

A Long-extended Party  
présente

# FEU SUR L'ESTEMNET



ILLUS. WILLEM HAENRAETS

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.

— L'équipe d'ALeP





# 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
- 2 cartes Héros
- 30 cartes Joueur
- 31 cartes Rencontre
- 3 cartes Quête

## 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).



## 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.*

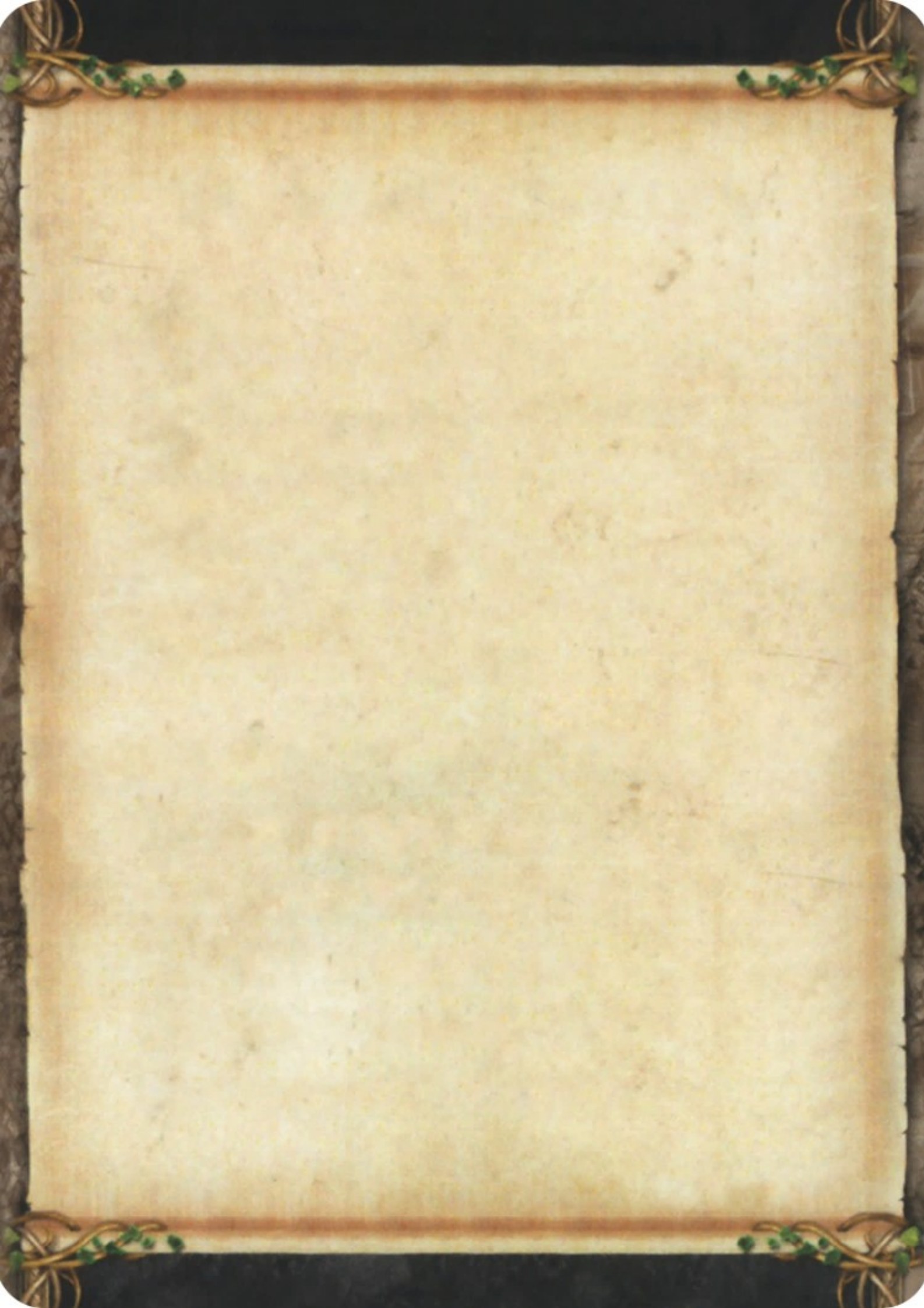
*— Je ne peux pas dire que je suis surpris, déclara un autre. Depuis qu'il a massacré ce Dunlending à Erelas, il était clair qu'il avait quelque chose à cacher.*

*— Mais violer son serment d'allégeance, dit Éomund en serrant la poignée en bronze de son épée. C'est une infâme trahison. Venez, soldats. Où 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.*







*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.*



— 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 juments aux yeux sombres.



*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 :*





## 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.



## Capturer 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  
CÉ QUI SUIV 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. »*



*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 ».**



## Crédits

**CEO** : Seastan

**Art** : banania

**COO** : A.R.

**Testeurs** : Shellin

**Conception** : Seastan

**Règles** : McDog3

**Textes de règles** : John Leo

**Logiciel** : A.R.

**Développement** : McDog3

**Impression** : thaurdir

**Direction artistique** : thaurdir

**Communauté** : secondhandtook

**Édition** : Darkling Door

**Histoire** : Levanthalas

**Assistants** : [DTP]Anzu, AdamKrafty, Admiral Polaris, ALeP Cron Bot, alonewolf87, Annaeru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BobbinmcSmallburrow, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, ceciltettledeer, Celia, Comtedelafere, croatoan, Cryoshark, d20woodworking, DavidJMartin, deiseach, Dieter, Dimitri, doomguard, du, dwayneK, Edmund, EdY, Eldandil, eldub, Emilius, Emmental, Emreis, estel\_edain, filgonfin, Franlag, fuzzyslippers, Gorthaur, granny.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Greyjoy, Helena Real, Hrodebert, Ira, JasonRed3, Jaywana, Jban, JoshuaK, KingDom, kokatrix, KYpatzer, LeeA, Lively, Lorunks, Mag, Magus, Makoshark13, Mazdaist, Mormegil, MrSpaceBear, MurstonThor, nelloianiro, Nesnaj, NUKE, Nuls, oldoly, Onidsen, Pawlo, Pining For Fimbrethil, RedSpiderr, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGamagee, sappidus, Speder, Splice, Stavo343, tamhas, Taudir, Tegyrius, Thaimor, thanatopsis, TheChap, thorsome, tlawrence, Trialus, TritonWreck, Truck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Jan), Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, wolframius, xavdu92, xaviermutant, Xenon, ycarium, Zapier, zoomboy

*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 logo des sets de rencontre et ALeP. Nous remercions Marko Manev pour l'illustration du dos des cartes de rencontre ALeP.*

**Traduction** : Celia « Ptitepeluche05 », Dimitri, Emmental



Après avoir démêlé 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.