

Le Seigneur des Anneaux™

LE JEU DE CARTES

LES CAVALIERS NOIRS™

« *J'ai naturellement pensé parfois à m'en aller, mais je voyais cela comme une sorte de vacances, une suite d'aventures comme celles de Bilbon ou mieux, s'achevant en paix. Mais cela signifierait l'exil, une fuite d'un danger à un autre, l'entraînant derrière moi. Et je suppose qu'il me faut partir seul, si je dois faire cela et sauver la Comté. Mais je me sens très petit, très déraciné et... eh bien, désespéré. L'ennemi est si fort et si terrible !* »

— Frodon Sacquet, *La Communauté de l'Anneau*

Bienvenue dans l'extension de saga *Les Cavaliers Noirs* 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 : Les Cavaliers Noirs permet aux joueurs de se joindre à Frodon Sacquet et à ses compagnons qui entament leur quête pour détruire l'Anneau Unique et vaincre Sauron. Vous trouverez dans cette boîte trois scénarios couvrant la première partie de *La Communauté de l'Anneau*. Les scénarios contant la seconde partie du récit apparaîtront dans l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : La Route s'Assombrît*, à paraître. Ensemble, ces deux extensions vous permettront de rejouer les événements du premier tiers du roman du *Seigneur des Anneaux*.

Contenu

Le Seigneur des Anneaux : Les Cavaliers Noirs contient les éléments suivants :

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



Cartes Joueur de l'Extension de Saga

Le Seigneur des Anneaux : Les Cavaliers Noirs 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 Intuition de Frodon) et des cartes Avantage (M. Soucolline, Gildor Inglorion, Rôdeur Infatigable, Guérisseur Chevronné, Valeureux Guerrier et Noble Héros), 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 *Les Cavaliers Noirs*, le premier joueur doit prendre le contrôle d'un héros de la sphère de Communauté ayant le trait **Porteur de l'Anneau** au début de chaque partie et lui attacher L'Anneau Unique. Les règles traitant de la sphère de Communauté et de L'Anneau Unique figurent ci-dessous.

La Sphère de Communauté

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

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

Frodon Sacquet

Le Seigneur des Anneaux : Les Cavaliers Noirs 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, les joueurs ne peuvent pas commencer la partie 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 durant 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 : Les Cavaliers Noirs 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. Les cartes Rencontre ayant le mot-clé Maudit X affectent toujours tous les joueurs.

Mode Campagne

Le mode Campagne est passionnant puisqu'il associe les 18 scénarios des six extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux* en une seule et même aventure ! Pour joueur en mode Campagne, les joueurs enchaînent les scénarios dans l'ordre et ne passent au suivant qu'après avoir surmonté celui qu'ils jouent. Quand les joueurs ratent un scénario, il n'y a pas de pénalités, mais ils doivent le recommencer avant de pouvoir passer au suivant.

Les extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux* sont conçues pour être jouées en mode Campagne, mais si les joueurs préfèrent jouer les scénarios comme des aventures indépendantes, ils peuvent sauter cette section du livret et passer directement à la page 6.

Le Journal de Campagne

Le journal de campagne permet de suivre le déroulement de toute la campagne.

À la fin de chaque scénario, les joueurs notent leurs résultats en remplissant tous les champs requis par ce journal (cf. pages 10 et 11).

Quand ils effectuent la mise en place d'un scénario en mode Campagne, les joueurs se reportent au journal de campagne pour vérifier qu'ils utilisent les bonnes cartes. Ainsi, les résultats de chaque scénario peuvent affecter le déroulement du scénario suivant, et les décisions prises par les joueurs durant les premières aventures pourront peser sur l'issue des autres scénarios.



La Communauté des Héros

En mode Campagne, les joueurs doivent noter le nom de leurs héros dans le journal de campagne au début du premier scénario. Si un héros est dans la pile de défausse d'un joueur à la fin d'une partie, son nom est ajouté à la liste des Héros Morts du journal de campagne. Un héros mort ne peut plus être utilisé par les joueurs lors des prochains scénarios de cette campagne.

En mode Campagne, les joueurs peuvent modifier leur deck entre les parties, mais ils doivent utiliser les même héros pour chaque scénario, à deux exceptions près :

Si un héros est dans la pile de défausse de son contrôleur à la fin du scénario, son nom est ajouté à la liste des Héros Morts et le joueur peut choisir un nouveau héros lors de la mise en place de la partie suivante. Le nouveau héros est ajouté au journal de campagne et le niveau de menace de départ de chaque joueur subit une pénalité permanente de +1 pour le reste de la campagne.

Si un joueur souhaite échanger un héros qu'il contrôle avec un héros ayant un nom différent, il peut remplacer 1 héros qu'il contrôle avec un autre héros lors de la mise en place de la partie. Le nouveau héros est ajouté au journal de campagne et le niveau de menace de départ de chaque joueur subit une pénalité permanente de +1 pour le reste de la campagne.

Cartes Campagne

La carte Campagne est un nouveau type de carte qui 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.

Avantages et Fardeaux

Les avantages et les fardeaux sont deux nouveaux sous-types de carte 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.

La liste des avantages et des fardeaux que les joueurs gagnent au fil des extensions de saga *Le Seigneur des Anneaux* est appelée la Réserve de Campagne. Une fois un scénario surmonté et leurs résultats notés dans le journal de campagne, les joueurs doivent ajouter à la Réserve de Campagne tous les avantages et/ou fardeaux gagnés.

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

Quand les joueurs gagnent une carte Avantage, ils en notent le titre dans la Réserve de Campagne (cf. page 11). Si une carte Avantage a le mot-clé Permanent, les joueurs notent le nom du héros auquel elle est attachée dans la section Notes (cf. page 10).

Lors de la mise en place des scénarios suivants de la campagne en cours, les joueurs pourront ajouter à leur deck les cartes Avantage enregistrées dans leur Réserve de Campagne. Ces cartes ne comptent pas dans le minimum de 50 cartes d'un deck. Si un avantage ayant le mot-clé Permanent a été enregistré comme attaché à un héros précis, il doit être attaché à ce héros au début de la partie. Si une carte Avantage a le dos d'une carte Rencontre, elle doit être mélangée dans le deck de rencontre lors de la mise en place de la partie.

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



Quand les joueurs gagnent une carte Fardeau, ils en notent le titre dans la Réserve de Campagne (cf. page 11). Si une carte Fardeau a le mot-clé Permanent, les joueurs notent le nom du héros auquel elle est attachée dans la section Notes (cf. page 10).

Lors de la mise en place d'un scénario de la campagne en cours, les joueurs doivent se reporter à leur journal de campagne et ajouter au deck de rencontre chacune des cartes Fardeau enregistrées dans la Réserve de Campagne. Si un joueur a gagné une carte Fardeau ayant le dos d'une carte Joueur, elle doit être mélangée dans son deck après avoir pioché sa main de départ.

Si un héros est ajouté à la liste des Héros Morts, tous les avantages et fardeaux ayant le mot-clé Permanent qui lui sont attachés sont retirés de la Réserve de Campagne.

CARTE CAMPAGNE



Résolution : choisissez Retard de Gandalf ou L'Anneau les Attire et ajoutez la carte choisie à la réserve de campagne. Ensuite, choisissez à la réserve de campagne. Celui-ci gagne +1 ⚔ et le trait **Guerrier**.

« Trois des serviteurs de Sauron étaient sur le Pont, mais ils se retirèrent et je les poursuivis vers l'ouest. » — Glorfindel, La Communauté de l'Anneau

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.

Fatalité

Fatalité est un nouveau mot-clé de l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux*. 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.

Permanent

Permanent est un nouveau 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.

Nouvelles Instructions de Mise en Place

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



L'Ombre du Passé

Avant de quitter la Comté, Bilbon Sacquet laissa tous ses biens de Cul-de-Sac à son neveu Frodon, dont l'anneau magique découvert durant ses aventures. Après le départ de son oncle, Frodon reçut la visite du magicien Gandalf, qui se figurait que l'anneau de Bilbon n'était autre que le Maître Anneau forgé par le Seigneur des Ténèbres Sauron dans le but d'étendre sa domination sur toute la Terre du Milieu. Lorsque Gandalf jeta l'anneau dans l'âtre de Frodon, de vieilles runes y apparurent, confirmant qu'il s'agissait bien de l'Anneau Unique, un mal ancien et indestructible.

Sachant que les serviteurs de l'Ennemi finiraient par se mettre à la recherche de l'Anneau, Gandalf apprit à Frodon qu'il devait quitter la Comté et amener l'Anneau à Elrond, à Fondcombe. Le magicien conseilla au Hobbit de vendre Cul-de-Sac, et de faire comme s'il déménageait au Pays de Bouc pour éviter d'éveiller les soupçons, avant de partir lui-même pour chercher de l'aide.

Gandalf promit de revenir, mais le danger est survenu plus vite qu'il ne l'avait imaginé. Des Cavaliers Noirs ont fait leur apparition dans la Comté, dans le but d'y trouver « Sacquet », et le Magicien Gris n'est toujours pas revenu. Frodon sait qu'il ne peut pas attendre plus longtemps. Il doit agir promptement et discrètement s'il veut arriver vivant au Pays de Bouc...

Le deck de rencontre L'Ombre du Passé est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : L'Ombre du Passé, Pourchassés, L'Anneau et Les Cavaliers Noirs. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Dissimulation X

Dissimulation X est un nouveau mot-clé de ce scénario. Le joueur qui révèle une carte Rencontre ayant ce mot-clé doit effectuer un test de Dissimulation. Si la carte Rencontre est aussi assortie d'un effet « Une fois révélée » ou « Forcé », le test de Dissimulation doit être résolu avant le reste de la carte.

Tests de Dissimulation

Quand un joueur doit effectuer un test de Dissimulation, il peut incliner n'importe quel nombre de personnages qu'il contrôle pour les engager dans ce test. Ensuite, il défausse les X premières cartes du deck de rencontre, où X est égal à la valeur du mot-clé Dissimulation. Additionnez la valeur de menace des cartes défaussées, et comparez ce total de \spadesuit au total de \clubsuit des personnages engagés dans le test de Dissimulation. Si le total de \spadesuit est supérieur au total de \clubsuit , le joueur rate son test de Dissimulation. Si le total de \clubsuit est supérieur ou égal au total de \spadesuit , le test est réussi. Une fois le test de Dissimulation résolu, les personnages ne sont plus considérés comme engagés dans le test.



Actions des Joueurs lors des Tests de Dissimulation

Les tests de Dissimulation interrompent le cours normal d'un tour et ouvrent une nouvelle fenêtre d'action. Une fois que le total de \spadesuit des cartes défaussées est déterminé, les joueurs ont le droit d'effectuer des actions. Une fois le test de Dissimulation résolu, la partie reprend son cours normal et les actions des joueurs sont limitées aux fenêtres d'action habituelles.

Exemple : alors qu'il est engagé dans l'étape 1B de la quête Trois Font de la Compagnie, Tristan révèle durant l'étape de renforcement En Rampant vers Lui, dont le texte est : « Fatalité. Dissimulation 2. **Une fois révélée** : si vous avez raté un test de Dissimulation au cours de cette phase, retirez chaque personnage que vous contrôlez de la quête ». Il incline Merry pour l'engager dans le test de Dissimulation pour un total de \clubsuit de 2. Ensuite, il défausse les 2 premières cartes du deck de rencontre : À la Poursuite de l'Anneau et Le Masque, pour un total de \spadesuit de 3. Il est donc sur le point de rater le test de Dissimulation parce que le total de \spadesuit des cartes défaussées est supérieur au total de \clubsuit du personnage engagé dans le test. En cas d'échec, l'effet « Une fois révélée » de En Rampant vers Lui l'oblige à retirer ses personnages engagés de la quête. En outre, il y a dans la zone de cheminement un Cavalier Noir, qui dit : « **Forcé** : quand le joueur engagé au combat avec lui rate un test de Dissimulation, le Cavalier Noir effectue immédiatement une attaque ». Cela ne semble tout d'abord pas concerner Tristan, qui lit néanmoins le texte de l'étape 1B de la quête : « Quand un joueur rate un test de Dissimulation, chaque ennemi Nazgûl dans la zone de cheminement engage au combat ce joueur. (Déclenchez les effets **Forcé** après avoir résolu cet effet) ». Cet effet poussera le Cavalier Noir à l'engager au combat, et ensuite l'effet « Forcé » du Cavalier Noir déclenchera une attaque. Tristan ne veut pas qu'une telle chose arrive, alors il joue Ténacité de Semi-Homme depuis sa main pour donner un +2 \clubsuit à Merry, le total de \clubsuit est alors de 4. Le total de \clubsuit du personnage engagé dans le test étant maintenant supérieur au total de \spadesuit des cartes défaussées, Tristan réussit son test de Dissimulation !

Un Poignard dans le Noir

Après avoir échappé de peu aux Nazgûl dans la Comté, Frodon et ses compagnons hobbits arrivent dans le bourg de Bree et descendant au Poney Fringant. L'aubergiste est un homme amical, mais l'Ennemi est déjà à l'œuvre dans la petite ville située à la croisée des chemins. Des Cavaliers Noirs ont été aperçus dans les parages, et certains habitants sont à leur service.

Les Hobbits ne savent pas à qui se fier, mais un mystérieux rôdeur du nom de Grands-Pas leur propose de les conduire à Fondcombe. En réalité, Grands-Pas est un ami de Gandalf et mieux connu sous le nom d'Aragorn. Il emmène Frodon hors de Bree dans l'espoir de semer leurs poursuivants. Mais les serviteurs de l'Ennemi les attendent sur la grande colline du Mont Venteux...

Le deck de rencontre Un Poignard dans le Noir est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Un Poignard dans le Noir, Pourchassés, L'Anneau et Les Nazgûl. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Fuite vers le Gué

Frodon a été grièvement blessé lors de l'escarmouche du Mont Venteux, mais les Nazgûl ont fini par battre en retraite. Grands-Pas ne comprend la fuite des serviteurs de l'Ennemi qu'après avoir examiné la blessure de Frodon : la pointe de la lame qui a porté le coup s'est brisée et se fraye lentement un chemin vers son cœur.

Sachant que Frodon finira par s'évanouir dans le monde des Esprits Servants s'il n'arrive pas à Fondcombe à temps, Grands-Pas conduit les Hobbits vers la vallée cachée à marche forcée. Mais la blessure de Frodon les ralentit et les Nazgûl sont sur leurs talons. C'est finalement une course-poursuite effrénée qui décidera du sort de l'Anneau...

Le deck de rencontre Fuite vers le Gué est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Fuite vers le Gué, Pourchassés, Les Cavaliers Noirs et Les Nazgûl. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Le Deck de Fardeau

Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent créer un « deck de fard au ». Pour cela, prenez chaque carte fardeau affichant l'icône de set de fardeau *Fuite vers le Gué*, puis passez ces cartes dans le deck Cauchemar.

Quand une carte fard au est défaussée, mettez-la dans la pile de fausse deck de rencontre. Une fois le scénario réussi, les cartes Fard au qui sont en jeu ou qui ont été défaçées dans le deck de rencontre ou dans la pile de fausse deck de rencontre sont ajoutées à la Réserve du Campement des joueurs.

La Vie du Porteur de l'Anneau

Lors de la mise en place de ce scénario, les joueurs doivent fixer à 15 la Vie du *Porteur de l'Anneau*. Pour cela, ils peuvent utiliser un compteur de menace près du deck de rencontre et le règlement sur 15. Considérez qu'il s'agit désormais du « compteur de vie » du *Porteur de l'Anneau*.

Quand les joueurs doivent réduire la Vie du *Porteur de l'Anneau*, il leur suffit de diminuer le compteur de vie de la quantité indiquée. Les cartes qui retirent des dégâts aux personnages ne permettent pas de faire remonter le compteur de vie du *Porteur de l'Anneau*. Si la Vie du *Porteur de l'Anneau* tombe à 0, les joueurs ont perdu la partie.



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 detriment 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 : www.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 « Deck Cauchemar » (vendus séparément) de chaque scénario. Pour plus d'tails sur les Deck Cauchemar pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, rendez-vous sur www.EdgeEnt.com.





Journal de Campagne

Héros

Joueur	Joueur	Joueur	Joueur
Nom du Joueur	Nom du Joueur	Nom du Joueur	Nom du Joueur

Héros Morts	Pénalité de Menace

Notes

Scénarios Achevés

Titre du Scénario	Score
Total de Campagne	

Réserve de Campagne

Avantages

Fardeaux

Crédits

Auteur du jeu : Nate French

Auteur de l'extension : Caleb Grace

Création graphique : Mercedes Opheim

Responsable de conception graphique : Brian Schomburg

Direction artistique : Zoë Robinson

Responsable de direction artistique : Andrew Navaro

Textes des règles : Caleb Grace

Coordinateur de licence : Deb Beck

Relecture : Richard A. Edwards

Illustration de couverture : Chris Rahn

Producteur : Caleb Grace

Développeur : Matthew Newman

Responsable de production : Eric Knight

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Producteur de jeu exécutif : Michael Hurley

Publication : Christian T. Petersen

Testeurs : Nate French, Lukas Litzsinger, Josh Grace, Jason Walden, Sean Foster, David Phillips, Anthony Fanchi, Jared Hunter, Tristan Hall, Jim Fraser, Dennis Beard, Tom Howard, Zach Smith, Jamie Browning, Justin Henningson, James Hill, Dan Roberts, Chad Dahlman, Chad Clasemann, Michael Strunk, Ariel Dominelli, Jason Svee et Karl Kaliher.

Traduction (version française) : Jérôme Vessiere

Relecture (version française) : Dadajef

Symbole d'Extension

Les cartes de l'extension de saga *Le Seigneur des Anneaux : Les Cavaliers Noirs* sont identifiables à ce symbole, situé devant leur numéro d'identification.



Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes, Les Cavaliers Noirs sont ©2013 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 U/a Middle-earth Enterprises et sont utilisés sous licence par Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, le logo FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont des marques déposées et enregistrées 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. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.

Deck

Les scénarios du *Seigneur des Anneaux : Les Cavaliers Noirs* reprennent la première partie du périple de Frodon, de Cul-de-Sac à la Montagne du Destin. Comme ces scénarios sont censés développer les thèmes du désespoir et de l'héroïsme du roman, ils offrent par moments de sérieux défis. Pour vous aider dans votre aventure, nous vous proposons une liste de cartes pour créer un deck thématique *Hobbit* à partir d'une boîte de base du *Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* et de la boîte d'extension *Les Cavaliers Noirs*.

Héros

Sam Gamgee

Merry

Pippin

Alliés

Gandalf x3

Beorn x1

Faramir x1

Père Maggotte x2

Prosper Poiredebeurré x2

Bill le Poney x2

Gléowine x2

Forgeron d'Erebor x2

Garde de la Citadelle x2

Henamarth Chantrivière x1

Éclaireur du Snowbourn x3

Événements

Détermination Acharnée x1

Ne pas se Faire Remarquer x3

Intuition de Frodon x3

Ténacité de Semi-Homme x3

Feinte x2

Chemins Secrets x2

Attaque Furtive x2

Ruse de Radagast x2

Attachements

Manteau de Hobbit x2

Dague de l'Ouistrenesse x2

Pierre Elfique x2

Protecteur de la Lórien x2

Cor du Gondor x1

Intendant du Gondor x2

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

WWW.EDGEENT.COM



PREUVE
D'ACHAT
UBIUCS32
Les Cavaliers Noirs
978-1-61661-708-0