

# Le Seigneur des Anneaux

LE JEU DE CARTES

## LA MONTAGNE DE FEU™

« Son œil se braque vers nous, presque aveugle à toute autre chose en mouvement. Nous devons donc le tenir fixé sur nous. C'est en cela que réside tout notre espoir. Voici donc mon avis. Nous n'avons pas l'Anneau. Par sagesse ou grande folie, il a été envoyé au loin pour être détruit, afin qu'il ne nous détruise pas nous-mêmes. Sans lui, nous ne pouvons détruire par la force celle de Sauron. Mais nous devons à tout prix tenir son œil écarté de son véritable péril. Nous ne pouvons atteindre la victoire par les armes, mais par les armes nous pouvons donner au Porteur de l'Anneau sa seule chance, si menue soit-elle. »

— Gandalf, *Le Retour du Roi*

Bienvenue dans l'extension de saga *La Montagne de Feu* 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 Montagne de Feu* met un point final aux extensions de saga du *Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*. Dans cette suite de l'extension *La Flamme de l'Ouest*, vous trouverez trois scénarios couvrant la seconde moitié du livre *Le Retour du Roi*. Cette fois, les joueurs suivent Frodon et Aragorn, qui prennent tous les risques pour vaincre Sauron une bonne fois pour toutes.

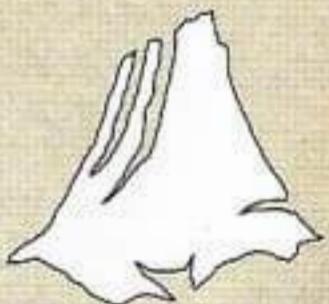
### Contenu

*Le Seigneur des Anneaux : La Montagne de Feu* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
  - 4 cartes Héros
  - 27 cartes Joueur
  - 121 cartes Rencontre
  - 9 cartes Quête
  - 3 cartes Campagne
  - 1 carte Multijoueur Épique

### Symbole d'Extension

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



### Ressources Web

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

## Mode Campagne

La Montagne de Feu inclut de nouvelles cartes Campagne, mais également des avantages et fardeaux qui permettent aux joueurs de jouer les 3 scénarios de cette boîte en mode Campagne dans le cadre de la campagne du Seigneur des Anneaux commencée dans l'extension de saga *Les Cavaliers Noirs*. Les scénarios de *La Montagne de Feu* se déroulent après ceux de *La Flamme de l'Ouest*.

Les extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux* sont conçues pour être jouées en mode Campagne, mais s'ils le souhaitent, les joueurs peuvent jouer les scénarios comme des aventures indépendantes. Pour lire les règles des scénarios de *La Montagne de Feu*, passez à la page 4. Les pages 2 et 3 incluent des schémas liés aux cartes Campagne, Avantage et Fardeau.

Les règles complètes du mode Campagne peuvent être trouvées dans le livret de règles de l'extension *Les Cavaliers Noirs*, indispensable pour jouer en mode Campagne.

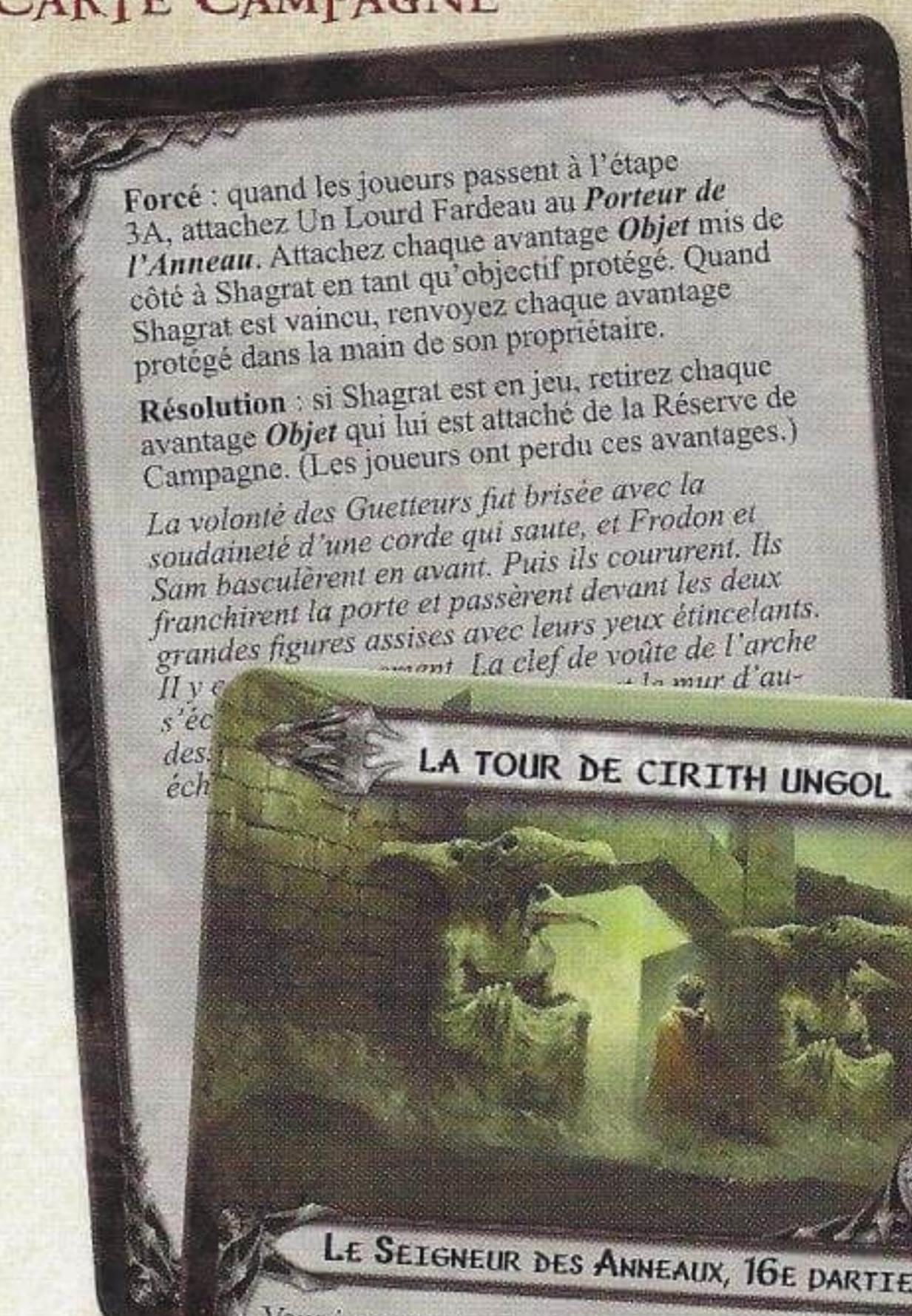
## Cartes Campagne

La carte Campagne sert à indiquer la place d'un scénario dans la campagne. Lors de la mise en place d'un scénario en mode Campagne, les joueurs doivent poser la carte Campagne correspondante près du deck de quête et se conformer aux instructions supplémentaires de mise en place qui y figurent. Une fois le scénario réussi, les joueurs la retournent et suivent les instructions de résolution qui y apparaissent, le cas échéant, afin de mettre à jour leur journal de campagne.



### CARTE CAMPAGNE

Verso



Recto



## Avantages et Fardeaux

Les avantages et les fardeaux sont deux 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 à une partie qu'après les avoir gagnées.

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 de set de rencontre utilisée pour le scénario). Note : l'extension de saga *La Montagne de Feu* n'inclut pas de nouveaux fardeaux.

### CARTE AVANTAGE



### CARTE FARDEAU



## Cartes Joueur de l'Extension de Saga

*Le Seigneur des Anneaux : La Montagne de Feu* 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, Aragorn et Déguisement Orque) et de la carte Avantage « Gwaihir », 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 Montagne de Feu*, le premier joueur doit prendre le contrôle du héros approprié de la sphère de Communauté comme suit : lors de la mise en place de *La Porte Noire s'Ouvre*, le premier joueur prend le contrôle du héros Aragorn inclus dans cette extension. Lors de la mise en place de *La Tour de Cirith Ungol* ou *Montagne du Destin*, le premier joueur prend le contrôle d'un héros de la sphère de la Communauté ayant le trait *Porteur de l'Anneau* au début de la partie et lui attache L'Anneau Unique.

### La Sphère de Communauté

La sphère de Communauté, symbolisée par l'icône , est une sphère d'influence du *Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* assortie de règles spéciales. Elle incarne la détermination et l'abnégation des valeureux héros auxquels incombe la charge de détruire L'Anneau Unique et de mettre fin à la menace que représente 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. Note : cette restriction ne s'applique pas au Mode Multijoueur Épique détaillé à la page 9.

### Frodon Sacquet

*Le Seigneur des Anneaux : La Montagne de Feu* 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*. 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 Montagne de Feu* inclut L'Anneau Unique, une nouvelle carte Objectif que les joueurs doivent utiliser quand ils jouent *La Tour de Cirith Ungol* et *Montagne du Destin*. Lors de la mise en place de ces scénarios, 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.

## Aragorn

*Le Seigneur des Anneaux : La Montagne de Feu* inclut Aragorn, un héros de la sphère de Communauté. Quand les joueurs utilisent cette version d'Aragorn, ils ne peuvent pas commencer avec une autre version d'Aragorn comme héros de départ et ne peuvent pas inclure d'autres versions d'Aragorn dans leur deck.

En sa qualité de héros, Aragorn 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 d'Aragorn peuvent aussi servir à payer des cartes neutres.

Aragorn a aussi le texte : « **Si Aragorn quitte le jeu, les joueurs ont perdu la partie.** » Ce texte ne peut pas être modifié par des effets de carte Joueur ou des effets de carte Rencontre.

Comme cette nouvelle version d'Aragorn 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*.

## Règles Multijoueurs Aragorn

Aragorn a le texte : « Le premier joueur gagne le contrôle d'Aragorn. » Quand à la phase de restauration, le marqueur premier joueur passe à un nouveau joueur, ce dernier prend le contrôle d'Aragorn, de toutes les ressources de la réserve de ce héros et de toutes les cartes qui lui sont attachées.

Si Aragorn 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 chaque joueur.



## 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 : Jérôme et François jouent le scénario « La Porte Noire s'Ouvre » et deux exemplaires de l'Archer Snaga sont en jeu. L'Archer Snaga 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 2 points de dégâts à Elladan, un allié de Jérôme, et 2 points de dégâts à un héros de François.*

### 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.

### Funeste

Funeste est un nouveau mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Quête de *La Montagne de Feu*. Il représente les efforts prodigieux que les héros de la Terre du Milieu entreprennent dans le dernier volume du *Seigneur des Anneaux* afin de changer le cours des évènements. Tant que la quête principale a le mot-clé Funeste, le niveau de menace auquel chaque joueur est éliminé passe à 99. En outre, le niveau de menace de chaque joueur ne peut pas être diminué de plus de 1 par tour par des effets de carte Joueur non-avantage. Les effets des cartes Avantage qui diminuent le niveau de menace d'un joueur ne sont pas affectés par le mot-clé Funeste. En outre, les effets de **Vaillance** ne peuvent être déclenchés que par un joueur dont le niveau de menace est de 80, et non de 40.



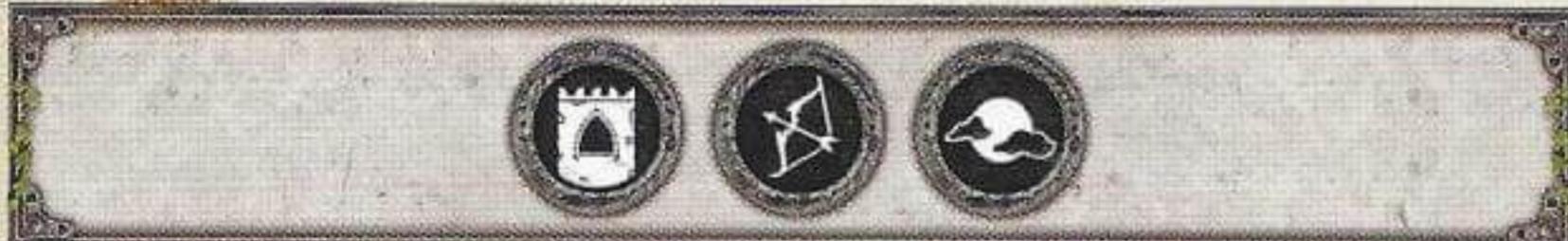
## La Tour de Cirith Ungol

Comme Aragorn traversait en toute hâte le sud du Gondor pour rejoindre le port de Pelargir, Gollum, la créature difforme, conduisait Frodon et Sam dans l'antre d'Arachne dans le but de récupérer son « Précieux ». Mais Gollum avait grandement méjugé le courage de Sam. Arachne, l'araignée géante, fut mortellement blessée en se jetant sur la dague elfique du Hobbit, et Gollum repartit les mains vides.

Mais la trahison de Gollum n'était pas sans conséquences. Frodon était empoisonné, et Sam, croyant être le dernier membre de la Communauté de l'Anneau, décida de poursuivre seul la quête vers la Montagne du Destin. Il n'eut cependant pas le temps d'aller bien loin avant qu'une troupe d'Orques ne découvre Frodon, et il apprit alors une chose étonnante : Frodon n'était pas mort ! L'effet du venin n'allait pas durer, mais en se réveillant, il serait prisonnier des Orques.

Horrifié par cette révélation, Sam décida de sauver son maître et suivit les Orques jusqu'à la tour de Cirith Ungol. En y arrivant, il eut la surprise d'entendre des bruits de bagarre à l'intérieur. De toute évidence, les Orques se disputaient au sujet du sort à réservé à leur prisonnier. Encouragé par ce nouveau rebondissement, Sam réunit le courage nécessaire pour s'aventurer seul dans la forteresse, mais il lui fallait d'abord passer devant les Guetteurs Silencieux...

Le deck de rencontre La Tour de Cirith Ungol est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Tour de Cirith Ungol, Orques du Mordor et Ombres Profondes. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Note : Aragorn ne peut pas être utilisé lorsque vous jouez *La Tour de Cirith Ungol*.

## La Porte Noire s'Ouvre

Après une victoire miraculeuse sur les Champs du Pelennor, Aragorn réunit un conseil de seigneurs pour décider de la meilleure marche à suivre. Gandalf les pria alors de ne pas attendre la prochaine manœuvre de Sauron, mais de pousser leur armée vers le Mordor afin d'attirer à eux l'attention de l'Œil.

Bien qu'il n'eût pas encore revendiqué la Couronne du Gondor, les seigneurs acceptèrent de suivre la bannière d'Aragorn jusqu'à la Porte Noire du royaume de Sauron pour donner au Porteur de l'Anneau le temps d'achever sa quête. Ainsi, trois jours seulement après la bataille des Champs du Pelennor, l'armée de l'Ouest quitta Minas Tirith en direction du Gondor.

Elle marcha toutefois sans croire une seule seconde à la victoire. Les hommes savaient que leur armée n'avait aucune chance de vaincre Sauron. Ils espéraient simplement éloigner ses forces de ses terres afin que Frodon et Sam puissent effectuer la dernière partie du voyage les menant à la Montagne du Destin.

Tandis que les Hobbits traversaient la Terre Noire, Aragorn mena son armée au nord, au Morannon, où il brandit l'étendard d'Elendil et défia le Sombre Seigneur lui-même de répondre de ses crimes. La réponse tarda, mais comme Aragorn et son escorte faisaient demi-tour pour rejoindre leur armée, la Porte Noire s'ouvrit pour laisser passer une délégation de Barad-dûr...

Le deck de rencontre La Porte Noire s'Ouvre est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Porte Noire s'Ouvre et Orques du Mordor. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Note : Frodon Saquet ne peut pas être utilisé lorsque vous jouez *La Porte Noire s'Ouvre*.

## Montagne du Destin

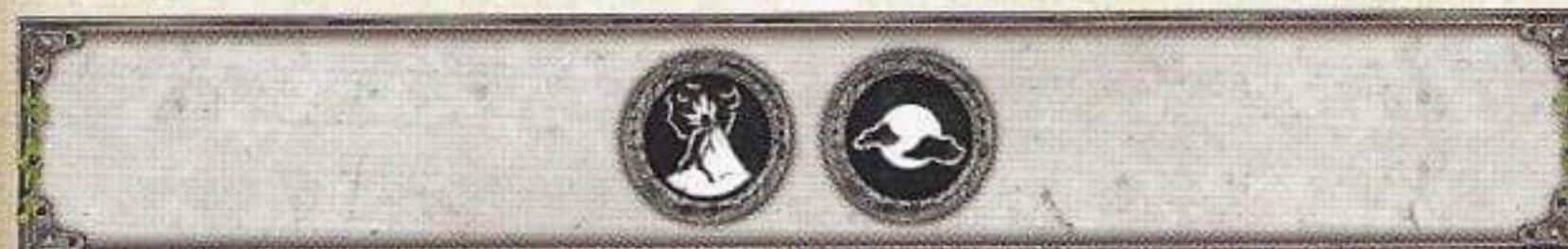
Tout juste échappés de la Tour de Cirith Ungol, Frodon et Sam s'arrêtèrent brièvement devant le Morgai, versant intérieur de la chaîne de montagnes ouest du Mordor. Plus bas, ils distinguaient la vaste plaine de Gorgoroth truffée de camps ennemis. Sauron rassemblait toutes ses forces au Mordor après sa défaite à Minias Tirith.

Les Orques pullulaient comme des fourmis dans la plaine cendreuse, et d'innombrables feux de bivouac scintillaient sur la Terre Noire comme les étoiles dans le ciel. Alors que les Hobbits descendaient le long du Morgai, il leur apparut qu'ils ne pourraient pas atteindre la Montagne du Destin sans être repérés.

Puis, au grand étonnement du Porteur de l'Anneau et de son serviteur, les grandes armées du Mordor se mirent en marche vers le nord, laissant la voie de l'Orodruin sans surveillance. Sauron envoyait toutes ses forces au Morannon, où Aragorn avait dépêché son armée pour défier le Seigneur des Ténèbres.

Les Hobbits n'en savaient rien, mais ils saisirent l'occasion qui s'offrait à eux d'achever leur quête. Ce dernier effort allait façonner l'avenir de la Terre du Milieu : l'Anneau serait détruit dans les flammes de la Montagne du Destin, à moins que son porteur ne soit capturé et que l'artefact ne soit remis à son sombre Maître en personne...

Le deck de rencontre Montagne du Destin est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Montagne du Destin et Ombres Profondes. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



**Note :** Aragorn ne peut pas être utilisé lorsque vous jouez Montagne du Destin.

## Tests de Force d'Ame

Les tests de Force d'Ame représentent le courage et la détermination dont le *Porteur de l'Anneau* fait preuve pour achever la quête de la Montagne du Destin malgré l'adversité. Quand un joueur est invité à effectuer un test de Force d'Ame, il peut incliner n'importe quel nombre de héros qu'il contrôle afin de les engager dans le test. Ensuite, il doit défausser les X premières cartes du deck de rencontre, X étant le chiffre des dizaines de son compteur de menace. Si le total de volonté des héros engagés dans le test est supérieur au nombre d'icônes ① de l'Œil de Sauron figurant sur les cartes Rencontre défaussées pour le test, ce joueur réussit le test de Force d'Ame. Si le nombre d'icônes ① de l'Œil de Sauron est supérieur ou égal au total de volonté des héros engagés, le joueur rate le test de Force d'Ame. Si le deck de rencontre est épuisé durant un test de Force d'Ame, mélangez la pile de défausse de rencontre pour reconstituer le deck de rencontre.

### Actions des joueurs durant les tests de Force d'Ame

Les tests de Force d'Ame interrompent la séquence habituelle du tour et ouvrent une nouvelle fenêtre d'action. Après avoir déterminé le nombre total d'icônes ① des cartes Rencontre défaussées, les joueurs ont le droit d'effectuer des actions. Une fois le test de Force d'Ame résolu, la partie continue normalement et les actions des joueurs se limitent aux fenêtres d'action habituelles.

**Exemple :** Sébastien a engagé des personnages dans l'étape 3B – Le Dernier Sursaut – de la quête quand il pioche L'Œil Vigilant, qui dit : « **Une fois révélée** : effectuez un test de Force d'Ame ». Jason incline Frodon Sacquet et Sam Gamegie pour les engager dans le test, pour un total de volonté de 5. Ensuite, il défausse un nombre de cartes du sommet du deck de rencontre égal au chiffre des dizaines de son niveau de menace, qui est de 43. La première carte n'a pas d'icône ①, la seconde en a 1, et la troisième et la quatrième en ont 2 chacune, soit un nombre total d'icônes ① de 5. Le total de volonté des héros engagés dans le test étant égal au nombre total d'icônes ①, il semblerait bien que Sébastien ait raté le test, mais il incline Rosie Chaumine pour ajouter 2 à la volonté de Sam Gamegie, ce qui fait passer son total de volonté à 7. Sébastien a réussi le test !

## Mode Multijoueur Épique

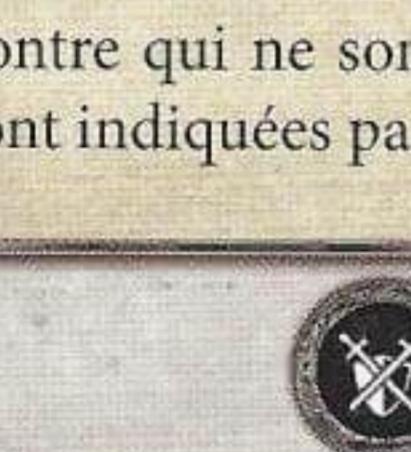
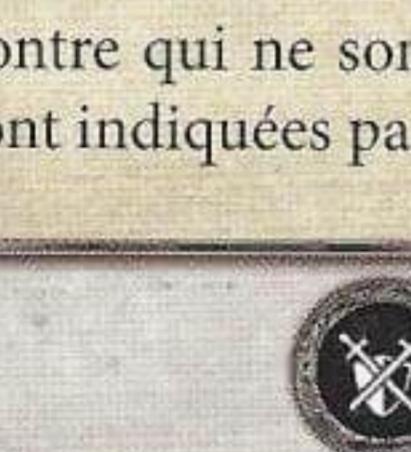
Les deux derniers scénarios, *La Porte s'Ouvre* et *Montagne du Destin*, peuvent être joués simultanément par 2-8 joueurs en mode Multijoueur Épique. Le mode Multijoueur Épique divise le groupe de joueurs en 2 équipes : une qui joue *La Porte Noire s'Ouvre* et l'autre qui joue *Montagne du Destin*. Chaque scénario est une partie à part entière avec sa propre zone de cheminement et son propre deck de rencontre, mais les deux équipes doivent collaborer pour vaincre Sauron et gagner chaque partie.

Pour jouer en mode Multijoueur Épique, suivez les instructions de **Mise en place** de la carte double face intitulée « Mode Multijoueur Épique ».

### Mise en Place en Mode Multijoueur Épique

Les instructions de **Mise en place** de la carte Mode Multijoueur Épique demandent aux joueurs de créer 2 zones de cheminement distinctes : une pour *La Porte Noire s'Ouvre* et l'autre pour *Montagne du Destin*. Pour cela, choisissez une zone de jeu assez vaste pour les deux scénarios et suivez les instructions de **Mise en place** de chaque scénario normalement.

Ensuite, les joueurs se divisent en 2 équipes, une par scénario. Entre 1 et 4 joueurs doivent être assignés à chaque scénario. Par ailleurs, le nombre de joueurs assignés à *Montagne du Destin* ne peut pas être supérieur au nombre de joueurs assignés à *La Porte Noire s'Ouvre*.

**Note :** Aragorn  et le *Porteur de l'Anneau* sont tous les deux utilisés en mode Multijoueur Épique. Le premier joueur de *La Porte Noire s'Ouvre* prend le contrôle d'Aragorn  durant la mise en place, tandis que le premier joueur de *Montagne du Destin* prend le contrôle du *Porteur de l'Anneau*.

Après avoir exécuté les instructions de **Mise en place**, retournez la carte Mode Multijoueur Épique et posez-la près du deck de quête *Montagne du Destin*.

Les cartes Rencontre qui ne sont utilisées qu'en mode Multijoueur Épique sont indiquées par l'icône suivante :

## Jouer en Mode Multijoueur Épique

Les joueurs de chaque scénario sont les seuls joueurs de la partie pour ce scénario. Cela veut dire que deux joueurs qui participent à des scénarios différents peuvent utiliser le même héros. En revanche, les joueurs d'un même scénario doivent observer les restrictions habituelles des cartes uniques. Les cartes des joueurs ne peuvent pas cibler ou affecter des cartes se trouvant dans un scénario différent.

Quand une équipe termine un tour à son étape, elle ne passe au tour de jeu suivant que lorsque chaque autre équipe est prête à poursuivre. Avant que les équipes ne passent au tour suivant, résolvez les effets **Forcé** de la carte Mode Multijoueur Épique et de l'objectif L'Œil de Sauron. Les équipes sont invitées à discuter de ces effets pour déterminer la meilleure marche à suivre pour le groupe. L'Œil de Sauron peut ainsi passer d'un scénario à l'autre selon les choix des joueurs.

### Jouer en Mode Multijoueur Épique en Mode Campagne

Les scénarios *La Porte s'Ouvre* et *Montagne du Destin* peuvent être joués par 2-4 joueurs en mode Multijoueur Épique, en tant que grand final à votre campagne. Suivez juste les instructions de **Mise en place** de la carte Mode Multijoueur Épique et de chacune des cartes Campagne correspondantes. Soyez sûr d'inclure tous les avantages et fardeaux appropriés à chaque étape. Si un avantage ou fardeau est inclus dans le cadre de la **Mise en place** des deux scénarios, il appartient au joueur qui contrôle le *Porteur de l'Anneau* de décider quel scénario reçoit l'avantage ou le fardeau en question.

**Exemple :** Caleb et Matt procèdent à la **Mise en place** de *La Porte Noire s'Ouvre* et *Montagne du Destin* en mode campagne Multijoueur Épique. *Blessure Grave* et *Accablé par le Chagrin* sont dans la Réserve de Campagne, mais chacun de ces fardeaux apparaît dans la **Mise en place** des deux scénarios. Comme Matt contrôle le *Porteur de l'Anneau*, il décide de placer *Blessure Grave* dans la zone de cheminement de *La Porte s'Ouvre* et *Accablé par le Chagrin* dans celle de *Montagne du Destin* lors de la **Mise en place**.

## Deck

Les scénarios de *La Montagne de Feu* représentent les courageux efforts de Frodon et Aragorn, qui prennent tous les risques pour renverser le Seigneur des Ténèbres. Ils abordent les thèmes du désespoir et de l'héroïsme des romans et peuvent se révéler éprouvants par moments. 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 *Les Cavaliers Noirs*, la boîte *La Route s'Assombrit*, la boîte *La Trahison de Saroumane*, la boîte *La Terre de l'Ombre*, la boîte *La Flamme de l'Ouest* et la boîte *La Montagne de Feu*. Le deck Commandement, Connaissance et Tactique est conçu pour être associé avec le *Porteur de l'Anneau* lorsque vous jouez les scénarios *La Tour de Cirith Ungol* et *Montagne du Destin*, tandis que le deck Commandement et Énergie est conçu pour être associé à Aragorn ● lorsque vous jouez *La Porte Noire s'Ouvre*.

### Deck Commandement, Connaissance et Tactique

#### Héros

Sam Gamegie  
Merry  
Pippin

#### Alliés

Gandalf x3  
Gimli x1  
Legolas x1  
Boromir x1  
Halbarad x1  
Galadriel x2  
Elrond x2  
Rosie Chaumine x2  
Bill le Poney x2  
Mablung x2  
Vifsorbier x1  
Ghân-buri-Ghân x1  
Prosper Poiredebeurré x1  
Henamarth Chantrivière x1

#### Événements

Intuition de Frodon x3  
Ténacité de Semi-Homme x3  
Attaque Furtive x2  
Feinte x2  
Viens donc en Tâter ! x2  
Prononcez votre Serment ! x2

#### Attachements

Communauté de l'Anneau x2  
Dague de l'Ouistrenesse x3  
Manteau de Hobbit x2  
Bâton de Lebethron x1  
Pierre Elfique x2  
Déguisement Orque x2  
L'Ami par Excellence x3

### Deck Commandement et Énergie

#### Héros

Gandalf  
Éomer  
Beregond

#### Alliés

Gimli x1  
Legolas x1  
Prince Imrahil x1  
Halbarad x1  
Faramir x1  
Anborn x1  
Elphelm x2  
Háma x2  
Elrohir x2  
Elladan x2  
Galadriel x1  
Bilbon Sacquet x2  
Garde de la Citadelle x3  
Éclaireur du Snowbourn x3

#### Événements

Les Trois Chasseurs x1  
Capitaines de l'Ouest x2  
Flamme d'Anor x3  
Défense Désespérée x3  
Tester sa Volonté x2  
Tenir et Combattre x1

#### Attachements

Étendard d'Elendil x2  
Gripoil x2  
Bâton de Gandalf x3  
Intendant du Gondor x2  
Guthwinë x2  
Pierre de Celebrían x1  
Courage Inattendu x1  
Pipe de Magicien x2

## 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 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 : [www.FantasyFlightGames.fr](http://www.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 [www.FantasyFlightGames.fr](http://www.FantasyFlightGames.fr)



## Crédits

Auteur du jeu : Nate French

Auteur de l'extension : Caleb Grace

Développement de l'extension : Matthew Newman

Textes des règles : Caleb Grace

Relecture : Richard A. Edwards

Illustration de couverture : Chris Rahn

Direction artistique : Deb Freytag

Responsable de direction artistique : Melissa Shetler

Conception graphique : Shaun Boyke

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Spécialiste des licences : Simone Elliot

Producteur de l'extension : Caleb Grace

Responsable de production : Megan Duehn

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur de jeu exécutif : Michael Hurley

Directeur de publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Justin Engelking, Brian Schwebach, David Gearhart, Robert Kopp, Robert Moran, Jacob Purvis, Michaël Hatik, Jérémie Fouques, Vincent Doquang, Mark Craumer, Mike Bogenschutz, Mark Bridge, Brad Smith, Landon Sommer, Michael Foster-Coode, Christopher Kraft, Jacob Hampton, Christopher Crissey, Tyler Parrott, Thomas Burns, Evn Tomeny, Molly Tomeny, Peter Lazar, Ira Fay, Matthew "Cast it into the fire!" Newman, Matt Holland, Jimmy Le, Jeremy "Danger" Zwirn, Anthony Fanchi, Luke Eddy, Ali Eddy, Zachary Varberg, Mike Strunk, Conrad Yaddof et Jason Svee

### Version française

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

**EDGE**



©2017 Fantasy Flight Games, Inc. 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 France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. 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.