

# Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

## LA TRAHISON DE SAROUMANE™

« Rien de ce que nous avons enduré depuis quelque temps ne nous a paru aussi douloureux que la trahison de l'Isengard. Même considéré simplement comme seigneur et capitaine, Saroumane est devenu très fort. Il menace les Hommes de Rohan et détourne leur aide de Minas Tirith au moment même où le coup principal approche de l'Est. Toutefois, une arme traîtresse est toujours un danger pour la main. Saroumane avait, lui aussi, l'idée de s'emparer de l'Anneau pour son propre compte, ou au moins d'attraper des Hobbits pour ses vilains desseins. »

— Gandalf, *Les Deux Tours*

Bienvenue dans l'extension de saga *La Trahison de Saroumane* 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 Trahison de Saroumane* permet aux joueurs de se joindre à Aragorn et à ses compagnons dans leur course à travers le Rohan afin de déjouer les machinations de Saroumane. Dans cette suite de l'extension *La Route s'Assombrit*, vous trouverez trois scénarios couvrant la première moitié du livre *Les Deux Tours*. L'aventure se poursuivra dans l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Terre de l'Ombre*, à paraître, avec une série de scénarios qui donneront vie aux événements de la seconde moitié du livre *Les Deux Tours*.

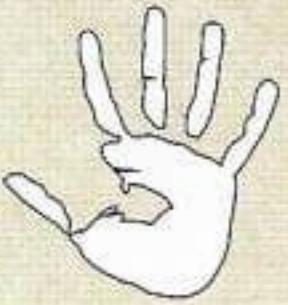
### Contenu

*Le Seigneur des Anneaux : La Trahison de Saroumane* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
  - 3 cartes Héros
  - 39 cartes Joueur
  - 110 cartes Rencontre
  - 10 cartes Quête
  - 3 cartes Campagne

### Symbole d'Extension

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



### Ressources Web

Vous pourrez trouver sur notre site un tutorial du jeu sous forme de vidéos explicatives des différentes phases et mécanismes qui lui sont propres dans la section dédiée.

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](http://edgeent.com)

## Mode Campagne

*La Trahison de Saroumane* inclut de nouvelles cartes Campagne, mais également des avantages et fardeaux qui permettent aux joueurs de jouer les trois 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 Trahison de Saroumane* se déroulent après ceux de *La Route s'Assombrit*.

Les extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux* sont conçues pour être jouées en mode Campagne, mais si les joueurs le souhaitent, les joueurs peuvent jouer les scénarios comme des aventures indépendantes. Pour lire les règles des scénarios de *La Trahison de Saroumane*, 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).

CARTE AVANTAGE



CARTE FARDEAU



## Cartes Joueur de l'Extension de Saga

*Le Seigneur des Anneaux : La Trahison de Saroumane* 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 (Aragorn et Les Trois Chasseurs) et des cartes Avantage (Intimidation, Mains d'un Guérisseur, Avertissement, Meneur d'Hommes, Contre toute Espérance et Palantír d'Orthanc), 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 Trahison de Saroumane*, le premier joueur doit prendre le contrôle du héros Aragorn de la sphère de Communauté présent dans cette extension.

### La Sphère de Communauté

La sphère de Communauté, symbolisée par l'icône (Community Sphere icon), 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 d'éliminer 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.

### Aragorn

*Le Seigneur des Anneaux : La Trahison de Saroumane* 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 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 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.

## Règles du Mode Campagne - Aragorn

Quand vous installez un scénario en mode Campagne, si un joueur a précédemment inscrit Aragorn parmi ses héros dans le journal de campagne, il perd le contrôle de cette version d'Aragorn. Le joueur en question peut choisir un autre héros pour le remplacer sans subir la pénalité de +1 du niveau de menace. Inscrivez le nouveau héros sur le journal de campagne. Les cartes ayant le mot-clé Permanent qui étaient attachées à la version précédente d'Aragorn sont transférées au Aragorn de la sphère de Communauté.

Si Aragorn avait précédemment été inscrit à la liste des Héros Morts, retirez son nom de la liste, puis chaque joueur subit une pénalité permanente de +1 du niveau de menace.

## Règles du Mode Campagne - Frodon

Quand vous jouez les scénarios de *La Trahison de Saroumane* en mode Campagne, les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes intitulées « Frodon Sacquet ».

## 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.

## Saroumane et Gríma

Quand vous jouez les scénarios de *La Trahison de Saroumane*, les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes Héros ou Allié intitulées « Saroumane » ou « Gríma ».



## 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 « Le Gouffre de Helm » et deux exemplaires de Soldat de l'Isengard sont en jeu. Le Soldat de l'Isengard a le mot-clé Archerie 1. Cela leur confère donc une valeur cumulée d'Archerie de 2. Au début de la phase de combat, les joueurs décident d'infliger 1 point de dégâts à Hama, un allié d'Igor, et 1 point de dégâts à Théoden, 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

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 un Soldat de l'Isengard. 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.

## Les Uruk-hai

Suite à une effroyable rencontre sur l'Amon Hen, la Communauté de l'Anneau fut dispersée. D'immenses Orques portant la Main Blanche de Saroumane attaquèrent la compagnie. Dans la confusion, plusieurs de ses membres furent capturés et d'autres tués.

Après l'attaque, Aragorn et le reste de la compagnie découvrirent que Frodon avait fui vers la rive est de l'Anduin dans une des embarcations elfiques. Un choix s'offrit alors à eux : suivre le Porteur de l'Anneau en Mordor, ou tenter de sauver leurs amis capturés.

Ne souhaitant pas laisser les membres de leur communauté au supplice et à la mort qui les attendaient, Aragorn décida de pourchasser les Orques, dont la piste fut aisée à suivre pour le rôdeur chevronné. Il fut rapidement clair que les Orques conduisaient leurs prisonniers en Isengard, la forteresse de Saroumane.

Le destin des prisonniers dépend désormais d'une course contre la montre dans les plaines de Rohan...

Le deck de rencontre Les Uruk-hai est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Uruk-hai, Orques de la Main Blanche et Orques Snaga. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## Valeur de poursuite et compteur de poursuite

Lors de la mise en place de ce scénario, il est demandé aux joueurs de fixer la valeur de poursuite à 10. Pour cela, il suffit de prendre un compteur de menace supplémentaire et de le poser près du deck de quête. Ce compteur de menace est maintenant le compteur de poursuite, et permet de suivre l'évolution de la valeur de poursuite, qui représente la progression des Uruk-hai qui filent en direction de l'Isengard en compagnie de leurs prisonniers. Quand la valeur de poursuite augmente, il en va de même pour le nombre de marqueurs de progression que les joueurs doivent placer sur la quête en cours pour passer cette étape. À la fin du tour, si la valeur de poursuite s'élève à 30, les Uruk-hai ont regagné l'Isengard et remis leurs prisonniers à Saroumane. Dans ce cas, les joueurs ont raté leur mission de sauvetage et perdu la partie.



## Le Gouffre de Helm

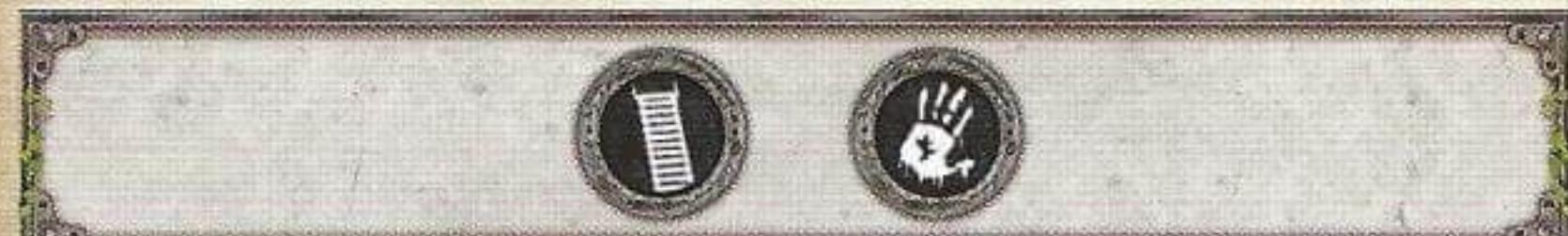
Lors d'un retournement de situation parfaitement inattendu, les Cavaliers du Rohan intervinrent pour empêcher les Orques de Saroumane de livrer leurs prisonniers en Isengard. Toutefois, quand les cavaliers découvrirent Aragorn et les autres chasseurs dans les plaines, ils ne surent leur dire ce qu'étaient devenus leurs amis captifs.

Pendant un long moment, on eût dit que les cavaliers allaient prendre le mystérieux rôdeur pour un espion d'Isengard, mais l'héritier d'Elendil décida de leur dévoiler son identité et sa lignée. En retour, Éomer, le troisième maréchal de la Marche, décida d'aider Aragorn et ses compagnons dans leur quête en leur prêtant des chevaux. Reconnaissant de leur aide, Aragorn promit de ramener les montures à Edoras, la capitale du Rohan, après avoir découvert ce qui était arrivé à ses amis.

Après le départ d'Éomer et de son Éored, Aragorn partit à la recherche de ses amis sur le site de la bataille, à l'orée de la forêt de Fangorn. Il découvrit des traces s'enfonçant dans la forêt, mais Gandalf arriva avant qu'il n'y pénètre profondément avec ses compagnons.

Le Magicien leur raconta les machinations de Saroumane, bien décidé à anéantir le Rohan, et les pressa de chevaucher avec lui jusqu'à Edoras sans perdre une seconde. Heureux d'apprendre de la bouche de Gandalf que ses amis étaient en sécurité à Fangorn, Aragorn chevaucha à bride abattue au Château d'Or de Meduseld, à Edoras, pour aider le roi Théoden à se préparer à la guerre...

Le deck de rencontre Le Gouffre de Helm est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Le Gouffre de Helm et Orques de la Main Blanche. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



## Défense

Défense est un nouveau mot-clé qui apparaît sur plusieurs étapes de quête de ce scénario. Il représente l'armée de Saroumane qui assiège le Gouffre de Helm et tente de prendre la forteresse. Tant que la quête en cours a le mot-clé Défense, les joueurs ne peuvent pas placer de marqueurs de progression sur la quête (et sur le lieu actif) en obtenant des succès de quête. En fait, c'est le deck de rencontre qui tente de placer des marqueurs de progression sur la quête en cours. Si le deck de rencontre vient à bout de l'étape 4B, l'armée de Saroumane prend le Gouffre de Helm et la partie est perdue pour les joueurs.

Lors de l'étape de Résolution de la Quête, si le total de de la zone de cheminement est supérieur au total de des personnages engagés dans la quête, les joueurs n'augmentent pas leur niveau de menace de la différence. Au lieu de cela, le premier joueur place sur la quête en cours un nombre de marqueurs de progression égal à cette différence.

Le lieu actif agit toujours en qualité de zone tampon, si bien que les marqueurs de progression obtenus par le deck de rencontre ou par un effet de carte Rencontre doivent être placés d'abord sur le lieu actif avant de pouvoir être placés sur la carte Quête (à moins qu'un effet de carte précise d'ignorer le lieu actif). Quand il y a un nombre de marqueurs de progression sur la carte Quête égal à ses points de quête, cette étape est vaincue et les joueurs passent à l'étape suivante, comme d'habitude.



## La Route de l'Isengard

Les courageux hommes du Rohan payèrent très cher la bataille du Gouffre de Helm, mais avec l'aide de Gandalf et d'Aragorn, les guerriers de Théoden remportèrent une grande victoire sur les forces de l'Isengard. L'armée de Saroumane fut vaincue à plate couture, et il fut alors temps de s'occuper du Magicien félon en personne. Ainsi, Gandalf mena Aragorn, Théoden et les cavaliers de sa maison en Isengard pour entamer des pourparlers avec Saroumane.

Croyant que ses ennemis n'avaient pas les ressources nécessaires pour lancer un assaut sur l'Isengard, Saroumane avait jeté toutes ses forces dans la bataille contre le Rohan. Mais c'était sans compter une puissance ancienne, que les intrigues du Magicien avaient complètement omise. Les arbres de la forêt de Fangorn avaient grandement souffert des haches des Orques de l'Isengard, et les Ents étaient finalement sur le point de céder à une colère d'une violence inouïe.

Dans la forêt de Fangorn, la venue des compagnons perdus d'Aragorn, porteurs de la nouvelle de la perfidie de Saroumane, fut l'étincelle qui fit sortir les Ents de leur inaction. Après avoir découvert le rôle que Saroumane jouait dans les grands événements qui se déroulaient dans le monde extérieur, Sylvebarbe, le chef des Ents, réunit la Chambre des Ents pour appeler ses compatriotes à la guerre.

Dans leur colère, les Ents avaient la force de briser les murs de l'Isengard et de détruire les machines de guerre de Saroumane. Mais c'était sans compter la ruse de Saroumane. Quoique pris au dépourvu, il disposait de nombreux pouvoirs dangereux, notamment sa voix, capable d'intimider les individus les plus résolus. Tous ces dangers allaient devoir être relevés pour déjouer la trahison de l'Isengard...

Le deck de rencontre La Route de l'Isengard est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Route de l'Isengard et Orques Snaga. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :

## Sorcellerie

Sorcellerie est un nouveau déclencheur du scénario La Route de l'Isengard, qui représente les divers sortilèges et machinations auxquels Saroumane eut recours pour défendre l'Isengard. Quand un lieu avec le déclencheur Sorcellerie quitte le jeu en tant que lieu exploré, déclenchez son effet Sorcellerie (même si ce n'est pas le lieu actif).



## Liste de Decks

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* et la boîte *La Trahison de Saroumane*. 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 Énergie

#### Héros

Gandalf

Théoden

Théodred

#### Alliés

Faramir x2

Gimli x2

Galadriel x2

Traqueur du Nord x2

Archer du Cours d'Argent x2

Bill le Poney x2

Háma x2

Garde de la Citadelle x2

Bilbon Sacquet x2

Touque Aventureux x2

Éclaireur du Snowbourn x3

#### Événements

Détermination Acharnée x1

Les Trois Chasseurs x2

Helm ! Helm ! x1

Toujours Vigilant x2

Flamme d'Anor x3

Tester sa Volonté x2

Coup Précipité x2

Tenir et Combattre x1

Salutations des Galadhrim x2

#### Attachements

Gripoil x2

Bâton de Gandalf x2

Intendant du Gondor x2

Pierre de Celebrían x1

Herugrim x1

Courage Inattendu x1

Pipe de Magicien x2

### Tactique et Connaissance

#### Héros

Merry

Pippin

Sylvebarbe

#### Alliés

Beorn x1

Boromir x1

Legolas x2

Père Maggotte x1

Elrond x3

Fille de la Nimrodel x2

Lancier Gondorien x3

Vifsbrier x3

Gléowine x2

Prosper Poiredebeurré x1

Forgeron d'Erebos x2

Mineur des Monts du Fer x2

Henamarth Chantrivière x1

#### Événements

Intuition de Frodon x3

Ruse de Radagast x2

Ténacité de Semi-Homme x2

Chemins Secrets x2

Feinte x2

Chambre des Ents x2

#### Attachements

Cor du Gondor x1

Arod x1

Pierre Elfique x3

Dague de l'Ouistrenesse x2

Protecteur de la Lórien x2

Breuvage Ent x3

Instinct de Survie x1



## 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 :** Deb Freytag

**Responsable de direction artistique :** Andy Christensen

**Textes des règles :** Caleb Grace

**Coordinatrice de licence :** Amanda Greenhart

**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

**Directeur de publication :** Christian T. Petersen

**Testeurs :** Michael Strunk, Mark Anderson, Tony Fanchi, Teague Murphy, Craig Bergman, Jeremy Zwirn, Luke Eddy, Justin Engelking, Jeffery Holland, Ian Martin, Dan Poage, Matthew Dempsey, Jean-Francois Jet, Tom Howard, Brian Schwebach, and Jason Lyle Garrett.

**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**

 **M-E**  
MIDDLE-EARTH™



**PREUVE  
D'ACHAT**  
  
LA TRAHISON DE  
SAROUMANE  
UBIJC545  
8435407603905

©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. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tel : 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.