

« Au milieu, sur une éminence rocheuse, se dresse Dol Guldur, où l'Ennemi eut longtemps sa résidence. Nous craignons qu'elle ne soit de nouveau habitée, et avec une puissance septuplée. Elle est souvent dominée par un nuage noir depuis quelque temps. »

— Haldir, *La Communauté de l'Anneau*

Rassemblez vos héros pour une confrontation épique contre les serviteurs de Sauron dans *Attaque sur Dol Guldur*, un scénario conçu pour les Rencontres 2017 de la Communauté du *Seigneur des Anneaux* : le *Jeu de Cartes* ! Ce scénario peut être joué en mode Standard ou Multijoueur Épique.

Symbole d'extension

Les cartes du scénario *Attaque sur Dol Guldur* peuvent être identifiées par ce symbole qui précède leur numéro d'identification.



Règles du scénario

Attaque sur Dol Guldur peut être joué en mode Standard ou Multijoueur Épique. Le mode Standard pour 1 à 4 joueurs ne nécessite que 1 exemplaire de ce scénario. Le Mode Multijoueur Épique est conçu pour un groupe de 3-12 joueurs et nécessite 3 exemplaires de ce scénario. Pour jouer en mode Standard, conformez-vous aux instructions de **Mise en Place** de la carte Préparation double face intitulée « Mode Standard ». Pour jouer en mode Multijoueur Épique, conformez-vous aux instructions de **Mise en Place** de la carte Préparation double face intitulée « Mode Multijoueur Épique ».

Mode Multijoueur Épique

En mode Multijoueur Épique, les 3 à 12 joueurs sont répartis en 3 équipes qui jouent simultanément 3 étapes différentes. Chaque étape est une partie à part entière, qui nécessite son propre deck de rencontre. Les équipes de chaque étape doivent collaborer pour surmonter le scénario.

Mise en place en mode Multijoueur Épique

Les instructions de **Mise en Place** de la carte Préparation du mode Multijoueur Épique indiquent aux joueurs de créer 3 zones de cheminement distinctes associées à 3 decks de quête différents. Chaque deck de quête est créé à partir des 6 cartes Quête d'un exemplaire d'*Attaque sur Dol Guldur*.

Ensuite, les joueurs se répartissent en trois équipes : une pour chaque étape. Entre 1 et 4 joueurs doivent être assignés à chaque étape.

1 seul exemplaire de la carte Préparation du mode Multijoueur Épique doit être utilisé par le groupe de joueurs lors de la préparation de la partie. Après avoir exécuté les instructions de **Mise en Place**, retournez les 3 cartes Préparation et placez-en 1 près de chaque deck de quête.

Jouer en mode Multijoueur Épique

Les joueurs de chaque étape sont les seuls joueurs de la partie à cette étape. Cela veut dire qu'il est possible que deux joueurs à des étapes différentes utilisent un même héros. En revanche, les joueurs d'une même étape doivent observer les restrictions habituelles des cartes uniques. Les cartes Joueur ne peuvent pas cibler ou affecter des cartes se trouvant à des étapes différentes.

Quand une équipe termine un tour à son étape, elle ne passe au tour de jeu suivant que lorsque chaque autre équipe du groupe est prête à poursuivre. Par ailleurs, les capacités qui se déclenchent à la fin du tour sont résolues dans l'ordre alphabétique des étapes. (Résoudre les effets de fin de tour de l'étape 3B avant ceux de l'étape 3D, etc.)

« 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.

Résistance de la cité

« Résistance de la cité » est une valeur qui représente la quantité de dégâts qu'il faut infliger à Dol Guldur pour prendre la forteresse. Pour fixer la résistance de Dol Guldur lors de la mise en place, prenez un compteur de menace, placez-le près de Dol Guldur, et réglez sa valeur conformément à ce qu'indique la carte Préparation. Ce compteur de menace est le « compteur Siège » pour le reste de la partie.

Siège

Siège est une valeur qui apparaît en bas à droite sur de nombreux ennemis et lieux de ce scénario. Tant que les joueurs sont à l'étape 3, la résistance de la cité de Dol Guldur est diminuée à la fin du tour, par la valeur de siège de chaque lieu exploré et de chaque ennemi éliminé à chaque étape.

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.

Foire aux Questions

Q : Quelle est la différence entre un 'groupe' et une 'équipe' ?

R : 'Groupe' fait référence aux 3 à 12 joueurs qui participent à l'événement. 'Équipe' fait référence aux 1 à 4 joueurs d'une même étape.

Q : Qu'est-ce qu'une carte « dans une pile de victoire » ?

R : Une carte est dans une pile de victoire si elle est dans la pile de victoire de n'importe quelle équipe de votre groupe.