

Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

LA TERRE DE L'OMBRE™

« C'est mon destin, je crois, d'aller vers cette Ombre là-bas de façon à trouver un chemin. Mais sera-ce le bien ou le mal qui me le montrera ? Le seul espoir que nous avions résidait dans la rapidité. Le retard joue pour l'Ennemi et me voici : retardé. Est-ce la volonté de la Tour Sombre qui nous dirige ? Tous mes choix se sont révélés mauvais. J'aurais dû quitter la Compagnie bien plus tôt et descendre du nord, à l'est du Fleuve et de l'Emyn Muil et passer ainsi par la terre ferme de la Plaine de la Bataille aux Cols de Mordor. »

— Frodon, *Les Deux Tours*

Bienvenue dans l'extension de saga *La Terre de l'Ombre* 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 Terre de l'Ombre permet aux joueurs de se joindre à Frodon Sacquet et à ses compagnons qui, bien décidés à détruire l'Anneau Unique et vaincre Sauron, arrivent en vue du Pays de Mordor. Dans cette suite de l'extension *La Trahison de Saroumane*, vous trouverez trois scénarios couvrant la seconde moitié du livre *Les Deux Tours*. L'aventure se poursuivra dans l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Flamme de l'Ouest*, à paraître, avec une série de scénarios qui donneront vie aux événements de la première moitié du livre *Le Retour du Roi*.

Contenu

Le Seigneur des Anneaux : La Terre de l'Ombre contient les éléments suivants :

- Ce livret de règles
- 165 cartes :
 - 3 cartes Héros
 - 34 cartes Joueur
 - 118 cartes Rencontre
 - 7 cartes Quête
 - 3 cartes Campagne

Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Terre de l'Ombre* 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

Mode Campagne

La Terre de l'Ombre 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 Terre de l'Ombre* se déroulent après ceux de *La Trahison de Saroumane*.

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 Terre de l'Ombre*, passez à la page 4. Les pages 2 et 3 incluent des schémas liés aux cartes Campagne, Avantage et Fardeau.

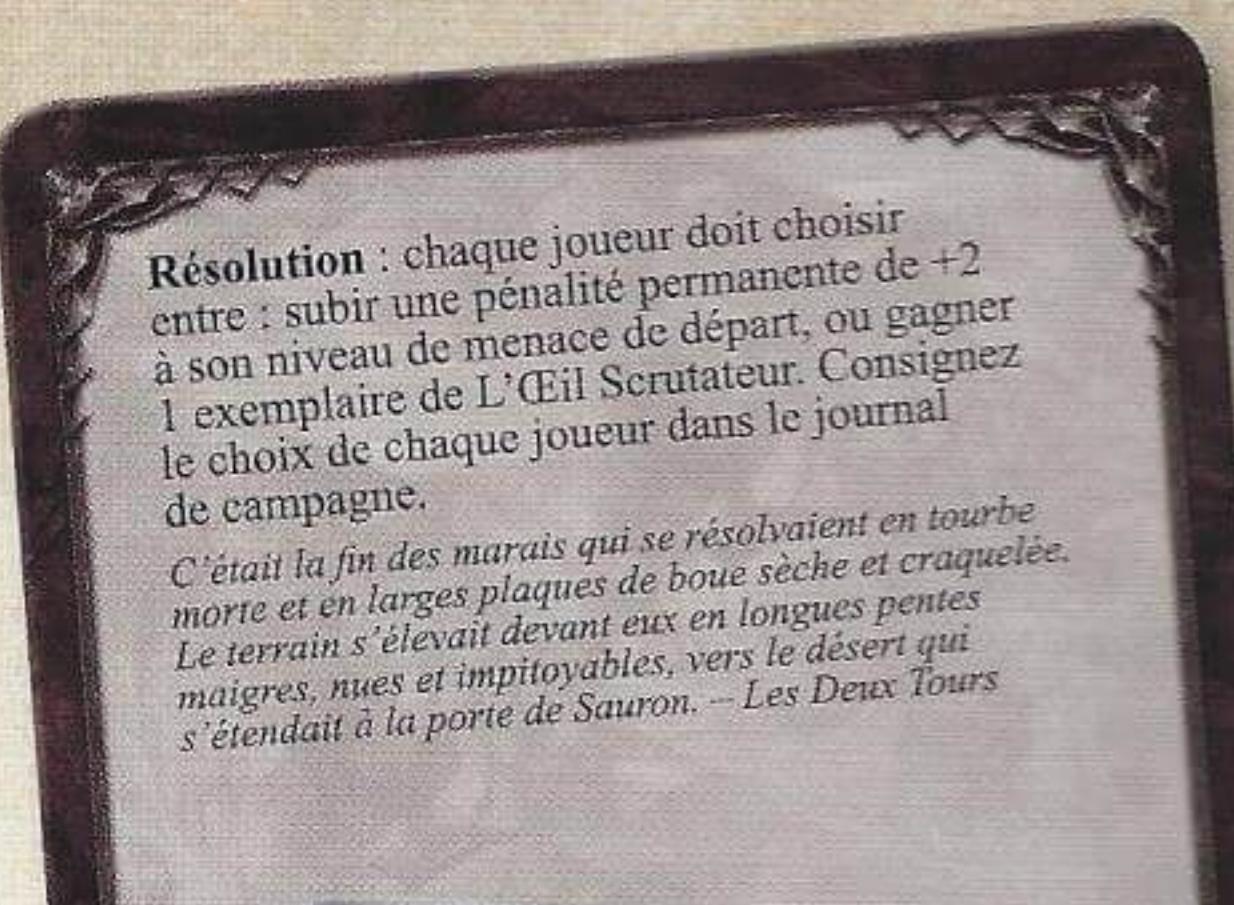
Les règles complètes du mode Campagne peuvent être trouvées dans le livret de règles de l'extension *Les Cavaliers Noirs*, indispensable pour jouer en mode Campagne.

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 Terre de l'Ombre 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 Prononcez votre Serment !) et de la carte Avantage (Couple de Lapereaux), 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 Terre de l'Ombre*, 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 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 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 dans leur 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 Terre de l'Ombre 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 Terre de l'Ombre 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.

Règles du Mode Campagne - Aragorn

Quand vous jouez les scénarios de *La Terre de l'Ombre* en mode Campagne, les joueurs ne peuvent pas utiliser de cartes intitulées « Aragorn ».



Gollum / Sméagol

La Terre de l'Ombre inclut Gollum / Sméagol, une carte Rencontre unique double face. Chaque côté de cette carte représente un aspect différent de ce personnage emblématique. Gollum est une carte Ennemi, tandis que Sméagol est un Objectif-Allié. Comme dans les romans, Gollum ne reculera devant rien pour récupérer son « précieux », alors que Sméagol souhaite aider son « gentil maître ».

La carte Gollum / Sméagol n'ayant pas de dos de carte Rencontre, elle ne peut jamais être mélangée dans le deck de rencontre. Les scénarios incluant cette carte inviteront les joueurs à la mettre en jeu lors de la mise en place, en précisant quelle face est visible.

Voici à quoi ressemble Gollum face Ennemi visible :



Gollum a un effet **Forcé** qui lui fait effectuer une attaque contre le premier joueur une fois que le marqueur Premier Joueur a été passé au cours de la phase de restauration. Comme le marqueur Premier Joueur ne change pas de main dans les parties à 1 joueur, cet effet **Forcé** ne se déclenche pas quand vous jouez seul.

Quand les joueurs éliminent Gollum, défaissez tous ses marqueurs de dégâts et retournez-le côté Sméagol. On considère alors que l'Ennemi Gollum quitte le jeu et que l'Objectif-Allié Sméagol entre en jeu.

Voici à quoi ressemble Sméagol face Objectif-Allié visible :



La dernière ligne de la boîte de texte de Sméagol ne peut pas être affectée par un effet de carte, y compris des effets de carte Quête et de carte Rencontre. Si les points de vie de Sméagol tombent à 0, les joueurs perdent immédiatement la partie.

Si Sméagol est retourné côté Gollum par un effet, défaissez tous les marqueurs de dégâts de Sméagol. Quand Sméagol est retourné côté Gollum, l'Objectif-Allié Sméagol quitte le jeu et l'Ennemi Gollum entre en jeu. Gollum entre toujours en jeu en position « redressée », quelle qu'ait été la position (redressée ou inclinée) de Sméagol lorsqu'il a été retourné.

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 « Voyage à la Croisée des Chemins » et deux exemplaires de l'Homme de Harad sont en jeu. L'Homme de Harad 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 Gandalf, un allié de Charlie, et 1 point de dégâts à Sam Gamegie, 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.

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.

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.

Fonctionne comme une Carte Joueur

« Fonctionne comme une carte joueur » est une mention qui apparaît sur L'Œil Scrutateur, une carte Fardeau - Traîtrise avec un dos de carte Joueur. L'Œil Scrutateur est une carte Rencontre, mais qui possède un dos de carte Joueur, car elle est conçue pour être mélangée au deck d'un joueur. La mention « fonctionne comme une carte joueur » y apparaît pour rappeler qu'elle ne doit pas être placée dans la pile de défausse de rencontre une fois son effet résolu mais que le joueur qui l'a piochée la met dans sa main, comme n'importe quelle autre carte Joueur. Si elle vient à être défaussée de la main d'un joueur, elle est placée dans la pile de défausse de celui-ci.

La Traversée des Marais

Boromir ayant tenté de s'emparer de l'Anneau dans les bois d'Amon Hen, Frodon décida de quitter la Communauté et de poursuivre seul sa quête vers la Montagne du Destin. Mais Sam Gamgee, son fidèle serviteur, devina ses projets et le rattrapa alors qu'il s'apprétait à traverser l'Anduin à bord de l'une des embarcations des Elfes. Sam refusa de laisser Frodon partir seul, aussi les deux Hobbits franchirent-ils ensemble le fleuve.

Après avoir débarqué sur la rive orientale, ils s'égaraient dans l'Emyn Muil, un dédale de collines rocheuses et d'à-pics. Après plusieurs jours d'errance, ils arrivèrent enfin en vue de l'orée des Marais des Morts, où ils découvrirent qu'ils étaient suivis. La créature appelée Gollum les pistait depuis l'Anduin et se rapprochait.

Les Hobbits savaient qu'ils allaient devoir l'affronter avant de poursuivre, sous peine d'être étranglés dans leur sommeil. Aussi tendirent-ils un piège à cette vieille crapule...

Le deck de rencontre La Traversée des Marais est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Traversée des Marais, Gollum et Nazgûl de Morgul. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Fange X

Fange est un nouveau mot-clé qui représente la dangerosité du bourbier sans nom que sont les Marais des Morts. À la fin de la phase de restauration, placez 1 marqueur de ressource sur chaque lieu dans la zone de cheminement. Les marqueurs de ressource placés sur des lieux ayant le mot-clé Fange sont appelés « marqueurs de fange ». Quand un lieu ayant le mot-clé Fange possède un nombre de marqueurs de fange égal à sa valeur X de Fange, il est immédiatement défaussé.

Chaque lieu ayant le mot-clé Fange a aussi un effet **Forcé** qui se déclenche quand il est défaussé du jeu à cause de ce mot-clé. Ces effets **Forcé** ne sont pas déclenchés quand le lieu est défaussé par un autre effet, ou quand il est placé dans la pile de défausse après avoir été exploré.

Conseil Stratégique : comme les marqueurs de fange ne sont placés que sur les lieux de la zone de cheminement durant la phase de restauration, les joueurs doivent faire très attention au nombre de ces marqueurs présents sur chaque lieu – et aux effets **Forcé** qui peuvent se déclencher à ce tour – quand ils décident vers quel lieu voyager durant la phase de voyage.



Voyage à la Croisée des Chemins

Une fois les Marais des Morts traversés, Sméagol emmena les Hobbits jusqu'à La Porte Noire du Mordor, mais le petit groupe n'avait aucune chance d'entrer sur les terres de Sauron par là. Des créatures maléfiques et des yeux qui jamais ne cillent veillaient sur l'entrée de la Terre Noire, et les Hobbits auraient assurément été repérés, eussent-ils tenté de s'en approcher. Frodon, qui n'en était pas moins décidé à mener à bien la mission que lui avait confiée le Conseil, s'apprêta à poursuivre sa route, quand Sméagol le supplia de bien vouloir emprunter un autre chemin, un chemin secret connu de lui seul.

Bien que Sam se méfiât des motivations réelles de Gollum, Frodon pensait que Sméagol allait tenir la promesse qu'il leur avait faite de les aider. De toute façon, les chances d'entrer au Mordor par La Porte Noire étaient nulles, aussi acceptèrent-ils de suivre Sméagol au sud, en direction de la Vallée de Morgul et de l'entrée du chemin secret.

Leur route les conduisit sur les terres de l'Ithilien, une contrée boisée et vallonnée sillonnée de nombreux torrents. L'endroit rassura considérablement les Hobbits, qui relâchèrent leur vigilance et furent totalement surpris par une compagnie de rôdeurs du Gondor qui patrouillaient dans la région.

Les rôdeurs avaient pour mission de tendre une embuscade aux hommes de Harad qui avaient pris la route du Mordor pour gonfler les rangs de l'armée de Sauron. Très vite, les Hobbits furent pris au beau milieu d'une bataille, et Gollum disparut...

Le deck de rencontre Voyage à la Croisée des Chemins est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Voyage à la Croisée des Chemins et Hommes de Harad. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



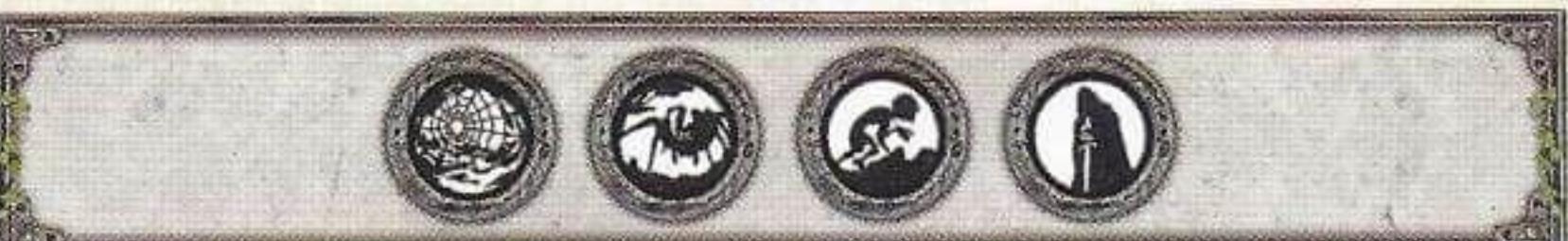
L'Antre d'Arachne

Après la bataille contre les Suderons, les Hobbits furent brièvement séquestrés par les rôdeurs de l'Ithilien. La compagnie avait pour chef Faramir, le frère cadet de Boromir. Frodon craignait la réaction du capitaine du Gondor à la découverte de son fardeau, mais Faramir était d'une tout autre trempe que son frère. Plutôt que d'essayer de le priver de l'Anneau, il les ravitailla et leur prodigua de judicieux conseils avant de les laisser reprendre leur quête.

Faramir prévint Frodon de l'aura de mal qu'il sentait planer au-dessus de Gollum, que ses hommes avaient capturé, et lui révéla le nom du col auquel la créature les conduisait : Cirith Ungol, un nom de mauvais augure au Gondor. Toutefois, le capitaine étant incapable de lui suggérer une autre route pour se rendre au Mordor, Frodon n'avait d'autre choix que de gravir les escaliers de Cirith Ungol et de braver le col hanté.

Aussi Faramir relâcha Gollum, et les Hobbits continuèrent de suivre Sméagol qui les menait vers la Vallée de Morgul...

Le deck de rencontre L'Antre d'Arachne est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : L'Antre d'Arachne, La Grande Araignée, Gollum et Nazgûl de Morgul. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Deck

Les scénarios de *La Terre de l'Ombre* représentent le périple qu'entreprendront Frodon et ses compagnons non loin 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 un deck 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* et la boîte *La Terre de l'Ombre*.

Héros

Sam Gamegie

Faramir

Damrod

Alliés

Gandalf ×3

Anborn ×2

Gimli ×2

Galadriel ×2

Elrond ×2

Bill le Poney ×2

Mablung ×2

Archer du Cours d'Argent ×2

Forgeron d'Erebor ×2

Garde de la Citadelle ×2

Henamarth Chantrivière ×1

Éclaireur du Snowbourn ×3

Événement

Détermination Acharnée ×1

Ne pas se Faire Remarquer ×1

Intuition de Frodon ×2

Pour le Gondor ! ×1

Attaque Furtive ×2

Viens donc en Tâter ! ×2

Chemins Secrets ×2

Dans les Ombres ×2

Prononcez votre Serment ! ×2

Attachements

Intendant du Gondor ×2

Protecteur de la Lórien ×1

Danger de la Forêt ×1

Embûche ×3

Manteau de Hobbit ×2

Bâton de Lebethron ×1



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).



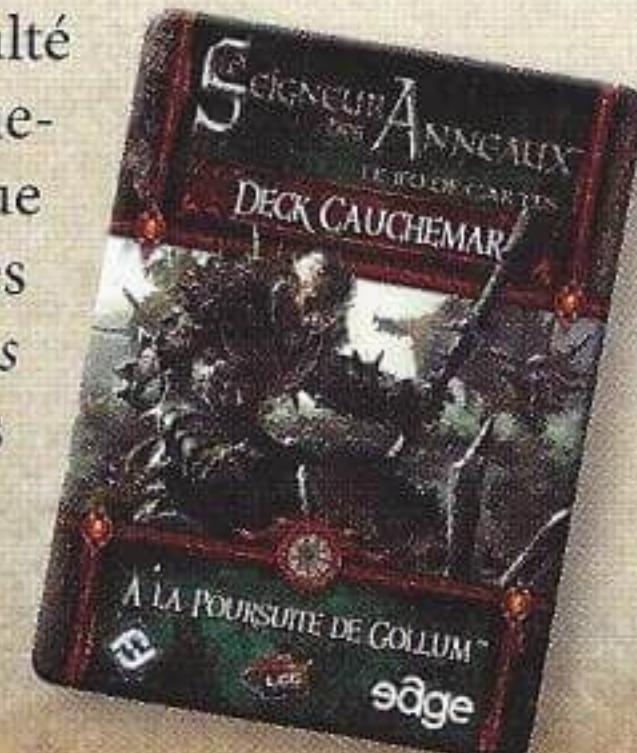
Les cartes des scénarios les plus anciens (dont ceux des premières impressions du jeu de base) sont dépourvues de cet indicateur de « difficulté ». Vous trouverez une liste des cartes concernées sur le site internet de EDGE : edgeent.com.

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

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 : Andy Christensen

Création graphique : Samuel Shimota avec Mercedes Opheim

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Coordinatrice de licence : Amanda Greenhart

Producteur de l'extension : Caleb Grace

Responsables de production : Megan Duehn et Simone Elliott

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur de jeu exécutif : Michael Hurley

Directeur de publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Tom Howard, Jean-François Jet, Justin Engelking, Ian Martin, Brian Schwebach, Jason Lyle Garrett, Mike Strunk, Mark Anderson, Anthony Fanchi, Craig Bergman, Teague Murphy, Zach Varberg, Ira Fay, Jeremy Zwirn, Luke Eddy, Tyler Parrott, Thomas Burns III, Peter Lazar, Andrew Inge, Sean O'Hara, Jon Baber, Lydia MachLauchlan et Steven MacLauchlan.

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

Traduction : Jérôme Vessiere

Relecture : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



MIDDLE-EARTH™



PREUVE
D'ACHAT

LA TERRE DE
L'OMBRE
UBIICS46
8435407607422

© 2015 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 ™ 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 Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. 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.