

A Long-extended Party
présente
LA POURSUITE
SUR LE BRANDEVIN



ILLUS. NICO RIGOBELLO

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



LA POURSUITE SUR LE BRANDEVIN

Bienvenue dans *La Poursuite sur le Brandevin*, une extension communautaire **non-officielle** développée par A Long-extended Party (ALeP).

Échappez au Culte du Loup en eaux vives, en descendant la rivière Brandevin en radeau dans ce troisième Paquet Aventure du cycle *Été Maudit*.

Contenu

Le Paquet Aventure *La Poursuite sur le Brandevin* contient 70 cartes :

- 3 Cartes Règles
- 2 Cartes Héros
- 24 Cartes Joueur
- 37 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.



La Poursuite sur le Brandevin

Niveau de difficulté = 8

Tout n'était que confusion et vacarme dans l'obscurité.

« Nous ne savons pas combien de membres du culte se trouvent ici », dit l'un des héros, « mais s'il s'agit bien de leur repaire, ils sont sans doute plus nombreux que nous ne le pensions. Et nous devons trouver un endroit pour soigner Jack. »

Un autre prit la parole. « J'ai aperçu un grand radeau le long de la berge. Nous pourrions le prendre et filer en douce sur le Brandevin. »

Le premier héros prit le temps de réfléchir. « Oui... mais si ces bandits nous poursuivent, nous devrions les attirer au-delà des zones habitées. Au Gué de Sarn, donc. » Ils se dirigèrent vers le radeau, mais l'un des leurs s'écria soudain : « Regardez, ici ! Un hobbit ! Il fuit les cultistes. »

En effet, le hobbit - un certain M. Drogon Sacquet, comme ils le découvrirent bien vite - avait saisi sa chance dans le tumulte ambiant.

Sa balade paisible le long de la rivière avait mal tourné lorsqu'il était tombé nez à nez avec deux guetteurs vêtus de pourpre, qui l'avaient conduit jusqu'à leur camp dans l'attente du retour de leur chef. Le voilà qui courait maintenant aussi loin que ses jambes pouvaient le porter. Il aperçut les étrangers devant lui et fit un sprint désespéré vers eux pour s'arrêter net, le souffle court, à la vue du radeau de fortune autour duquel ils s'agitaient.

Les appels de ses sauveteurs se faisaient pressants, et les cris des bandits derrière lui encore plus sonores. « Je n'aime pas les aventures, » se dit Drogon, penaud. « J'ai déjà enchaîné les mésaventures, parce que j'ai décidé de profiter de ma promenade du soir jusqu'aux Champs du Pont et que je suis tombé sur un campement de brigands. »

« Venez, vite ! »

Il regarda à nouveau les rondins mal attachés qui s'agitaient dans le courant. « C'est un peu comme le Bac de Châteaubouc, » se dit-il. « Je monte à bord, et on est parti ». Cependant, ses pieds n'obéissaient pas. Une pierre siffla à ses oreilles avant de tomber dans l'eau dans une éclaboussure.

« Nous ne pouvons plus attendre ! Montez ! »

Drogon sauta - et trébucha en retombant. L'une des Grandes Gens le saisit par le bras avant qu'il ne tombe à l'eau. « Merci, heu, Madame. » L'héroïne à la mine sombre l'ignora et se dépêcha d'aider à repousser le radeau du rivage.

Drogon s'assit, pensant que c'était plus sûr, puis se releva alors que la culpabilité le taraudait. Il devrait être en train d'aider les autres. La même femme que précédemment le rattrapa à nouveau alors qu'il vacillait près du bord. « Terriblement désolé, » balbutia-t-il. « Je n'ai pas l'expérience des bateaux. Quand je courtais Primula – je veux dire, mon épouse, encore qu'elle n'était pas mon épouse à l'époque – »

L'héroïne le fixait d'un air sévère. « Assis. Loin des bords. »

« Bien entendu, » fit Drogon, profondément décontenancé. « Très bonne idée. » Il prit place vers le milieu du radeau, même si une part de lui tenait encore à être utile. Ses sauveteurs étaient à nouveau à l'ouvrage, resserrant des nœuds, assemblant des pagaies de fortune, et gardant un œil méfiant sur les voyous. Le courant entraînait l'embarcation vers l'aval.

Le deck de rencontre de « La Poursuite sur le Brandevin » est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Poursuite sur le Brandevin et Voyous. (Voyous peut être trouvé dans l'extension deluxe **L'Heure de la Comté**.) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Le deck Rivière

Le deck Rivière représente les courants changeants du fleuve, que les joueurs vont devoir affronter pour échapper à leurs poursuivants. Pour créer ce deck, retirez chaque lieu avec le trait **Courant Principal** du set de rencontre La Poursuite sur le Brandevin et mélangez-les dans un deck séparé. C'est le deck Rivière. Placez le deck Rivière près du deck de quête. Quand un lieu **Courant Principal** quitte le jeu sans avoir été exploré, placez-le dans la pile de défausse du deck Rivière. Quand le deck Rivière est vide, mélangez la pile de défausse du deck Rivière dans le deck Rivière.

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

Les échos de la bataille résonnaient encore dans leurs oreilles tandis que les héros se regroupaient. « Nous avons gagné un peu de répit, » dit l'un d'eux. « Nous nous occuperons de ce culte en temps voulu, mais pour le moment nous avons besoin de repos et de conseils. Tue-Loup, fais-moi voir ta blessure. Je vais la nettoyer, et j'ai des herbes qui soulageront tes douleurs. »

Ils échangèrent jusqu'à ce que les premières lueurs de l'aube se répandent sur la rivière, puis dormirent comme ils purent. Le temps se gâtait. Leur plan consistait à ce que quelques-uns d'entre eux raccompagnent Drogon en sécurité chez lui, tandis que les autres feraient route pour la Maison des Mathoms.

L'un d'eux parla calmement. « Nous devons agir vite et en silence, et rester éloignés des villages hobbits. Les ennuis nous talonnent, et je ne veux pas faire subir cela aux Petites Gens. »

« D'accord, » firent les autres. Ils mirent leur sac sur le dos et étirèrent leurs jambes fatiguées et engourdis par le froid.

Alors, tous se figèrent, tandis qu'un hurlement effroyable s'élevait au loin. « Les ennuis sont là, c'est certain, » murmura l'un d'eux. « Allons trouver les réponses que nous cherchons. »

L'histoire continue dans « Fuite vers Grand'Cave », la quatrième aventure du cycle « Été Maudit »