vitesse de l'éclair, les serres plongées dans le visage de l'Oriental, qui tomba en hurlant. Les autres poussèrent des cris de surprise et se tournèrent vers le faucon qui avait envoyé leur capitaine au sol. Lanwyn bondit alors. Elle dégaina le couteau de chasse qu'elle portait à la cuisse et plongea en avant, en envoyant un coup de pied d'une violence inouïe à un premier homme, qui bascula en arrière et dévala la colline avant de tomber dans la rivière. Lanwyn se tourna aussitôt vers l'homme situé à sa gauche et lui porta un coup de taille à la cuisse. Le pauvre bougre se plia en deux de douleur. Puis elle lui asséna un coup qui l'envoya au sol avant de se tourner vers le dernier soldat, une fraction de seconde trop tard néanmoins. Il la renversa dans l'herbe et brandit sa lance au-dessus d'elle, sa silhouette se découpant sur le ciel.

Gavin heurta l'homme par derrière, et Lanwyn roula vivement sur le côté pour ne pas être empalée. Elle se releva et recula tandis que Gavin lacérait l'homme. « Gavin, ici ! » lança-t-elle en tendant le bras. Les Orientaux gémissaient de douleur. Ils étaient vaincus, mais en vie. « Le roi Brand doit être informé de tout ceci », dit-elle en reprenant son souffle comme Gavin se posait sur son avant-bras. Des soldats orientaux aussi loin dans l'ouest, c'était un signe. « Merci, Gavin », dit-elle en fixant son compagnon. « Mais nous ferions mieux de filer pendant que nous en avons encore la chance, au cas où il y en aurait d'autres dans les parages. Peux-tu partir en avant ? » Gavin tourna la tête vers les nuages et battit des ailes pour répondre oui. « Bien. Envole-toi, mon garçon ! Je ne serai pas bien loin ! » cria-t-elle. Puis tous deux repartirent vers l'ouest en laissant les Orientaux derrière eux.