

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## LE FANTÔME DE FRAMSBOURG™

### Niveau de difficulté = 5

Il y a des milliers d'années de cela, Scatha le Ver attaqua les Nains d'Ered Mithrin et amassa un extraordinaire butin. Il comptait parmi les plus grands Dragons du Troisième Âge de la Terre du Milieu et fut le fléau des Terres Sauvages. Mais plus connu encore fut Fram, fils de Frumgar, car il terrassa le ver de son épée et s'empara de son trésor.

Fram était seigneur des Éothéod et usa de sa richesse au profit de la capitale de son peuple, qui fut par la suite baptisée Framsbourg en son honneur. On dit que les Nains exigèrent que leur trésor leur fût restitué, ce que Fram refusa. Au contraire, il fit faire un collier avec les dents du Dragon et leur offrit avec ces mots : 'Vous ne trouverez pas pareil joyau parmi vos trésors, car celui-ci est des plus rares.' On dit que les Nains furent tant courroucés par cette réprimande qu'ils tuèrent Fram pour se venger.

Dans les années qui suivirent, Eorl le Jeune prit la tête des Éothéod et les conduisit au Rohan, où ils furent plus tard connus sous le nom des Rohirrim. La vieille capitale de Framsbourg fut abandonnée, et la tombe de leur héros Fram fut oubliée pendant des millénaires.

C'était bien dans le tombeau de Fram que les héros espéraient maintenant retrouver Fléau-des-Vers, son épée légendaire. Après leur bataille contre Dagnir à la Colline de Hrogar, les héros comprirent que leurs armes ne leur permettraient pas d'occire Dagnir. Ils espéraient que la lame enchantée de Fram leur permettrait néanmoins de tuer la bête. Aussi voyagèrent-ils vers l'ouest jusqu'à atteindre l'Anduin avant de le suivre au nord en direction de Framsbourg.

Les ruines de la cité se tenaient au confluent de la Greylin et de la Langwell. La Greylin descendait des Montagnes Grises au nord, tandis que la Langwell, elle, descendait des Monts Brumeux à l'ouest. Leur confluent formait en quelque sorte la source du puissant Anduin qui filait vers le sud, pour finalement séparer le Gondor et le Mordor, mais ici dans le nord, les héros pouvaient traverser à gué sans encombre.

L'un après l'autre, les aventuriers prirent la direction du vieux château. Le temps l'avait privé de sa splendeur passée et lui avait donné un air lugubre. À la lueur du soleil couchant, le château dominait les ruines de la cité morte telle une sentinelle sombre, augurant de ce qui attendait tous ceux qui voulaient troubler les souvenirs du passé. Pendant un instant, les héros crurent voir une lueur bleutée émanant d'une haute fenêtre, mais en y regardant de plus près, ils n'y virent qu'un trou noir.

Le silence s'abattit sur la compagnie, qui emprunta la vieille chaussée menant au château. Nul ne vit le moindre signe de danger, mais tous gardèrent nerveusement leurs mains sur leurs armes comme un sentiment de terreur croissant les envahissait un peu plus à chaque pas. Ils marchèrent sans un bruit, en regardant en tous sens, s'imaginant être attaqués à tout moment, jusqu'à enfin atteindre la porte. L'arche évoquait la gueule noire d'un monstre horrible, mais ils ne virent rien à l'intérieur.

Ils attendirent là quelques instants jusqu'à ce qu'un des compagnons prenne la parole.

« Je n'aime pas cet endroit. Le mal est à l'œuvre ici.

— Je le sens moi aussi, dit un autre. Mais l'épée que nous cherchons est là.

— Je crains ce que nous risquons de découvrir, répondit le premier.

— Tout comme moi. Allez. Suivez-moi.

Les héros entrèrent tous ensemble en quête du tombeau de Fram.

Le deck de rencontre Le Fantôme de Framsbourg est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Fantôme de Framsbourg, Créatures Sauvages et Peur du noir (ces deux derniers sets se trouvent dans la boîte d'extension Les Terres Sauvages du Rhovanion).





## Découvrir (X)

Découvrir est un mot-clé de ce scénario. Le mot-clé Découvrir simule l'exploration des héros afin de retrouver le tombeau de Fram, mais aussi les dangers inattendus auxquels ils sont confrontés lorsqu'ils voyagent vers les différents lieux de Framsbourg. Quand un lieu avec ce mot-clé devient le lieu actif, le premier joueur résout les étapes suivantes :

1. Regardez les X premières cartes du deck de rencontre, X étant la valeur Découvrir du lieu actif.
2. Choisissez 1 objectif regardé avec le mot-clé Butin et attachez-le au lieu actif en tant qu'objectif Protégé.
3. Prenez au hasard 1 carte regardée ayant le trait **Péril**, révélez-la et placez-la dans la zone de cheminement.
4. Placez les cartes regardées restantes dans la pile de défausse de rencontre.

S'il reste moins de X cartes dans le deck de rencontre quand est résolu le mot-clé Découvrir, mélangez la pile de défausse de rencontre dans le deck de rencontre et continuez de résoudre le mot-clé Découvrir.

## Butin

Butin est un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Objectif de ce scénario. Les objectifs avec ce mot-clé sont des trésors précieux qui ne peuvent être découverts qu'en explorant les différents lieux de Framsbourg. Une carte Butin ne peut entrer en jeu qu'en résolvant le mot-clé Découvrir d'un lieu.

**Si une carte ayant le mot-clé Butin est révélée depuis le deck de rencontre, défaussez-la et révélez une autre carte du sommet du deck de rencontre.**

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

Sous le château hanté de Framsbourg, dans l'obscur tombeau de Fram, les héros affrontèrent l'ombre de Fram en personne. Il dévisagea les héros de ses yeux vides et les murs tremblèrent quand il parla :

« Qu'êtes-vous venus faire en ces lieux ? Êtes-vous venus voler mon trésor ? N'y comptez pas !

Sa voix était emplie d'une telle terreur et d'un tel pouvoir que les héros chancelèrent et ne purent d'abord pas répondre. Le mort hurla de rage, et la caverne trembla de nouveau. Tout laissait penser qu'il allait attaquer quand l'un des compagnons parvint à parler.

— Attendez ! Nous ne voulons pas votre trésor ! Nous cherchons une épée. Les Terres Sauvages sont une fois encore menacées par un puissant Dragon, et nous avons besoin de votre épée pour le vaincre.

— Mensonges ! s'écria Fram. Vous voulez l'or du trésor de Scatha, mais je ne vous laisserai pas le prendre.

— Non, mon seigneur, répondit le héros. Il n'y a plus de trésor à Framsbourg. La cité est abandonnée depuis des milliers d'années.

— Quoi ? Quelle est cette diablerie ? demanda l'ombre, d'une voix moins terrifiante. Où est mon or ?

— Je n'en ai aucune idée, répondit le héros. Nous n'avons trouvé que ceci, dit-il en brandissant le collier en dents de Dragon.

— Aah ! s'écria l'ombre, comme frappée de panique à la vue de l'objet. Le collier ! Je me rappelle ! fit-il, ses yeux sans vie braqués sur le collier. Quand les Nains ont appris que Scatha était mort, ils ont envoyé des émissaires pour exiger que leur or leur soit rendu, mais ils firent preuve d'arrogance et, n'aimant pas leurs manières, je leur remis le collier, et rien d'autre. Je le jetai à leurs pieds d'un air railleur en me moquant bien de leur courroux.

— Ainsi votre orgueil vous condamna-t-il, fit le héros.

L'ombre parut réfléchir avant de poursuivre.

— Mon orgueil ? Peut-être. J'ai cru ne rien avoir à craindre des Nains. Je venais de tuer le grand ver, et ils étaient mes invités. Mais je sous-estimai le feu qui brûlait en eux. J'y vis un peuple attardé, mais ils se jetèrent sur mes gardes dans la nuit et me tuèrent dans mon propre château.

— Une mauvaise mort, mon seigneur, mais tout laisse penser que vous vous êtes maudit en les provoquant.

Le fantôme de Fram parut s'atténuer un peu plus.

— Vous avez raison. C'est l'orgueil et la cupidité qui m'ont condamné. Hors de question que je la supporte davantage.

Fram se détourna du collier pour faire face aux héros, et comme ils le regardaient, ils ne virent plus une puissante ombre, mais un vieil homme rabougri.

— Prenez mon épée. Elle est là, dit-il en désignant le sarcophage situé au centre du sépulcre. Je me repens de mon arrogance. Pardonnez-moi.

Sur ces mots, l'ombre de Fram ferma les yeux et une aura de paix s'abattit sur son visage avant qu'il ne disparaisse. Les compagnons se tinrent en silence quelques instants avant d'ouvrir le sarcophage. Ils y découvrirent le squelette poussiéreux du cinquième seigneur des Éothéod. Une cotte de mailles était encore accrochée à ses os pourris, une couronne ceignait son front et en travers de sa poitrine gisait le Fléau-des-Vers – brisé en deux.

À suivre dans « Mont Gundabad », la cinquième aventure du cycle « Ered Mithrin ».

