

Le SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LE JEU DE CARTES

LES RUINES IMMERGÉES™

Niveau de difficulté = 6

L'eau de la grotte était sombre et mouchetée de glace. Privés de leur armure, les héros se sentaient vulnérables et nus dans cette étreinte glaciale. La première chose qu'ils firent fut de nouer une corde à une stalagmite près de l'entrée, de sorte à ne pas se perdre dans les profondeurs de la grotte, mais cette corde n'était pas infinie, et ils en arriveraient sans doute au bout avant d'atteindre la salle secrète dont parlait Sahir.

Sahir fit signe au groupe de le suivre, et chacun se mit à nager vers l'autre bout de la salle. Le capitaine prit une profonde inspiration et plongea, rapidement imité par le reste du groupe, qui ne souhaitait pas le perdre de vue. Il les conduisit dans un long tunnel, près du fond de la caverne. Une galerie qui n'en finissait pas, tant et si bien qu'ils commencèrent à sentir leurs poumons les brûler. Une étrange flore aquatique – et des poissons plus étranges encore – occupaient la caverne, et le varech s'accrochait à leurs membres. Enfin, le tunnel remonta, ils distinguèrent la surface et émergèrent, haletants et tremblants de froid. Sahir prit quelques secondes pour observer son environnement avant de s'éloigner sans se préoccuper des héros.

— Il est toujours comme ça ? » demanda un des héros à Na'asayah, restée en arrière puisqu'elle ne connaissait pas le chemin.

— Le capitaine croit en la force intérieure de chacun et n'attend d'aide de personne », expliqua-t-elle froidement. « Si vous êtes trop faible pour survivre seul, vous ne méritez pas de recevoir de l'aide. »

Les héros poursuivirent à ses côtés tandis que Sahir ouvrait toujours la voie.

— Ne pas rechercher l'aide de son prochain, voilà un mode de vie qui doit être bien difficile et solitaire », fit l'un des héros.

Individuellement, les héros étaient forts et capables d'accomplir des exploits formidables, mais bien souvent ils s'étaient tournés vers de grands capitaines, la sagesse des Elfes et des Istari, ou les mains habiles de guérisseurs. Sans cette aide, ils auraient certainement perdu la vie depuis longtemps.

Na'asayah marcha la tête baissée pendant un moment, les dents serrées. Elle reprit la parole d'une voix plus dure.

— J'ai toujours vécu comme ça : combattre, naviguer, être libre.

— Je suis désolé, dit l'un des héros en secouant la tête, mais vous ne serez jamais vraiment libre, pas tant que les Corsaires vivront sous la coupe du Mordor. »

Na'asayah lui jeta un regard noir, les yeux plissés.

— Nous n'obéissons pas au Mordor, rétorqua-t-elle. Nous combattons les Gondoriens parce que ce sont nos ennemis. Tout ce qu'ils veulent, c'est nous écraser comme des insectes.

— C'est la volonté du Mordor, pas du Gondor, répondit résolument le héros. Ce sont les serviteurs de Sauron qui engendrent la guerre, la mort et la haine. »

Na'asayah réfléchit aux paroles du héros pour tenter de comprendre. Toute sa vie, on lui avait dit que les Gondoriens et leurs alliés étaient particulièrement terribles et cruels, qu'ils avaient pour seul amour la guerre, et que les Corsaires devaient être forts pour rester libres. Mais l'expérience qu'elle en faisait était tout autre. Ceux qu'elle avait rencontrés connaissaient l'art de la guerre, mais ne trouvaient aucun plaisir à ferrailer. Ils appréciaient la compagnie de leurs proches et combattaient pour les protéger. Ils pleuraient la disparition du seigneur Calphon et avaient pourtant épargné les Corsaires, allant même jusqu'à les sauver d'une mort certaine.

Quelques minutes plus tard, le tunnel déboucha sur une grande caverne. Sahir s'immobilisa en regardant en tous sens.

— Que se passe-t-il ? Vous êtes perdu ? demanda un des héros de tête.

— Ah ! la ferme ! répondit le capitaine d'un ton sec. Je ne connais pas précisément cet endroit. »

Les héros n'eurent pas le temps de protester : un gémissement aigu retentit dans la chambre, bientôt suivi de grattements et de clapotis.

— Nous ne sommes pas seuls », fit l'un des compagnons.

Les héros dégainèrent leurs armes et se mirent à courir.

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



Lieux Grotte / Immergé

Ce scénario inclut neuf lieux double face qui n'ont pas le mot-clé *Inexploré*. Un côté a le trait **Grotte**, tandis que l'autre a le trait **Immergé**. Lors de la mise en place de la partie, il est indiqué aux joueurs de « préparer le deck Grotte ». Pour commencer, les joueurs doivent retirer la carte « Temple de Morgoth » et la mettre de côté (cette carte est mise en jeu durant l'étape 2). Ensuite, retournez le reste des lieux double face, de sorte que le côté **Grotte** soit visible, et mélangez-les dans une pile séparée, appelée le « deck Grotte ».

Les joueurs peuvent librement regarder le côté **Grotte** du lieu au sommet du deck Grotte. En revanche, ils n'ont pas le droit de regarder le côté **Immergé** face cachée des lieux avant qu'il ne leur soit demandé de les retourner. **Quand vous retournez un lieu double face (que ce soit d'un côté ou de l'autre), retirez-en tous les marqueurs de progression.**

Au cours de la partie, des lieux seront souvent placés dans la zone de cheminement depuis le sommet du deck Grotte. Il faut que le lieu entre en jeu avec sa face **Grotte** visible, sans regarder sa face **Immergé** (sauf instruction contraire).

Comme ces lieux n'ont pas de dos de carte Rencontre, ils ne peuvent pas être placés ou mélangés dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre, quelle qu'en soit la raison. Quand un de ces lieux est exploré, si c'est une **Grotte**, il est remélangé dans le deck Grotte, face **Grotte** visible. Si c'est la face **Immergé** qui est visible quand le lieu est exploré, le mot-clé Victoire indique qu'il faut le placer dans la pile de victoire.

Notez que sur la face cachée d'un même lieu **Grotte** ne figure pas toujours le même lieu **Immergé**.

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

La fuite de la grotte fut pour le moins confuse. Courroucés, perdus et assaillis de toutes parts par les morts-vivants, les héros ne surent pas comment ils réussirent à s'en sortir. Ils eurent bien du mal à trouver leur chemin, ils coururent et nagèrent aussi vite qu'ils le purent pour rattraper Sahir, mais il avait pris trop d'avance. Pire encore, le capitaine avait retiré la corde utilisée pour marquer leur chemin, et ils restèrent perdus dans la grotte pendant quelque temps. La chance – ou le destin – voulut néanmoins qu'ils retrouvent la sortie. Ils prirent un moment pour se reposer en silence, à genoux, appuyés les uns contre les autres, pour reprendre leur souffle et se sécher en profitant du soleil devant le grand temple.

— Je le savais, nous n'aurions pas dû nous fier à lui ! fit un héros haletant, exprimant tout haut ce que chacun pensait déjà.

— Qu'allons-nous faire maintenant ? demanda un autre avant de se tourner vers Na'asiyah. Et elle ?...

— Quoi moi ? lança Na'asiyah, visiblement en colère. Dois-je vous rappeler qu'il m'a abandonnée là-dedans ? » Il y eut une longue pause avant qu'elle ne reprenne la parole, avec plus de calme. « J'ai toujours su qu'il y avait quelque chose d'anormal au sujet de ce voyage. Sahir connaissait le noble gondorien, mais ne nous a jamais fourni d'explication. Il nous a dit que nous devions le suivre, sans nous préciser pourquoi. Il connaissait le rôle de la clef, mais ne m'a jamais dit ce qu'elle ouvrait. » Elle prit une profonde inspiration avant d'ajouter : « Et il vous a dit qu'on l'avait chargé de la récupérer, mais le capitaine n'a jamais servi que lui-même. »

Les héros prirent le temps de réfléchir à ses paroles.

— Na'asiyah, je ne sais pas ce que trame votre capitaine, mais s'il vous plaît, aidez-nous à l'arrêter. Círdan nous a prévenus au sujet de la clef. Le contenu du coffre doit être d'une grande valeur pour qu'il se soit donné tout ce mal.

Na'asiyah acquiesça, mais ne cacha pas son hésitation.

— Je vais vous aider à retrouver Sahir, je vous le dois bien. En outre, j'ai quelques questions à lui poser. »

Elle se releva et marcha en direction de la côte ouest, suivie par les héros. Quand ils sortirent de la jungle, ils s'aperçurent que La Tourmente avait disparu, et le camp monté sur la plage était détruit. Les corps de plusieurs marins chargés de couper du bois pour réparer le mât jonchaient le sol. Les canots utilisés pour débarquer étaient percés de trous, et l'un d'eux avait disparu.

— Il nous a bien eus, fit l'un des héros après qu'ils eurent inspecté le camp. Mais nos navires sont toujours à flot. Et regardez là ! s'exclama-t-il en agitant les bras vers l'ouest. Une chaloupe venait dans leur direction, menée par Calae-rion, l'Elfe auquel ils avaient confié le commandement du Chasse-rêve.

Comme ils regagnaient le Chasse-rêve, les Elfes leur expliquèrent ce qui s'était passé.

— Nous l'avons vu prendre un des canots et partir par là, mais avant que nous puissions l'arrêter, plusieurs des Corsaires que nous avions enfermés se sont défaits de leurs liens et nous ont attaqués, raconta-t-il. Fort heureusement, aucun membre d'équipage n'a été tué, mais ils ont réussi à fuir sur La Tourmente. Nous ne voulions pas vous abandonner, aussi sommes-nous restés dans l'espoir que vous arriviez. Nous étions sur le point d'envoyer une mission de recherches quand nous vous avons aperçus sur la côte.

— Sahir a dû envoyer un de ses oiseaux au navire lorsqu'il est ressorti dans la jungle, expliqua Na'asiyah. Je l'ai déjà vu faire lorsque nous étions coincés sur une île au large du Harad. Il a toujours un atout dans sa manche. » Elle se tourna vers l'est alors que le soleil commençait à se coucher. « La Tourmente ne peut pas être bien loin vu son état. Mais il y a une flotte de Corsaire réunie non loin. Nous avions prévu de les retrouver après avoir récupéré l'artéfact. Il les a forcément alertés à l'heure qu'il est. Vous ne pourriez pas les vaincre, même si vos navires étaient en parfait état. Vous allez avoir besoin d'aide.

Les héros s'en remirent aux conseils de Na'asiyah et reprirent le commandement de la flotte.

— Très bien, ordonna l'un d'eux d'un air déterminé. Réparons les navires au plus vite... puis nous regagnerons Dol Amroth. »

À suivre dans « Une Tempête sur le Havre de Cobas », la cinquième 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