

# Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

## LA FLAMME DE L'OUEST™

« Nous devons serrer notre Ennemi et ne plus attendre ses mouvements. Voyez-vous, mes amis, en maîtrisant la Pierre, j'ai appris bien des choses. J'ai vu venir du Sud sur Gondor un grave péril qui retirera une grande force de la défense de Minas Tirith. Si on ne le contre rapidement, j'estime que la Cité sera perdue avant dix jours. »

— Aragorn, *Le Retour du Roi*

Bienvenue dans l'extension de saga *La Flamme de l'Ouest* 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 Flamme de l'Ouest* permet aux joueurs de se joindre à Aragorn et à ses compagnons qui traversent le Gondor à marche forcée pour empêcher l'armée de Minas Morgul de détruire Minas Tirith. Dans cette suite de l'extension *La Terre de l'Ombre*, vous trouverez trois scénarios couvrant la première moitié du livre *Le Retour du Roi*. L'aventure se poursuivra dans l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Montagne de Feu*, à paraître, avec une série de scénarios qui donneront vie aux événements de la seconde moitié du livre *Le Retour du Roi*.

### Contenu

*Le Seigneur des Anneaux : La Flamme de l'Ouest* contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
  - 3 cartes Héros
  - 32 cartes Joueur
  - 118 cartes Rencontre
  - 9 cartes Quête
  - 3 cartes Campagne

### Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Flamme de l'Ouest* 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 de EDGE : [edgeent.com](http://edgeent.com)

## Mode Campagne

*La Flamme de l'Ouest* 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 Flamme de l'Ouest* se déroulent après ceux de *La Terre de l'Ombre*.

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 Flamme de l'Ouest*, 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.



2

## 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 Flamme de l'Ouest* 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 Étendard d'Elendil) et des cartes Avantage (Écuyer de Rohan et Écuyer de Gondor), qui ne sont utilisables qu'avec les scénarios des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux*.

## Nouvelles Règles

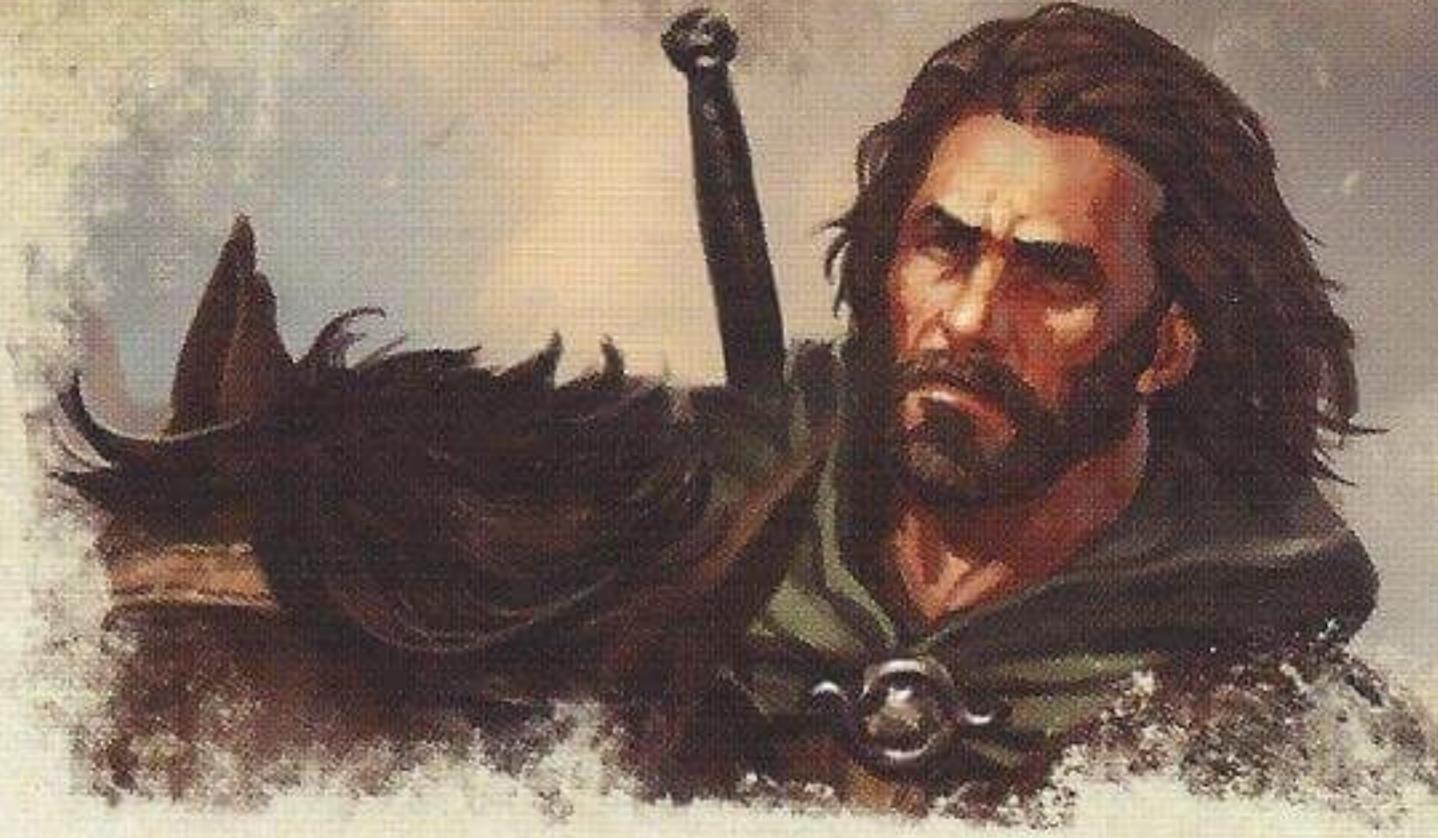
### Mise en Place

Quand vous installez les scénarios de l'extension *La Flamme de l'Ouest*, 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 , 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 Flamme de l'Ouest* 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.

## 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 Flamme de l'Ouest* 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 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.

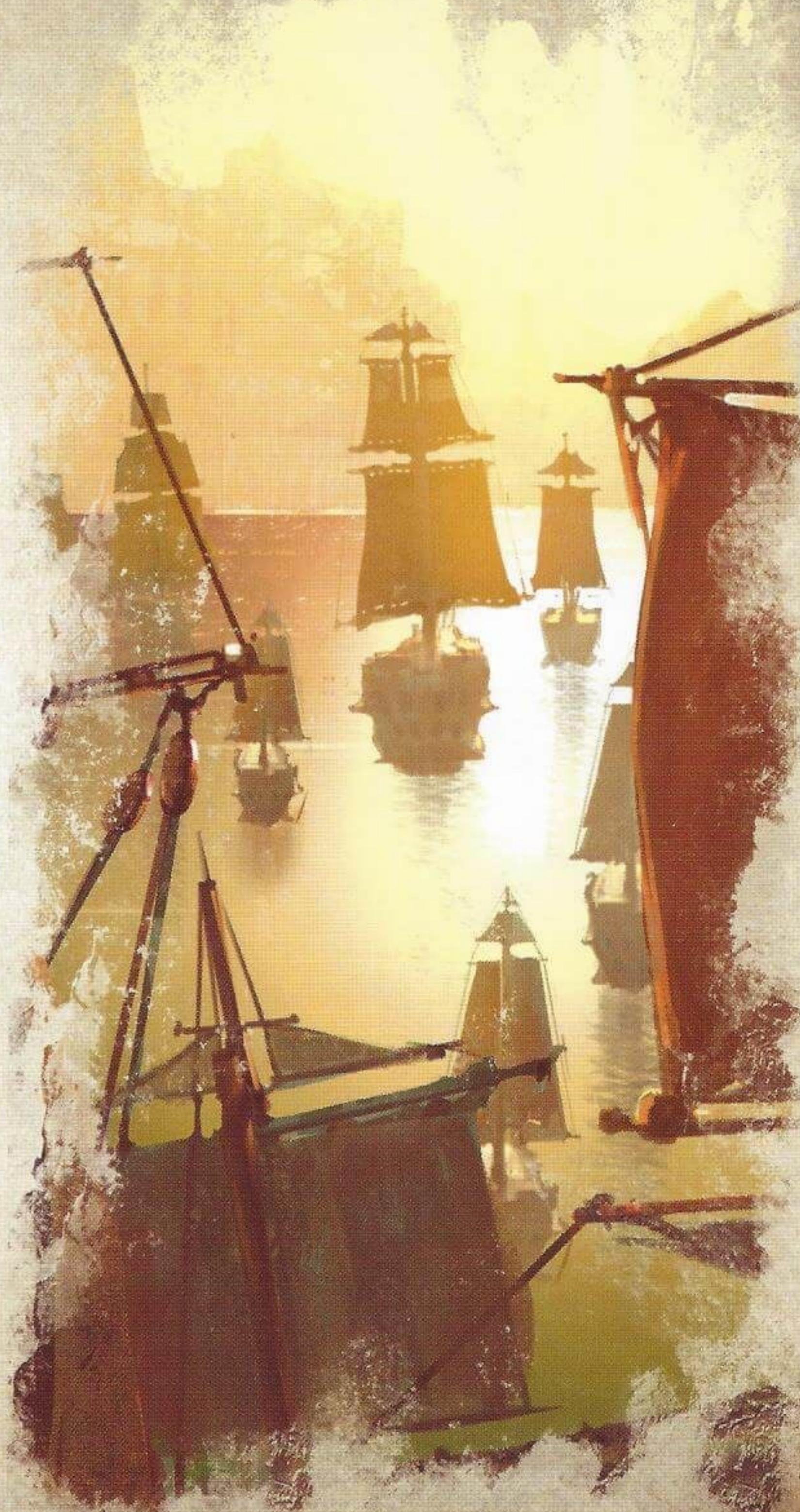
### Archerie X

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 : Charlie et David jouent le scénario « La Bataille des Champs du Pelennor » et deux exemplaires de l'Orque de l'Œil sont en jeu. L'Orque de l'Œil 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 au Prince Imrahil, un allié de Charlie, et 1 point de dégâts à Beregond, un héros de David.*

### 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.



## Le Passage de la Compagnie Grise

Pendant que Frodon, Sam et Gollum parcouraient les clairières de l'Ithilien, Aragorn et ses compagnons livraient bataille au Gouffre de Helm et gagnaient les ruines d'Isengard pour se charger du traître Saroumane. Au cours des pourparlers, Grima jeta un palantir depuis les hauteurs de la tour, les manquant de peu. Aragorn laissa Saroumane et son serviteur aux bons soins des Ents qui gardaient la tour d'Orthanc, mais il emporta l'orbe au Gouffre de Helm et, dans la haute tour de Fort-le-Cor, regarda dans la Pierre Clairvoyante, ce qui lui permit d'en apprendre beaucoup sur les manœuvres de l'Ennemi.

Dans le palantir, il vit une flotte de Corsaire qui s'approchait de la côte du Gondor comme l'armée de Minas Morgul marchait sur Minas Tirith. Sûr que la Cité Blanche tomberait si de l'aide n'atteignait pas la côte à temps, l'Héritier d'Isildur se résolut à prendre les Chemins des Morts, la route la plus directe qui traversait les montagnes pour se rendre à Pelargir.

Nom synonyme de terreur pour ceux qui vivaient non loin de son entrée, les Chemins des Morts étaient, disait-on, hantés par les spectres d'hommes du Second Âge de la Terre du Milieu : des parjures qui avaient refusé de se joindre à Isildur quand il leur avait ordonné de faire la guerre au Mordor. Isildur les maudit pour leur déloyauté et les condamna à errer dans les collines ombreuses jusqu'à ce qu'ils respectent leur serment.

Nul ne pouvait savoir s'ils aideraient l'Héritier d'Isildur ou, au contraire, compliqueraient sa tâche, mais Aragorn était déterminé à atteindre la côte au plus vite...

Le deck de rencontre Le Passage de la Compagnie Grise est construit avec toutes les cartes du set de rencontre suivant : Le Passage de la Compagnie Grise. Ce set est identifiable par l'icône suivante :



## Fantôme

Fantôme est un nouveau mot-clé qui apparaît sur les ennemis **Mort-vivant** du scénario *Le Passage de la Compagnie Grise*. Il représente la nature mystérieuse et terrifiante des parjures morts-vivants dont la Compagnie Grise croisa la route sur les Chemins des Morts.

Durant l'étape « déterminer les dégâts de combat » d'une attaque effectuée par un ennemi ayant le mot-clé Fantôme, les dégâts infligés par l'attaque sont annulés et le joueur en défense augmente d'autant son niveau de menace.

**Exemple :** Matt est engagé au combat avec l'Armée des Ombres, un ennemi 4 ayant le mot-clé Fantôme. Durant la phase de combat, il décide de défendre contre l'attaque de l'Armée de l'Ombre avec Gimli, qui a une de 2. L'attaque devrait infliger 2 points de dégâts à Gimli, mais ces dégâts sont annulés et Matt augmente de 2 son niveau de menace.

## L'Armée des Morts

L'Armée des Morts est une carte double face avec une version Ennemi d'un côté et une version Objectif-Allié de l'autre. Quand vous jouez *Le Passage de la Compagnie Grise*, l'ennemi Armée des Morts est placé dans la zone de cheminement quand les joueurs passent à l'étape 3A. L'objectif-allié Armée des Morts est une carte Avantage qui ne peut être gagnée qu'en éliminant l'ennemi Armée des Morts lorsque vous jouez en mode campagne.

## Le Siège du Gondor

Après un voyage harassant sous le Dwimorberg, Aragorn et ses compagnons regagnèrent la surface au sud de la Montagne Hantée et filèrent vers la Pierre d'Erech. Là, l'Héritier d'Isildur invoqua les Morts de Dunharrof afin qu'ils respectent enfin leur parole et les conduisit à Pelargir dont la flotte d'Umbar se rapprochait.

Au grand étonnement de ses compagnons, l'Armée des Morts lui obéit et exécuta ses ordres, mais la chevauchée les conduisant à Pelargir n'en fut pas moins difficile. Les épreuves que les compagnons endurèrent auraient éprouvé jusqu'aux dernières forces de beaucoup de mortels, mais ils étaient déterminés et leur cohésion fut assurée par la volonté d'Aragorn.

Cinq jours, c'est le temps qu'il leur fallut pour parcourir les quelque quatre-vingt-dix lieues qui les séparaient du port de Pelargir. Au gué de Gilrain, ils retrouvèrent les hommes de Lamedon qui affrontaient les pillards Corsaires qui avaient remonté le cours de la rivière. Amis et ennemis furent d'effroi à la vue des morts, mais une fois à Pelargir, les Corsaires firent demi-tour pour livrer bataille.

Sur l'Anduin, la force principale de la flotte d'Umbar était réunie pour saccager le Gondor. Une formidable armée de Corsaires se tenait devant eux, et la Compagnie Grise était déjà exténuée par son long voyage, mais Aragorn ordonna à l'Armée des Morts d'attaquer et mena une nouvelle fois ses compagnons à la bataille...

Le deck de rencontre Le Siège du Gondor est construit avec toutes les cartes du set de rencontre suivant : Le Siège du Gondor. Ce set est identifiable par l'icône suivante :



## La Bataille des Champs du Pelennor

Pendant qu'Aragorn et ses compagnons se précipitaient vers le port de Pelargir, Sauron ordonna le grand assaut qu'il avait si longuement préparé pour détruire le Gondor et vaincre définitivement l'Ouest. Les Orques sortis par la Porte Noire submergèrent la forteresse insulaire de Cair Andros, et l'armée principale du Mordor quitta Minas Morgul, menée par le Capitaine Noir, Le Roi-Sorcier d'Angmar.

Denethor, Intendant du Gondor, envoya des messagers au roi Théoden à Dunharrof pour lui demander de rejoindre Minas Tirith avec son armée, et les feux d'alarme furent allumés entre le Gondor et le Rohan. Pendant ce temps, les hommes des fiefs extérieurs au Gondor se rendirent à Minas Tirith pour grossir les rangs de la garnison. Ils envoyèrent cependant moins de forces qu'on ne l'avait espéré à cause des Corsaires qui menaçaient les côtes.

Ainsi Le Roi-Sorcier apparut aux hommes du Gondor quelque peu préparés à recevoir tel assaut, mais confrontés à trop forte partie. La veille de l'attaque, la Montagne du Destin cracha des flammes, des nuages noirs emplirent le ciel, et la nuit s'abattit sur Minas Tirith. La Cité Blanche ne devait plus compter que sur une aide inespérée, sous peine de voir le Gondor tomber à coup sûr...

Le deck de rencontre La Bataille des Champs du Pelennor est construit avec toutes les cartes du set de rencontre suivant : La Bataille des Champs du Pelennor. Ce set est identifiable par l'icône suivante :

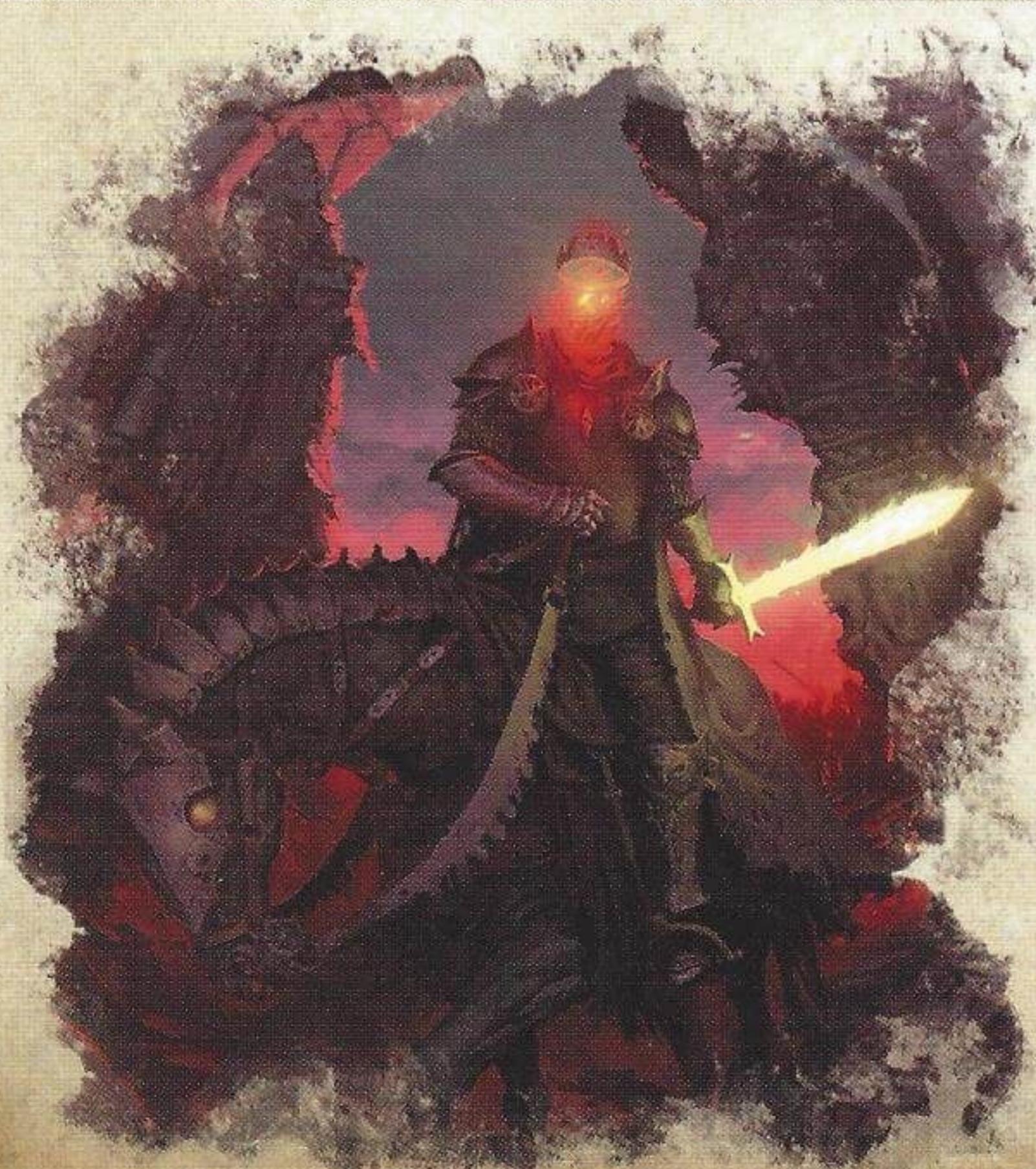


## Minas Tirith

Minas Tirith est un objectif qui est mis en jeu quand les joueurs atteignent l'étape 3A. L'objectif représente la Cité Blanche attaquée durant *La Bataille des Champs du Pelennor*. Si Minas Tirith a des dégâts égaux à ses Points de Vie à la fin d'un tour, elle tombe entre les mains de l'ennemi et les joueurs ont perdu la partie.

Plusieurs effets de carte Rencontre ciblent Minas Tirith. Si ces effets sont déclenchés à l'étape 2B, alors que Minas Tirith n'est pas en jeu, les joueurs doivent résoudre les effets le plus complètement possible.

**Exemple :** Marc est à l'étape 2B quand il révèle la carte *Traîtrise Sorts de Ruine*. Cette carte dit : « **Une fois révélée** : soit vous infligez 1 point de dégâts à chaque personnage incliné, soit vous infligez 5 points de dégâts à Minas Tirith. » Comme Minas Tirith n'est pas en jeu, Marc doit infliger 1 point de dégâts à chaque personne incliné en jeu.



## Assaut

Assaut est un nouveau mot-clé qui apparaît sur l'étape 3B du scénario *La Bataille des Champs du Pelennor*. Il représente l'attaque implacable de l'armée du Mordor sur la cité de Minas Tirith. Tant que l'étape 3B est en jeu, les marqueurs de progression ne peuvent pas être placés sur cette étape par des effets de carte Joueur ou en obtenant un succès de quête. Néanmoins, on peut placer des marqueurs de progression sur le lieu actif tout à fait normalement.

Quand les joueurs obtiennent un échec de quête, chaque joueur n'augmente pas son niveau de menace. À la place, les joueurs doivent infliger X points de dégâts à Minas Tirith. X est la différence entre le total de Menace de la zone de cheminement et le total de Volonté des personnages engagés dans la quête. (Ces dégâts sont calculés une seule fois pour le groupe, pas par joueur.)

**Exemple :** Luc et Greg ont engagé un total de 20 ⚒ dans l'étape 3B de la quête. À la fin de l'étape de renforcement, il y a un total de 25 ⚒ dans la zone de cheminement. Au lieu que chaque joueur augmente de 5 son niveau de menace, les joueurs en tant que groupe infligent un total de 5 points de dégâts à Minas Tirith, diminuant ainsi les Points de Vie de Minas Tirith de 50 à 45.

## Conseil stratégique

Quand vous jouez *La Bataille des Champs du Pelennor*, il y a plusieurs effets déclenchés qu'il faut bien respecter à chaque tour. Pour vous offrir une aventure gratifiante et éviter que la partie ne s'enlisce, ces effets ont été conçus pour se déclencher au début de la phase de quête ou à la fin du tour. Pour la meilleure expérience de jeu possible, nous vous recommandons de contrôler les effets déclenchés au début de chaque phase de quête, puis à la fin du tour.

Les cartes à surveiller plus particulièrement sont :

- Minas Tirith
- Le Roi-Sorcier
- Broyeur
- Spectre Monté sur des Ailes
- La Flotte Corsaire (mode campagne uniquement)

## Deck

Les scénarios de *La Flamme de l'Ouest* représentent la quête désespérée qu'entreprend Aragorn pour rejoindre Minas Tirith avant qu'elle ne soit envahie par l'armée du Mordor. 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* et la boîte *La Flamme de l'Ouest*. 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 joués ensemble.

### Deck Commandement et Connaissance

#### Héros

Faramir  
Denethor  
Pippin

#### Alliés

Gandalf x2  
Gimli x1  
Anborn x1  
Halbarad x2  
Galadriel x1  
Elrond x2  
Vifsorbier x2  
Mablung x2  
Gléowine x2  
Ghân-buri-Ghân x2  
Forgeron d'Erebos x2  
Garde de la Citadelle x3  
Henamarth Chantrivière x1  
Éclaireur du Snowbourn x3

#### Événements

Les Trois Chasseurs x1  
Ne pas se Faire Remarquer x2  
Dans les Ombres x2  
Pour le Gondor ! x2  
Chemins Secrets x2  
Attaque Furtive x2  
Viens donc en Tâter ! x2

#### Attachements

Étendard d'Elendil x1  
Intendant du Gondor x2  
Pierre de Celebrían x1  
Roheryn x1  
Embuscade x2  
Pierre Elfique x2  
Protecteur de la Lórien x2

#### Héros

Théoden  
Éowyn (tactique)  
Merry

#### Alliés

Gandalf x2  
Legolas x2  
Boromir x2  
Prince Imrahil x1  
Grimbold x2  
Háma x2  
Gamelin x1  
Peaurude x1  
Père Maggotte x1  
Archer à Cheval x2  
Bilbon Sacquet x2  
Lancier Gondorien x3  
Vétéran à la Hache x2  
Touque Aventureux x2

#### Événements

Les Trois Chasseurs x1  
Salutations des Galadhrim x1  
Feinte x2  
Tester sa Volonté x2  
Défense Désespérée x2  
Coup Rapide x2  
Plus Dur Que l'Acier x2  
Tenir et Combattre x2

### Deck Tactique et Énergie

#### Attachements

Étendard d'Elendil x1  
Herugrim x1  
Courage Inattendu x1  
Nivacrin x2  
Cor du Gondor x1  
Bouclier d'Or x1  
Dague de l'Ouistrenesse x3  
Livrée de la Tour 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 privilient 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 EDGE : edgeent.com.



## 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 :** Zoë Robinson

**Responsable de direction artistique :** Andy Christensen

**Création graphique :** Mercedes Opheim avec Monica Helland

**Responsable de conception graphique :** Brian Schomburg

**Spécialiste des licences :** Amanda Greenhart

**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 :** Michael Strunk, Tony Fanchi, Jeremy Zwirn, Craig Bergman, Luke Eddy, Justin Engelking, Jason Clifford, Tom Duffield, Ian Martin, Dan Poage, Jean-Francois JET, Tom Howard, Steven MacLauchlan, Brian Schwebach, Aaron Youngren, Ezra Youngren, Tyler Parrot, Evn Tomeny, Peter Lazar, Thomas Burns, Landon Sommer, Chris Crissey, Chris Kraft, Mike Foster-Coode, Mark Craumer, et Jason Lyle Garrett

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

**Traduction :** Jérôme Vessière

**Relecture :** Dadajef

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

**EDGE**



**PREUVE  
D'ACHAT**

LA FLAMME DE  
L'OUEST  
UBIJC554  
8435407610927



© 2016 Fantasy Flight Publishing, 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 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. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Imprimé en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.