

A Long-extended Party
présente
LES GROTTES
SCINTILLANTES



ILLUS. LEANNA CROSSAN

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



LES GROTTES SCINTILLANTES

Bienvenue dans *Les Grottes Scintillantes*, une extension communautaire **non officielle** pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, développée par A Long-extended Party (ALeP).

Cette extension verra les héros pourchassés par le fantôme de Helm Main-Marteau alors qu'ils tentent de mettre fin à sa malédiction.

Contenu

Les Grottes Scintillantes contient 70 cartes :

- 5 Cartes Règles
- 2 Cartes Héros
- 24 Cartes Joueur
- 37 Cartes Rencontre
- 2 Cartes Quête

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 *Serments des Rohirrim* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



Les Grottes Scintillantes

Niveau de difficulté = 7

La tempête soufflait sur la Trouée du Rohan et sur le champ de bataille où les héros avaient capturé le traître Gálmód. Les Dunlendings survivants avaient jeté leurs armes dans la neige et imploré la clémence dans la langue gutturale des hommes des collines. Soudain, le hurlement du vent porta avec lui un sinistre cri, un rugissement funeste qui résonna lugubrement parmi les congères.

Tous se retournèrent, vainqueurs et vaincus, traîtres et loyaux, pour découvrir un adversaire solitaire, créature d'ombre et de chair, debout sur la crête. Car une telle chose ne pouvait être qu'un ennemi, même vêtue d'une tenue du Rohan de jadis. Son visage était empreint de la malveillance de ceux condamnés à errer après la mort, son cri sifflant tel un rasoir dans le vent.

« Cela ne se peut, balbutia Gálmód. Cela ne se peut... C'est le fantôme du Roi Helm le Maudit ! Le Fléau du Pays de Dun. Le Poing de Marteau. Helm s'est réveillé et repart en guerre ! »

Le cri dans le vent devint un grondement, et le grondement une voix si grave qu'elle fit trembler les racines des montagnes. « Je sens la puanteur du Pays de Dun. » Il fit un pas en avant, puis un autre. « Approchez, traîtres. Approchez que je puisse sentir vos os se briser sous mes poings. »

Aussitôt la tempête s'intensifia et la grêle fouetta le visage des héros. À demi aveuglés, ils ne virent pas le fantôme du roi s'avancer au milieu des prisonniers, calme et sinistre telle une ombre, ses poings déchirant et écrasant les captifs comme de vulgaires poupées. L'un d'eux tomba aux pieds de Gálmód, qui leva les yeux et vit la silhouette menaçante du roi, prêt à frapper.

« Fuyez ! cria un des héros. Fuyez ! Le roi n'est pas lui-même. Il semble maudit d'une inextinguible soif de sang !

— Il n'y a pas d'abri, hurla un autre, et nous ne pouvons le vaincre par la force des armes !

— Il y a une grotte, intervint le dernier. Je me rappelle avoir passé une grotte. »

Ils prirent la fuite, Gálmód suivant de près les héros. Terrorisés, les prisonniers dunlendings se dispersèrent dans le plus grand désordre. Au milieu du vent hurlant, le fantôme marchait, implacable.

Il trouvèrent la grotte. C'était une petite fissure qui s'ouvrait sur une vaste chambre recouverte de pierres qui brillaient et luisaient à la lueur des torches. « Les Grottes Scintillantes, expliqua un héros. Ces tunnels mènent jusqu'aux profondeurs sous Fort-le-Cor et la forteresse du Gouffre de Helm. Et où sont nos prisonniers ? Certains rôdent dans les tunnels, assurément. La peur les a rendus fous.

— Nous devons continuer, le pressa un autre. Le fantôme ne s'arrêtera pas.

— Il est dit que le roi était imbattable, galvanisé par la fureur de son cor de bataille. Peut-être que si nous le trouvons, nous pourrons rappeler le roi à la raison. »

Ainsi les héros descendirent, les armes dégainées, alors que la neige s'accumulait derrière eux jusqu'à ce que l'entrée de la grotte devienne un mur de glace. Le fantôme du seigneur Helm parcourait silencieusement les cavernes, à l'affût des bruits des hommes.

*Le deck de rencontre Les Grottes Scintillantes est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Les Grottes Scintillantes, Exploration des Grottes, Recherche du Cor, Guerriers Dunlendings. (Guerriers Dunlendings peut être trouvé dans l'extension deluxe **Les Enfants d'Eorl.**) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :*



Les cartes Grottes

Les 12 cartes du set de rencontre *Exploration des Grottes* sont des cartes « grotte », un nouveau type de carte de ce scénario. Les grottes sont immunisées aux effets de carte des joueurs. Durant la partie, les joueurs déplacent des marqueurs représentant leurs héros et Helm Main-Marteau sur une grille de 4 par 3 cartes « grotte », appelée la Carte des Grottes. Quand le marqueur d'un joueur est sur une carte « grotte », ce joueur et chaque personnage qu'il contrôle sont considérés comme étant dans cette grotte. Les effets action [Voyage] des grottes ne peuvent être résolus que par un joueur se trouvant dans cette grotte. Les autres règles, comme À distance et Sentinelle, fonctionnent normalement, même si les joueurs se trouvent dans des grottes différentes.

Grottes Adjacentes vs. Connectées

Deux grottes sont dites **adjacentes** si elles occupent des positions voisines de la Carte des Grottes. Les grottes en diagonales **ne sont pas adjacentes**. Deux grottes **adjacentes** sont aussi dites **connectées** si les illustrations sur leur bord adjacent présentent un chemin continu.

Mise en place de la Carte des Grottes

1. Mélangez les grottes et placez-les face visible dans leur aire de jeu, en une grille de 4 lignes par 3 colonnes.
2. En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut, à tour de rôle, échanger la position de 2 grottes **adjacentes** de la Carte des Grottes.

Les joueurs peuvent ainsi faire jusqu'à 6 échanges. Après ces échanges, si une grotte ne peut pas être atteinte depuis la grotte en haut à gauche par un chemin continu de grottes **connectées**, chaque joueur augmente de 1 son niveau de menace et recommencez à l'étape 1. Sinon, passez à l'étape 3.

3. Chaque joueur place un marqueur de joueur unique sur la grotte en haut à gauche (cela ne compte pas comme se déplacer dans la grotte). Ces marqueurs peuvent être n'importe quoi, tant qu'ils sont différents des marqueurs habituels du jeu. Placez un autre marqueur unique sur la grotte en bas à droite. Celui-ci représente Helm Main-Marteau et indique la grotte qu'il occupe.

Indices

Les indices sont des cartes face cachée attachées aux grottes. Pour mettre en place les indices :

1. Mélangez ensemble les 12 cartes du set de rencontre *Recherche du Cor* pour former le Deck d'Indices. Regardez les 2 ♣ premières cartes, et placez un marqueur de ressource sur chaque grotte indiquée par le nom en bas à droite de ces cartes. Si toutes les grottes indiquées sont dans la moitié gauche de la Carte des Grottes, retirez tous les marqueurs de ressource de la Carte des Grottes et recommencez cette étape.
2. Retirez de la partie la dernière carte du Deck d'Indices sans la regarder. La grotte indiquée sur cette carte représente l'emplacement secret du Cor de Helm.
3. Mélangez ensemble les 11 cartes restantes du Deck d'Indices et attachez-en 1, face cachée, à chaque grotte ayant un marqueur de ressource. Puis, retirez tous les marqueurs de ressource de la Carte des Grottes.
4. Regardez les cartes restantes du Deck d'Indices et placez un marqueur de dégâts sur chaque grotte indiquée. Elles ont été écartées comme lieu possible contenant le Cor de Helm. Mélangez ensuite ces cartes dans le deck de rencontre.

Déplacement

Pour déplacer un joueur ou Helm Main-Marteau dans une grotte, déplacez son marqueur sur cette carte « grotte ». Normalement, quand un joueur se déplace, il doit se déplacer dans une grotte **connectée**. Helm Main-Marteau, étant un spectre, se déplace normalement dans une grotte **adjacente**, qu'elle soit **connectée** ou pas. S'il est indiqué que Helm Main-Marteau se déplace vers le joueur le plus proche, et qu'il y a plusieurs chemins équidistants vers un des joueurs les plus proches, le premier joueur choisit le chemin que prend Helm Main-Marteau.

Exemple de Carte des Grottes

Voici un exemple de Carte des Grottes dans une partie à 3 joueurs, une fois les indices placés.



« Fouiller cette grotte »

Le texte « fouiller cette grotte » se trouve en action [Voyage] sur chaque carte de la Carte des Grottes. Cela représente les joueurs fouillant cette grotte à la recherche d'un indice quant à la localisation du Cor de Helm, afin qu'ils le retrouvent et soufflent dedans devant Helm pour dissiper sa soif de vengeance.

Pour « fouiller cette grotte », révélez la carte indice attachée à cette grotte, comme si elle était révélée depuis le deck de rencontre. Une fois le renforcement de la carte indice résolu, placez un marqueur de dégâts sur la grotte indiquée en bas à droite de la carte indice. Vous ne pouvez pas fouiller une grotte qui n'a pas d'indice attaché.

Quand tous les indices auront été révélés, seule 1 grotte restera sans marqueur de dégâts, correspondant à la carte qui a été retirée du jeu lors de la mise en place de la Carte des Grottes.

Mode Difficile

Le scénario *Les Grottes Scintillantes* possède un mode de jeu additionnel appelé mode difficile. Pour jouer en mode difficile, lors de l'étape 1 de la mise en place des indices, regardez les 10 premières cartes du Deck d'Indices au lieu des 2 🧑 premières.

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

Finally, les héros parvinrent à cerner le fantôme, et dans une grande clameur l'un d'eux mit le cor à sa bouche. Un fracas retentissant se fit entendre quand il souffla, alors l'ombre vaincue redevint, l'espace d'un instant, faite de chair, et le vacarme du combat s'évanouit dans un écho.

« Ce son », dit le roi. Son visage haineux s'adoucit, et dans la lueur scintillante apparut un homme, grand et beau, tel qu'il était sur les tapisseries à Meduseld. « Mes fils me rappellent chez moi, dit Helm, son regard faiblissant. En avant, bons Rohirrim. En avant vers le Château d'Or pour le festin et la camaraderie. En avant, et buvons à la fin des souffrances. »

Son regard s'attarda sur Gálmód, avec une expression de pitié peut-être, et de tristesse. Le traître trembla. Les larmes lui montèrent aux yeux et il eut un unique sanglot. « Mon roi ! » s'exclama-t-il, tendant le bras. Mais le roi avait disparu, s'effaçant tel un rêve. Gálmód tomba à genoux. « Ainsi finit le Rohan, dit-il. L'esprit de son plus grand roi s'évanouit, tout comme la force de son peuple. Les Rohirrim maintenant ne sont plus qu'ombres. L'ombre du peuple qu'ils auraient pu être et ne seront jamais. »

L'histoire continue dans « Rassemblement des Rohirrim », la cinquième aventure du cycle « Serments des Rohirrim ».

Crédits

CEO : Seastan

Art : banania

COO : A.R.

Testeur : Shellin

Conception : Seastan

Règles : alonewolf87

Texte d'ambiance : John Leo

Logiciel : A.R.

Édition : Darkling Door

Impression : thaurdir

Direction artistique : thaurdir

Communauté : Shellin

Histoire : Bobbymcbobface

Conception du scénario : Seastan

Assistants : [DTP]Anzu, Admiral Polaris, ALeP Cron Bot, Annaeru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, ceciltettledeer, Comtedelafere, croatoan, Cryoshark, d20woodworking, DavidJMartin, deiseach, Dieter, Dimitri, divinityofnumber, doomguard, du, dwaynek, Edmund, EdY, Emilius, Emmental, Emreis, estel_edain, filgonfin, Franlag, fuzzyslippers, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny. sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Greyjoy, Helena Real, Ira, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, KingDom, kokatrix, KYpatzer, LeeA, Levanthalas, Lively, Lorunks, Mag, Magus, Makoshark13, Mazdaist, McDog3, Minoso, Mormegil, MrSpaceBear, MrThomnas, MurstonThor, nelloianiro, Nesnaj, Nuls, oldoly, Onidsen, Palantir Record Keeper, Pawlo, Pining For Fimbrethil, rduda, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, secondhandtook, Speder, Splice, tamhas, Taudir, Tegyrus, Thaimor, thanatopsis, The Purple Wizard, 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 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

En poursuivant le traître, vous vous êtes retrouvés pris dans un blizzard surnaturel, au cœur duquel rôdait le fantôme de Helm Main-Marteau, un roi déchu du Rohan. Condamné par une malédiction à une non-mort et une soif de sang, il vous a suivi jusqu'au refuge des Grottes Scintillantes sous son ancienne forteresse. Vous devez alors vous mettre à l'abri, chacun de vos pas hanté par la menace d'un terrible roi.

Une extension
conçue par

AleP

*Nécessite la boîte
de base et l'extension
Les Enfants d'Eorl
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.