

Le Seigneur des Anneaux

DES ANNEAUX

LE JEU DE CARTES

UNE OMBRE À L'EST™

« À l'est, il y avait une lueur rouge terne sous l'amoncellement de nuages : ce n'était pas le rouge de l'aurore. Par-dessus les terres éboulées, les montagnes de l'Ephel Dúath dressaient leur masse sinistre, noires et informes dans le bas, où la nuit demeurait épaisse et ne se dissipait pas, avec au-dessus des cimes déchiquetées et des arêtes menaçantes et durement profilées sur la lueur rougeoyante. »

– Les Deux Tours

Bienvenue dans l'extension *Une Ombre à l'Est* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* ! Cette extension s'intéresse aux terres largement inconnues de Rhûn et à son peuple qui vit sous l'ombre du Mordor. Trois scénarios inédits permettront aux joueurs de voyager au fil de la Rivière Courante, au cœur du Dorwinion et sous les Collines de Rhûn.

Contenu

Le Seigneur des Anneaux : Une Ombre à l'Est contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 156 cartes :
 - 2 cartes Héros (dont 1 double face)
 - 29 cartes Joueur (dont 1 double face)
 - 115 cartes Rencontre
 - 10 cartes Quête

Ressources Web

Il existe un tutoriel du jeu sous forme de vidéos explicatives et un forum dédié sur le site internet FantasyFlightGames.fr

Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension *Le Seigneur des Anneaux : Une Ombre à l'Est* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



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.

Contrats

Contrat est un nouveau type de carte Joueur introduit dans l'extension *Une Ombre à l'Est*. Les cartes Contrat peuvent représenter des contrats réels comme celui que Bilbon signe avec les Nains avant de les accompagner à Erebor, mais elles peuvent également représenter des contrats sociaux tels que le lien unissant les neuf membres de la Communauté de l'Anneau.

Les cartes Contrat sont considérées comme des cartes Joueur mais ne sont jamais incluses dans le deck d'un joueur et ne sont pas prises en compte pour déterminer la taille minimum d'un deck construit. En revanche, au début de la partie, chaque joueur peut choisir de mettre en jeu un contrat, face « A » visible, à côté de ses héros. Si un contrat impose des restrictions sur le contenu du deck d'un joueur, ce joueur doit respecter ces restrictions pour choisir ce contrat.



Exemple de contrat

Sméagol/Gollum

Une Ombre à l'Est contient une carte unique double face Héros/Ennemi : Sméagol/Gollum. Chaque face de cette carte représente un aspect particulier de ce personnage emblématique. Sméagol est un héros qui souhaite la défaite de Sauron, mais Gollum est un ennemi qui cherche à se venger de ceux qui ont dérobé son « précieux ». Sméagol ne peut pas être choisi comme héros de départ lorsque vous jouez les extensions de Saga ou le cycle *Ombres de la Forêt Noire*.

Quand un joueur choisit Sméagol comme héros de départ, il doit mélanger deux exemplaires de la carte Traîtrise « Puant » dans le deck de rencontre. L'effet « Une fois révélée » de Puant retournera la carte Sméagol sur sa face Gollum. Quand cela se produit, le héros Sméagol quitte le jeu et l'ennemi Gollum entre en jeu redressé et engagé au combat avec son propriétaire.

Tant que Gollum est en jeu, il engage au combat le premier joueur. Quand Gollum est éliminé, il est retourné du côté Sméagol. Quand cela se produit, l'ennemi Gollum quitte le jeu et le héros Sméagol entre en jeu incliné sous le contrôle de son propriétaire.



L'Anneau Unique et le Trait « Maître »

Une Ombre à l'Est contient un seul exemplaire de la carte L'Anneau Unique. L'Anneau Unique est une carte Attachement de joueur possédant son propre gabarit de carte et des règles spécifiques.


L'Anneau Unique possède un texte de **Mise en place** qui vous demande de l'attacher à un héros que vous contrôlez. Cela se fait immédiatement après avoir placé vos héros dans votre zone de jeu. Si deux joueurs ou plus possèdent L'Anneau Unique dans leurs decks, le premier joueur décide quel joueur met en jeu son exemplaire de L'Anneau Unique. Tout autre exemplaire est retiré de la partie.

L'Anneau Unique est immunisé aux effets de carte non-**Maître**. Les cartes avec le trait **Maître** représentent le pouvoir du Maître Anneau et ne peuvent être utilisées que par le joueur qui contrôle L'Anneau Unique. Les cartes avec le trait **Maître** ne peuvent pas être utilisées lorsque vous jouez aux extensions de Saga.

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.

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.

Quêtes Annexes

Les quêtes annexes représentent des aventures secondaires que les héros peuvent entreprendre tout en poursuivant les principaux objectifs proposés par le deck de quête. Les quêtes annexes ne sont jamais considérées comme faisant partie du deck de quête.

La carte au sommet du deck de quête est appelée la « quête principale ».

Une quête annexe ayant un dos de carte Rencontre est une « quête annexe de rencontre ». Une quête annexe de ce type est à la fois une carte Quête et une carte Rencontre. Quand une quête annexe de rencontre est révélée depuis le deck de rencontre, elle est placée dans la zone de cheminement. Comme les quêtes annexes sont à la fois des cartes Quête et des cartes Rencontre, leur effet « une fois révélée » ne peut pas être annulé par des effets de carte Joueur.

Quêtes Annexes en Jeu

Tant qu'une quête annexe est dans la zone de cheminement, elle fonctionne comme une carte Quête, à l'exception de ce qui suit : quand une quête annexe est passée, les joueurs ne passent pas à l'étape suivante du deck de quête. Au lieu de cela, la quête annexe est placée dans la pile de victoire.

Au début de chaque phase de quête, s'il y a une ou plusieurs quêtes annexes dans la zone de cheminement, le premier joueur peut choisir l'une d'elles, qui devient la « quête en cours » jusqu'à la fin de la phase, à la place de la carte Quête du deck de quête actuellement active. Tant qu'une quête annexe est la quête en cours, les marqueurs de progression obtenus par les joueurs sont placés sur cette quête annexe, et les effets de carte qui visent la « quête en cours » ciblent cette quête annexe. Les marqueurs de progression doivent toujours être placés sur le lieu actif avant de pouvoir être placés sur une quête annexe. Les marqueurs de progression en excès une fois la quête en cours passée sont défaussés, ne placez pas les marqueurs de progression en excès sur une autre carte Quête en jeu.



Exemple de quête annexe de rencontre

Protégé (X)

Protégé (X) est une nouvelle version du mot-clé Protégé, X étant un ou plusieurs types de carte (comme ennemi ou lieu). Quand une carte avec Protégé (X) entre en jeu, défaussez des cartes du deck de rencontre jusqu'à ce qu'une carte de rencontre du type correspondant soit défaussée. Ensuite, placez cette carte dans la zone de cheminement et attachez-lui la carte Protégé (X) en tant qu'objectif protégé. Une fois attaché, un objectif avec Protégé (X) fonctionne comme un objectif avec le mot-clé Protégé standard. Si le deck de rencontre est épuisé lors de la résolution du mot-clé Protégé (X), mélangez la pile de défausse de rencontre afin de constituer un nouveau deck de rencontre et terminez de résoudre le mot-clé Protégé (X).

Exemple : durant la phase d'organisation, Stéphane révèle « La Preuve d'un Culte » (#36), qui a le mot-clé Protégé (ennemi). Stéphane la place donc dans la zone de cheminement et défausse des cartes du sommet du deck de rencontre jusqu'à ce qu'une carte Ennemi soit défaussée. Ensuite, il place cet ennemi dans la zone de cheminement et attache La Preuve d'un Culte à cet ennemi en tant qu'objectif protégé.



La Rivière Courante

Niveau de difficulté = 6

Le printemps touchait à sa fin et les arbres étaient déjà en fleur à Dale quand des émissaires du Dorwinion arrivèrent avec un message urgent pour le Roi Brand. Les gardes de la ville escortèrent les voyageurs harassés jusqu'au grand donjon où le Roi siégeait sur son trône de bois. Des citoyens de Dale et de la Ville du Lac étaient rassemblés ici afin d'obtenir une audience et un groupe disparate d'aventuriers se tenait sur le côté, attentif aux conversations. Les gardes se frayèrent un chemin à travers la foule et amenèrent les Dorwiniens au pied du trône de Brand.

« Bienvenue mes amis », dit le Roi Brand aux Dorwiniens épuisés. « Quelle affaire vous conduit ici avec tant de hâte ? »

Les Dorwiniens s'inclinèrent et l'un d'eux prit la parole : « Un grand malheur a touché notre belle contrée messire. »

« Des gens ont disparu », ajouta un autre. « Partout dans la campagne, des vignobles se retrouvent désertés car les travailleurs se sont volatilisés. Nous avons peur de ce que cela pourrait présager, mais nous ne pouvons rien y faire car nous n'avons pas de guerriers pour nous protéger. »

« Hélas, je n'en ai pas non plus à vous envoyer », répondit tristement le Roi. « Cet hiver, mon pays a été confronté à des Orques et à des Dragons et nous sommes toujours à panser nos plaies. J'ai bien peur que tous mes guerriers ne soient nécessaires ici. »

« N'avez-vous donc personne dont vous pourriez vous passer, messire ? » demanda l'un des Dorwiniens.

« Malheureusement, non », répondit gravement le Roi Brand. « J'aurais préféré qu'il en soit autrement. »

« Alors j'ai bien peur que le Dorwinion ne soit bientôt consumé par les ténèbres », se lamenta l'un des messagers.

« Peut-être pas », intervint l'un des aventuriers qui se tenaient en retrait. Il désigna ses compagnons. « Mes amis et moi sommes restés ici assez longtemps et nous sommes prêts à aider votre peuple. »

Avançant jusqu'au pied du trône, il s'agenouilla et poursuivit : « Nous avons suffisamment profité de l'hospitalité du Roi Brand

et nous allons prendre congé pour nous rendre au Dorwinion et affronter les ombres qui s'étendent là-bas.

Les Dorwiniens se tournèrent vers les aventuriers avec stupeur, mais le Roi sourit et déclara : « Mes amis, ce pays a envers vous et vos amis une dette qui ne pourra jamais être remboursée. Je n'ai pas le droit de vous demander d'effectuer un autre dangereux périple. Mais si vous vous portez volontaires, j'en suis fort aise. Personne n'est mieux armé que vous pour cette tâche. Allez avec ma bénédiction et celle de mon peuple. »

Le Roi ordonna d'affréter un bateau pour le long voyage vers le Dorwinion et un batelier familier avec le sud de la Rivière Courante fut désigné pour y conduire les héros en toute sécurité.

Une fois en route, les héros firent connaissance avec le batelier. Son nom était Rutland et c'était un navigateur expérimenté qui avait passé sa vie à convoier des biens en amont et en aval de la Rivière Courante. Durant le voyage, il apprit aux héros tout ce qu'il savait au sujet du Dorwinion et de ses environs tandis qu'ils approchaient de leur destination.

« C'est un peuple pacifique ; pas taillé pour le combat », expliqua Rutland. « Ils préfèrent produire leur célèbre vin. Et pas n'importe quel vin. Les Elfes de la Forêt Noire n'en ont jamais assez. L'an dernier, j'ai gagné tellement d'or en en vendant que j'ai pu acheter ce bateau. » Il sourit fièrement en tapotant l'aviron dont il se servait pour diriger le bateau.

« Ouais », poursuivit-il. « On commerce avec tout le monde : Dorwiniens, Elfes, Orientaux, et même les Haradrim que vous avez amenés au printemps. »

« Quel genre de commerce avez-vous avec les Orientaux ? » demanda l'un des héros.

« Oh, pas grand chose », répondit le batelier. « Certains de leurs marchands ont établi un campement au nord du Dorwinion sur la rive est de la rivière. Nous avons pour habitude de nous y arrêter à l'aller et au retour de la Mer de Rhûn pour échanger des marchandises et des nouvelles. Ce sont des gens honnêtes, même s'ils nous paraissent étranges. »

« Voilà qui est surprenant », ajouta le héros. « Nous pensions que les Orientaux étaient nos ennemis et qu'ils détestaient l'Occident. »

« Je ne saurais dire ce que tous les Orientaux pensent de l'Occident, ou de toute autre chose », gloussa Rutland. « Il y en a de toutes sortes, comme vous et moi. Je pense que la plupart n'aspirent qu'à vivre en paix avec leurs voisins plutôt que de les tuer, mais il y en a, bien sûr, qui sont assoiffés de sang. Heureusement, ils passent tout leur temps à se battre entre eux à ce qu'on dit. Malgré tout, les marchands avec lesquels nous commerçons sur la rivière nous ont dit une fois à quel point ils étaient eux-mêmes effrayés. Il semble qu'un groupe de guerriers n'approuve pas qu'ils soient en affaire avec nous. »

« J'aimerais rencontrer ces marchands », dit le héros. « Je n'ai jamais parlé avec un Oriental auparavant. »

« Vous en aurez l'occasion bien assez tôt », répondit Rutland. « C'est là que nous camperons ce soir. »

Juste avant la tombée de la nuit, le batelier amarra son bateau sur la rive est et mena les héros jusqu'au campement des marchands. Les Orientaux accueillirent l'homme de la Ville du Lac comme un vieil ami et invitèrent les aventuriers à se joindre à eux autour du feu. Tandis que le soleil se couchait, tous échangeaient librement nouvelles et boissons et l'ambiance fut bientôt fort détendue. Les héros savouraient l'hospitalité de leurs hôtes quand un terrible cri retentit. Soudain, des guerriers Orientaux brandissant des torches surgirent de la nuit. Ils mirent le feu aux huttes et lancèrent leurs torches sur le bateau de Rutland. Ce dernier hurla de terreur et fut violemment frappé, de même que ses amis marchands. Il n'y avait pas le temps d'organiser des défenses et les héros n'eurent d'autre choix que de fuir. Ils soulevèrent leur ami blessé et l'emportèrent dans la nuit noire.

Le deck de rencontre La Rivière Courante est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Rivière Courante, Cavaliers de Rhûn, Pillards Orientaux et Plaines Vallonnées. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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

Les héros se précipitèrent sur l'à-pic de la berge occidentale de la Rivière Courante. Leurs pieds glissaient sur les pierres instables et leurs jambes harassées hurlaient de douleur, mais ils ne renoncèrent pas, bien décidés à atteindre le sommet et à fuir la vallée. Quand ils l'atteignirent enfin, une vaste plaine s'ouvrit devant eux et ils s'écroulèrent de fatigue.

Après avoir repris leur souffle, les héros rampèrent jusqu'au bord du ravin afin d'observer la rivière qu'ils venaient de franchir. En contrebas, sur la rive est, ils virent les guerriers Orientaux qui les avaient poursuivis. Ces derniers semblaient se quereller. Certains montraient du doigt l'autre rive, la direction où les héros avaient fui, tandis que les autres secouaient la tête et levaient leurs poings. Pendant un instant, les héros craignirent que les farouches guerriers ne traversent la rivière et poursuivent la chasse. Mais à leur grand étonnement, les Orientaux firent demi-tour et s'en retournèrent.

« Pourquoi partent-ils ? » demanda l'un des héros, incrédule.

« Je ne sais pas », répondit Rutland d'une voix douloureuse. Il toussa et porta la main à ses côtes.

« Votre blessure a besoin de soins », énonça le héros en examinant le batelier avec inquiétude.

« Ouais », grogna Rutland. « J'ai une amie qui pourra me soigner dans la capitale du Dorwinion. Elle s'appelle Niena. Son époux, Torwald, est un de mes cousins. Si vous m'emmenez chez eux, ils pourront prendre soin de moi. »

« Bien sûr », acquiesça le héros en aidant Rutland à se remettre sur pieds. « Notre mission est de répondre à l'appel à l'aide des Dorwiniens. Nous ne prendrons pas de repos tant que nous n'aurons pas atteint la cité. »

Danger au Dorwinion

Niveau de difficulté = 5

Bâtie sur les côtes de la Mer de Rhûn, la capitale du Dorwinion était une cacophonie commerciale. Les docks étaient généralement remplis de bateaux en provenance de la Ville du Lac, des ouvriers chargeaient et déchargeaient des marchandises et des mules brayaient bruyamment en tirant leurs lourdes charges. D'ordinaire, on pouvait aussi entendre des cris s'élever du quartier marchand tandis que les vendeurs négociaient leurs marchandises avec la foule des badauds qui passait entre leurs étals.

Mais pas aujourd'hui. Quand les héros entrèrent dans la cité, ils la trouvèrent bien silencieuse. L'ombre de la peur avait recouvert la ville. Les gens parlaient à voix basse, quand ils daignaient parler. La plupart des Dorwiniens qu'ils croisaient dans les rues baissaient les yeux et se mettaient à accélérer le pas à leur approche, sans les saluer. Presque toutes les maisons et les boutiques avaient leurs portes fermées et leurs volets clos.

Rutland les guida jusqu'à la demeure de son cousin où une femme leur fit signe d'entrer. Une fois les héros à l'intérieur, elle scruta les environs avant de refermer soigneusement la porte.

« Rutland ! » s'exclama-t-elle en serrant l'homme de la Ville du Lac dans ses bras. Quand elle se rendit compte qu'elle lui faisait mal, elle le regarda avec inquiétude et demanda : « Que t'est-il arrivé ? »

« J'ai été blessé par des pillards Orientaux quand ils ont attaqué le campement des marchands », répondit Rutland. « Ces braves compagnons m'ont secouru », ajouta-t-il en désignant les héros.

Leur hôtesse s'inclina et dit : « Bienvenue. Je suis Niena. »

« Que se passe-t-il ici, Niena ? » demanda l'un des héros.

« Un mal caché ronge notre cité », répondit-elle à voix basse. « Chaque nuit, des gens disparaissent, mais personne n'ose en parler. Ceux qui l'ont fait ont disparu également. Depuis, tout le monde regarde ses voisins d'un air soupçonneux. Nous sommes prisonniers de nos propres peurs. »

« Savez-vous qui est responsable ? » demanda le héros.

Niena jeta un coup d'œil nerveux vers la porte. « Il y a des rumeurs », dit-elle. « Certains disent qu'un culte a pris racine ici en secret et qu'il est derrière ces enlèvements. »

« Pouvez-vous nous en dire plus à propos de ce culte ? » insista le héros. « Qui sont-ils ? Où se rencontrent-ils ? »

« Je ne sais pas », répondit Niena. « Ce n'est qu'une rumeur. Personne n'en parle ouvertement, donc rien n'est sûr. S'il vous plaît, aidez ma ville ! Mon mari, Torwald, était l'un de ceux qui ont cherché à découvrir la vérité, et il a disparu depuis des semaines. J'ai peur qu'il soit mort, mais j'ai besoin de savoir. M'aidez-vous ? »

« Nous vous aiderons », déclara le héros. Il se leva et se dirigea vers la porte. Puis il fit volte face et ajouta : « Nous ferons la lumière sur ces disparitions et nous démasquerons ce culte s'il est responsable. Et si nous ne parvenons pas à retrouver votre époux, nous le vengerons. »

Le deck de rencontre Danger au Dorwinion est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Danger au Dorwinion, Serviteurs de Sauron, Cité de Rhûn et Sous Bonne Garde. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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

« Je suis furieuse de découvrir que des Dorwiniens complotent de leur plein gré avec des agents du Mordor pour terroriser leurs propres concitoyens », grogna l'une des héroïnes. Elle se pencha sur le corps de son ennemi vaincu – le chef du culte responsable des disparitions des Dorwiniens et de la peur qui avait recouvert le pays.

« La trahison a toujours été l'arme préférée de l'ennemi, et l'avarice et la corruption ses meilleures alliées », répliqua un de ses compagnons.

« Je sais qu'il en a toujours été ainsi », admit-elle. « Mais cela n'atténue en rien la douleur de la trahison. »

« C'est vrai », concéda son ami. « Mais ma plus grande inquiétude concerne les Dorwiniens manquants : où sont-ils ? Nous avons exploré chacun des lieux de réunions secrètes dans la ville et nous ne les avons toujours pas trouvés. »

« Toi, là ! » dit l'héroïne en désignant un cultiste blessé de la pointe de son épée. « Où les avez-vous emmenés ? Parle vite ! »

Le cultiste qui soutenait son bras blessé écarquilla les yeux en voyant l'épée maculée de sang à seulement quelques centimètres de son visage. « J... Je ne sais pas ! » bégaya-t-il.

« Tu mens ! » lança l'héroïne. Le cultiste vit la rage qui brûlait dans ses yeux et tenta de s'éloigner de son épée en se tortillant, mais il était adossé à un mur et n'avait nulle part où fuir. Il leva sa main valide et bredouilla : « Je ne sais pas où il est. »

« Où est quoi ? »

« Le temple ! » dit le cultiste. « Le temple où ils emmènent les prisonniers. Il se trouve quelque part dans les Collines de Rhûn, mais je ne sais pas où exactement. »

« Comment es-tu au courant pour ce temple ? Qui t'en a parlé ? »

« Personne ne m'en a parlé. J'ai entendu celui-là en discuter avec le chef » répondit-il en désignant l'un des cadavres aux pieds de l'héroïne.

« Ainsi, notre ennemi défait n'était lui-même qu'un sous-fifre », remarqua le compagnon de l'héroïne. « Le réel danger se situe donc dans les Collines de Rhûn et notre tâche au Dorwinion n'est pas terminée. »

« Indubitablement », acquiesça l'héroïne en essuyant le sang de son épée. « Remettons ce cultiste aux autorités locales et partons à la recherche de ce temple. »

Le Temple Maudit

Niveau de difficulté = 7

Les héros mirent plusieurs jours à atteindre les Collines de Rhûn et plusieurs autres à trouver un étroit chemin qui serpente entre les crêtes et les ravines des collines. Sur ce chemin, les signes des captifs emmenés vers le sommet étaient immanquables. Les héros suivirent la piste en redoublant de vigilance et de rapidité jusqu'à ce qu'ils tombent enfin nez à nez avec ce qu'ils cherchaient : un grand temple sculpté directement dans la falaise de pierre brute.

L'entrée du temple ressemblait à la gueule béante d'une bête vorace et les piliers ébréchés de part et d'autre ne laissaient aucun doute dans l'esprit des héros : ce temple fut construit pour Sauron pendant les Années Sombres de Son règne sur la Terre du Milieu, quand les Elfes et les Numénoréens lui abandonnèrent les terres à l'est de l'Anduin. Des rumeurs de rituels abjects et de sacrifices indicibles parvinrent jusqu'à l'Ouest pendant toutes ces années, mais nul n'en fut jamais témoin. Quand le Seigneur des Ténèbres fut vaincu par la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes, ceux qui vénéraient Sauron fuirent la colère des Occidentaux et se cachèrent dans des lieux où les Hauts-Elfes et les Rois insulaires n'iraient pas les trouver.

Mais quand le pouvoir du Mordor se releva, ceux qui vénéraient encore les ténèbres furent à nouveau attirés vers la terre de l'ombre où Sauron les remplit d'intentions malveillantes et vengeresses envers l'Occident. Il les renvoya vers des contrées comme le Dorwinion pour planter les graines de la peur et semer la discorde dans les cœurs de ceux qui auraient pu s'opposer à Lui. Ils allèrent çà et là, insufflant l'ombre dans les oreilles des imprudents. Certains furent attirés par des promesses de pouvoirs incommensurables, d'autres furent intimidés par des menaces de violence. En peu de temps, ils avaient soumis presque toutes les terres de Rhûn à la volonté de leur maître.

Tout ce temps, ils se rencontraient en secret pour vénérer leur Seigneur des Ténèbres et lui offrir des sacrifices pour hâter le jour de Son courroux. C'est ainsi que les héros trouvèrent l'entrée du temple gardée. Un relent nauséabond s'en échappait.

« Nous ne pouvons pas entrer sans nous faire repérer », murmura l'un des héros à un autre. « Si nous chargeons les gardes, ils alerteront sans aucun doute ceux qui se trouvent à l'intérieur, et les prisonniers le paieront de leurs vies. »

« Je suis d'accord », dit un autre. « Nous devons chercher un autre chemin et entrer en secret. Un temple de cette taille doit avoir plus d'une entrée. »

À cet instant précis, un horrible cri s'échappa de la porte noire du temple.

« Nous devons nous dépêcher, ou les Dorwiniens mourront de toute façon », les pressa le premier héros. « Avez-vous vu comme les cieux s'assombrissent ? Quelque chose de maléfique se trame ici. »

« C'est l'œuvre du Mordor », acquiesça un autre. « Venez, nous devons trouver une autre voie. »

« Ils se retirèrent de l'entrée principale et descendirent le flanc de la colline hors de la vue des gardes. Là, ils trouvèrent une petite grotte menant à un tunnel plus profond. Ils allumèrent leurs torches et suivirent le tunnel menant à l'intérieur du temple de Sauron.

Le deck de rencontre Le Temple Maudit est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Temple Maudit, Garde d'Ulchor, Tunnels Sinueux, Pillards Orientaux et Le Pouvoir du Mordor. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Deck Pouvoir du Mordor

Le deck Pouvoir du Mordor représente l'influence grandissante de Sauron dans la Terre du Milieu. Pour construire le deck Pouvoir du Mordor, lorsque vous mettez en place *Le Temple Maudit*, prenez chaque carte du set de rencontre « Le Pouvoir du Mordor » et mélangez-les ensemble. Cela constitue le deck Pouvoir du Mordor.

Étapes de Quête vs. Quêtes Annexes

Certaines cartes dans *Le Temple Maudit* font référence au nombre d'étapes de quête dans la pile de victoire. Les étapes de quête ne se réfèrent ici qu'aux cartes Quête double face qui proviennent du deck de quête. Par conséquent, quand vous calculez le nombre d'étapes de quête dans la pile de victoire, comptez chaque carte Quête double face, mais **ne comptez pas** les quêtes annexes dans la pile de victoire.



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

Les héros se frayèrent un passage à travers les sauvages guerriers Orientaux et atteignirent l'autel de pierre juste à temps pour empêcher une sombre silhouette de plonger sa dague dans le cœur d'un innocent Dorwinien. L'homme avec la dague recula et souffla aux héros : « Encore vous ! Soyez maudits ! »

La rage déformait son visage couturé de cicatrices. Les héros se figèrent en le voyant pour la première fois en pleine lumière.

« Alcaron ! »

L'homme éclata d'un rire moqueur et cruel. « Oui, je fus Alcaron », dit-il « Jusqu'à ce que vous me laissiez pour mort dans la Vallée de Morgul. J'aurais dû périr, mais les Nazgûl ne m'ont pas laissé mourir. Grâce à eux, j'ai survécu. Je ne me cache plus sous l'identité d'Alcaron. Vous êtes face à Ulchor, Thane de Nurn et serviteur de Sauron. Et je vais assouvir ma vengeance sur vous ! »

Ulchor leva la main comme s'il s'apprêtait à vous frapper, mais à la place, un coup de vent souffla soudain toutes les torches de la pièce. La fumée et les ténèbres envahirent la chambre du temple. Les héros se rapprochèrent en cercle, dos à dos, afin de parer à toute attaque mais aucun coup ne vint.

Après un instant de tension, l'un des héros prit la parole : « Il a fui. »

« Devons-nous le poursuivre ? » demanda un autre.

« Non », répondit le premier. « Les Dorwiniens ici présents ont besoin de notre aide. Nous devons les emmener en sécurité avant de penser au Thane Ulchor. »

« Très bien », répondit-il. « Commençons par ce pauvre malheureux sur l'autel. Quelqu'un peut-il m'apporter une torche ? »

Plusieurs torches furent allumées. Les héros rassemblèrent tous les survivants et les menèrent hors du temple hideux. L'homme qu'ils avaient sauvé sur l'autel s'avéra être le mari de Niena, Torwald. Quand il apprit que sa femme était sauvée et qu'elle attendait son retour avec angoisse, il se mit à pleurer et remercia les héros à de nombreuses reprises.

Il y eut encore plus de larmes de joie et de chaleureux remerciements quand les héros arrivèrent en ville une semaine plus tard avec les prisonniers secourus. Portes et fenêtres s'ouvrirent à nouveau et les gens se ruèrent pour être réunis avec leurs proches. Maris, femmes, parents et enfants s'enlaçaient pour la première fois depuis des mois. Les sombres nuages qui recouvraient le Dorwinion étaient dissipés et le soleil pouvait de nouveau briller. Mais une ombre subsistait dans le cœur des héros : Ulchor leur avait échappé en jurant de se venger d'eux, et dans le temple, il avait fait la démonstration de ses nouveaux pouvoirs de sorcellerie. Il était trop dangereux pour être laissé en liberté. Les héros allaient devoir partir à sa recherche afin de terminer ce qu'ils avaient commencé des années auparavant...

À suivre dans « **Courroux Destructeur** », la première aventure du cycle « **La Revanche du Mordor** ».



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 une 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 : FantasyFlightGames.fr

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 FantasyFlightGames.fr



Crédits

Conception et développement de l'extension : Caleb Grace

Relecture : Stephen et Lori Redman

Responsable JCE : Mercedes Opheim

Conception graphique : Neal W. Rasmussen

Coordinateur de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Chris Hosch

Illustration de couverture : Tomasz Jedruszek

Direction artistique : Deborah Garcia et Tim Flanders

Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler

Histoire : Caleb Grace

Coordinatrice des licences : Sherry Anisi

Responsable des licences : Simone Elliot

Directeur créatif : Brian Schomburg

Responsables de production : Jason Glawe et Dylan Tierney

Chef de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable développement produit senior : Chris Gerber

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Directeur du Studio : Andrew Navaro

Merci à Nate French

Testeurs : Matt Newman, Jeremy Zwirn, Tony Fanchi, Tyler Parrott, Mike Strunk, Ryan "Get it!" Fralich, Sean Switajewski, Jason Svec, Mike Bogenschutz, Ian Martin, Robert Moran, David Gearhart, Brad Smith, Mark Bridge, Landon Sommer, Chris Kraft, Jacob Hampton, Chris Crissey, Mike Foster-Coode, Stephen et Lori Redman, James et Wendy Chandler, Noah Shreeve

Version française

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Michaël Hatik et Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

© 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 Villaroï, BP 40119, 78041 Guyancourt 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.

PROOF OF
PURCHASE
MEC77
A Shadow in the
East



EDGE

