

A Long-extended Party
présente
LE SIÈGE D'ÉREBOR



ILLUS. SURYA DRASETYA

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 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



LE SIÈGE D'EREBOR

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

Cette quête est une adaptation d'une bataille cruciale de la Guerre de l'Anneau, se déroulant au nord, telle que décrite dans les appendices du *Seigneur des Anneaux*.

Contenu

Le scénario *Le Siège d'Erebor* contient 70 cartes :

- 3 Cartes Règles
- 59 Cartes Rencontre
- 5 Cartes Quête
- 3 Cartes Héros Promotionnelles

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 scénario *Le Siège d'Erebor* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



Étapes et Quêtes Principales Multiples

Dans *Le Siège d'Erebor*, il y a plusieurs étapes de quête en jeu en même temps, chacune ayant sa propre quête principale et zone de cheminement. Chaque étape peut avoir un lieu actif correspondant.

Au début du tour, chaque joueur, en commençant par le premier, choisit une étape de quête. Ce sera son étape jusqu'au début du prochain tour. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même étape de quête. Les ennemis engagés avec un joueur restent engagés avec ce joueur, même si son étape de quête change.

Quand vous jouez une carte ou appliquez les effets de carte Joueur, ne prenez en compte que les joueurs et cartes à votre étape de quête. Ceci signifie que vous ne pouvez pas diminuer le niveau de menace d'un joueur, jouer un attachement sur un personnage, utiliser le mot-clé À distance pour participer à une attaque, etc. à moins que les cartes ou joueurs impliqués ne partagent une étape de quête avec vous.

Le lieu actif, la zone de cheminement, les ennemis engagés et l'aire de jeu de chaque joueur à une étape de quête sont tous considérés comme à cette étape ; tout effet de carte ciblant « la quête principale » ciblera la quête principale avec laquelle elle partage une étape de quête.

Ouest et Est

Après la mise en place, les 4 étapes de quête doivent être organisées en une ligne de telle manière que Les Défenses de l'Est soit l'étape la plus à droite (« plus à l'est »), et Erebor soit la plus à gauche (« plus à l'ouest ») (cf. ci-dessous). Le terme « étape la plus à l'est » fera référence à différentes étapes de quête au cours de la partie, au fur et à mesure que certaines quitteront le jeu.



Résolvez chaque étape du jeu d'ouest en est (qu'il y ait ou pas des joueurs à cette étape de quête) avant de passer à l'étape suivante. Si une étape du tour de jeu implique un ordre des joueurs, résolvez-la dans l'ordre du tour parmi les joueurs présents à cette étape de quête. Lorsque vous résolvez la quête à une étape sans joueur, il est probable que la quête soit un échec, cependant comme aucun joueur n'est présent à cette étape de quête, personne n'augmente son niveau de menace.

Se Déplace vers l'Est ou l'Ouest

Les termes « se déplace vers l'ouest » ou « se déplace vers l'est » représentent les forces se déplaçant d'un endroit du champ de bataille à un autre.

Quand une carte se déplace vers l'ouest, elle est placée dans la zone de cheminement la plus proche, à gauche de l'étape de quête où elle se trouve, vers Erebor. Les cartes à l'étape la plus à gauche ne peuvent pas se déplacer vers l'ouest.

Quand une carte se déplace vers l'est, elle est placée dans la zone de cheminement la plus proche, à droite de l'étape de quête où elle se trouve, en s'éloignant d'Erebor. Les cartes à l'étape la plus à droite ne peuvent pas se déplacer vers l'est.

Révéler une Carte de Rencontre

Dans *Le Siège d'Erebor*, les règles pour révéler une carte de rencontre sont légèrement modifiées. Quand une carte de rencontre est révélée, n'importe quel joueur, à n'importe quelle étape de quête, peut interagir avec elle normalement. Cependant, après avoir été révélés, les ennemis et lieux sont ajoutés à la zone de cheminement de l'étape de quête indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Si l'étape indiquée pour un ennemi ou un lieu n'est pas en jeu, défaissez cet ennemi ou ce lieu sans résoudre ses effets, et à la place, infligez 2 points de dégâts à la quête principale la plus à l'est.

Abandonner une Quête Principale

Quand une quête principale est abandonnée :

1. Du plus faible au plus fort coût d'engagement au combat, chaque ennemi dans la zone de cheminement de l'étape de quête abandonnée se déplace vers l'ouest.
2. Défaussez chaque lieu à l'étape de quête abandonnée. Ensuite, augmentez de X le niveau de menace de chaque joueur en jeu, X étant égal au nombre de lieux défaussés.
3. Chaque joueur à l'étape de quête abandonnée change immédiatement d'étape pour celle la plus proche à l'ouest. Les ennemis engagés avec un joueur restent engagés avec lui. Si c'est la phase de quête, les personnages engagés deviennent engagés dans la quête principale de la nouvelle étape de quête (ou une quête annexe si c'était la quête en cours à la nouvelle étape).
4. Retirez du jeu toutes les autres cartes à l'étape de quête abandonnée (tels que les objectifs et quêtes annexes). L'étape abandonnée quitte maintenant le jeu.
5. Ajoutez la quête abandonnée à la pile de victoire et déclenchez son effet **Forcé**.
- 6 La partie reprend.

FAQ

Q : Peut-on jouer des quêtes annexes dans ce scénario ?

R : Les quêtes annexes sont jouées dans la zone de cheminement du joueur qui les contrôle, et peuvent être choisies normalement comme quête en cours par le premier joueur à cette étape de quête.

Q : Puis-je voyager vers un lieu, ou engager des ennemis, qui sont aux autres étapes de quête ?

R : Non, seulement à votre étape.

Q : Pourquoi y a-t-il 2 exemplaires de Brand fils de Bain ?

R : Un exemplaire utilise le texte officiel. L'autre (identifié par « FTCL » à côté du texte ©), utilise le texte et les *Traits* modifiés de la Free to Choose List d'ALeP, un corpus optionnel de règles modifiées, disponible sur notre site web. Utilisez celui que vous voulez !

Rappel des Effets

Début du Tour

- Chaque joueur choisit une étape de quête

Renforcement

- 1 carte supplémentaire via Attaque à l'Est

Fin du Tour

- Murs de la Cité
- Camp de Ravitaillement Oriental
- Ennemis *Assiégeant*
- Les Gens-des-Chariots
- Assaut Concentré
- Tenez le Nord (toujours en dernier)

Crédits

CEO : Seastan

Testeurs : Shellin & Purple Wizard

COO & Logiciel : A.R.

Règles : alonewolf87

Art : banania

Communauté : Shellin

Impression & Direction artistique : thaurdir

Histoire : Bobbymcboface

Texte d'ambiance & Édition : Darkling Door

Conception du scénario : Seastan

Assistants : [DTP]Anzu, abstein, ALeP Cron Bot, alinktohezack, Annaeru, Arahael, Argonui, AudlyLiminal, Baloosh, Barbarossa41, Beleg489, Ben or Break, Beorn, BeornBot, bgamerjoe (Joseph Forster), bigfomlof, Birdman137, Brewer Bear, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, Celia, cowZarific, Crabble, DavidJMartin, DEER PARK, DieterVanHertz, Dimitri, divinityofnumber, Doc_H, doomguard, Ekika, Emilius, Emmental, Emotional Support Honey Badger, Emreis, Feniks, filgonfin, Filippo, frama, Franlag, funkymonkeymonk, Fuzzyslippers, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny. sheep, GreenWizard#1040, Greyjoy, Helena, Ipswatch, Ira, Jasmine_Mickey, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, KingDom, klarlack, kokatrix, Krakua, KYpatzer, Levanthalas, LifeCrow, Lorunks, madslaust, Mag, McDog3, migal, mikkisaur, miklemas, Minoso, MisunderstoodConqueror, Mogra, Mormegil, MrSpaceBear, MrThomnas, munchula dbeer, nelloianiro, Nuls, oldoly, Pabs, Palantir Record Keeper, Polak, Rambokc, rduda, Rimogard, RogueThirteen, rouxxor, Salted Pork, secondhandtook, skurvy5, Splice, Stavroguin, tamhas, Taudir, Teodorondor, TheChap, theokyle, tiocadu, Tom/Kilie, TritonWreck, Truck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Jan), 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 : Frama, Celia, Rouxxor

Relecture : Marchou, Kaspatou, Chienjaune, Manu49

Tandis que les armées de Sauron envahissent le Gondor au sud, les tambours de guerre retentissent également dans les villes jumelles de Dale et d'Erebor au nord. Une horde d'Orientaux s'approche pour assiéger le Royaume sous la Montagne. Tiendrez-vous bon, ou est-ce-que les villes libres du nord tomberont ?

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.