

A Long-extended Party
présente
ÉTRANGES
NOUVELLES DE BREE



ILLUS. AUDREY HOTTE

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



ÉTRANGES NOUVELLES DE BREE

Bienvenue dans *Étranges Nouvelles de Bree*, une extension communautaire **non officielle** développée par A Long-extended Party (ALeP).

Découvrez les prémices d'un sinistre complot qui se trame dans les rues de Bree dans ce premier Paquet Aventure du cycle *Été Maudit*.

Contenu

Le Paquet Aventure *Étranges Nouvelles de Bree* contient 70 cartes :

- 5 Cartes Règles
- 2 Cartes Héros
- 24 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

Personnages et Ennemis Imprimés

Le type imprimé d'une carte est le type de carte imprimé dans la boîte de type sous la boîte de texte de cette carte.

Un personnage imprimé fait référence à une carte dont le type de carte imprimé est soit héros, allié, objectif-héros, objectif-allié ou navire-objectif.

Un ennemi imprimé fait référence à une carte dont le type de carte imprimé est soit ennemi soit navire-ennemi.

Félon

Félon est un nouveau mot-clé introduit dans le cycle *Été Maudit* et représente le changement d'allégeance de divers personnages et ennemis.

Personnages Imprimés avec Félon

Quand un personnage imprimé gagne Félon (ou entre en jeu avec), défaussez tous les marqueurs sur lui. Le contrôleur du personnage imprimé en perd le contrôle (et celui de tous les attachements sur lui) et le deck de rencontre en prend le contrôle (et celui de tous les attachements sur lui). Le personnage imprimé perd son type de carte imprimé, gagne le type de carte ennemi (avec une  égale à sa  imprimée et un coût d'engagement au combat de 0) et engage au combat son ancien contrôleur.

Quand un personnage imprimé a Félon, il perd le texte imprimé dans sa boîte de texte (à l'exception des *Traits*).

Si un personnage imprimé perd Félon alors qu'il est toujours en jeu, défaussez tous les marqueurs sur lui et son propriétaire (ou le premier joueur si le type imprimé de la carte est objectif-allié ou navire-objectif) prend le contrôle du personnage (et de tous les attachements sur lui). Il perd le type de carte ennemi et regagne son type de carte imprimé.

Si un personnage imprimé avec Félon quitte le jeu, il est placé dans la pile de défausse de son propriétaire (même si ce joueur a déjà été éliminé). Si le type imprimé de la carte est objectif-allié ou navire-objectif, il est retiré de la partie à la place.

Ennemis Imprimés avec Félon

Quand un ennemi imprimé gagne Félon (ou qu'il entre en jeu avec), défaussez tous les marqueurs sur lui. Le deck de rencontre en perd le contrôle (et celui de tous les attachements sur lui) et un joueur spécifié par l'effet de carte pertinent en prend le contrôle (et celui de tous les attachements sur lui). L'ennemi imprimé perd son type imprimé ennemi et gagne le type de carte allié (avec une  égale à sa  imprimée).

Quand un ennemi imprimé a Félon, il perd le texte imprimé dans sa boîte de texte (à l'exception des *Traits*).

Si un ennemi imprimé perd Félon alors qu'il est toujours en jeu, défaussez tous les marqueurs sur lui et le deck de rencontre prend le contrôle de l'ennemi imprimé (et de tous les attachements sur lui). L'ennemi imprimé perd le type de carte allié, regagne son type imprimé ennemi et engage au combat le joueur qui le contrôlait.

Si un ennemi imprimé avec Félon quitte le jeu, il est placé dans la pile de défausse du deck de rencontre.

Félon FAQ

Q : Pourquoi utiliser la formulation « personnage/ennemi imprimé » avec Félon ?

R : Même si un héros ou un allié qui gagne Félon perd son type de carte héros ou allié, il reste tout de même un héros ou un allié imprimé et peut être mentionné en tant que tel par un effet de carte. La même chose est également vraie pour un ennemi. C'est également un moyen pour nous de référencer plus clairement une carte lorsque l'on explique les règles ou que l'on écrit les FAQ.

Q : Est-ce qu'un ennemi imprimé avec Félon gagne également une sphère ? Est-ce que je peux jouer un attachement sur lui ?

R : À moins qu'un effet dise explicitement le contraire, un ennemi imprimé ne gagne pas de sphère ou un coût. Il est considéré comme étant neutre pour les besoins du jeu. Vous pouvez jouer des attachements sur un ennemi imprimé avec Félon tant qu'il est éligible à cet attachement mais, notez que, puisqu'il est désormais considéré comme un allié, la limite de 2 attachements restreints par personnage s'applique toujours.

Q : Est-ce que je peux utiliser un ennemi imprimé avec Félon pour payer le coût d'une carte comme Une Très Bonne Histoire ?

R : Oui, vous pouvez incliner un ennemi imprimé avec Félon pour payer le coût d'Une Très Bonne Histoire, mais notez qu'une telle carte n'a pas de coût donc cela va probablement déboucher sur une histoire médiocre.

Q : Est-ce qu'un personnage ou un ennemi qui gagne Félon quitte le jeu quand il « trahit » ? Est-ce que je peux activer quelque chose comme Sacrifice Héroïque quand un allié me « trahit » ?

R : Un personnage ou un ennemi qui gagne Félon ne quitte en réalité pas le jeu. Il reste en jeu et change son allégeance, avec un changement sur son type de carte et son contrôleur.

Q : Est-ce qu'une carte peut avoir deux occurrences de Félon ? Et si c'est le cas, que se passe-t-il ?

R : Une carte ne peut pas avoir deux occurrences de Félon, donc si un effet devait ajouter le mot-clé Félon à une carte qui le possède déjà, cet effet ne pourrait pas être résolu.

Q : Que se passe-t-il quand un ennemi qui protège un objectif ou une carte Joueur avec Protégé (X) gagne Félon ?

R : Quand un joueur prend le contrôle d'un ennemi imprimé avec Félon, il prend également le contrôle de tous les attachements sur cet ennemi imprimé. Cela peut être utile pour de nombreux objectifs avec le mot-clé Protégé (notez malgré tout que vous n'avez pas récupéré ces objectifs puisqu'ils ne sont techniquement pas « sans carte Rencontre »), mais cela peut être un problème pour les cartes Joueur Protégé (X) puisqu'elles vont finir attachées à un allié et pas à un héros.

Étranges Nouvelles de Bree

Niveau de difficulté = 8

Le Père Maggotte et les héros passèrent une charmante nuit dans la maison de Tom Bombadil et de sa femme Baie d'Or. Ils réchauffèrent leur corps avec une soupe délicieuse et se remontèrent le moral en chantant des chansons tous ensemble, jusqu'à ce que les étranges horreurs de leur journée d'errance à travers la Vieille Forêt ne soient qu'un lointain souvenir

Tôt le matin suivant, ils se levèrent et planifièrent leur prochaine étape. Baie d'Or dessina pour le jeune fermier la carte d'une route sûre pour rentrer à sa ferme, alors que le reste des héros jugèrent que — s'étant enfoncés si profondément dans la Vieille Forêt la veille — l'auberge la plus proche se situait en fait directement de l'autre côté de la forêt, dans la petite ville de Bree. Ils remercièrent Tom et Baie d'Or pour leur hospitalité et prirent la route.

Il faisait presque nuit lorsqu'ils arrivèrent à l'enseigne du Poney Fringant, la meilleure auberge que Bree avait à offrir. Ils choisirent une table proche de l'entrée et attirèrent le regard de l'aubergiste alors qu'ils arrangeaient leur matériel de voyage. C'était un bonhomme à l'air sympathique, avec un visage aussi rond que son ventre et une épaisse barbe blonde grisonnante.
« Bonsoir honorables messieurs-dames, Blérian Poiredebeurré tout à votre service. Je dois dire que vous êtes de plus en plus nombreux à arriver chaque jour. Non pas que cela me dérange bien sûr. »

À ce moment là, les héros réalisèrent que l'homme semblait nerveux alors qu'il continuait : « Ceux qui suivent Gaur sont assurément les bienvenus au Poney Fringant ! Plus que bienvenus, bien sûr. »

Les héros échangèrent des regards interrogateurs , mais avant qu'ils puissent dire quoi que ce soit, le regard sur son visage changea d'une crainte dissimulée à un embarras soulagé. « Ou peut-être me suis-je trompé ! Ne faites pas attention à moi, toujours à ouvrir ma bouche quand je devrais la garder fermée. Vous savez, mon vieux père me disait toujours que gérer le Poney suffisait à rendre un homme fou, et c'est le cas. Aurez-vous besoin d'une chambre ? Peut être un peu de bière et quelque chose à manger ? »

Les héros répondirent par l'affirmative et Blérian détala vers la cuisine. Alors qu'ils attendaient, les héros se mirent à parler. « Il se passe quelque chose d'étrange par ici », dit l'un d'eux. « Peut être qu'une fois notre repas terminé, nous pourrions faire un tour en ville et en apprendre plus sur ce Gaur. » Les autres hochèrent la tête en signe d'approbation.

Le deck de rencontre Étranges Nouvelles de Bree est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Étranges Nouvelles de Bree, Attirer l'Attention et Culte du Loup. (Attirer l'Attention et Culte du Loup peuvent être trouvés dans l'extension deluxe **L'Heure de la Comté.**) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Dernier Souffle

Dernier souffle est un nouvel effet qui fonctionne comme l'effet **Forcé** et apparaît sur certains ennemis, dangereux, même dans la mort. Quand un ennemi avec l'effet **Dernier souffle** est détruit, le joueur engagé au combat avec lui (ou le premier joueur, si cet ennemi n'était engagé au combat avec aucun joueur) doit déclencher l'effet **Dernier souffle** de cet ennemi.

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

Alors que Orque-Œil et ses cultistes vêtus de violet fuyaient dans la nuit, un cri de joie s'éleva de la foule. « Nous avons gagné ! » hurla l'un des héros. « Retournons au Poney Fringant et célébrons cette victoire ! »

« Comme j'aurais aimé que nous ayons le temps pour ça. » grogna l'homme qu'ils avaient libéré des cultistes. Il massa son épaule endolorie tout en tendant une main crasseuse à chacun des héros l'un après l'autre. « Un grand merci pour m'avoir sauvé tout à l'heure. Mon nom est Jack ; les gens par ici m'appellent «Jack Tue-Loup» à cause de mon métier. Dans l'temps c'était seulement des animaux que je chassais, mais dernièrement ce ne sont plus seulement les loups sauvages qui menacent Bree. » Sur ces paroles, il désigna un des hommes au manteau violet abattu. « Nous les avons peut-être chassés hors de la ville, mais leur défaite ce soir ne va que les forcer à atteindre plus rapidement leur but. »

« Et quel est ce but ? » demanda l'une des héroïnes, sa voix empreinte d'inquiétude.

« Je vous dirai tout ce que je sais en chemin. » dit l'homme. « Rassemblez vos affaires et retrouvez-moi devant la Porte Ouest. »

**L'histoire continue dans « Des Crocs dans l'Obscurité »
la deuxième 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 : [DTP]Anzu & The Purple Wizard

Conception du Scénario : ipswatch & theokyle

Assistants : abstein, Aladaris, ALeP Cron Bot, alinktothezack, Annaeru, Argonui, arturopignon, AudlyLiminal, Baloosh, Barbarossa41, Bat, Beleg489, Ben or Break, Beorn, BeornBot, bgamerjoe (Joseph Forster), bigfomlof, Birdman137, Brewer Bear, Bullroarer Took, Bundeswill, cammitcheil, Ced, CelloFaramir, Clad Valentine, Conjuror of Cheap Tricks, cowZarific, 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, Franlag, funkymonkeymonk, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny.sheep, GreenWizard#1040, Ira, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, JOTF2609, KingDom, klarlack, Krakua, KYpatzer, Levanthalas, LifeCrow, Lindal, Lorunks, madslaust, Mag, Mavwick, McDog3, migal, mikkisaur, miklemas, MisunderstoodConqueror, Mogra, Mormegil, MrThommas, munchula dbeer, Nuls, oldoly, Pabs, Palantir Record Keeper, Periandil, Polak, Portinou, Rambokc, rduda, RedAndGray, rees263, Rimogard, roguethirteen, rouxxor, Scouteroni, secondhandtook, skurvy5, Splice, Stavroguin, tamhas, Taudir, Teodorondor, TheChap, tiocadu, Tom/Kilie, TritonWreck, Truck, Verwegner (Jan), Vincentluc, Vyntares, Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, xavdu92, xaviermutant, Xenon, Xi, ycarium, Zapier, Zarkanth, 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 : Amroth, Ekika, Emmental, Kaspatou, Pirokk, Vincentluc

Espérant un bon repas chaud et une bonne chope de bière, nos héros découvrent bien plus que ce qu'ils espéraient alors qu'ils explorent la petite ville de Bree. La population parle dans des murmures étouffés, et la bonne humeur habituelle de la petite ville a été remplacée par une terreur glaciale. Quelque chose de sinistre empoigne le coeur de Bree depuis les ténèbres ; pourrez-vous déjouer la sombre conspiration avant que l'âme même de la ville ne soit perdue à jamais ?

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.