

A Long-extended Party  
présente

# LE MIROIR DE GALADRIEL



SCÉNARIO COMMUNAUTAIRE

Alep

CON  
OF THE  
RINGS

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



# LE MIROIR DE GALADRIEL

« Il est bien des choses que je puis ordonner au Miroir de révéler, et à certains je peux montrer ce qu'ils désirent voir. »

— Galadriel, *La Communauté de l'Anneau*

Bienvenue dans *Le Miroir de Galadriel*, une extension communautaire **non officielle** développée par A Long-extended Party (ALeP).

Cette quête personnalisable d'une difficulté cauchemardesque explore certaines visions alternatives que les hobbits auraient pu voir dans le Miroir de Galadriel.

## Contenu

Le scénario *Le Miroir de Galadriel* contient 106 cartes :

- 4 Cartes Règles
- 12 Cartes Joueur
- 59 Cartes Rencontre
- 2 Cartes Héros Promotionnelle
- 4 Cartes Quête
- 1 Carte Contrat
- 24 Cartes Avantage

## 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 ([www.sda.cgbuilder.fr](http://www.sda.cgbuilder.fr), en français).

## Symbole d'extension

Les cartes du scénario *Le Miroir de Galadriel* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



## Scénario Modulaire

*Le Miroir de Galadriel* est un scénario modulaire. Chaque partie impliquera 4 modules : un module scénario, un module scélérat, un module Vague 1 et un module Vague 2. Dans ce produit, nous fournissons un seul module scénario et un module scélérat. Les modules vague sont construits en utilisant d'autres produits FFG et ALéP, comme indiqué dans les cartes Objectif correspondantes. Une collection complète n'est pas nécessaire pour jouer - il en faut juste assez pour construire un module Vague 1 et un Vague 2.

Dans ce produit vous trouverez 3 sets de rencontre. Le premier est *Le Miroir de Galadriel*, qui contient les cartes objectifs qui sont utilisées pour intégrer les modules. Le second est *Le Miroir de Galadriel – Gondor*, correspondant au module scénario. Le troisième est *Le Miroir de Galadriel – Sauron*, correspondant au module scélérat. Les icônes pour ces sets de rencontre sont respectivement :



## Règles & Nouveaux Termes

### Défense

Le mot-clé Défense apparaît pour la première fois dans le scénario FFG *Le Gouffre de Helm*, les règles complètes pour ce mot-clé peuvent être trouvées dans les règles associées au scénario. En guise de bref rappel, tant que la quête en cours possède le mot-clé Défense et que les joueurs obtiennent un succès de quête, ils ne placent pas de marqueurs de progression (pas même sur le lieu actif), mais s'il ils obtiennent un échec de quête, au lieu d'augmenter leur menace, le premier joueur place des marqueurs de progression sur la quête (avec le lieu actif comme tampon) égaux à la différence entre la 🏰 de la zone de cheminement et la 🎯 des personnages engagés.

**Nouvelle Règle :** Tant que la quête principale a le mot-clé Défense, les quêtes annexes ne peuvent pas être choisies comme la quête en cours.

### Félon

Le mot-clé Félon apparaît pour la première fois dans le scénario ALeP *Étranges Nouvelles de Bree*, les règles complètes pour ce mot-clé peuvent être trouvées dans les règles associées au scénario. En guise de bref rappel, un personnage avec Félon perd son type de carte et ses marqueurs. Il gagne le type de carte Ennemi avec une 🏰 égale à sa 🎯, perd le texte imprimé dans sa boîte de texte, et il engage au combat son ancien contrôleur.

## Lieu actif de chaque joueur

L'objectif Siège de La Terre du Milieu dit que chaque joueur peut avoir un lieu actif. Cela signifie que durant la phase de voyage, à la place du groupe qui choisit un lieu, chaque joueur sans lieu actif peut, dans l'ordre du tour, voyager vers un lieu distinct. Le mot « vous » dans le coût de **Trajet** d'un lieu se réfère uniquement au joueur qui y voyage. Après qu'un joueur a voyagé, le lieu est placé dans sa zone de jeu au lieu d'être placé à côté de la quête.

Les lieux actifs agissent toujours comme tampons pour les marqueurs de progression placés sur la quête. Le premier joueur répartit les marqueurs de progression parmi les lieux actifs comme il le souhaite. Les marqueurs de progression ne peuvent aller sur la quête qu'une fois tous les lieux actifs explorés, sauf si un effet de jeu ignore explicitement cet effet.

Si un effet de carte Joueur fait référence à un « lieu actif », cela signifie le lieu actif du joueur qui contrôle cette carte.

## Replier X

Replier X représente vos héros se repliant de leur lieu actif sous l'assaut ennemi. Lorsque ce mot-clé se déclenche, placez X marqueurs de progression sur votre lieu actif. Si cela dépasse le nombre de points de quête sur le lieu (ou si vous n'avez pas de lieu actif), placez les marqueurs en excès directement sur la quête principale, en ignorant les lieux actifs des autres joueurs.

## Formidable

Le mot-clé Formidable est une abréviation pour les effets suivants :

- Immunisé contre les effets de carte Joueur.
- Ne peut pas quitter la zone de cheminement à moins d'être détruit.
- Est considéré comme étant engagé au combat avec chaque joueur.
- Les cartes ombre attribuées à cet ennemi sont immunisées contre les effets de carte Joueur.

## Déserteur

Le mot-clé Déserteur apparaît sur la carte de Sauron. Un personnage avec le mot-clé Déserteur perd ses *Traits*.

## Gagner un Avantage

*Le Miroir de Galadriel* est un scénario très difficile, les joueurs ne doivent pas s'attendre à gagner dès leur première tentative. À la place, les joueurs gagneront des avantages durant leurs tentatives. Quand un joueur gagne un avantage, il choisit un avantage mis de côté et le met en jeu, ensuite il l'enregistre dans son propre « Journal du Miroir ».

Lors de votre prochaine partie de *Le Miroir de Galadriel*, l'étape 1B indique aux joueurs de mettre en jeu les avantages de leur Journal du Miroir. Le Journal du Miroir d'un joueur persiste même si ce joueur change ses héros. Certains avantages font référence au nombre d'avantages que vous avez gagnés — cela se réfère toujours au Journal du Miroir d'un joueur spécifique, pas au groupe.

Le Journal du Miroir est lié à l'objectif *Scélérat*. Pour le moment, il existe seulement un objectif *Scélérat*, mais de futures sorties pourraient requérir des Journaux du Miroir séparés pour chacun d'eux.

## Mode Facile

Il n'y a aucune carte retirée pour le mode facile ici, vu que la quête est conçue pour devenir plus facile au fur et à mesure que les avantages sont gagnés

Cependant, si les joueurs préfèrent une expérience initiale plus simple ou veulent éviter des parties à répétition, ils peuvent utiliser cette règle comme mode facile : Ignorez l'effet **Forcé** sur le Siège de La Terre du Milieu durant les tours pairs.

## Mode Compétitif

*Le Miroir de Galadriel* inclut un mode de jeu compétitif optionnel. Pour commencer, séparez les joueurs en groupes. Chaque groupe doit choisir le même *Scénario* et objectif *Scélérat*. Pour les objectifs *Vague*, chaque groupe peut faire ses propres choix librement ou ils peuvent effectuer un draft parmi les objectifs *Vague* où les groupes sont ordonnés aléatoirement et chaque groupe doit choisir une vague différente. Inversez l'ordre des groupes entre la *Vague 1* et la *Vague 2* durant le draft. S'il y a seulement 2 groupes, ils peuvent également effectuer un draft où chaque groupe choisit les objectifs *Vague* pour le groupe adverse.

Le mode Compétitif comporte une seule session de jeu, donc chaque groupe jouera en mode facile sans Journal du Miroir.

Le groupe vainqueur est déterminé comme suit :

1. Si seulement un groupe bat le scénario, ils sont les vainqueurs finaux.
2. Si plusieurs groupes battent le scénario, le groupe avec le moins de marqueurs de progression sur l'étape 4B est le vainqueur final.
3. Si aucun groupe ne bat le scénario, chaque groupe divise les points de dégâts sur l'ennemi *Scélérat* par le nombre de joueurs dans leur groupe. Le groupe avec le plus haut résultat est le vainqueur.
4. S'il y a toujours égalité, choisissez les groupes qui ont avancé à l'étape de quête la plus lointaine. Parmi ces groupes, le groupe avec le moins de marqueurs de progression sur son étape de quête est le vainqueur.

## FAQ

**Q : Quand exactement se déclenche le texte Avant la Mise en place Joueur de la carte de quête 1A durant l'étape de Mise en place ?**

R : Il se déclenche après que les joueurs ont choisi leurs héros de départ et ont constitué leur deck, mais avant qu'ils commencent à résoudre tous les textes **Mise en place** sur leur héros et cartes Joueur. Si vous suivez la mise en place retravaillée proposée par ALeP, cela arrive à la fin de l'Étape 2.

**Q : Comment est-ce qu'une carte Joueur comme La Volonté d'Ilúvatar, qui dit « Un ennemi ne peut pas être immunisé à cet effet » interagit avec le mot-clé Formidable, qui dit que l'ennemi est immunisé contre les effets des cartes Joueur ?**

R : Ces deux effets sont en directe contradiction, donc nous regardons la FAQ officielle entrée 1.14 : « Si un effet de carte a les mots « ne peut pas » (ou « ne peuvent pas »), c'est irrévocable. Cet effet ne peut pas être outrepassé par d'autres effets ». Par conséquent, l'ennemi peut en effet être affecté.

**Q : Est-ce qu'un personnage Déserteur est toujours considéré comme ayant ses *Traits* imprimés pour des effets de cartes, comme Tribut au Seigneur des Ténèbres**

R : Oui. Quand une carte gagne ou perd des traits à cause d'un effet de carte, cela n'altère pas ce qui est vraiment imprimé sur la carte.

**Q : Est-ce que la carte Joueur L'Anneau Unique (Une Ombre à l'Est 1) peut être utilisée dans ce scénario ?**

R : Non, puisque ce scénario possède sa propre version de L'Anneau Unique. Cependant, les joueurs sont libres d'utiliser les cartes *Maître* dans ce scénario.

Oserez-vous regarder dans le Miroir de Galadriel ? De sombres visions d'un destin incertain remplissent votre esprit et pèsent sur votre âme. Expérimentez les dernières heures de la Terre du Milieu alors que l'Anneau Unique est apporté au Gondor pour être retourné contre son maître ! Existe-t-il une version de l'histoire où les Peuples Libres repoussent les hordes de Sauron ?

Une extension  
conçue par

**ALeP**

*Nécessite  
la boîte de base  
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 ©2011-2026 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.

## Crédits

**CEO & Conception** : Seastan

**COO & Logiciel** : A.R.

**Direction Artistique** : thaurdir

**Art** : TheDimitrios

**Règles & Édition** : alonewolf87

**Texte d'ambiance** : Darkling Door

**Communauté** : Shellin

**Recrutement** : Salted Pork

**Testeurs** : ipswatch & The Purple Wizard

**Conception du Scénario** : Seastan

**Assistants** : [DTP]Anzu, abstein, aggie03ee, ALeP Cron Bot, alinktothezack, Andal, Annaeru, Argonui, arturopignon, AudlyLiminal, Baloosh, Bat, Beleg489, Ben or Break, Beorn, BeornBot, bgamerjoe (Joseph Forster), bigfomlof, Birdman137, Brewer Bear, Bullroarer Took, Bundeswill, cammittchell, Ced, CelloFaramir, Clad Valentine, cowZarific (Elijah), Crabble, Célia, davidjmartin, DEER PARK, demostenexx, DieterVanHertz, Dimitri, divinityofnumber, Doc\_H, doomguard, Ekika, Elydin, Emilius, Emmental, Emotional Support Honey Badger, Emreis, Erin, eternalflame (Jackson), Favri, Feniks, filgonfin, Filippo, frama, funkymonkeymonk, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny.sheep, GreenWizard#1040, Hanzinha, Hildemoose, Ira, Jake, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, JOTF2609, KingDom, klarlack, Krakua, KYpatzer, Levanthalas, LifeCrow, Lindal, Lorunks, madslaust, Mag, Mavwick, McDog3, migal, mikkisaur, miklemas, MisunderstoodConqueror, Mogra, Mormegil, munchula dbeer, Nuls, oldoly, Pabs, Palantir Record Keeper, Periandil, Polak, Portinou, Rambokc, RedAndGray, rees263, Rimogard, rouxor, santioma, Scouteroni, secondhandtook, skurvy5, Splice, Stavroguin, tamhas, Taudir, Teodorondor, TheChap, theokyle, tiocadu, Tom/Kilie, TritonWreck, Truck, VeggieGollum, Verwegner (Jan), Vincentluc, Vyntares, Watcher in the Water, Whispers, wlk, xavdu92, xaviermutant, Xenon, Xi, ycarium, Zapier, zoomboy88, zuzzuk

Un grand merci à HeavyKaragh pour son travail sur le greffon Strange Eons, RiddermarkLord pour son travail sur les modèles de cartes, et Troy L pour les logos des sets de rencontre et ALeP. Nous remercions Marko Manev pour l'illustration du dos des cartes de rencontre ALeP.

**Traduction** : Clad Valentine

**Relecture** : Claison095, Emmental, Invy05, Kaspatou