

# Le SEIGNEUR DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

## COURROUX DESTRUCTEUR™

### Niveau de difficulté = 7

Le Dorwinion avait retrouvé sa splendeur maintenant que l'ombre du Mordor avait été repoussée. Une douce brise caressait les feuilles des arbres et les rayons du soleil dansaient sur les vagues de la Mer de Rhûn tandis que les héros visitaient à loisir le pays qu'ils avaient sauvé des ténèbres.

Cela faisait un mois que les héros étaient rentrés à Dorwinion avec les prisonniers libérés du Temple de Sauron. Ils n'avaient pas prévu de rester aussi longtemps, mais les habitants de Dorwinion insistèrent pour leur offrir l'hospitalité en remerciement de ce qu'ils avaient fait pour leur pays. Les héros demeurèrent donc chez Niena et son mari, Torwald, à qui ils avaient sauvé la vie dans ce maudit temple.

Les héros insistèrent pour dédommager leurs hôtes, mais Niena ne voulut pas en entendre parler. « Sans votre intervention, mon mari serait mort », répondit-elle. « Toutes les familles de la ville auraient perdu un proche sans vous, c'est un honneur de vous loger. » Les héros acceptèrent et la remercièrent pour sa générosité.

Au fond de leur cœur, les compagnons étaient heureux d'avoir pu apporter la paix au Dorwinion après que son peuple eut tant souffert, mais une ombre au tableau troublait toujours leur esprit : Ulchor, redoutable serviteur de Sauron, était responsable des récentes exactions au Dorwinion, alors que les héros croyaient l'avoir tué plusieurs années auparavant. À cette époque, ils le connaissaient sous le nom de Lord Alcaron, un noble Gondorien qui se révéla être en réalité un Nûménomoréen Noir et un traître qui faillit les mener à la mort dans la Vallée de Morgul.

Lord Alcaron fut présumé mort dans ce lieu infâme où il fut défait par les héros après qu'il eut révélé son véritable nom et son allégeance au Mordor.

Ils furent choqués de le retrouver dans le Temple de Sauron, vivant et plus puissant. Ulchor avait profité de leur surprise pour s'échapper avant de jurer de se venger d'eux. Les héros savaient que ce n'était pas des paroles en l'air et avaient décidé de partir à sa poursuite une fois reposés.

« Alors c'est entendu », dit l'un des héros. « Demain, nous partons à la poursuite du Thane Ulchor. »

« Oui », répondit un autre. « Je crains que nous n'ayons déjà trop tardé, mais je suis certain que nous finirons par le retrouver. »

« Très bien. Profitons donc de l'hospitalité des Dorwiniens une dernière nuit et nous prendrons la route au petit jour. »

Les héros étaient paisiblement endormis dans la demeure de Niena quand ils furent réveillés par des cris et le tintement frénétique des cloches. Dans la rue, le son de l'acier se mêlait à celui des combats. Ils se précipitèrent dehors et se retrouvèrent face à une armée d'Orientaux en train d'envahir la ville ; et à sa tête, un visage familier. Ulchor était venu à eux.

Le deck de rencontre Courroux Destructeur est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Courroux Destructeur, Pillards Orientaux et Cité de Rhûn. (Pillards Orientaux et Cité de Rhûn peuvent être trouvés dans l'extension deluxe *Une Ombre à l'Est* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*.)



### Contrôle des lieux

*Courroux Destructeur* est une bataille pour libérer la capitale du Dorwinion des forces d'Ulchor. Pour représenter l'effort que fournissent les Dorwiniens pour chasser l'ennemi de l'ensemble de la ville, les joueurs doivent prendre le contrôle des lieux quand ils quittent le jeu.

Les étapes 1B et 2B indiquent toutes deux : « **Forcé** : quand un lieu est exploré, le premier joueur en prend le contrôle. » Pour prendre le contrôle d'un lieu, le premier joueur retire tous les marqueurs de progression du lieu tout juste exploré et le place devant lui, dans sa zone de jeu, plutôt que de le défausser. Les lieux sous le contrôle d'un joueur sont toujours en jeu. Leur texte est actif et ils peuvent être affectés par des effets de carte.

### Perdre le contrôle des lieux

De nombreux effets de carte Rencontre obligent les joueurs à renvoyer des lieux qu'ils contrôlent dans la zone de cheminement. Par ailleurs, certains lieux possèdent des effets déclenchés qui obligent les joueurs à les renvoyer dans la zone de cheminement.

Quand un joueur renvoie un lieu qu'il contrôle dans la zone de cheminement, il en perd le contrôle et retire tous les marqueurs de progression qui se trouvent dessus. Si un joueur est éliminé du jeu, tous les lieux qu'il contrôle sont renvoyés dans la zone de cheminement.

## Le mot-clé Rencontre

Rencontre est un nouveau mot-clé qui apparaît sur des cartes Joueur ayant un dos de carte Rencontre. Il se conforme aux règles suivantes :

- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peuvent pas être incluses à un deck de joueur, car elles ont un dos de carte Rencontre. Au lieu de cela, lors de la mise en place d'un scénario, chaque joueur peut mettre de côté jusqu'à 3 cartes ayant le mot-clé Rencontre, hors jeu. Ces cartes ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes que doit comporter le deck d'un joueur.
- Les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ont un tiret (-) au lieu d'un coût, car elles ne sont jamais jouées depuis la main d'un joueur. À la place, les cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre sont mélangées dans le deck de rencontre. On ne peut mélanger dans le deck de rencontre une des cartes Joueur mises de côté que si un effet de carte demande explicitement à un joueur de le faire.
- L'effet « une fois révélée » des cartes Joueur ayant le mot-clé Rencontre ne peut pas être annulé.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre est attribuée en tant que carte Ombre à un ennemi, elle est traitée comme une carte Rencontre : placez-la dans la pile de défausse de rencontre après avoir résolu l'attaque de cet ennemi.
- Si une carte Joueur ayant le mot-clé Rencontre quitte le jeu, elle est retirée de la partie. Ne la placez pas dans la pile de défausse d'un joueur ou dans la pile de défausse du deck de rencontre.



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

*Le soleil se lève sur la cité de Dorwinion et une fumée noire monte à sa rencontre. De nombreuses mains s'affairent pour éteindre les derniers incendies tandis que d'autres soignent les blessés. Les héros se reposent, las, près des ruines de la maison de Niëna. Ils sont revenus trop tard pour les sauver, elle et Torwald, des envahisseurs Orientaux.*

*Ce fut une bataille désastreuse. Plusieurs des espions d'Ulchor, toujours cachés dans Dorwinion, avaient assassiné les gardes de la ville et ouvert les portes pour introduire son armée dans l'enceinte de la cité. Ils étaient déjà partout quand les héros se rendirent compte qu'ils étaient assaillis. Contre toute attente, ils parvinrent à rallier les Dorwiniens et à repousser l'armée d'Ulchor hors de la ville, mais les pertes ont été terribles des deux côtés. Le soleil levant révèle toute l'étendue des dégâts de cette victoire à la Pyrrhus.*

*Dans un premier temps, ils restèrent assis là en silence, trop fatigués ou trop endeuillés pour parler. De nombreux habitants qu'ils avaient libérés du Temple de Sauron gisaient maintenant à même la rue ou dans les ruines calcinées de leurs maisons. Les compagnons broyaient du noir sur la cruauté de la situation quand l'un d'eux prit finalement la parole :*

*« Vengeance », dit-il. « Je fais le serment de venger le peuple de Dorwinion d'Ulchor. Je ne trouverai pas le repos avant de l'avoir retrouvé et d'avoir vengé tous les gens qu'il a tués. »*

*Les autres levèrent la tête pour et virent une inébranlable résolution sur le visage de leur compagnon. Il se leva et tendit la main. « Qui est avec moi ? »*

*L'un après l'autre, ils prirent sa main tendue et se relevèrent afin de prêter, eux aussi, serment de vengeance contre Ulchor.*

*« Nous avons tous prêté serment », déclara leur chef. « Allons donc l'honorer de ce pas. Préparez vos affaires, vite ! Notre ennemi se dirige à bride abattue vers la cité d'Ulfast, à l'Est. »*

**À suivre dans « La Cité d'Ulfast », la deuxième aventure du cycle « La Revanche du Mordor ».**

© 2019 Fantasy Flight Games. 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 Supply est ™ de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Goussiercourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

EDGE



PROOF OF  
PURCHASE  
Wrath and Ruin  
MEC78