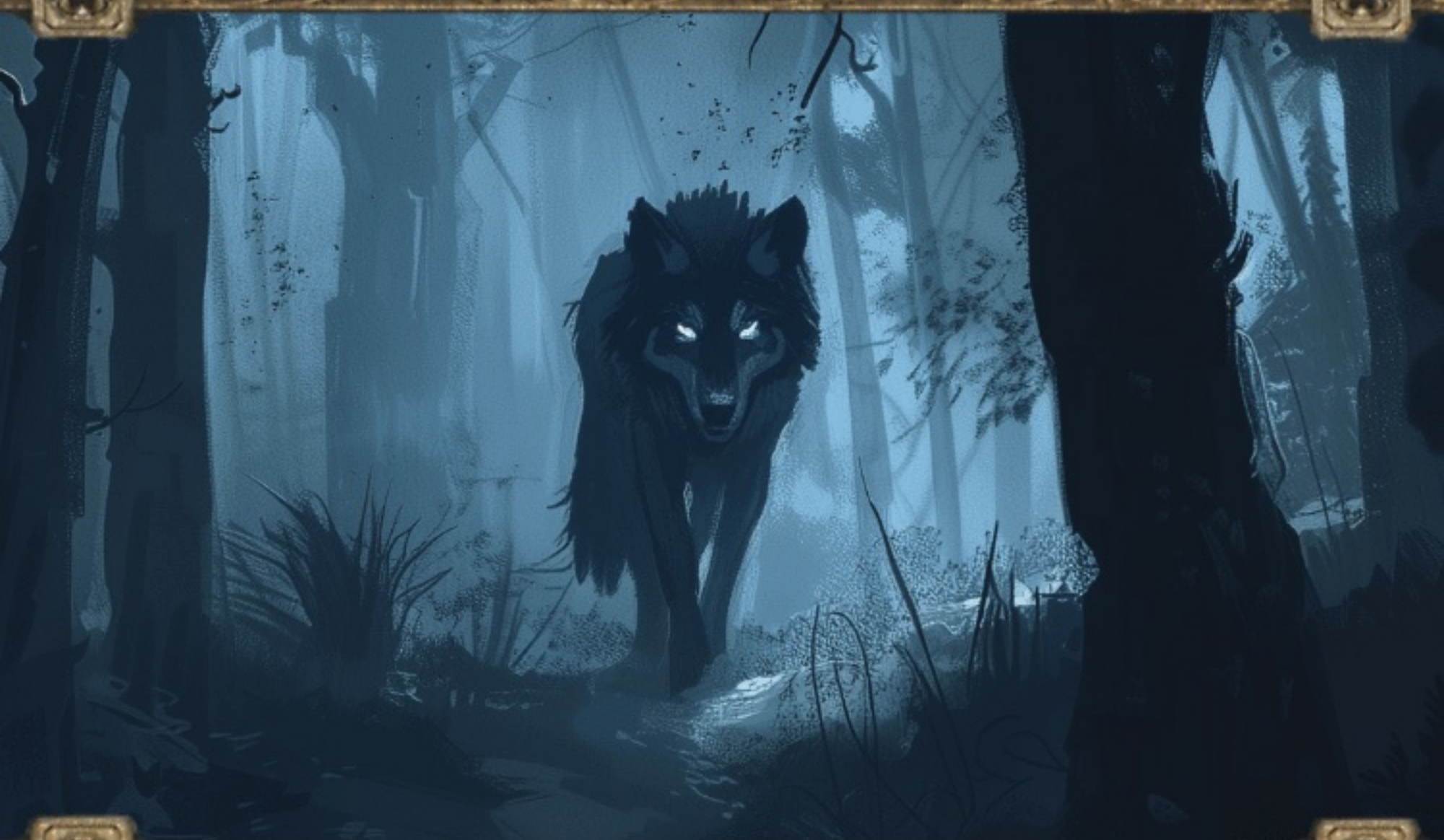


A Long-extended Party
présente
DES CROCS
DANS L'OBSCURITÉ



PAQUET AVENTURE
COMMUNAUTAIRE

Alep

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 Litzsinger, 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.

—The ALeP Team



DES CROCS DANS L'OBSCURITÉ

Bienvenue dans *Des Crocs dans l'Obscurité*, une extension communautaire **non officielle** développée par A Long-extended Party (ALeP).

Suivez les traces d'Orque-Ceil tout en évitant de vous faire dévorer par des loups dans ce second Paquet Aventure du cycle *Été Maudit*.

Contenu

Le Paquet Aventure *Des Crocs dans l'Obscurité* contient 70 cartes :

- 4 Cartes Règles
- 2 Cartes Héros
- 25 Cartes Joueur
- 35 Cartes Rencontre
- 3 Cartes Quête
- 1 Carte Objectif Joueur

Ressources Web

Vous pouvez suivre les mises à jour de A Long-extended Party sur www.alongextendedparty.com.

Vous pouvez construire des decks et garder une trace de vos parties sur RingsDB (www.ringsdb.com, en anglais) ou SDA Builder (www.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.

Symbole d'extension

Les cartes du cycle *Été Maudit* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



Règles & Nouveaux Termes

Le deck Habitants de Bree

Pendant la mise en place de Des Crocs dans l'Obscurité, les joueurs sont invités à « créer le deck Habitants de Bree », qui représente le tout nouvel allié des héros, Jack Tue-Loup, ainsi que ses amis qu'il appelle à l'aide. Le deck Habitants de Bree est construit en utilisant les cartes dans le set de rencontre Habitants de Bree, indiqué par l'icône suivante.



Pour créer le deck Habitants de Bree, placez dans une zone de jeu séparée Jack Tue-Loup et l'objectif Habitants de Bree et mélangez les cartes restantes du set Habitants de Bree dans un deck séparé. C'est le deck Habitants de Bree. Quand une carte du deck Habitants de Bree quitte le jeu, elle est retirée de la partie. Si le deck Habitants de Bree est épuisé, ignorez tous les effets qui se réfèrent au deck Habitants de Bree.

Le deck Habitants de Bree compte comme un joueur supplémentaire (désigné en tant que « le joueur Habitants de Bree ») pour un maximum de 5 joueurs. Comme chaque joueur, il contribue au nombre de cartes Rencontre révélé durant l'étape de renforcement et il a sa propre zone de jeu. Le joueur Habitants de Bree peut être placé n'importe quand dans l'ordre du tour durant la mise en place, mais il ne peut pas être choisi en tant que ou devenir premier joueur. Quand un effet devrait faire de lui le premier joueur, le marqueur premier joueur est transmis au joueur suivant dans l'ordre du tour à la place.

Jack Tue-Loup et les cartes du deck Habitants de Bree sont considérés comme des cartes Joueur. Les cartes révélées du deck Habitants de Bree sont ajoutées à la zone de jeu du joueur Habitants de Bree, sous le contrôle du joueur Habitants de Bree. Le joueur Habitants de Bree n'a pas de main et ne peut pas piocher de cartes.

Le premier joueur prend toutes les décisions qui seraient normalement prises par le joueur Habitants de Bree, incluant l'engagement intentionnel au Combat des ennemis ainsi que l'activation des Actions et des Réponses. Le niveau de menace et la valeur éliminatoire du niveau de menace du joueur Habitants de Bree sont considérés comme étant toujours égaux à ceux du premier joueur. N'importe quel effet de carte qui augmenterait le niveau de menace du joueur Habitants de Bree est ignoré.

Les Habitants de Bree dans d'Autres Scénarios

Vous pouvez également essayer d'utiliser les Habitants de Bree à la place d'un joueur normal lorsque vous jouez d'autres scénarios, avec un maximum de 4 joueurs, en incluant le joueur Habitants de Bree.

Pour faire cela, créez simplement le deck Habitants de Bree et ajoutez Jack Tue-Loup et l'objectif Habitants de Bree à la zone de jeu du joueur Habitants de Bree durant la mise en place du scénario, au moment où vous mettez en jeu les héros de départ. C'est une variante de jeu non équilibrée ; des conflits de règles non voulus peuvent survenir en jouant de cette manière et certaines modifications de règles ad hoc peuvent être nécessaires. Nous proposerons une liste de suggestions d'ordre général à ce sujet sur notre site internet.

Joueur Précédent

Le terme « joueur précédent » désigne toujours le joueur précédent dans le sens antihoraire (du joueur actif actuel, ou du joueur qui a le plus récemment effectué une action de jeu ou passé) selon l'ordre du tour. Dans une partie à un seul joueur, il n'y a pas de joueur précédent, et les effets de carte qui ciblent le joueur précédent ne se déclenchent pas.

Des Crocs dans l'Obscurité

Niveau de difficulté = 7

Jack Tue-Loup était en train d'attendre les héros quand ils arrivèrent à la Porte Ouest de Bree, un manteau d'étoiles recouvrant le ciel. Ses vêtements étaient simples, mais bien confectionnés, et doublés de fourrure de loup de différentes couleurs. Son visage était dur et marqué par les années passées dans la nature sauvage, mais malgré son air sinistre, une discrète lueur de douce bonté scintillait encore dans ses yeux.

« Venez, » dit-il, « nous avons un long voyage à faire le long de la Grande Route de l'Est, si mon intuition est bonne. »

Les héros échangèrent des regards hésitants. « À travers la Comté ? Nous en sortons tout juste. Pourquoi nous y retournons ? » demanda l'un d'eux.

Le chasseur caressa son épaisse barbe alors qu'il ouvrait la marche. « La révolte que nous avons jugulée à Bree aujourd'hui était le fruit d'un culte appelé les Enfants de Gaur. J'ai suivi leurs mouvements pendant de nombreux mois, regardant leur travail prendre forme. Ils vénèrent un ancien dieu loup, ils croient que son retour est proche et qu'il accordera du pouvoir à ceux qui le servent. »

Un des héros pouffa. Jack hocha la tête en signe d'acquiescement. « Je ne crois pas en ce genre de contes. Mais faire le mal au nom d'un faux dieu reste faire le mal quoi qu'il en soit. »

« Pour répondre à votre question, » reprit-il, « après observation de leurs allées et venues, je crois qu'ils ont un refuge caché dans un endroit proche de la Comté. Vous avez peut-être remarqué plus d'Hommes sur ces terres dernièrement ; ils cherchent quelque chose. Nous devons trouver leur cachette et découvrir leurs objectifs. »

« Ah, » dit l'un des héros, recollant les morceaux, « Et leur lieutenant qui s'est échappé, Orque-Œil, va nous conduire à eux ! Mais comment allons-nous le pister sur un chemin aussi utilisé ? »

« Je connais bien ce chemin et ceux qui le fréquentent. Nous pourrions recevoir des nouvelles et de l'aide d'autres personnes sur la route. Ne nous attardons pas ! Chaque instant qui passe est un avantage pour notre ennemi. »

Le deck de rencontre Des Crocs dans l'Obscurité est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Des Crocs dans l'Obscurité, Habitants de Bree, Loups, et Limite de la Comté. (Loups et Limite de la Comté peuvent être trouvés dans l'extension deluxe **L'Heure de la Comté.**) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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

« Arrêtez ! » hurla Jack. « Nous avons encore besoin d'Orque-Œil. »

Voyant qu'il était battu, Orque-Œil lâcha son épée dans un fracas métallique, cracha une gerbe de sang sur le sol, et leva prudemment ses mains en signe de reddition. « Et bien, Tue-Loup, » dit-il, la voix chargée de mépris, « Que vas-tu faire maintenant ? »

Jack pointa son épée sur la poitrine du jeune homme, son regard froid comme la pierre. « Tu es vaincu Orque-Œil. Ton culte a volé en éclat, ta révolte a échoué. »

« Tu penses que tout ça c'était pour Bree ? » Orque-Œil rit, d'un rire profond et moqueur. « Bree n'était rien ; juste un endroit où recruter pour la cause. »

Jack le dévisagea avec un air dubitatif. « La ‘cause’ tu dis ? Tu as tissé un conte à partir de vieux mythes, dans le but de conférer de l'honneur à un rassemblement de voleurs et de meurtriers. C'est pas une cause — c'est de la trahison. »

Un sourire sombre se dessina sur le visage d'Orque-Œil. « Comme toujours, tu avances à tâtons dans l'obscurité, Tue-Loup. Ça n'a pas commencé avec moi, et ça ne finira pas non plus avec toi. Soixante ans les Enfants de Gaur ont travaillé, et le moment de notre domination est à portée de main. Tu peux le renier, mais cela n'a aucune importance. Tu n'as besoin de croire en Gaur pour sentir ses crocs autour de ta gorge. »

« Soixante ans ? » Lança l'un des héros, regardant plus ses alliés qu'Orque-Œil. « Il y a eu une autre grande attaque de loups sur la Comté il y a environ soixante ans en arrière n'est-ce pas ? »

« Ouais... durant le Le Rude Hiver, » Jack confirma, son regard s'éclairant lentement au fur et à mesure qu'il comprenait. Il se tourna pour faire face à Orque-Œil à nouveau. « Tu prétends que Gaur avait quelque chose à voir là-dedans ? »

Orque-Œil ne dit rien, mais la tension au niveau de sa mâchoire le trahit auprès des héros.

Jack se tourna vers ses compagnons. « Je n'adhère pas à tout ce discours sur les dieux, mais si le culte était derrière les anciennes attaques de loups, alors nous devons apprendre ce qui a été fait pour les arrêter. Nous pourrions trouver certains indices dans les archives à la Maison des Mathoms. »

Puis, sans crier gare, tout bascula : un léger sifflement, un cri perçant. Jack Tue-Loup tituba en arrière, une flèche enfoncée profondément dans son épaule. L'espace d'un battement de cœur, le silence régna. Puis, un cri puissant s'éleva des bois plus loin dans les terres alors que plusieurs silhouettes — certaines vêtues de robes violettes — surgissaient des ténèbres épaisses, brandissant des armes qui brillaient sous le clair de lune. Orque-Œil trébucha, tomba et s'enfuit à quatre pattes dans la confusion qui s'ensuivit.

« Leur refuge est ici sur l'Île Girdley ! » Cria l'un des héros. « On s'est jeté directement dans la gueule du loup ! »

L'histoire continue dans « La Poursuite sur le Brandevin », la troisième aventure du cycle « Été Maudit ».

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 : Darkling Door & thaurdir

Assistants : [DTP]Anzu, abstein, aggie03ee, Aladaris, ALeP Cron Bot, alinktohezack, 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, demostenexxx, 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, rouxxor, 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 créditons Marko Manev pour l'illustration du dos des cartes de rencontre ALeP.

Traduction : Clad Valentine

Relecture : Claison095, Ekika, Kaspatou

Le temps est compté. Orque-Œil a été chassé de Bree, mais lui et son culte sont toujours une menace pour ces terres. Vous aurez besoin de le rattraper rapidement pendant qu'il essaye de s'enfuir, mais pour faire cela, vous devrez affronter les crocs acérés des loups qui le protègent, vous attendant tapis sur leur terrain de chasse sous la lune pâle.

Une extension
conçue par

ALeP

*Nécessite la boîte
de base et l'extension
L'Heure de la Comté
pour jouer*

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).

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.