

A Long-extended Party
présente
LE HOBBIT



ILLUS. MIDJOURNEY

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 HOBBIT

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

Cette quête retranscrit l'intégralité des aventures de Bilbon dans *Le Hobbit*, de la réception inattendue à Cul-de-Sac jusqu'à la Bataille des Cinq Armées.

Contenu

Le scénario *Le Hobbit* contient 106 cartes :


- 3 Cartes Règles
- 1 Carte Héros
- 2 Cartes Contrat
- 13 Cartes Avantage
- 1 Carte Héros Promotionnelle
- 6 Cartes Quête
- 1 Carte Joueur
- 73 Cartes Rencontre
- 6 Cartes Fardeau

Symbole d'extension

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



Temps de Jeu Estimé

Le scénario *Le Hobbit* couvre la plupart des événements majeurs du roman du même nom, il est par conséquent plus long qu'un scénario habituel. Le temps de jeu estimé est approximativement de 90 + 30  minutes.

Structure de la Quête

Le Hobbit, en tant qu'histoire, se déroule sur une large zone géographique et met en scène de nombreuses péripéties différentes. Dans le but de retranscrire cela sous forme de quête, le scénario adopte une structure unique où chaque étape de quête a son propre set de cartes de rencontre (désignées par leur trait **Étape X**). Ces cartes sont divisées en différentes piles durant la mise en place.

Après la première phase d'organisation, les joueurs vont révéler l'objectif **Aventure** double-face, qui dirigera la progression à travers les étapes de quête.

Quand le côté « Il Nous Faut Aller » de l'objectif **Aventure** est révélé, toutes les cartes de rencontre liées à l'étape actuelle retournent dans leur pile et la pile de l'étape suivante est utilisée pour créer le deck de rencontre de l'étape suivante (après avoir mis de côté toutes les cartes uniques).

Les joueurs passent un premier tour sur la nouvelle étape, à la fin duquel, l'objectif **Aventure** est retourné sur son côté « Entravés » et un objectif **Situation Critique** est révélé.

Les joueurs passent ensuite un deuxième tour sur l'étape en s'occupant de l'objectif **Situation Critique**. À la fin de ce second tour, les effets **Résolution** se déclenchent, vous récompensant si vous avez bien réussi durant cette étape ou vous punissant si ce n'est pas le cas. L'objectif **Aventure** est retourné à nouveau sur son côté « Il Nous Faut Aller », le révélant et faisant une fois de plus progresser la quête.

Ainsi, les joueurs passeront 2 tours à chacune des étapes 2, 3 et 4. L'étape 5 est entièrement résolue durant la fin du tour et retirera l'objectif *Aventure* du jeu. L'étape finale, La Bataille des Cinq Armées, se joue sans la pression temporelle de cet objectif.

Les joueurs doivent se préparer à une variété de défis au fur et à mesure de leur progression, notamment des trahisures, lieux et ennemis uniques conçus pour chaque étape. Planification minutieuse et adaptabilité seront les clés pour surmonter les dangers qui vous attendent.

Effets de Résolution

L'effet **Résolution** sur les cartes de ce scénario n'est résolu que lorsqu'un effet de carte vous le demande.

La Sphère Sacquet

La sphère Sacquet (♠) sur Bilbon Sacquet fonctionne de la même manière que dans les scénarios FFG de *La Saga Le Hobbit*. La réserve de Bilbon Sacquet peut être utilisée par le joueur qui le contrôle pour jouer des cartes neutres ou ♠ de sa main. Bien qu'il n'y ait pas de nouvelles cartes joueur ♠ dans cette extension, les joueurs sont libres d'inclure des cartes ♠ des scénarios FFG de *La Saga Le Hobbit* dans leur deck.

Contrats Inclus

Le Hobbit introduit deux nouveaux contrats : Au-delà des Conventions Originales, qui peut être utilisé dans n'importe quel scénario, et La Compagnie de Thorin, qui ne peut être utilisé que dans les scénarios indiqués.

Zone des Avantages

La zone des avantages est une zone de jeu séparée, située à côté de la zone de cheminement. Les cartes dans la zone des avantages sont en jeu, mais ne sont contrôlées par aucun joueur. Les cartes inclinées dans la zone des avantages sont redressées au début de chaque phase de restauration.

Gagner un Avantage

Pour « gagner » une carte avantage, placez-la dans la zone des avantages.

La Lettre A

Comme l'indique l'objectif « Termes », la lettre A dans les différents effets de cartes de ce scénario fait référence au nombre d'avantages actuellement dans la zone des avantages. Les joueurs constateront qu'au fur et à mesure qu'ils collectent des avantages, la difficulté augmente, et qu'au fur et à mesure qu'ils utilisent leurs avantages, la difficulté diminue.

Au lieu d'offrir un mode facile ou difficile, ce scénario propose un défi : essayez de gagner avec autant d'avantages que vous le pouvez ! Si vous gagnez avec au moins 10 avantages en jeu, vous gagnez le droit de commencer n'importe quel futur scénario avec Maître Cambrioleur en jeu. Et pour ceux qui recherchent un défi de niveau cauchemar, essayez de gagner avec les 13 avantages en jeu !

FAQ

Q : Pouvez vous donner quelques exemples de comment résoudre Énigmes dans l'Obscurité ?

Exemple 1 : Dans une partie à 3 joueurs, en déclenchant [Organisation] Action de Énigmes dans l'Obscurité, « Vent » est placée dans la pile de victoire. Le premier joueur incline Sméagol (les accents sont ignorés) et Arc long. Il manque 2 lettres, donc il augmente de 2 son niveau de menace. Le deuxième joueur incline Touque Aventureux il ne manque aucune lettre. Le troisième joueur décide de n'incliner aucune carte, il augmente donc de 4 son niveau de menace. Notez que vous ne pouvez incliner que des personnages ou des attachements que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas incliner de contrats, quêtes annexes, avantages, etc.

Exemple 2 : Dans une partie à 2 joueurs, en déclenchant [Organisation] Action de Énigmes dans l'Obscurité, « Montagne » est placée dans la pile de victoire. Le premier joueur incline **Monture** du Riddermark et **Glóin** contenant les 8 lettres, il n'augmente donc pas son niveau de menace. Le deuxième joueur incline seulement Celeborn. Puisqu'il lui manque 5 lettres, il augmente de 5 son niveau de menace.



Q : Est-ce qu'il y a des fenêtres d'action entre la révélation des cartes pour Énigmes dans l'Obscurité ? Qu'en est-il pendant la résolution de Tonneaux en Liberté (5A) ou Trésor de Smaug (5B) ?

R : Énigmes dans l'Obscurité a une [Organisation] Action qui peut être déclenchée n'importe quand durant la phase d'organisation. Par conséquent, les joueurs peuvent jouer des cartes et déclencher des actions entre la révélation des cartes. Il n'y a pas de fenêtre d'action durant la résolution de 5A ou 5B.

Q : Durant la mise en place, est-ce que Maître Cambrioleur peut être attaché à un héros Bilbon Sacquet qui est devenu un héros avec Messenger du Roi ?

R : Non. Maître Cambrioleur s'attache à un héros imprimé et un héros Messenger du Roi, bien que comptant comme un héros, est un allié imprimé.

Q : Est-ce que Maître Cambrioleur peut être inclus dans le deck d'un joueur qui n'a pas gagné *Le Hobbit* avec 10 cartes avantage ou plus en jeu ?

R : Oui, n'importe quel joueur peut inclure Maître Cambrioleur dans son deck et le jouer comme n'importe quel autre attachement. Notez que le joueur ne bénéficiera pas de la réduction de la menace de départ dans ce cas.

Crédits

CEO & Conception : Seastan

COO & Logiciel : A.R.

Direction Artistique : thaurdir

Règles & Édition : alonewolf87

Communauté : Shellin

Recrutement : Salted Pork

Texte d'ambiance : Darkling Door

Testeurs : ipswatch & Purple Wizard

Assistants : [DTP]Anzu, abstein, ALeP Cron Bot, alinktohezack, Annaeru, Argomui, AudlyLiminal, Baloosh, Barbarossa41, Bat, Beleg489, Ben or Break, Beorn, BeornBot, bgamerjoe (Joseph Forster), bigfomlof, Birdman137, Brewer Bear, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, Ced, Celia, cowZarific, Crabble, DavidJMartin, DEER PARK, DieterVanHertz, Dimitri, divinityofnumber, Doc H, doomguard, Ekika, Elydin, Emilius, Emmental, Emotional Support Honey Badger, Emreis, eternalflame, Favri, Feniks, filgonfin, Filippo, frama, Franlag, funkymonkeymonk, Fuzzyslippers, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny.sheep, GreenWizard#1040, Greyjoy, Helena, ipswatch, Ira, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, JOTF2609, KingDom, klarlack, Krakua, KYpatzer, Levanthalas, LifeCrow, Lindal, Lorunks, maadslaut, Mag, McDog3, migal, mikkisaur, miklemas, Minoso, MisunderstoodConqueror, Mogra, Mormegil, MrThomas, munchula dbeer, Nuls, oldoly, Pabs, Palantir Record Keeper, Periandil, Polak, Rambokc, rduda, rees263, Rimogard, roguethirteen, rouxxor, Salted Pork, secondhandtook, skurvy5, Splice, Stavroguin, tamhas, Taudir, Teodorondor, TheChap, TheDimitrios, theokyle, tiocadu, Tom/Kilie, TritonWreck, Truck, Tuhma, Verwegner (Jan), Vincentluc, Vyntares, Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, xavdu92, xaviermutant, Xenon, Xi, ycarium, Zapier, Zarkanth, zoomboy, 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 : Barbiche, Clad Valentine

Relecture : Celia, Chienjaune, Frama, Kaspatou

Certains des événements les plus importants du Troisième Âge commencèrent avec le rassemblement de 13 nains, du magicien Gandalf, et de Bilbon Sacquet dans un confortable petit trou de hobbit dans la Comté. Peu après, ils furent emportés dans une grande aventure à travers la Terre du Milieu, affrontant des trolls, des gobelins, des araignées et un dragon, changeant à jamais le cours de l'histoire. *Le Hobbit* de A Long-extended Party vous fait traverser tous les événements de l'histoire classique en un seul scénario. Collectez autant de titres que vous le pouvez au long de l'aventure, et construisez une histoire épique digne d'être racontée à nouveau !

Une extension
conçue par

ALeP

*Nécessite
la boîte de base
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.