

Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

LA ROUTE S'ASSOMBRE™

« Le porteur de l'Anneau part en quête de la Montagne du Destin. C'est sur lui seul que pèse une responsabilité : ne pas rejeter l'Anneau, ni le remettre à aucun serviteur de l'Ennemi, ni en fait le laisser toucher par quiconque d'autre que les membres de la Compagnie et du Conseil, et cela seulement dans le cas de la plus urgente nécessité. Les autres l'accompagnent comme compagnons libres pour l'aider en route. Vous pouvez rester, ou revenir, ou vous écarter dans d'autres chemins, selon l'occasion. Plus loin vous irez, moins il vous sera facile de vous retirer, cependant, aucun serment ni aucune obligation ne vous oblige à aller plus loin que vous ne le voudrez. Car vous ne connaissez pas encore votre force d'àme, et vous ne sauriez prévoir ce que chacun pourra rencontrer sur la route. »

- Elrond, La Communauté de l'Anneau

Bienvenue dans l'extension de saga *La Route s'Assombrit* pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* !

Contrairement aux autres extensions du jeu, qui proposent de nouvelles aventures dans la Terre du Milieu, les extensions de saga offrent aux joueurs l'occasion de participer directement aux événements décrits dans les romans de J. R. R. Tolkien, et même de les recréer.

Le Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrit permet aux joueurs de se joindre à Frodon Sacquet et à la Compagnie de l'Anneau au moment où ils quittent Fondcombe dans leur quête pour détruire l'Anneau Unique et vaincre Sauron. Dans cette suite de l'extension *Les Cavaliers Noirs*, vous trouverez trois scénarios couvrant la seconde partie de *La Communauté de l'Anneau*. L'aventure se poursuivra dans l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Trahison de Saroumane* qui couvrira les événements relatés dans la première partie des *Deux Tours*.

Contenu

Le Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrit contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
 - 2 cartes Héros
 - 32 cartes Joueur
 - 114 cartes Rencontre
 - 14 cartes Quête
 - 3 cartes Campagne

Symbol de l'Extension

Les cartes de l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrit* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



Ressources Web

Il existe un tutorial du jeu, un gestionnaire de mission pour enregistrer vos résultats et un forum dédié sur le site internet de EDGE : Edgeent.com

Avantages et Fardeaux

Les avantages et les fardeaux sont deux nouveaux sous-types de cartes utilisables uniquement en mode Campagne. Il s'agit de cartes Joueur et de cartes Rencontre particulières qui illustrent les conséquences des choix des joueurs, pour le meilleur comme pour le pire, et qui s'accompagnent de règles bien précises.

Les avantages sont des cartes Joueur neutres qu'il faut gagner en jouant un scénario en mode Campagne avant de pouvoir les utiliser. Sauf indication contraire d'un scénario, les joueurs n'ont le droit de les inclure dans une partie qu'après les avoir gagnées.

Carte Avantage



Les fardeaux sont des cartes Rencontre qui peuvent être gagnées en jouant un scénario en mode Campagne et qui sont ensuite incluses au deck de rencontre. Au lieu d'une icône de set de rencontre, ces cartes ont une « icône de set de fardeau » qui permet d'identifier le set de fardeau auquel elles appartiennent. Comme ces cartes Fardeau n'appartiennent à aucun set de rencontre, les joueurs ne doivent pas les inclure à un deck de rencontre avant d'y avoir été invités (même si l'icône de set de fardeau est la même que l'icône du set de rencontre utilisé pour le scénario).

Carte Fardeau



Foire aux Questions

En jouant en mode Campagne, les joueurs se poseront peut-être les questions suivantes :

Q : quand je joue un scénario de l'extension de saga La Route s'Assombrit en mode Campagne, puis-je utiliser le Frodon Sacquet de la sphère de Communauté de la boîte Les Cavaliers Noirs en tant que Porteur de l'Anneau ?

R : oui. Lors de la mise en place d'une partie en mode Campagne, vous devez choisir un héros de la sphère de Communauté ayant le trait **Porteur de l'Anneau** et attacher L'Anneau Unique à ce héros. Tout héros qui remplit ces conditions constitue un choix valable.

Q : en mode Campagne, si j'ai utilisé une version d'un héros dans un scénario précédent et que je souhaite utiliser une autre version du même héros lors d'un scénario suivant, est-ce que je subis une pénalité de +1 du niveau de menace ?

R : non. Tant que le nouveau héros a le même titre que le précédent, il n'y a pas de pénalité.

Q : quand nous jouons en mode Campagne à plusieurs joueurs, si nous souhaitons nous échanger le contrôle de héros au sein du groupe, nous exposons-nous à une pénalité de +1 du niveau de menace pour chaque héros dont nous nous échangeons le contrôle ?

R : non. Tant qu'aucun héros n'a été retiré de la partie pour être remplacé par un héros différent, les joueurs ne subissent pas de pénalité pour avoir échangé des héros au sein du groupe.

Q : si j'ai commencé ma campagne avec seulement 2 héros, est-ce que je m'expose à une pénalité de +1 du niveau de menace si j'ajoute un troisième héros lors de la mise en place d'un scénario ?

R : non. Tant qu'aucun héros n'a été retiré de la partie pour être remplacé par un héros différent, les joueurs ne subissent pas de pénalité pour avoir ajouté un nouveau héros.

Q : si j'ai commencé la campagne avec 3 héros, puis-je choisir de ne pas utiliser 1 ou 2 de ces héros lors de la mise en place d'un scénario pour réduire la valeur de départ de mon niveau de menace ?

R : non. Lors de la mise en place d'un scénario en mode Campagne, chaque joueur doit utiliser chacun de ses héros tels qu'ils ont été inscrits dans le journal de campagne.

Q : si le nom d'un héros apparaît sur la liste des Héros Morts, puis-je jouer la version Allié de ce héros ?

R : non. Quand le nom d'un héros est ajouté à la liste des Héros Morts, ce personnage est dans l'incapacité de poursuivre la campagne. Ainsi, aucune version de ce personnage, qu'il s'agisse d'un héros ou d'un allié, ne peut être utilisée.

Q : si un héros est tué lors d'un scénario en mode Campagne et que je décide de rejouer le scénario, le nom de ce héros est-il quand même ajouté à la liste des Héros Morts ?

R : non. Les joueurs ne notent leurs résultats dans le journal de campagne que lorsqu'ils parviennent à surmonter un scénario. Par ailleurs, si les joueurs ont gagné la partie, mais ne sont pas satisfaits du résultat, ils peuvent décider de ne pas l'enregistrer et de rejouer le scénario.

Q : si j'utilise l'effet des Lembas Enveloppés de Feuilles (« placez les Lembas Enveloppés de Feuilles dans la pile de victoire et retirez-les de la Réserve de Campagne pour redresser tous les héros en jeu. »), mais que je perds le scénario et que je dois le recommencer, est-ce que je retire quand même les Lembas Enveloppés de Feuilles de la Réserve de Campagne ?

R : non. Si retirer la carte de la Réserve de Campagne fait partie du coût pour déclencher l'**Action** de chaque attachement **Présent** (Fiole de Galadriel, Trois Cheveux d'Or, Corde de la Lórien ou Lembas Enveloppés de Feuilles), cette décision ne doit pas être enregistrée avant que le scénario n'ait été surmonté. Quand bien même, si le résultat ne leur convient pas, les joueurs peuvent choisir de ne pas l'enregistrer et de rejouer le scénario.



Cartes Joueur de l'Extension de Saga

Le Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrit propose de nouvelles cartes dont les joueurs peuvent se servir pour personnaliser leur deck quand ils jouent les scénarios des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*. Les cartes Joueur de cette extension de saga sont parfaitement compatibles avec les autres extensions du *Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, à quelques exceptions près. Il s'agit des cartes de la sphère de Communauté (Frodon Sacquet et Communauté de l'Anneau) et des cartes Avantage (Dard, Cotte de Mithril, Glamdring, Andúril, Fiole de Galadriel, Trois Cheveux d'Or, Corde de la Lórien et Lembas Enveloppés de Feuilles), qui ne sont utilisables qu'avec les scénarios des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*.

Nouvelles Règles

Mise en Place

Quand vous installez les scénarios de l'extension *La Route s'Assombrit*, le premier joueur doit prendre le contrôle d'un héros de la sphère de Communauté ayant le trait *Porteur de l'Anneau* au début de chaque partie et lui attacher L'Anneau Unique. Les règles traitant de la sphère de Communauté et de L'Anneau Unique figurent ci-dessous.

La Sphère de Communauté

La sphère de Communauté, symbolisée par l'icône , est une nouvelle sphère d'influence du *Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*. Elle incarne la détermination et l'abnégation des valeureux héros auxquels incombe la charge de porter L'Anneau Unique dans le combat contre Sauron.

Les héros appartenant à cette sphère ne peuvent être utilisés que dans les scénarios des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*. Seulement 1 héros de cette sphère peut être joué à la fois. Il est donc impossible d'avoir en jeu plus de 1 héros appartenant à la sphère de Communauté à un moment donné.

Frodon Sacquet

Le Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrit inclut Frodon Sacquet, un héros de la sphère de Communauté. Cette nouvelle version de Frodon Sacquet est le seul héros de cette boîte ayant le trait *Porteur de l'Anneau*. Les prochaines extensions de saga pourront en proposer d'autres, mais pour l'instant, les joueurs devront se contenter de Frodon Sacquet lorsqu'ils joueront les scénarios des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*. Quand les joueurs utilisent cette version de Frodon Sacquet, ils ne peuvent pas commencer avec une autre version de Frodon Sacquet comme héros de départ et ne peuvent pas inclure d'autres versions de Frodon Sacquet dans leur deck.

En sa qualité de héros, Frodon Sacquet collecte 1 ressource lors de la phase de ressource. En plus de permettre de payer le coût des cartes qui appartiennent à la sphère de Communauté, les ressources de la réserve de Frodon Sacquet peuvent aussi servir à payer des cartes neutres.

Comme cette nouvelle version de Frodon Sacquet appartient à la sphère de Communauté, il ne peut pas être utilisé en tant que héros si vous jouez d'autres scénarios que ceux proposés par les extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*.

L'Anneau Unique

Le Seigneur des Anneaux : la Route s'Assombrit inclut L'Anneau Unique, une nouvelle carte Objectif que les joueurs doivent utiliser quand ils jouent les scénarios de cette boîte. Lors de la mise en place, le premier joueur doit l'attacher à un *Porteur de l'Anneau* qu'il contrôle.

Tant qu'il est attaché à un héros, L'Anneau Unique a le texte : « Le héros attaché n'est pas pris en compte pour la limite de héros du joueur. » Le premier joueur peut donc commencer la partie avec un maximum de 4 héros sous son contrôle si l'un d'eux est un *Porteur de l'Anneau* auquel est attaché L'Anneau Unique.

L'Anneau Unique a aussi le texte : « Si L'Anneau Unique quitte le jeu, les joueurs ont perdu la partie. » Comme dans les romans, les joueurs doivent prendre garde à protéger le *Porteur de l'Anneau*, car si le héros attaché quitte le jeu, L'Anneau Unique est aussi défaussé, et la partie est perdue pour les joueurs.

Règles Multijoueurs - L'Anneau Unique

L'Anneau Unique a aussi le texte : « Le premier joueur gagne le contrôle du héros attaché ». Quand à la phase de restauration, le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend le contrôle du *Porteur de l'Anneau* auquel est attaché l'Anneau Unique, de toutes les ressources de la réserve de ce héros et de toutes les cartes qui lui sont attachées.

Si le héros auquel est attaché l'Anneau Unique est le dernier héros contrôlé par un joueur, ce joueur est éliminé de la partie dès que le héros change de contrôleur.

Nouvelles Règles de Renforcement

Dans le cadre des scénarios des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*, les joueurs révèlent les cartes Rencontre individuellement, l'un après l'autre, lors de l'étape de renforcement de la phase de quête. En commençant par le premier joueur, chaque joueur révèle 1 carte Rencontre et la résout avant que le joueur suivant n'en révèle une à son tour. Quand une carte Rencontre s'accompagne d'un effet employant le mot « vous », cela désigne le joueur qui l'a révélée. Si la rencontre révélée s'accompagne du mot-clé Renfort, le joueur qui l'a révélée en révèle une nouvelle avant que l'on passe au joueur suivant. Les cartes Rencontre ayant le mot-clé Maudit X affectent toujours tous les joueurs.



Termes de Jeu

« 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.

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.

Exemple : Igor et Boris jouent le scénario « Un Voyage dans l'Obscurité » et deux exemplaires d'Archer de la Moria sont en jeu. L'Archer de la Moria a le mot-clé Archerie 2. Cela leur confère donc une valeur cumulée d'Archerie de 4. Au début de la phase de combat, les joueurs décident d'infliger 3 points de dégâts à un allié d'Igor, et 1 point de dégâts à Sam Gamegie, un héros de Boris.

Fatalité

Quand un joueur révèle une carte Rencontre ayant le mot-clé Fatalité, il doit résoudre les effets de cette carte sans en discuter avec les autres joueurs. De plus, les autres joueurs n'ont pas le droit d'effectuer des actions, ni de déclencher de réponses lors de la résolution des effets de cette carte Rencontre.

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.

Résistance X

Résistance est un nouveau mot-clé de l'extension de saga *La Route s'Assombrit*. Un ennemi ayant le mot-clé Résistance réduit de X les dégâts reçus à chaque fois qu'il subit des dégâts.

Exemple : après avoir joué l'allié Gandalf de sa main, Yann choisit d'infliger 4 points de dégâts à l'Archer Uruk-hai. Ce dernier ayant Résistance 1, il ne recevra que 3 points de dégâts.

Permanent

Permanent est un mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Avantage et Fardeau. Lorsqu'un avantage ou un fardeau Permanent est gagné, il est attaché à un héros et ce choix est consigné dans le journal de campagne. Une carte avec le mot-clé Permanent ne peut être attachée qu'à un seul héros pour toute la durée de la campagne. Les attachements ayant ce mot-clé ne peuvent pas être défaussés du héros attaché tant que ce dernier est en jeu. Si le héros quitte le jeu, les attachements Permanent qui lui sont attachés sont retirés de la partie.

Instructions de Mise en Place

Si une carte Joueur ayant des instructions de **Mise en place** est dans le deck d'un joueur au début d'une partie, ce joueur va la chercher dans son deck et se conforme aux instructions de mise en place avant de piocher sa main de départ. De même, si une carte Rencontre ayant des instructions de **Mise en place** est dans le deck de rencontre au début d'une partie, allez la chercher dans le deck de rencontre et conformez-vous à ses instructions de mise en place avant de résoudre les instructions de **Mise en place** de la carte Quête.

L'Anneau prend le Chemin du Sud

Au terme d'un voyage éreintant, Frodon et l'Anneau faillirent être capturés par les Nazgûl, qui les avaient poursuivis de la Comté à Fondcombe. Mais au Gué de Bruinen, le Seigneur de Fondcombe fit déborder la Sonoreau, balayant ainsi les serviteurs de Sauron. Ensuite, la blessure que Frodon avait reçue au Mont Venteux fut soignée, et lui et ses compagnons purent jouir d'un long repos dans la Maison d'Elrond.

Mais la menace du Mordor n'avait pas disparu pour autant et le pouvoir du Seigneur des Ténèbres continuait de grandir. La question du sort de l'Anneau Unique fut donc abordée, le Conseil d'Elrond réuni et l'avenir de la Terre du Milieu longtemps débattu.

Pour finir, il fut décidé que le seul espoir des ennemis de Sauron était de renvoyer l'Anneau Unique au Mordor, dans la montagne de feu où il avait été forgé. Là-bas seulement, dans les Crevasses du Destin, l'Anneau pouvait être détruit, de même que le pouvoir du Seigneur des Ténèbres.

Frodon Sacquet de la Comté fut choisi pour mener à bien cette tâche, puis Elrond désigna des compagnons pour l'escorter dans sa quête. C'est donc par une matinée froide de la fin du mois de décembre que la Compagnie de l'Anneau quitta Fondcombe et entama son périlleux voyage vers le sud, en contournant les Monts Brumeux par l'ouest...

Le deck de rencontre L'Anneau Prend le Chemin du Sud est construit avec toutes les cartes du set de rencontre suivant : L'Anneau Prend le Chemin du Sud. Ce set est identifiable par l'icône suivante :



Étape 4

Pour réussir ce scénario, la Compagnie de l'Anneau doit échapper aux Wargs qui les pourchassent à travers le Hollin en fuyant dans les mines de la Moria. Malheureusement, l'entrée de la vieille forteresse naine est dissimulée par un sortilège et protégée par une dangereuse créature qui se saisit de Frodon.

Pour illustrer le danger auquel est confrontée la compagnie, l'étape 4A dit : « **Une fois révélée** : faites des Portes de Durin le lieu actif. Placez Le Guetteur de l'Eau dans la zone de cheminement. Défassez tous les marqueurs du **Porteur de l'Anneau** et placez-le (ainsi que chaque carte qui lui est attachée) face cachée sous Le Guetteur de l'Eau. » Tant que Frodon est face cachée sous le Guetteur, il est encore en jeu, de même que toute carte qui lui est attachée. Toutefois, aucun joueur ne contrôle Frodon ou les cartes qui lui sont attachées tant qu'il est face cachée.

Ensuite, l'étape 4B dit : « Il peut y avoir 2 lieux actifs. Durant la phase de voyage, les joueurs doivent voyager vers un lieu, si possible. » Cela illustre les efforts que la compagnie déploie pour trouver et ouvrir les Portes tout en combattant les nombreux tentacules du Guetteur de l'Eau.

Comme il peut y avoir 2 lieux actifs, si les Portes de Durin sont le seul lieu actif durant la phase de voyage et qu'il y a au moins 1 lieu dans la zone de cheminement, les joueurs doivent voyager vers un lieu. Pour cela, il suffit de faire du lieu choisi le lieu actif en plus des Portes de Durin. Placez le nouveau lieu actif près des Portes de Durin.

Comme les Portes de Durin sont immunisées aux effets de carte des joueurs, les effets des cartes Joueur qui ciblent le lieu actif ne peuvent cibler que l'autre lieu actif.

On Voyage dans l'Obscurité

Après avoir tenté d'emprunter la passe de Rubicorne, impraticable en raison de lourdes chutes de neige, pour franchir les Monts Brumeux, après avoir traversé le Hollin pourchassée par des Wargs maléfiques, la Compagnie de l'Anneau dut chercher un passage sous les montagnes, s'enfonçant ainsi dans les mines de la Moria. Comptant jadis parmi les plus grands logis nains, Khazad-Dûm fut souvent pillé par les Orques, au point que ce nom était désormais de mauvais augure. Mais il restait encore l'espoir pour Frodon et ses compagnons de trouver la colonie de Nains qui y avait été conduite des années plus tôt par Balin, fils de Fundin, l'un des célèbres compagnons de Thorin Écu-de-Chêne lors de la quête du Mont Solitaire et aussi ami de Bilbon Sacquet.

Néanmoins, une fois entrée dans la Moria, la Compagnie de l'Anneau ne trouva aucun signe de la colonie de Balin et fut bientôt confrontée à une obscurité permanente et à une terreur grandissante. Toute retraite étant impossible à cause du Guetteur de l'Eau, la Compagnie n'eut d'autre choix que d'entamer un périlleux voyage dans les mines pour rejoindre la porte orientale, située au bout d'un chemin tortueux long de nombreux kilomètres. Les compagnons espéraient passer sans se faire repérer, mais la présence de l'Anneau fut perçue par les créatures du mal tapies dans les profondeurs ...

Le deck de rencontre Un Voyage dans l'Obscurité est construit avec toutes les cartes du set de rencontre suivant : Un Voyage dans l'Obscurité. Ce set est identifiable par l'icône suivante :



La Dissolution de la Communauté

Après avoir fui les mines de la Moria au prix d'un grand sacrifice, la Compagnie de l'Anneau fut poursuivie par les Orques jusqu'aux frondaisons de la Lothlôrien, un royaume scrupuleusement protégé par des Elfes mystérieux. Les sentinelles de la Forêt d'Or sauveront la Compagnie des griffes des Orques et l'emmenèrent à Caras Galadon, la cité des Galadrim située au cœur de la forêt. Là, sur un vaste flet construit haut dans les grands mallornes de cette contrée, Frodon et ses compagnons furent présentés à Celeborn et Galadriel, le Seigneur et la Dame de Lórien.

Les Elfes étaient déjà informés de la quête de la Compagnie, et les compagnons fourbus reçurent le gîte le temps de regagner des forces. Celeborn leur fournit des embarcations afin qu'ils puissent descendre l'Anduin, et Galadriel gratifia chacun d'eux d'un présent unique avant qu'ils ne quittent la Lórien.

Si les bateaux leur permirent d'avancer très vite vers le sud, la Compagnie hésitait encore quant à la rive sur laquelle débarquer. Boromir du Gondor les pressait de choisir la rive ouest et de poursuivre vers le sud, en direction de la cité de Minas Tirith, où les siens se préparaient à faire la guerre au Seigneur des Ténèbres. Mais au plus profond de son cœur, Frodon savait que la voie de la Montagne du Destin se situait sur la rive est, dans l'ombre du Mordor. Nul parmi eux ne savait cependant que les Orques arpentaient déjà les deux berges du fleuve, certains portant l'Œil de Sauron, et d'autres la Main Blanche de Saroumane...

Le deck de rencontre La Dissolution de la Communauté est construit avec toutes les cartes du set de rencontre suivant : La Dissolution de la Communauté. Ce set est identifiable par l'icône suivante :



Zones de Cheminement Multiples

Dans ce scénario, l'étape 2B enjoint les joueurs de créer leur propre zone de cheminement. Pour ce faire, chaque joueur délimite une zone devant lui, qui devient sa propre zone de cheminement, et y place son étape 3 de la quête. Les joueurs continuent de résoudre chaque phase du jeu dans l'ordre habituel, en commençant par le premier joueur.

Après qu'un joueur engage des personnages dans la quête de son étape, il révèle sa carte de rencontre. Ensuite, il compare le total de Volonté de ses personnages engagés au total de Menace des cartes de rencontre placées dans sa propre zone de cheminement. Si le total de Volonté est plus élevé, il place des marqueurs de progression sur son étape de quête. Si c'est le total de Menace qui est le plus élevé, il augmente son niveau de menace de la différence. Quand un joueur obtient un échec de quête, les autres joueurs n'augmentent pas leur niveau de menace.

Durant la phase de rencontre, les joueurs ne font des tests d'engagement au combat que contre les ennemis situés dans leur propre zone de cheminement. Les effets qui ciblent des ennemis ou des lieux « à cette étape » n'affectent pas les cartes de rencontre placées dans la zone de cheminement des autres joueurs. Les dégâts d'Archerie sont calculés séparément à chaque étape, et seul le joueur de cette étape assigne les dégâts aux personnages qu'il contrôle.

Contrairement aux scénarios déjà existants ayant des zones de cheminement séparées, les joueurs peuvent continuer d'interagir conformément aux règles habituelles. Toutefois, les cartes qui font référence à « la zone de cheminement » ne s'appliquent qu'à votre propre zone de cheminement, et celles qui font référence à « la quête » ne s'appliquent qu'à votre propre étape de quête.

Si un joueur est éliminé alors qu'il a sa propre zone de cheminement, il défausse sa carte quête et toutes les cartes de rencontre à cette étape.

Deck

Les scénarios du *Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrit* simulent le voyage périlleux de la Compagnie de l'Anneau après son départ de Fondcombe. Comme ces scénarios sont censés développer les thèmes du désespoir et de l'héroïsme du roman, ils offrent par moments de sérieux défis. Pour vous aider dans votre aventure, nous vous proposons une liste de cartes pour créer deux decks à partir d'une boîte de base du *Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, la boîte d'extension *Les Cavaliers Noirs* et la boîte d'extension *La Route s'Assombrit*. Comme *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* est un Jeu de Cartes Évolutif coopératif, ces decks sont conçus pour se compléter et être joué ensemble.

Commandement et Connaissance

Héros

Aragorn
Sam Gamegie
Pippin

Alliés

Faramir x2
Elrond x3
Galadriel x2
Fille de la Nimrodel x2

Archer du Cours d'Argent x2
Bill le Poney x2
Gléowine x2
Garde de la Citadelle x3
Forgeron d'Erebor x2

Mineur des Monts du Fer x1
Henamarth Chantrivière x1
Éclaireur du Snowbourne x3

Événements

Détermination Acharnée x1
Ne pas se Faire Remarquer x2
Intuition de Frodon x2
Attaque Furtive x2
Toujours Vigilant x2
Chemins Secrets x2
Ruse de Radagast x2

Attachements

Communauté de l'Anneau x2
Intendant du Gondor x2
Pierre de Celebrían x1
Pierre Elfique x3
Protecteur de la Lórien x2
Manteau de Hobbit x2



Tactique et Énergie

Héros

Gandalf
Merry
Gros Bolger

Alliés

Beorn x1
Boromir x2

Traqueur du Nord x2
Père Maggotte x2
Guide de la Lórien x3
Bilbon Sacquet x2
Lancier Gondorien x3
Vétéran à la Hache x3
Touque Aventureux x2

Évenements

Salutations des Galadhrim x1
Intuition de Frodon x1
Ronds de Fumée x3
Flamme d'Anor x3

Ténacité de Semi-Homme x3
Tester sa Volonté x2
Coup Précipité x2
Feinte x2
Tombe de Nain x1
Tenir et Combattre x1

Attachements

Bâton de Gandalf x2
Courage Inattendu x1
Cor du Gondor x1
Dague de l'Ouistrenesse x2
Pipe de Magicien x2
Pipe Hobbit x3

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 privilégiennent 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 1 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 de EDGE : EdgeEnt.com.

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 EdgeEnt.com.



Crédits

Auteur du jeu : Nate French

Auteur de l'extension : Caleb Grace

Création graphique : Mercedes Opheim

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Direction artistique : Zoë Robinson

Responsable de direction artistique : Andrew Navaro

Textes des règles : Caleb Grace

Coordinatrice de licence : Deb Freytag

Relecture : Richard A. Edwards

Illustration de couverture : Chris Rahn

Producteur : Caleb Grace

Développeur : Matthew Newman

Responsable de production : Eric Knight

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur de jeu exécutif : Michael Hurley

Publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Sean Foster, David Phillips, Tom Howard, Daniel Poage, Jean-François Jet, Justin Engelking, Mike Bogenschutz, Ian Martin, Brian Schwebach, Jason Lyle Garrett, Mark Craumer, Justin Henningsen, Tony Holley, Mike Strunk, Mark Anderson, Anthony Fanchi, Craig Bergman, Zach Varberg, Jeremy Zwirn, Matthew Dempsey, Brad Andres, Joe Baranowski, Luke Eddy, Jason Svee et Karl Kalther.

Testeurs (équipe française) : Jean-François Jet, Michael Hatik, Clovis Lamontagne, Grégoire Lefebvre.

Traduction : Jérôme Vessiere

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



MIDDLE-EARTH™



PREUVE
D'ACHAT

LA ROUTE
S'ASSOMBRE
UBIJC534
8435407602281

©2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. 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 des marques déposées de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises et sont utilisées 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-Té : 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.

Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES



L'APPEL DE L'ISENGARD™

« Mais Saroumane a longtemps étudié les artifices de l'ennemi lui-même, et nous avons ainsi souvent pu lui couper l'herbe sous le pied. Ce fut grâce aux stratagèmes de Saroumane que nous pûmes le chasser de Dol Goldur. » — Gandalf, *La Communauté de l'Anneau*

Dans *L'Appel de l'Isengard* la troisième extension pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, les joueurs entrent au service de Saroumane le blanc pour affronter les dangers qui planent sur l'Isengard. Les 156 cartes de l'extension incluent deux nouveaux héros, un large assortiment de cartes pour personnaliser la construction de vos decks ainsi que trois nouveaux scénarios.

EDGEENT.COM

EDGE

FANTASY
FLIGHT
GAMES

©2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. 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 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.

