



12

3

3

1

4

ALAGOS

**Créature. Aigle.**

Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**Réponse :** quand un allié **Aigle** entre dans la zone de jeu d'un joueur, ajoutez 1 ressource à la réserve d'un héros que ce joueur contrôle. (Limite une fois par tour.)

« Qu'est-ce que tout ce tumulte dans la forêt, ce soir ? »  
— Le Seigneur des Aigles, *Le Hobbit*

HEROS

Illus. Ted Nasmith © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 38



8

2

2

1

3

FAUNITH

**Créature. Aigle.**

Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**[Quête] Action :** jouez un allié **Aigle** de votre main. Ensuite, vous pouvez incliner cet allié pour soit l'engager dans la quête, soit infliger 1 point de dégâts à un ennemi dans la zone de cheminement.

Ils piquèrent droit sur les Nazgûl, plongeant soudain du haut des airs... — *Le Retour du Roi*

HEROS

Illus. Snowblind Studios © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 39



2

1

1

0

1

MESSAGER DE MANWË

**Créature. Aigle.**

Ne peut pas défendre ou avoir d'attachements Restreint.

**Réponse :** quand le Messenger de Manwë entre dans votre zone de jeu, donnez +1 à un héros **Aigle** ou **Noble** que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

**Réponse :** quand le Messenger de Manwë s'engage dans une quête, donnez le contrôle de cette carte à un autre joueur.

ALLIÉ

Illus. Ilya Nazarov © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 40



2

1

1

0

1

MESSAGER DE MANWË

**Créature. Aigle.**

Ne peut pas défendre ou avoir d'attachements Restreint.

**Réponse :** quand le Messenger de Manwë entre dans votre zone de jeu, donnez +1 à un héros **Aigle** ou **Noble** que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

**Réponse :** quand le Messenger de Manwë s'engage dans une quête, donnez le contrôle de cette carte à un autre joueur.

ALLIÉ

Illus. Ilya Nazarov © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 40



2

1

1

0

1

MESSAGER DE MANWË

**Créature. Aigle.**

Ne peut pas défendre ou avoir d'attachements Restreint.

**Réponse :** quand le Messenger de Manwë entre dans votre zone de jeu, donnez +1 à un héros **Aigle** ou **Noble** que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

**Réponse :** quand le Messenger de Manwë s'engage dans une quête, donnez le contrôle de cette carte à un autre joueur.

ALLIÉ

Illus. Ilya Nazarov © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 40



2

1

1

1

2

VÉTÉRAN AIGLE

**Créature. Aigle. Guerrier.**

Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

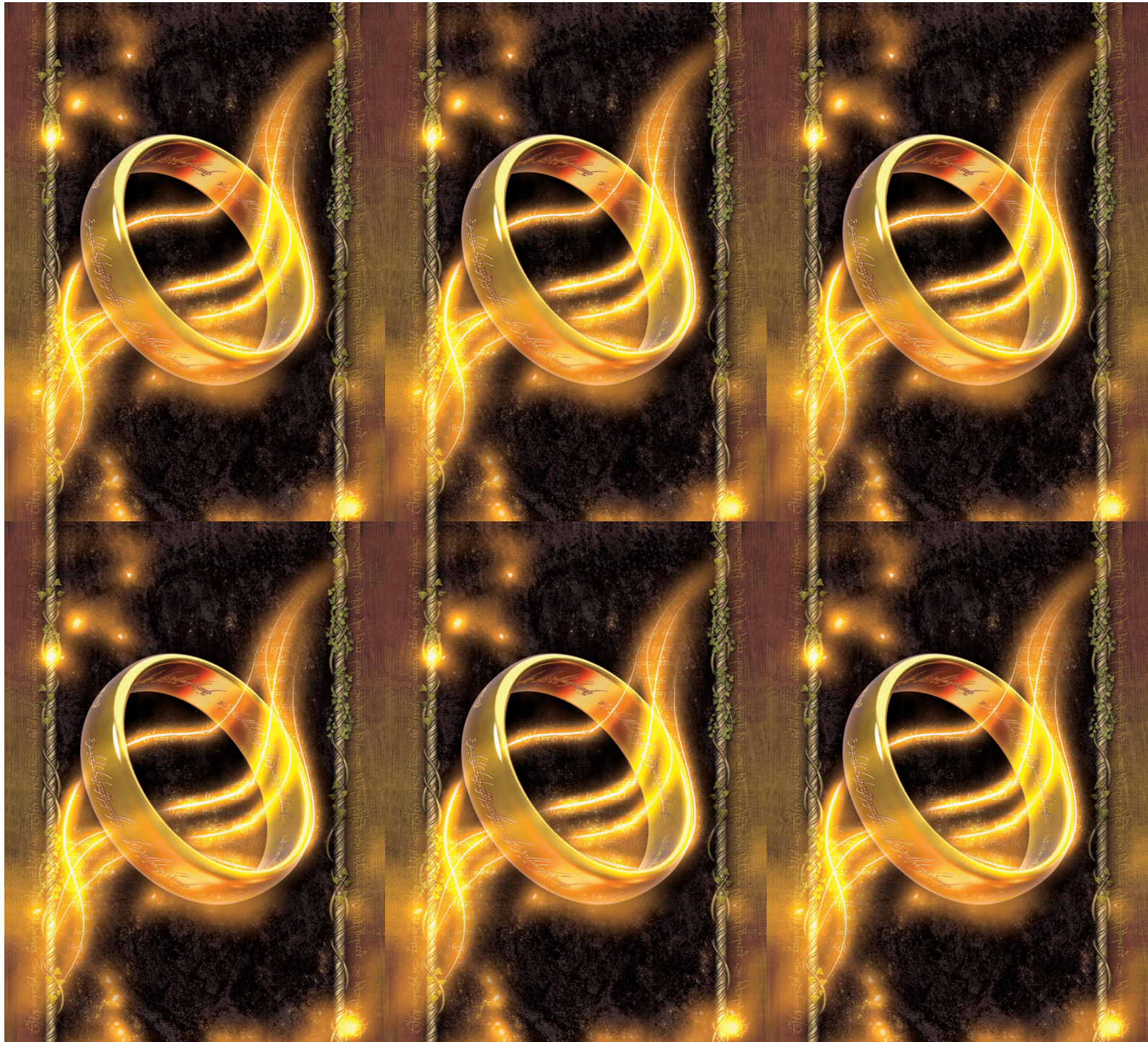
**Réponse :** quand le Vétéran Aigle entre dans votre zone de jeu, chaque exemplaire de Vétéran Aigle que vous contrôlez gagne +1 et +1 jusqu'à la fin du tour.

Mais les aigles ont des yeux perçants, et ils sont capables de voir de petites choses à très grande distance. — *Le Hobbit*

ALLIÉ

Illus. Gus Hunter © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 41









2  
1  
1  
1

**VÉTÉRAN AIGLE**

*Créature. Aigle. Guerrier.*  
Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**Réponse** : quand le Vétéran Aigle entre dans votre zone de jeu, chaque exemplaire de Vétéran Aigle que vous contrôlez gagne +1 +1 et +1 jusqu'à la fin du tour.

*Mais les aigles ont des yeux perçants, et ils sont capables de voir de petites choses à très grande distance. — Le Hobbit*

**ALLIÉ**

Illus. Gus Hunter © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 41



2  
1  
1  
1

**VÉTÉRAN AIGLE**

*Créature. Aigle. Guerrier.*  
Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**Réponse** : quand le Vétéran Aigle entre dans votre zone de jeu, chaque exemplaire de Vétéran Aigle que vous contrôlez gagne +1 +1 et +1 jusqu'à la fin du tour.

*Mais les aigles ont des yeux perçants, et ils sont capables de voir de petites choses à très grande distance. — Le Hobbit*

**ALLIÉ**

Illus. Gus Hunter © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 41



3  
0  
1  
3

**SOUVERAIN DU CIEL**

*Créature. Aigle.*  
Dévoué.  
Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**Réponse** : quand le Souverain du Ciel entre dans votre zone de jeu, redressez un allié que vous contrôlez.

*Derrière eux, en longues files rapides, s'avançaient tous leurs vassaux des montagnes du nord. — Le Retour du Roi*

**ALLIÉ**

Illus. Oscar Perez © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 42



3  
0  
1  
3

**SOUVERAIN DU CIEL**

*Créature. Aigle.*  
Dévoué.  
Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**Réponse** : quand le Souverain du Ciel entre dans votre zone de jeu, redressez un allié que vous contrôlez.

*Derrière eux, en longues files rapides, s'avançaient tous leurs vassaux des montagnes du nord. — Le Retour du Roi*

**ALLIÉ**

Illus. Oscar Perez © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 42



3  
0  
1  
3

**SOUVERAIN DU CIEL**

*Créature. Aigle.*  
Dévoué.  
Ne peut pas avoir d'attachements Restreint.

**Réponse** : quand le Souverain du Ciel entre dans votre zone de jeu, redressez un allié que vous contrôlez.

*Derrière eux, en longues files rapides, s'avançaient tous leurs vassaux des montagnes du nord. — Le Retour du Roi*

**ALLIÉ**

Illus. Oscar Perez © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 42



1

**BOÎTE DE TERRE**

*Objet. Présent.*  
Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous contrôlez un héros *Noldor* ou *Sylvain*.  
Attachez cette carte à un héros.

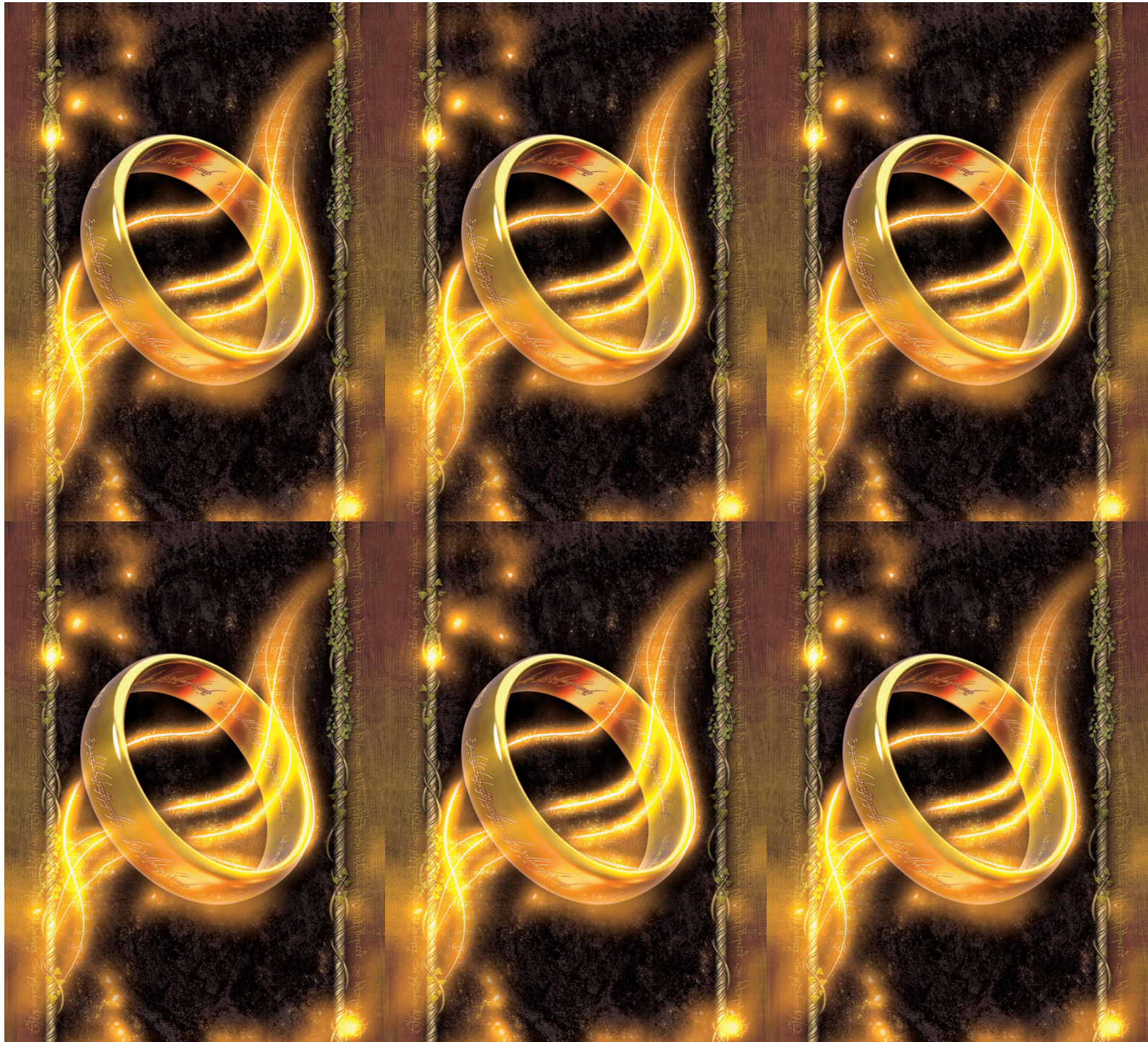
**Action** : inclinez la Boîte de Terre pour placer 1 marqueur de progression sur un lieu. Celui-ci gagne le trait *Forêt* jusqu'à la fin du tour.

*« Cela ne vous gardera pas sur votre route et ne vous défendra contre aucun danger ; mais si vous la conservez... peut-être y trouverez-vous votre récompense. »  
— Galadriel, La Communauté de l'Anneau*

**ATTACHEMENT**

Illus. Edward Beard Jr. © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 43







**1** **BOÎTE DE TERRE**



**Objet. Présent.**

Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous contrôlez un héros *Noldor* ou *Sylvain*.

Attachez cette carte à un héros.

**Action :** inclinez la Boîte de Terre pour placer 1 marqueur de progression sur un lieu. Celui-ci gagne le trait *Forêt* jusqu'à la fin du tour.

« Cela ne vous gardera pas sur votre route et ne vous défendra contre aucun danger ; mais si vous la conservez... peut-être y trouverez-vous votre récompense. »  
— Galadriel, La Communauté de l'Anneau

**ATTACHEMENT**

Illus. Edward Beard Jr. © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 43

**1** **BOÎTE DE TERRE**



**Objet. Présent.**

Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous contrôlez un héros *Noldor* ou *Sylvain*.

Attachez cette carte à un héros.

**Action :** inclinez la Boîte de Terre pour placer 1 marqueur de progression sur un lieu. Celui-ci gagne le trait *Forêt* jusqu'à la fin du tour.

« Cela ne vous gardera pas sur votre route et ne vous défendra contre aucun danger ; mais si vous la conservez... peut-être y trouverez-vous votre récompense. »  
— Galadriel, La Communauté de l'Anneau

**ATTACHEMENT**

Illus. Edward Beard Jr. © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 43

**2**

**1**

**0**

**0**

**1**

**HERBORISTE ITINÉRANTE**

**Dûnedain. Guérisseur.**

**Réponse :** quand un joueur diminue son niveau de menace, soignez 1 point de dégâts sur un personnage que vous contrôlez. Ensuite, vous pouvez donner le contrôle de l'Herboriste Itinérante à un autre joueur. (Limite une fois par tour.)

« Broyez-en une dans l'eau et lavez bien la blessure ; je la panserai. À votre tour. »  
— Aragorn, La Communauté de l'Anneau

**ALLIÉ**

Illus. Cubicle 7 © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 44

**2**

**1**

**0**

**0**

**1**

**HERBORISTE ITINÉRANTE**

**Dûnedain. Guérisseur.**

**Réponse :** quand un joueur diminue son niveau de menace, soignez 1 point de dégâts sur un personnage que vous contrôlez. Ensuite, vous pouvez donner le contrôle de l'Herboriste Itinérante à un autre joueur. (Limite une fois par tour.)

« Broyez-en une dans l'eau et lavez bien la blessure ; je la panserai. À votre tour. »  
— Aragorn, La Communauté de l'Anneau

**ALLIÉ**

Illus. Cubicle 7 © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 44

**2**

**1**

**0**

**0**

**1**

**HERBORISTE ITINÉRANTE**

**Dûnedain. Guérisseur.**

**Réponse :** quand un joueur diminue son niveau de menace, soignez 1 point de dégâts sur un personnage que vous contrôlez. Ensuite, vous pouvez donner le contrôle de l'Herboriste Itinérante à un autre joueur. (Limite une fois par tour.)

« Broyez-en une dans l'eau et lavez bien la blessure ; je la panserai. À votre tour. »  
— Aragorn, La Communauté de l'Anneau

**ALLIÉ**

Illus. Cubicle 7 © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 44

**2**

**1**

**1**

**1**

**1**

**ÉTAU**

**Créature.**

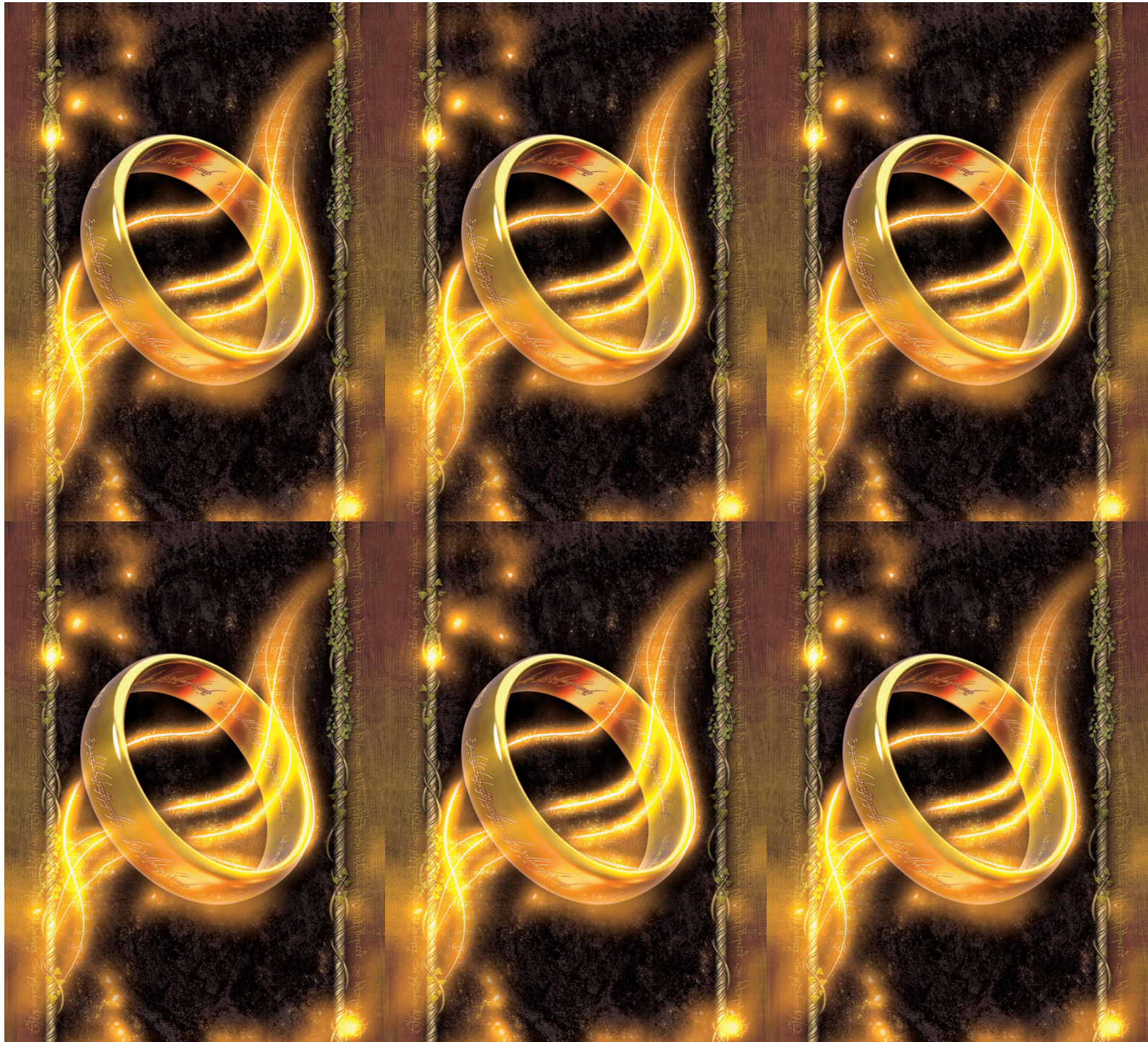
(Limite : 1 par deck). Ne peut pas avoir d'attachements. Le coût d'engagement au combat de chaque ennemi augmente de 1.

**Réponse :** quand Étau entre en jeu, cherchez dans votre deck un allié *Créature* et ajoutez-le à votre main. Jusqu'à la fin de la phase, cet allié n'a pas besoin de ressource adéquate pour être joué. Mélangez votre deck.

**ALLIÉ**

Illus. Damian Audino © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 45

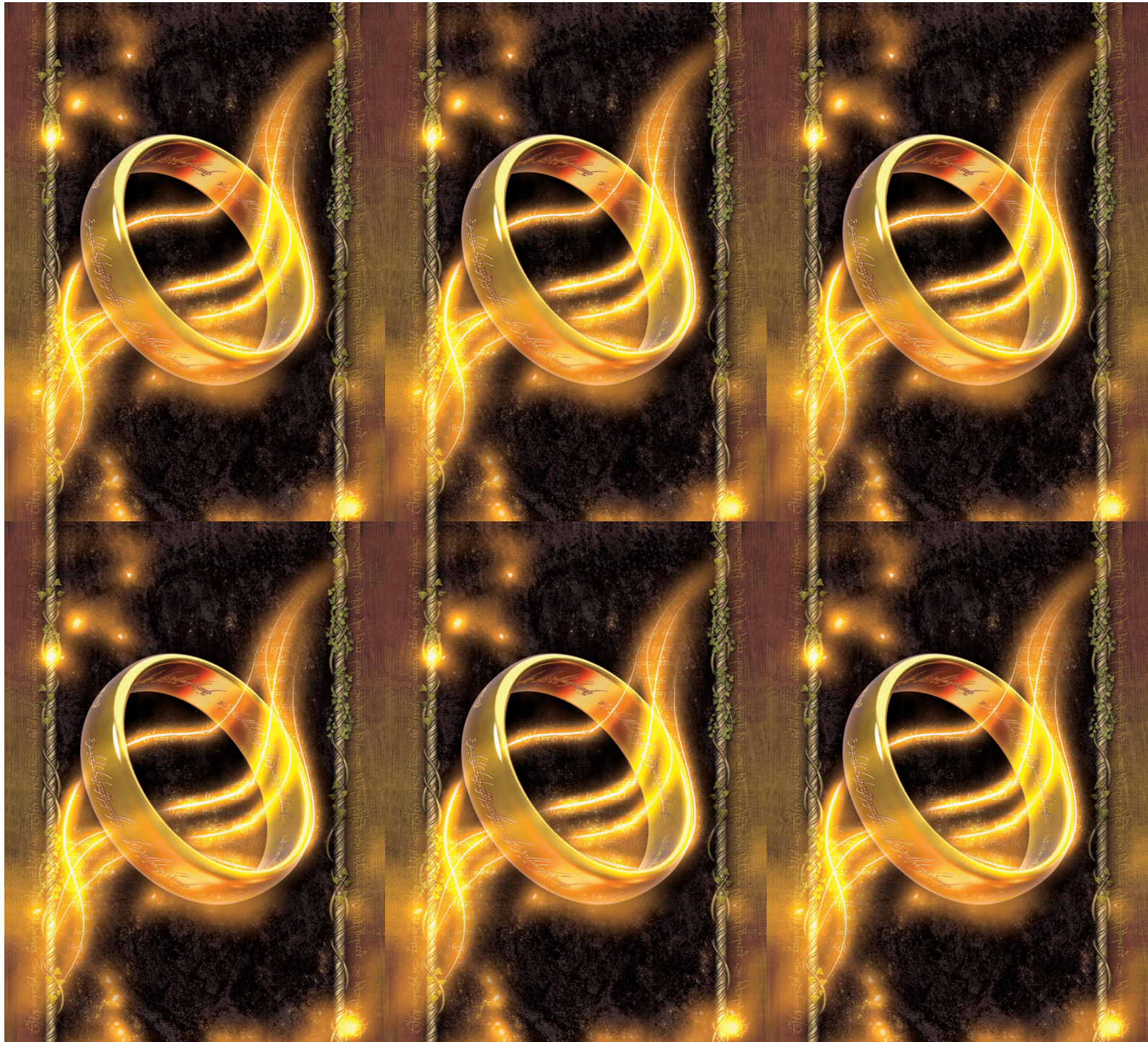














**X**  
SOUFFLE D'ARDA



**Aigle.**  
[Rencontre] **Action** : ramenez dans votre main X alliés *Aigle* dont vous êtes le propriétaire (ils peuvent être sous le contrôle de n'importe quel joueur). Ensuite, mettez en jeu chacun de ces alliés sous le contrôle de n'importe quel joueur, un à la fois. Retirez Souffle d'Arda de la partie.  
« Car nous avons besoin d'une vitesse plus grande que celle de tous les vents. »  
— Gandalf, Le Retour du Roi

**ÉVÉNEMENT**

Illus. Ted Nasmith © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 49

**X**  
SOUFFLE D'ARDA



**Aigle.**  
[Rencontre] **Action** : ramenez dans votre main X alliés *Aigle* dont vous êtes le propriétaire (ils peuvent être sous le contrôle de n'importe quel joueur). Ensuite, mettez en jeu chacun de ces alliés sous le contrôle de n'importe quel joueur, un à la fois. Retirez Souffle d'Arda de la partie.  
« Car nous avons besoin d'une vitesse plus grande que celle de tous les vents. »  
— Gandalf, Le Retour du Roi

**ÉVÉNEMENT**

Illus. Ted Nasmith © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 49

**1**  
COURONNE D'OR



**Objet. Artéfact. Aigle.**  
Attachez cette carte à un héros *Aigle*. Celui-ci gagne le trait *Noble*.  
**Action** : inclinez la Couronne d'Or pour choisir un allié *Aigle* dont vous êtes le propriétaire (il peut être sous le contrôle de n'importe quel joueur). Soit vous donnez le contrôle de cet allié à un autre joueur, soit vous le défaussez et ajoutez 1 ressource à la réserve du héros attaché.

**ATTACHEMENT**

Illus. José Derivaldo Júnior © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 50

**1**  
COURONNE D'OR



**Objet. Artéfact. Aigle.**  
Attachez cette carte à un héros *Aigle*. Celui-ci gagne le trait *Noble*.  
**Action** : inclinez la Couronne d'Or pour choisir un allié *Aigle* dont vous êtes le propriétaire (il peut être sous le contrôle de n'importe quel joueur). Soit vous donnez le contrôle de cet allié à un autre joueur, soit vous le défaussez et ajoutez 1 ressource à la réserve du héros attaché.

**ATTACHEMENT**

Illus. José Derivaldo Júnior © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 50

**1**  
COURONNE D'OR



**Objet. Artéfact. Aigle.**  
Attachez cette carte à un héros *Aigle*. Celui-ci gagne le trait *Noble*.  
**Action** : inclinez la Couronne d'Or pour choisir un allié *Aigle* dont vous êtes le propriétaire (il peut être sous le contrôle de n'importe quel joueur). Soit vous donnez le contrôle de cet allié à un autre joueur, soit vous le défaussez et ajoutez 1 ressource à la réserve du héros attaché.

**ATTACHEMENT**

Illus. José Derivaldo Júnior © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 50

**1**  
GUIDÉ PAR LE DESTIN

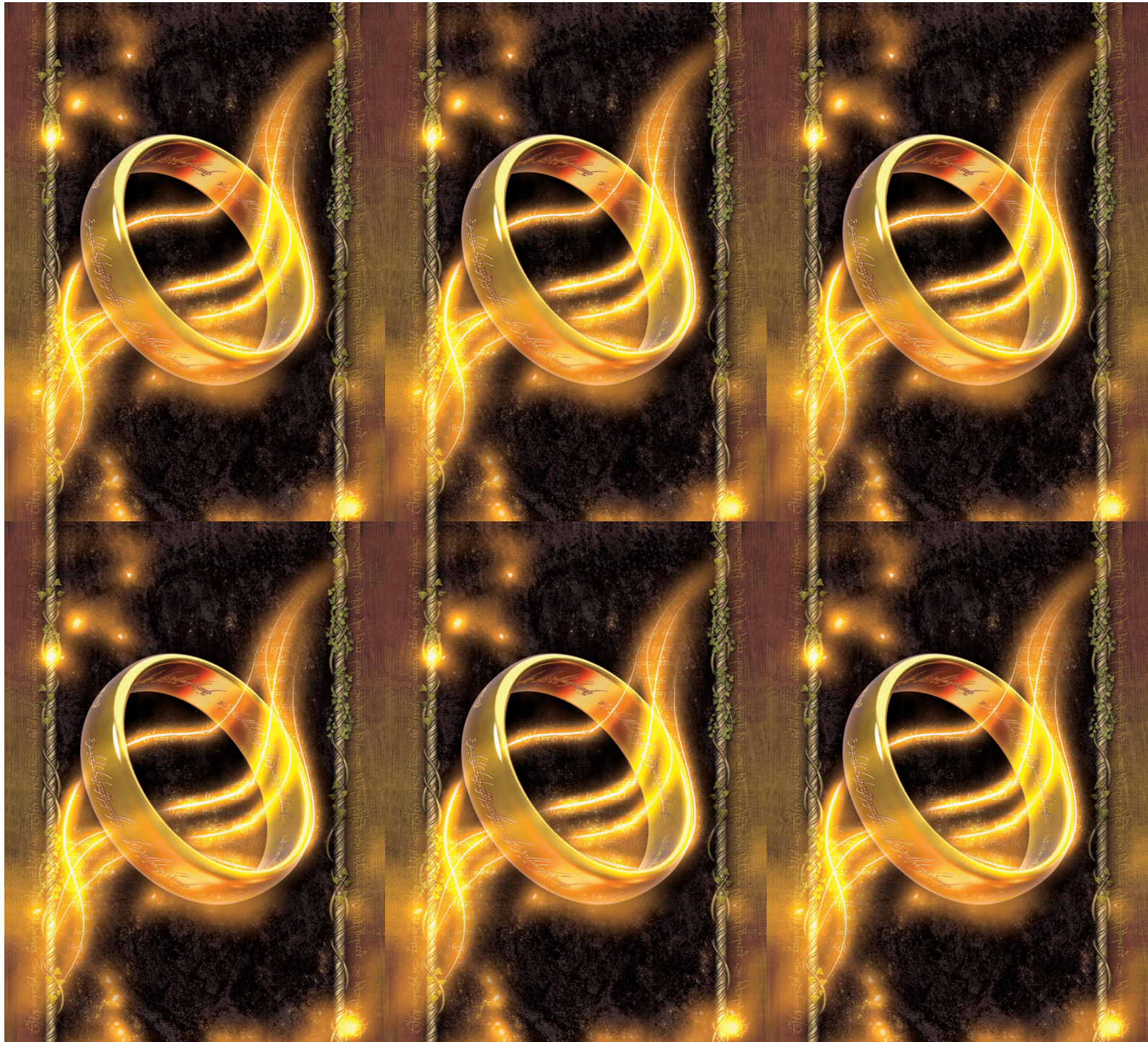


**Condition.**  
Attachez cette carte à un héros.  
**Réponse** : quand vous devriez mélanger dans le deck de rencontre une carte mise de côté, mélangez-la dans les 5 premières cartes à la place.  
**Action** : si le deck de rencontre contient 5 cartes ou plus, inclinez Guidé par le Destin et augmentez de 1 votre niveau de menace pour mélanger la première carte de la pile de défausse de rencontre dans les 5 premières cartes du deck de rencontre.

**ATTACHEMENT**

Illus. Detlef Ott © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 51









1

GUIDÉ PAR LE DESTIN



**Condition.**

Attachez cette carte à un héros.

**Réponse :** quand vous devriez mélanger dans le deck de rencontre une carte mise de côté, mélangez-la dans les 5 premières cartes à la place.

**Action :** si le deck de rencontre contient 5 cartes ou plus, inclinez Guidé par le Destin et augmentez de 1 votre niveau de menace pour mélanger la première carte de la pile de défausse de rencontre dans les 5 premières cartes du deck de rencontre.

ATTACHEMENT

Illus. Detlef Ott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

51

1

GUIDÉ PAR LE DESTIN



**Condition.**

Attachez cette carte à un héros.

**Réponse :** quand vous devriez mélanger dans le deck de rencontre une carte mise de côté, mélangez-la dans les 5 premières cartes à la place.

**Action :** si le deck de rencontre contient 5 cartes ou plus, inclinez Guidé par le Destin et augmentez de 1 votre niveau de menace pour mélanger la première carte de la pile de défausse de rencontre dans les 5 premières cartes du deck de rencontre.

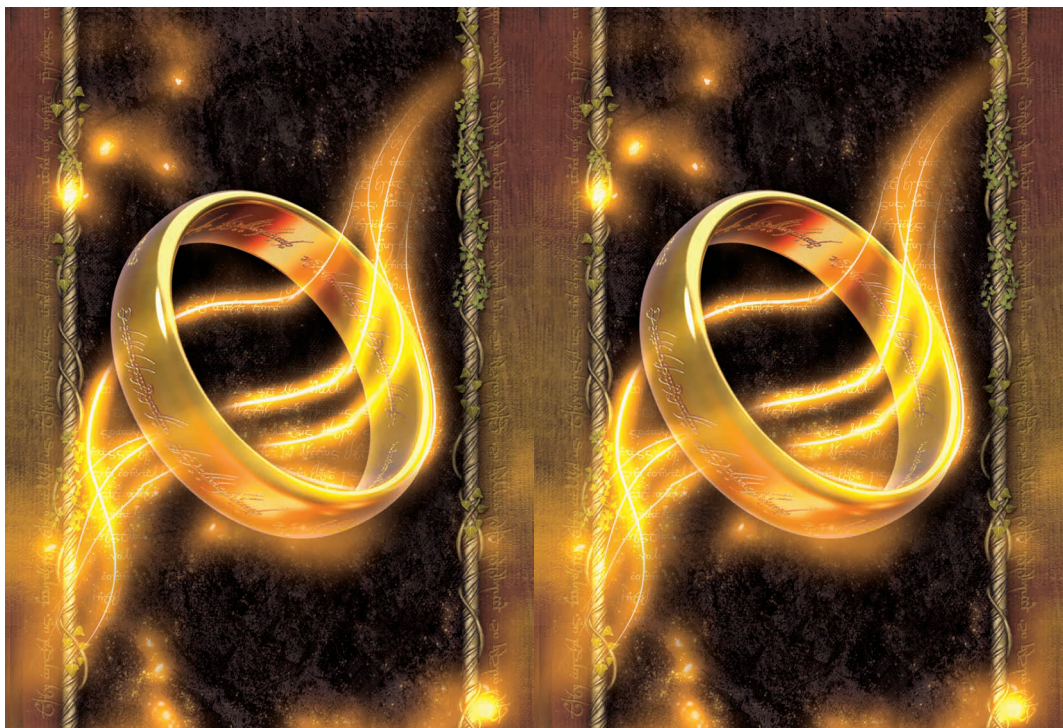
ATTACHEMENT

Illus. Detlef Ott

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

51







COURSIERS SAUVAGES

FEU SUR L'ESTEMNET

1/31

**Forcé** : quand un ennemi entre en jeu, placez un coursier de Coursiers Sauvages sur cet ennemi.

**À la fin du tour, s'il n'y a aucun coursier sur Coursiers Sauvages, les joueurs ont perdu la partie.**

« Je parie qu'il y a des tas de bonnes choses qui poussent à l'état sauvage dans ce pays. » — Sam, Les Deux Tours

OBJECTIF

Illus. Behzat Feyzallah

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

52

COURSIERS CAPTURÉS

FEU SUR L'ESTEMNET

2/31

**Forcé** : quand un ennemi quitte le jeu sans avoir été détruit, placez les coursiers de cet ennemi sur Coursiers Capturés.

**Forcé** : quand un lieu quitte le jeu sans avoir été exploré, placez les coursiers de ce lieu sur Coursiers Capturés.

Leurs chevaux étaient de grande stature, forts et bien découplés... — Les Deux Tours

OBJECTIF

Illus. Ken Stroud

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

53

50

3

6

4

3/31

MORGAHK

**Orque. Mordor.**

Immunisé aux effets de carte des joueurs.

**Forcé** : au début de la phase de quête, Morgahk effectue immédiatement une attaque contre le premier joueur.

**Forcé** : quand Morgahk attaque et détruit un personnage, chaque ennemi dans la zone de cheminement capture ses coursiers.

ENNEMI

VICTOIRE 5

Illus. Danc Madgwick

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

54

RIVAGES DE L'ANDUIN

4

4/31

8

**Rivière.**

Immunisé aux effets de carte des joueurs.

Tant que les Rivages de l'Anduin sont dans la pile de victoire, la quête en cours gagne : « **Réponse** : quand un ennemi est détruit, placez X coursiers de Coursiers Capturés sur Coursiers Sauvages, où X est la imprimée de l'ennemi détruit. »

**Trajet** : chaque ennemi dans la zone de cheminement capture ses coursiers.

LIEU

VICTOIRE 5

Illus. Artiste inconnu

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

55

45

2

5

2

5/31

MAÎTRE DES BÊTES DES MONTAGNES BLANCHES

**Orque.**

**Forcé** : quand le Maître des Bêtes des Montagnes Blanches vous engage au combat, choisissez entre : il effectue immédiatement une attaque contre vous ou il capture ses coursiers.

**Ombre** : soit l'ennemi attaquant effectue une attaque supplémentaire après celle-ci, soit il capture ses coursiers.

ENNEMI

Illus. Turbine

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

56

45

2

5

2

6/31

MAÎTRE DES BÊTES DES MONTAGNES BLANCHES

**Orque.**

**Forcé** : quand le Maître des Bêtes des Montagnes Blanches vous engage au combat, choisissez entre : il effectue immédiatement une attaque contre vous ou il capture ses coursiers.

**Ombre** : soit l'ennemi attaquant effectue une attaque supplémentaire après celle-ci, soit il capture ses coursiers.

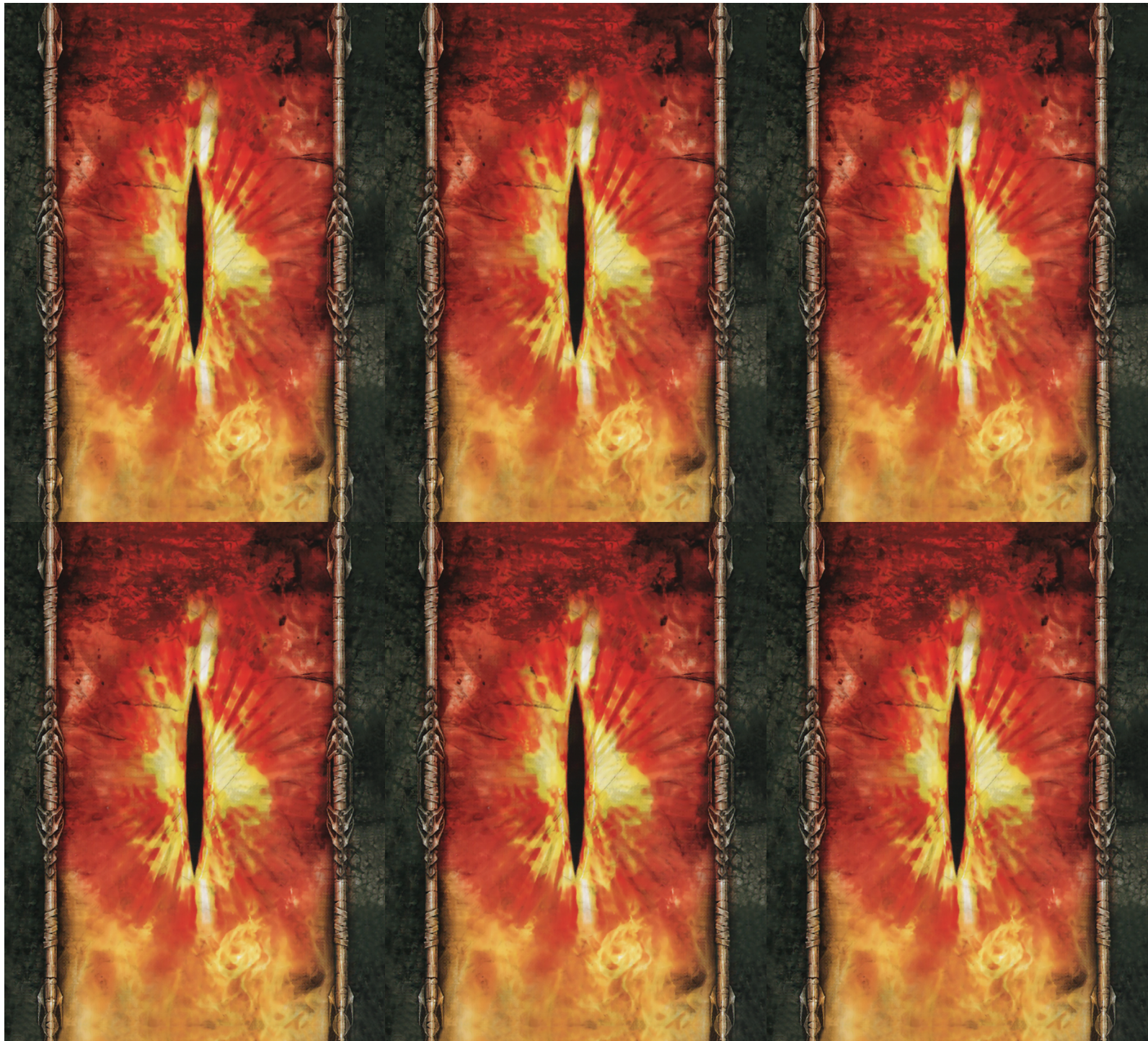
ENNEMI

Illus. Turbine

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

56









**30**

3   
3   
2 

**4**  7/31

**GUETTEUR ORQUE**

*Orque. Snaga.*

**Forcé** : à la fin de la phase de combat, le Guetteur Orque capture ses coursiers.

—  —

*Ombre* : soit l'ennemi attaquant ne peut pas subir de dégâts ce tour, soit il capture ses coursiers.

**ENNEMI**

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 57



**30**

3   
3   
2 

**4**  8/31

**GUETTEUR ORQUE**

*Orque. Snaga.*

**Forcé** : à la fin de la phase de combat, le Guetteur Orque capture ses coursiers.

—  —

*Ombre* : soit l'ennemi attaquant ne peut pas subir de dégâts ce tour, soit il capture ses coursiers.

**ENNEMI**

Illus. Bethesda Softworks © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 57



**28**

1   
2   
3 

**2**  9/31

**ÉLEVEUR ORQUE**

*Orque.*

Renfort.

**Forcé** : quand l'Éleveur Orque attaque, placez un coursier du lieu actif sur cet ennemi.

—  —

*Ombre* : s'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, l'ennemi attaquant capture ses coursiers.

**ENNEMI**

Illus. Leo Li © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 58



**28**

1   
2   
3 

**2**  10/31

**ÉLEVEUR ORQUE**

*Orque.*

Renfort.

**Forcé** : quand l'Éleveur Orque attaque, placez un coursier du lieu actif sur cet ennemi.

—  —

*Ombre* : s'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, l'ennemi attaquant capture ses coursiers.

**ENNEMI**

Illus. Leo Li © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 58



**28**

1   
2   
3 

**2**  11/31

**ÉLEVEUR ORQUE**

*Orque.*

Renfort.

**Forcé** : quand l'Éleveur Orque attaque, placez un coursier du lieu actif sur cet ennemi.

—  —

*Ombre* : s'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, l'ennemi attaquant capture ses coursiers.

**ENNEMI**

Illus. Leo Li © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 58



**DRAIRIES DÉGAGÉES**

1 

**3**  12/31

**Plaines.**

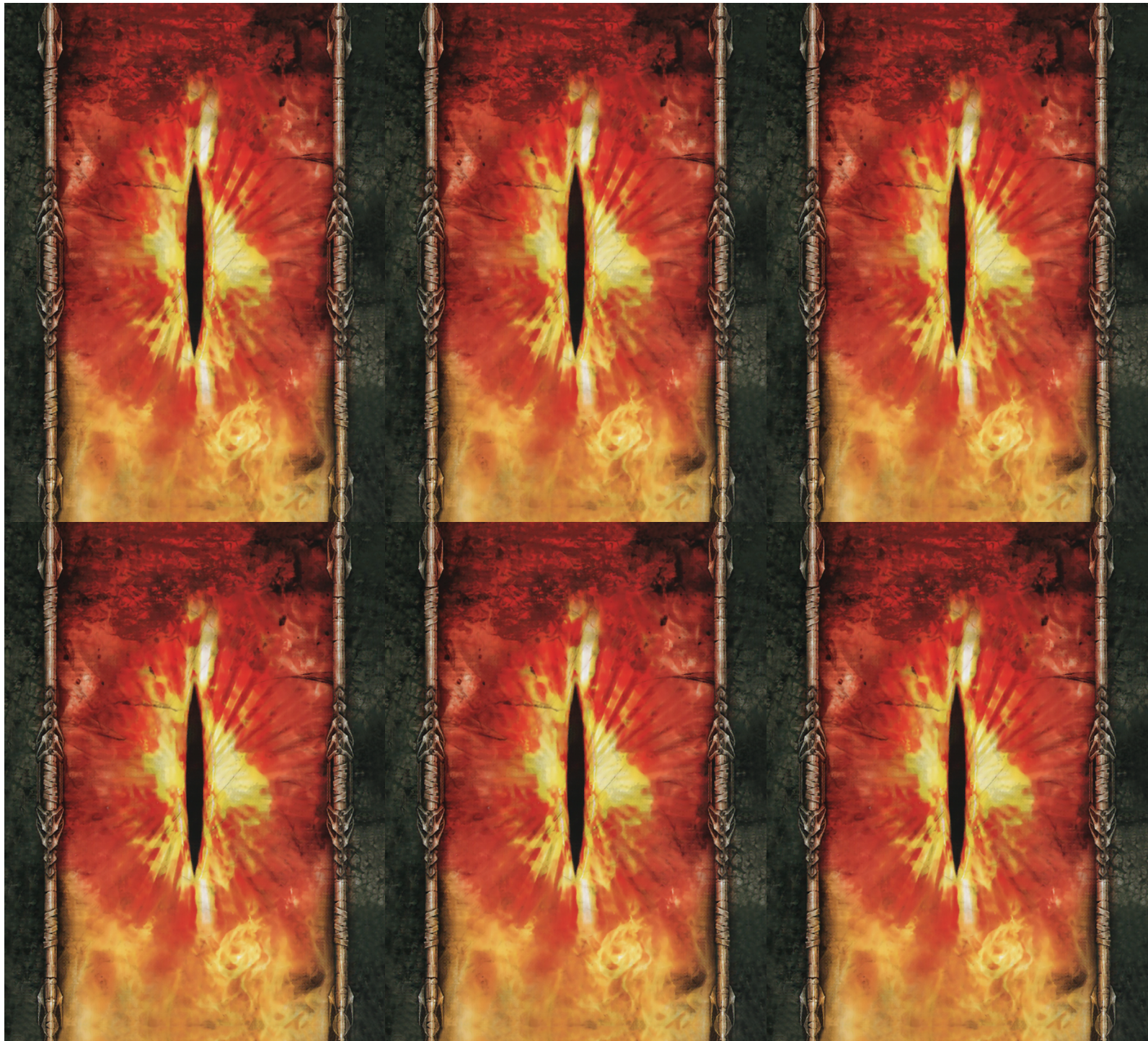
Coursiers 2.

Tant que les Prairies Dégagées sont dans la zone de cheminement, elles gagnent : « **Forcé** : à la fin de la phase de combat, placez le premier ennemi de la pile de défausse de rencontre dans la zone de cheminement. »

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. Johannes Voss © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 59









## DRAIRIES DÉGAGÉES

1

3

### Plaines.

Coursiers 2.

Tant que les Prairies Dégagées sont dans la zone de cheminement, elles gagnent : « **Forcé** : à la fin de la phase de combat, placez le premier ennemi de la pile de défausse de rencontre dans la zone de cheminement. »

LIEU

VICTOIRE 1

Illus. Johannes Voss

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

59

## DRAIRIES DÉGAGÉES

1

3

### Plaines.

Coursiers 2.

Tant que les Prairies Dégagées sont dans la zone de cheminement, elles gagnent : « **Forcé** : à la fin de la phase de combat, placez le premier ennemi de la pile de défausse de rencontre dans la zone de cheminement. »

LIEU

VICTOIRE 1

Illus. Johannes Voss

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

59

## TRAVERSÉES DE L'ENTALLUVE

3

3

### Plaines. Rivière.

Coursiers 3.

**Trajet** : cherchez un ennemi dans la pile de défausse de rencontre et mettez-le en jeu, engagé au combat avec le premier joueur.

*Les bouviers y avaient beaucoup vagabondé, vivant en campement et sous la tente, même en hiver. Mais à présent toute la région était vide. — Les Deux Tours*

LIEU

VICTOIRE 1

Illus. Ferdinand Ladera

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

60

## TRAVERSÉES DE L'ENTALLUVE

3

3

### Plaines. Rivière.

Coursiers 3.

**Trajet** : cherchez un ennemi dans la pile de défausse de rencontre et mettez-le en jeu, engagé au combat avec le premier joueur.

*Les bouviers y avaient beaucoup vagabondé, vivant en campement et sous la tente, même en hiver. Mais à présent toute la région était vide. — Les Deux Tours*

LIEU

VICTOIRE 1

Illus. Ferdinand Ladera

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

60

## PÂTURAGE DE L'ESTEMNET

2

2

### Plaines. Collines.

Coursiers 1

Vous ne pouvez pas placer de marqueurs de progression sur les lieux de la zone de cheminement.

*Les herbages onduleux s'élevaient et descendaient comme une vaste mer grise. — Les Deux Tours*

LIEU

VICTOIRE 1

Illus. Michael Komarek

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

61

## PÂTURAGE DE L'ESTEMNET

2

2

### Plaines. Collines.

Coursiers 1

Vous ne pouvez pas placer de marqueurs de progression sur les lieux de la zone de cheminement.

*Les herbages onduleux s'élevaient et descendaient comme une vaste mer grise. — Les Deux Tours*

LIEU

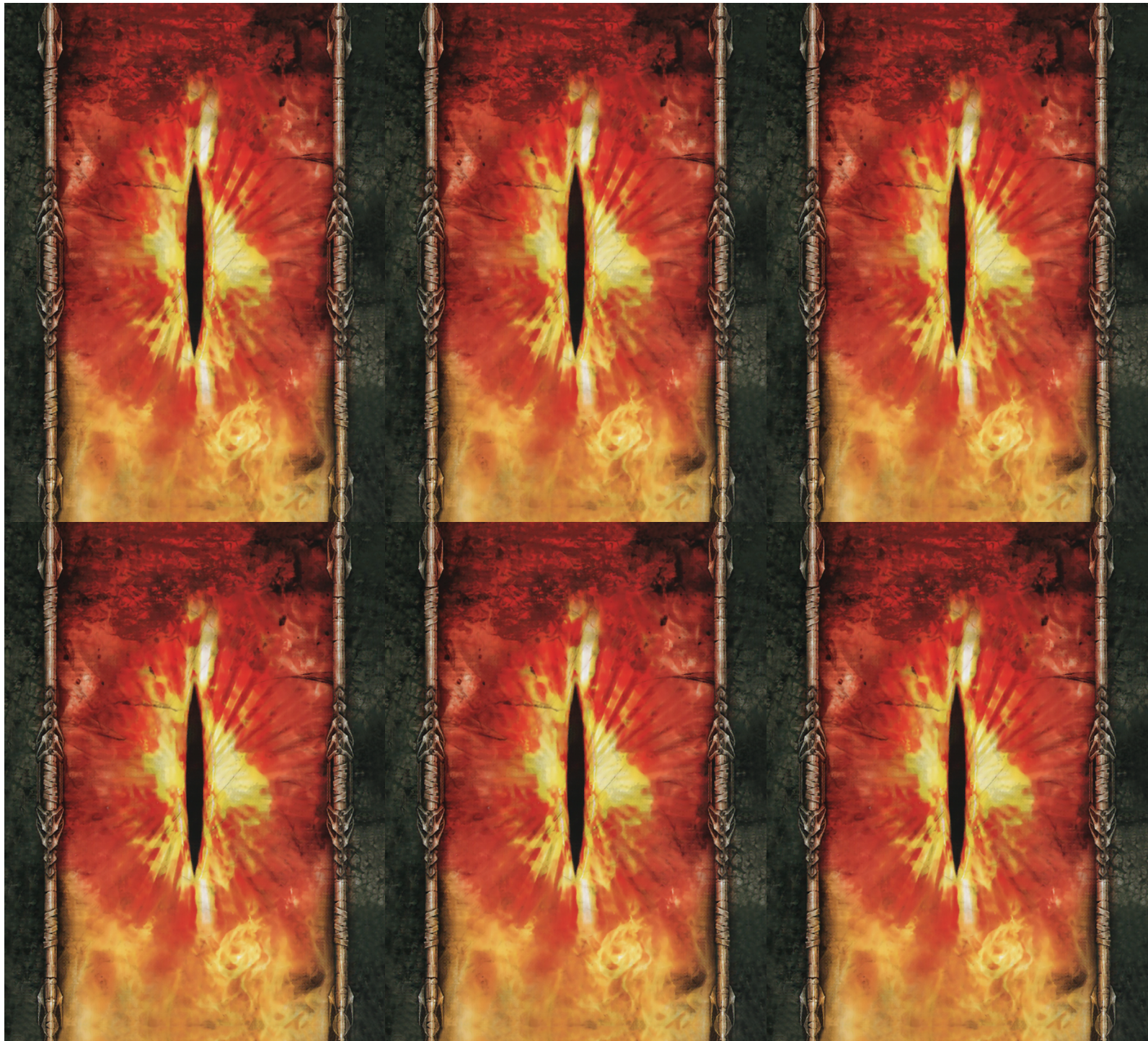
VICTOIRE 1

Illus. Michael Komarek

© Middle-earth Ent. © FFG © ALeP

61







**DÂTURAGE DE L'ESTEMNET**

2 



2  19/31

**Plaines. Collines.**

Coursiers 1 .

Vous ne pouvez pas placer de marqueurs de progression sur les lieux de la zone de cheminement.

*Les herbages onduleux s'élevaient et descendaient comme une vaste mer grise. — Les Deux Tours*

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. Michael Komarek © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 61

**ÉCURIES PILLÉES**

2 



3  20/31

**Plaines. Village.**

Coursiers 4.

**Forcé** : à la fin du tour, s'il reste au moins un coursier sur les Écuries Pillées, placez un coursier des Écuries Pillées sur Coursiers Capturés. Le premier joueur peut augmenter de 2 son niveau de menace pour annuler cet effet.



**Ombre** : si cette attaque détruit un personnage, l'ennemi attaquant capture ses coursiers.

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. Marta Grajper © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 62

**ÉCURIES PILLÉES**

2 



3  21/31

**Plaines. Village.**

Coursiers 4.

**Forcé** : à la fin du tour, s'il reste au moins un coursier sur les Écuries Pillées, placez un coursier des Écuries Pillées sur Coursiers Capturés. Le premier joueur peut augmenter de 2 son niveau de menace pour annuler cet effet.



**Ombre** : si cette attaque détruit un personnage, l'ennemi attaquant capture ses coursiers.

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. Marta Grajper © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 62

**ÉCURIES PILLÉES**

2 



3  22/31

**Plaines. Village.**

Coursiers 4.

**Forcé** : à la fin du tour, s'il reste au moins un coursier sur les Écuries Pillées, placez un coursier des Écuries Pillées sur Coursiers Capturés. Le premier joueur peut augmenter de 2 son niveau de menace pour annuler cet effet.



**Ombre** : si cette attaque détruit un personnage, l'ennemi attaquant capture ses coursiers.

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. Marta Grajper © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 62

**CAMP ORQUE CACHÉ**

2 



5  23/31

**Camp.**

Coursiers 1.

Le Camp Orque Caché gagne +1  pour chaque coursier sur lui.

**Forcé** : à la fin de la phase de combat, placez un coursier d'un lieu non-Camp sur le Camp Orque Caché.

**Trajet** : chaque joueur incline un personnage qu'il contrôle.

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. James Paick © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 63

**CAMP ORQUE CACHÉ**

2 



5  24/31

**Camp.**

Coursiers 1.

Le Camp Orque Caché gagne +1  pour chaque coursier sur lui.

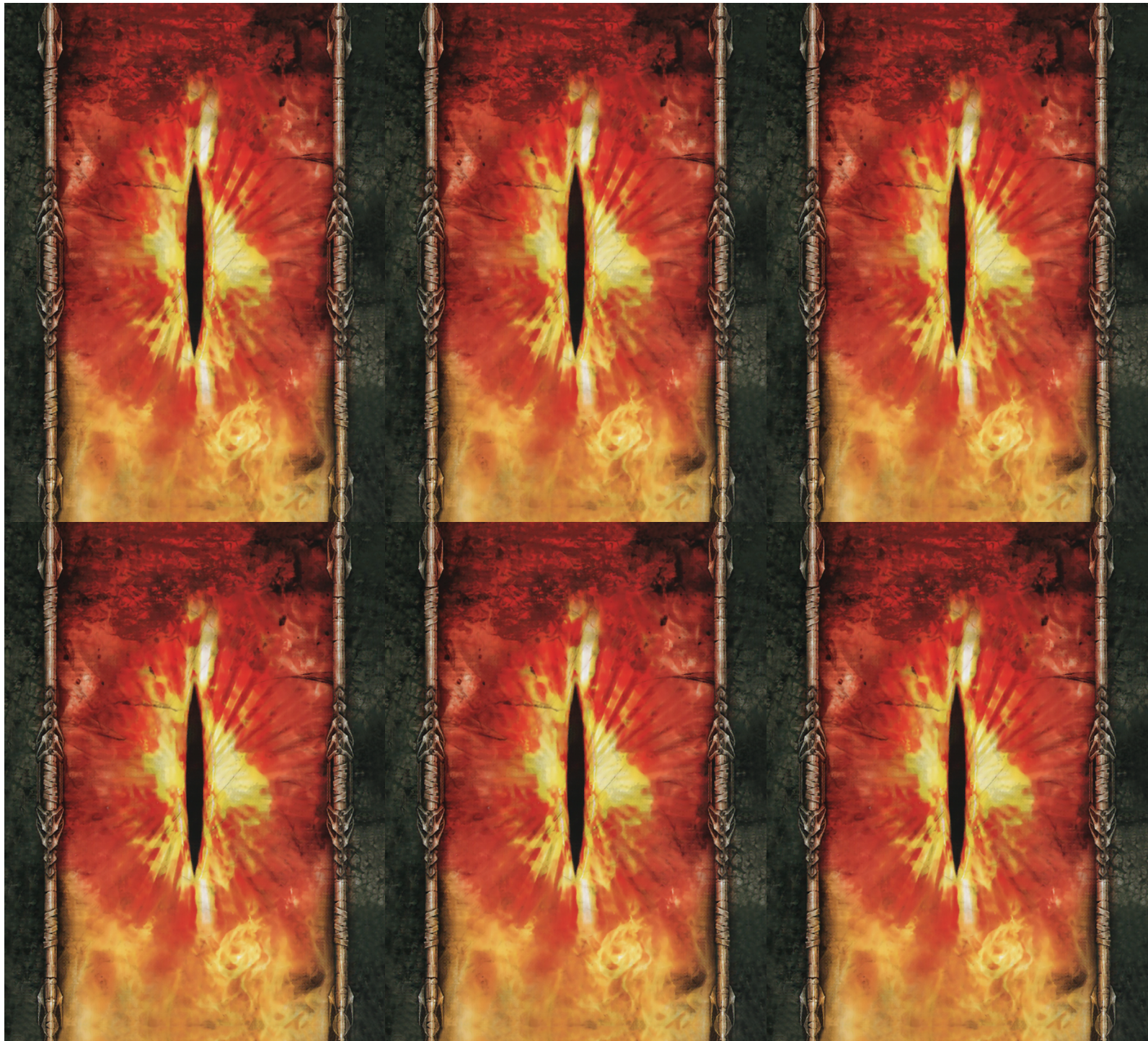
**Forcé** : à la fin de la phase de combat, placez un coursier d'un lieu non-Camp sur le Camp Orque Caché.

**Trajet** : chaque joueur incline un personnage qu'il contrôle.

**LIEU** **VICTOIRE 1**

Illus. James Paick © Middle-earth Ent. © FFG © ALeP 63







CHEVAUX DANTOUÉS



25/31

Une fois révélée : placez un coursier de Coursiers Sauvages sur chaque ennemi en jeu. S'il y a moins de 1 ennemi en jeu, cherchez un ennemi dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre et placez-le dans la zone de cheminement. Mélangez le deck de rencontre.

Ombre : l'ennemi attaquant gagne +1 (2 à la place s'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés).

TRAHISE

Illus. Willem Haenraets © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 64

CHEVAUX DANTOUÉS



26/31

Une fois révélée : placez un coursier de Coursiers Sauvages sur chaque ennemi en jeu. S'il y a moins de 1 ennemi en jeu, cherchez un ennemi dans le deck de rencontre ou dans la pile de défausse de rencontre et placez-le dans la zone de cheminement. Mélangez le deck de rencontre.

Ombre : l'ennemi attaquant gagne +1 (2 à la place s'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés).

TRAHISE

Illus. Willem Haenraets © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 64

FOUET CLAQUANT



27/31

Une fois révélée : pour chaque personnage redressé qu'un joueur contrôle, il doit choisir entre : soit incliner ce personnage, soit lui infliger 1 point de dégâts. S'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, Fouet Claquant gagne Renfort.

« Où il y a un fouet, il y a du cœur, mes loches. »  
— Le Retour du Roi

TRAHISE

Illus. UbiSoft © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 65

FOUET CLAQUANT



28/31

Une fois révélée : pour chaque personnage redressé qu'un joueur contrôle, il doit choisir entre : soit incliner ce personnage, soit lui infliger 1 point de dégâts. S'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, Fouet Claquant gagne Renfort.

« Où il y a un fouet, il y a du cœur, mes loches. »  
— Le Retour du Roi

TRAHISE

Illus. UbiSoft © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 65

DOUSSUITE ÉREINTANTE



29/31

Une fois révélée : soit tous les ennemis en jeu capturent leurs coursiers, soit vous inclinez chaque personnage blessé.

Ombre : inclinez un personnage blessé que vous contrôlez.

Tout étourdi qu'il était par la souffrance et la fatigue, Sam se réveilla... — Le Retour du Roi

TRAHISE

Illus. Rob Joseph © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 66

DOUSSUITE ÉREINTANTE



30/31

Une fois révélée : soit tous les ennemis en jeu capturent leurs coursiers, soit vous inclinez chaque personnage blessé.

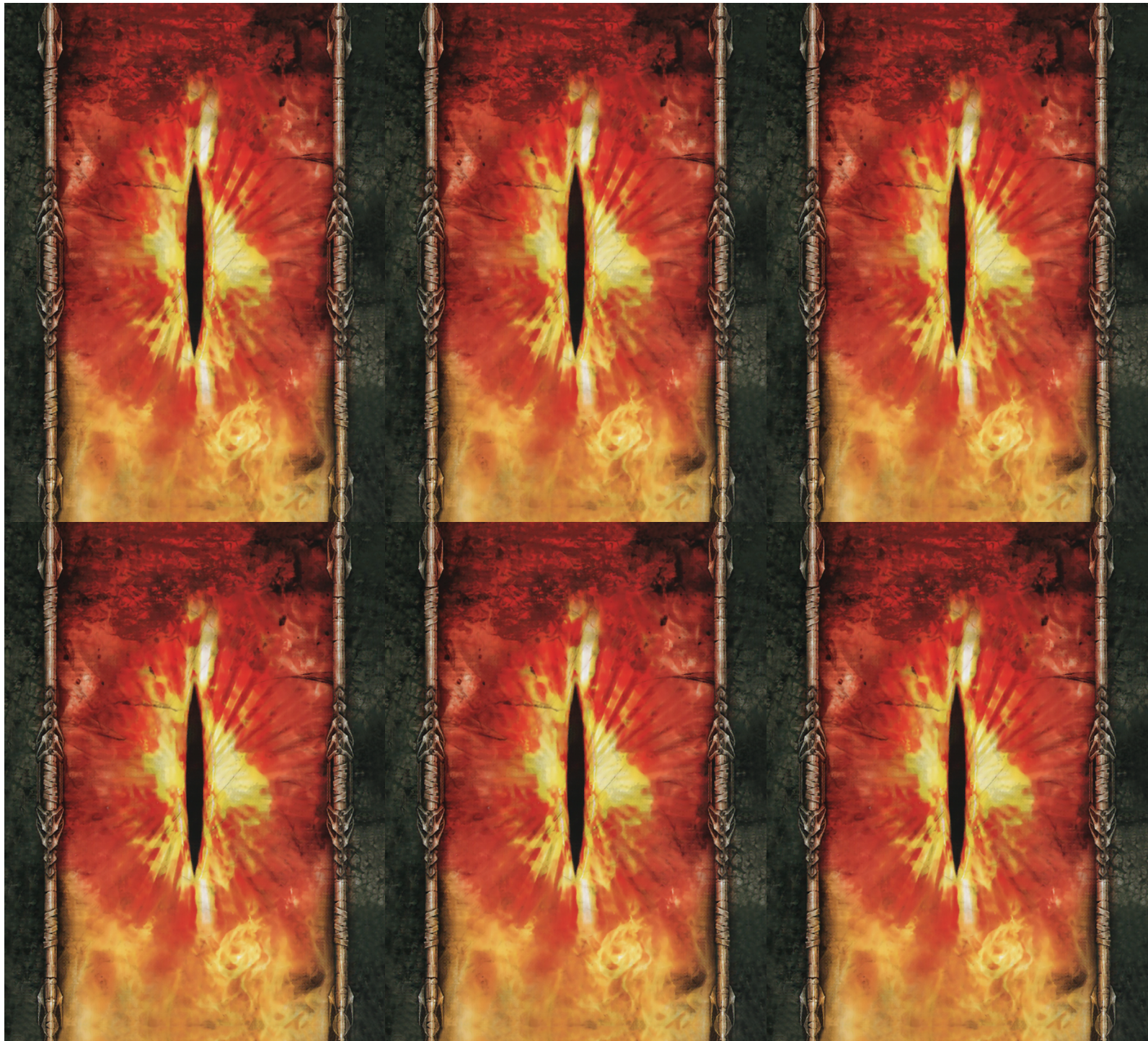
Ombre : inclinez un personnage blessé que vous contrôlez.

Tout étourdi qu'il était par la souffrance et la fatigue, Sam se réveilla... — Le Retour du Roi

TRAHISE

Illus. Rob Joseph © Middle-earth Ent. © FFG © AleP 66








## RECHERCHE ÉTENDUE

6

*Les orques semblent avoir détecté une odeur et commencent à fouiller le sol près d'un endroit où vous êtes autrefois arrêtés pour vous reposer.*

**Forcé** : quand vous engagez un ennemi au combat, soit vous placez un coursier de Coursiers Sauvages sur Coursiers Capturés, soit cet ennemi gagne +3  jusqu'à la fin du tour.

VICTOIRE D

Illus. Val Nyséom

© Middle-earth Ent. © HFG © ALP

67







## FEU SUR L'ESTEMNET

Bienvenue dans *Feu sur l'Estemnet*, un paquet aventure communautaire **non officiel** pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, développée par A Long-extended Party (ALeP).

Cette extension verra les héros tenter de vaincre une bande d'orques voleurs de chevaux sur les plaines du Rohan.

### Contenu

*Feu sur l'Estemnet* contient 70 cartes :

- 4 cartes Règles
- 31 cartes Rencontre
- 2 cartes Héros
- 3 cartes Quête
- 30 cartes Joueur

### Ressources web

Vous pouvez suivre les mises à jour de A Long-extended Party sur [www.alongextendedparty.com](http://www.alongextendedparty.com).

Vous pouvez construire des decks et garder une trace de vos parties sur RingsDB ([www.ringsdb.com](http://www.ringsdb.com), en anglais) ou SDA Builder ([sda.cgbuilder.fr](http://sda.cgbuilder.fr), en français).

Les règles générales du jeu et une explication des termes les plus courants sont disponibles (en anglais) sur le Quest Companion : [bit.ly/2MKkak9](http://bit.ly/2MKkak9).

Page 1/8

— Impossible, répondit Éomund. La lignée de Haleth s'est éteinte. Du moins c'est ce qu'on raconte.

— Rien n'est impossible, monseigneur, dit Ealdwulf. Car le frère se dresse contre le frère, et le sang se retourne contre le sang. On ne peut se fier aux paroles des Hommes.

— Partez, mes amis, dit Éomund. Faites route vers l'Estemnet. Montrez-vous digne de votre serment. Trouvez Gálmód. Trouvez-le et ramenez-le. »

Et ainsi les héros chevauchèrent, jour après jour, leur volonté liée à la promesse de justice. Leur serment les poussait à aller de l'avant, à travers les bourrasques et la chaleur. Ils traversèrent les hameaux d'honnêtes gens — éleveurs de chevaux et laboureurs, travailleurs qui sentaient le sel et la paille et prenaient leurs repas avec le sourire. Les héros visitèrent de nombreux villages de ce type, et à chaque fois la même interrogation leur venait : combien parmi eux voudraient voir leur roi déposé ? Combien trahiraient leur peuple au nom d'un usurpateur sans foi ? Au fur et à mesure de leur voyage, cette incertitude grandissait. Chaque village semblait un peu plus terne, un peu moins aimable. Ils dormaient peu, et quand ils dormaient, c'était de manière inconfortable, dans des champs vides ou dans les écuries, au milieu des hennissements des hongres mal débouffés et des jurements aux yeux sombres.

Page 4/8

## Symbole d'extension

Les cartes du cycle *Serments des Rohirrim* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



## Feu sur l'Estemnet

Niveau de difficulté = 6

« Alors, c'était Gálmód depuis le début, s'exclama l'un des héros.

— Je ne peux pas dire que je suis surpris, déclara un autre. Depuis qu'il a massacré ce Dunlending à Erelas, il était clair qu'il avait quelque chose à cacher.

— Mais violer son serment d'allégeance, dit Éomund en serrant la poignée en bronze de son épée. C'est une infâme trahison. Venez, soldats. Ou est Gálmód Coeur de Serpent ? Gúthwinë a soif du sang ignoble de ce misérable.

À ce moment-là, un homme de l'éored du maréchal fit irruption dans la pièce.

— Mon Seigneur ! Le traître a échappé à la vigilance de ses gardes durant la nuit. Il n'y a aucun signe de lui dans la ville.

Page 2/8

C'est par une de ces nuits, alors qu'ils regardaient les plaines sans fin, qu'ils aperçurent une lueur familière au loin. Sur le rideau pourpre du crépuscule, une main de feu s'élevait, et avec elle l'odeur de la fumée de l'herbe brûlée. Et une odeur plus répugnante encore, qu'ils reconnurent immédiatement.

« Des orques, s'écria l'un des héros. L'ost dispersé s'est reconstitué.

— Alors nous allons les défaire à nouveau », répondit un autre.

Le deck de rencontre *Feu sur l'Estemnet* est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Feu sur l'Estemnet* et *Ost des Orques*. (Ost des Orques peut être trouvé dans l'extension deluxe *Les Enfants d'Eorl*.) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Page 5/8

Éomund fit un rictus tandis que la sang lui montait à la tête.

— N'y aura-t-il pas de fin à notre infortune ? Prenez une demi-centaine de chevaux. Dispersez-vous, parcourez le pays jusqu'à ses extrémités, de l'Entalluve à l'Anduin. Que ce diable n'ose se reposer tant que les hommes du Rohan chevauchent.

— Nous vous retrouverons sur la route, dit l'un des héros. Mais d'abord nous devons parler avec Ealdwulf, votre conseiller. Il a juré de nous parler du signe du cheval blanc sur un champ rouge que nous avons vu parmi les traîtres Rohirrim qui nous ont attaqués au feu d'alarme et dans les rues de la ville.

Ealdwulf s'inclina légèrement. C'était un vieil homme, mais avec une allure royale. Il avait les larges épaules d'un guerrier, et restait droit malgré son grand âge.

— Cet emblème est célèbre à Aldburg, expliqua-t-il. Car c'était le blason de Haleth, fils héritier de Helm Main-Marteau. Il était bien aimé des hommes d'ici. Ils célèbrent toujours sa bravoure lors de l'ancienne guerre contre le Pays de Dun. Quand il est mort... Ealdwulf fit une pause. Quand lui et son frère périrent, la ligne de succession fut brisée. Et ainsi la couronne du Rohan passa aux ancêtres du Roi Thengel.

— Se pourrait-il que Gálmód et ses hommes cherchent à restaurer la lignée de Haleth ? s'enquit un héros.

Page 3/8

## Coursiers X

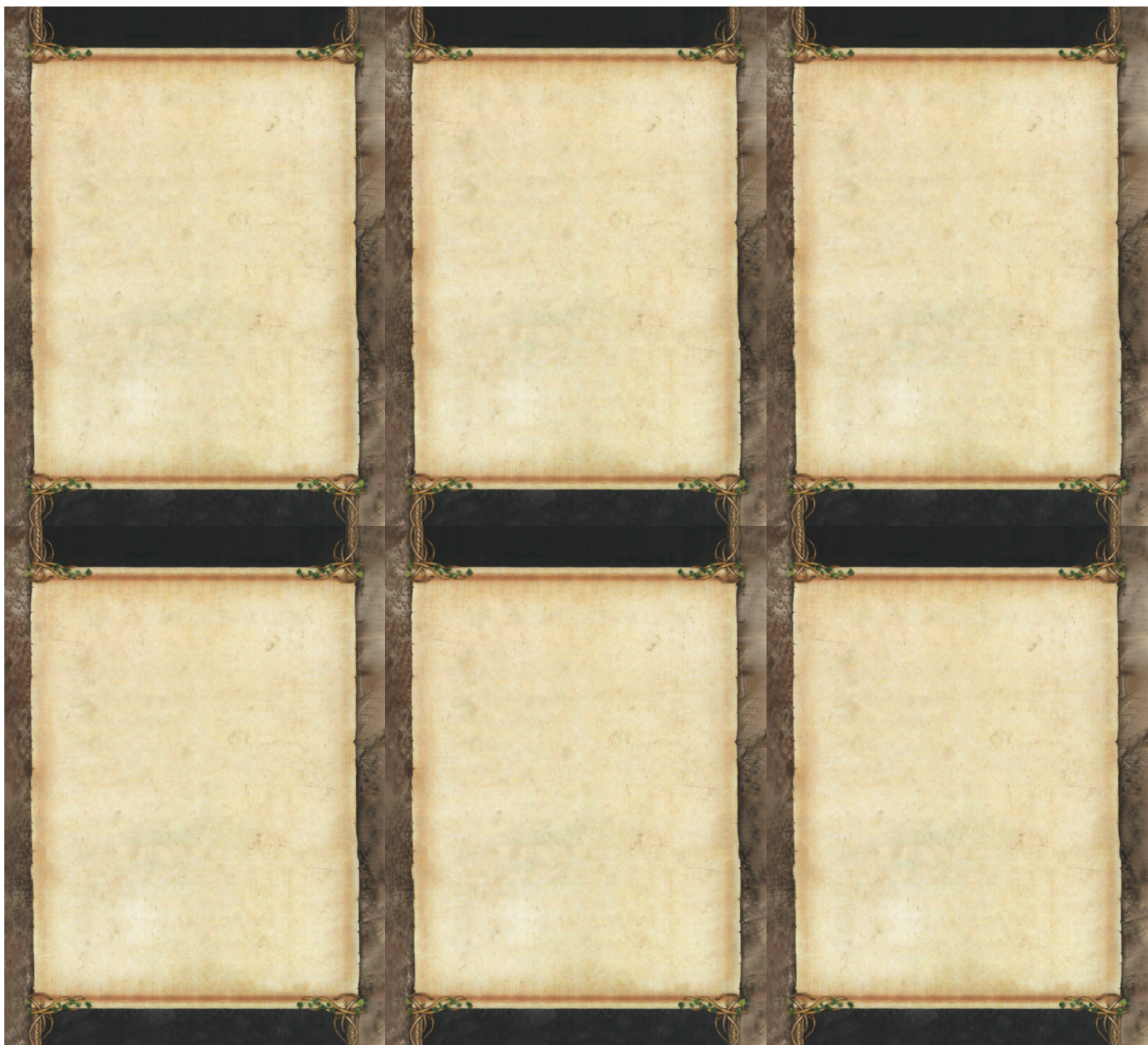
Coursiers est un nouveau mot-clé qui apparaît sur des cartes Lieu et Quête du scénario *Feu sur l'Estemnet*. Il correspond à des marqueurs représentant les coursiers errants au Rohan et qui sont susceptibles d'être capturés par les orques. Quand une carte avec le mot-clé Coursiers entre en jeu, placez sur la carte un nombre de marqueurs de ressource égal à la valeur indiquée. Les marqueurs de ressource ainsi placés sont considérés comme étant des « coursiers », ils ne comptent pas comme des ressources. Quand un lieu est exploré, une quête passée, ou un ennemi détruit, placez tous les coursiers de cette carte sur Coursiers Sauvages.

## Coursiers Sauvages & Coursiers Capturés

Lors de la mise en place du scénario, l'étape 1A demande aux joueurs de placer les cartes Objectifs Coursiers Sauvages et Coursiers Capturés dans la zone de cheminement. Ces cartes représentent le sort réservé aux chevaux du Rohan. Durant la partie, des effets de carte permettront de placer des coursiers sur Coursiers Sauvages et Coursiers Capturés. Pour gagner la partie, les joueurs devront réunir plus de coursiers sur Coursiers Sauvages que sur Coursiers Capturés.

Page 6/8







### Capter des Coursiers

Quand un ennemi « capture des coursiers », placez tous les coursiers de cet ennemi sur Coursiers Capturés. Ensuite, placez un coursier de Coursiers Sauvages sur cet ennemi.

**NE PAS LIRE  
CE QUI SUIT AVANT  
QUE LES HÉROS AIENT  
GAGNÉ CETTE QUÊTE.**

*Enfin, les héros se rallièrent, repoussant la troupe d'orques jusqu'aux rives de l'Anduin.*

*« Chargez ! cria un héros. Écrasez cette engeance jusque dans le flot de la rivière ! » Et d'une dernière puissante charge, les héros bondirent au milieu des orques en déroute, et leurs ennemis tombèrent des berges ou s'enfuirent dans la rivière pour être emportés par le courant.*

*Les héros rassemblèrent les chevaux qui restaient, les ramenant dans les champs et les écuries.*

*« Heureusement que nous avons arrêté ces voleurs, dit l'un des héros. Car si la guerre doit s'abattre sur le Rohan, il aura besoin de chevaux frais. »*

Page 7/8

*Cette nuit-là, alors qu'ils huilaient leurs lames et chantaient au bord de la rivière, les héros furent approchés par un cavalier solitaire. Un éclaireur, qui enleva son casque et inclina la tête.*

*« Bienvenue, homme de Rohan. Reposez-vous un peu près de notre feu. Vous avez manqué une sacrée escarmouche.*

*— C'est grâce à la fumée et les cris que je vous ai trouvés, maîtres. J'apporte un message du Seigneur Éomund. Gálmód a été repéré traversant l'Entalluve vers les plaines de l'ouest. Il fait profil bas, voyageant lentement et de nuit. Le seigneur Éomund vous demande de remplir votre promesse.*

*— Alors vers l'ouest nous irons, conclut un des héros. Car à l'ouest se trouvent honneur et serment. »*

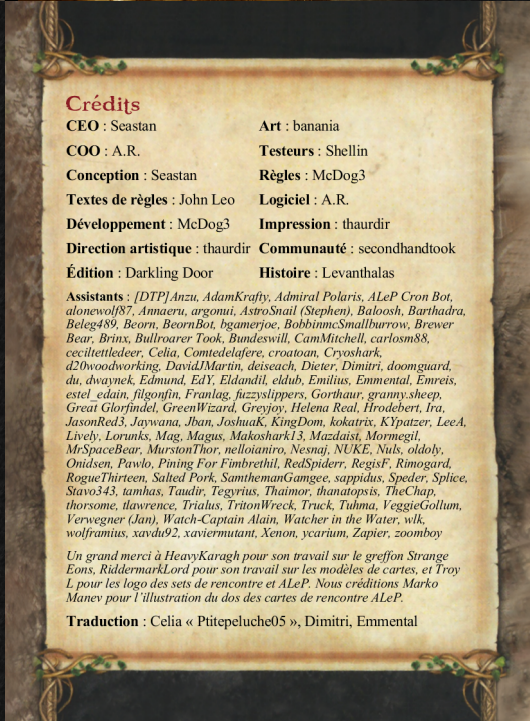
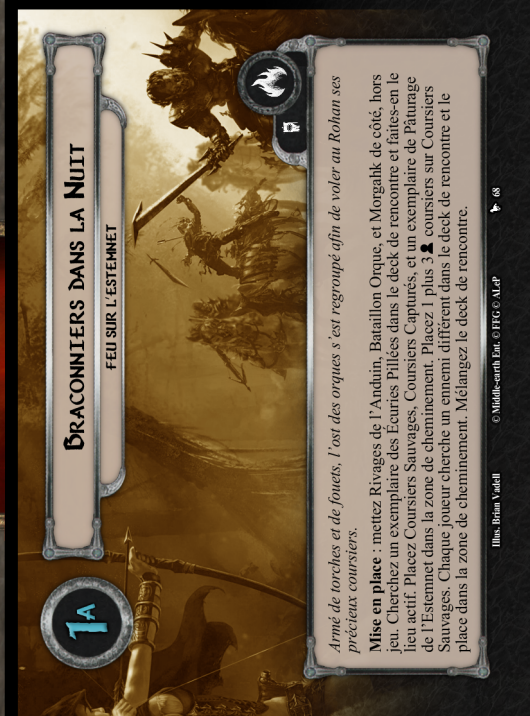
**L'histoire continue dans « La Trouée du Rohan », la troisième aventure du cycle « Serments des Rohirrim ».**

Page 8/8











Nous voudrions remercier les personnes de FFG qui ont créé *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes* et en ont fait le merveilleux jeu qu'il est aujourd'hui. Nous espérons être à la hauteur de son héritage avec cette extension communautaire. Nous voulons tout particulièrement remercier Nate French, Lukas Litzinger, MJ Newman et Caleb Grace pour leur rôle de concepteurs du jeu au cours des dix dernières années. Enfin, nos remerciements vont vers vous, les joueurs, vous qui avez suivi ce projet et avez fait de cette communauté l'une des meilleures d'Arda.

— L'équipe d'ALeP



3<sup>b</sup>

## À LA RIVIÈRE !

FEU SUR L'ESTEMET

15

Morgalh ne peut pas quitter la zone de cheminement tant qu'il n'y a pas au moins 15 marqueurs de progression sur cette étape.

**Forcé** : à la fin du tour, renvoyez dans la zone de cheminement chaque ennemi engagé au combat. S'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, chaque ennemi dans la zone de cheminement capture ses coursiers.

**Les joueurs ne peuvent pas passer cette étape tant que Morgalh est en jeu. Une fois que Morgalh est détruit, s'il y a plus de Coursiers Sauvages que de Coursiers Capturés, les joueurs ont gagné la partie. Sinon, les joueurs ont perdu la partie.**

Illus. Walter Bensen

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 10

## BRACONNIERS DANS LA NUIT

FEU SUR L'ESTEMET

1<sup>b</sup>

8

**À la sortie des écuries, vous attaquez de front les voleurs de chevaux ! Repoussez-les avant qu'ils ne s'enjettent avec leurs bêtes volées.**

Coursiers 3 **▲**.

**Forcé** : à la fin du tour, placez 1 **▲** coursier de cette étape sur Coursiers Capturés. S'il n'y a plus de coursier sur cette étape, passez à l'étape suivante.

Illus. Brian Vaché

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 68

2<sup>b</sup>

## FORCES IMPLACABLES

FEU SUR L'ESTEMET

12

**Les orques ne seront pas satisfaits tant qu'ils n'auront pas attaché à ces champs chaque étalon et chaque jument. Prenez-les de flanc et dispersez-les à l'est !**

Coursiers 3 **▲**.

**Forcé** : à la fin du tour, s'il y a au moins un ennemi en jeu, placez 1 **▲** coursiers de cette étape sur Coursiers Capturés.

**Les joueurs ne peuvent pas passer cette étape tant que le Barailon Orque est en jeu.**

Illus. Betsy Einarsson

© Middle-earth Inc. © FFG © ALeP

↳ 69

Après avoir démantelé le complot d'Aldburg, vous avez prêté serment de retrouver le traître Rohirrim et de le traduire en justice. Le poursuivant à travers les vertes terres du Rohan, et alors que la guerre civile menace le pays des seigneurs des chevaux, votre recherche est interrompue par un panache de fumée. Une puissante bande d'orques est descendue dans la campagne, s'emparant d'autant de chevaux de guerre que possible. Si la guerre doit venir, le Rohan aura besoin de ses chevaux.

Une extension conçue par

**ALeP**

Nécessite la boîte de base et l'extension *Les Enfants d'Eorl* pour jouer

[www.alongextendedparty.com](http://www.alongextendedparty.com)

A Long-extended Party (ALeP) is an unofficial, fan-driven effort to produce expansions for The Lord of the Rings: The Card Game and is not endorsed, supported, or affiliated by Fantasy Flight Publishing, Inc. It's fully compliant with the guidelines for community use by Asmodee North America (see [bit.ly/3b7XTWY](http://bit.ly/3b7XTWY)).

The copyrightable portions of The Lord of the Rings: The Card Game and its expansions are ©2011-2020 Fantasy Flight Publishing, Inc. The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. All Rights Reserved to their respective owners.