

A Long-extended Party
présente
LES NEUF SONT SORTIS



ILLUS. INESSA KHANENKO

SCÉNARIO COMMUNAUTAIRE

Alep

CON
OF THE
XII 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



LES NEUF SONT SORTIS

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

Contenu

Les Neuf sont Sortis contient 69 cartes :

- 4 Cartes Règles
- 2 Cartes Quête
- 62 Cartes Rencontre
- 1 Carte Contrat

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 *Les Neuf sont Sortis* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



« J'ai une mission urgente, dit-il. Mes nouvelles sont mauvaises. » Puis il jeta un regard circulaire, comme si les haies pouvaient avoir des oreilles. « Nazgûl, murmura-t-il. Les Neuf sont de nouveau sortis. Ils ont traversé la rivière en secret, et ils s'avancent vers l'Ouest. Ils ont pris l'apparence de cavaliers vêtus de noir. »

— Radagast, La Communauté de l'Anneau

En juin 3018 du Tiers-Âge, Radagast quitte Rhosgobel pour prévenir Gandalf de la réapparition des Nazgûl. Avant de partir, il vous envoie, ainsi qu'à vos alliés, ses oiseaux porteurs du même avertissement. Il vous demande de les aider, lui et Gandalf, en contrecarrant les desseins et les déplacements des Cavaliers Noirs. Êtes-vous prêts à faire face à la terreur des Neuf ?



La Carte de la Terre du Milieu


Placez les 10 cartes région pour former la Carte de la Terre du Milieu comme présentée ci-dessous. Dans cette quête, certains effets vous demanderont de placer des cartes dans ou à côté de certaines régions. Les règles pour interagir avec la Carte se trouvent à la page suivante (page 4/8), « Explorer la Terre du Milieu ». Lisez-les, puis placez-les face visible à côté de la Carte (comme ci-dessous).



Explorer la Terre du Milieu


Les règles décrites sur cette carte sont actives durant la partie.

Phase de Quête

La  de toutes les cartes présentes sur la Carte de la Terre du Milieu est prise en compte, à l'exception des lieux dans votre région actuelle. Ces lieux sont considérés comme actifs, et les marqueurs de progression doivent d'abord être placés sur ces lieux (répartis comme vous voulez) avant d'être placés sur la quête en cours.

Phase de Voyage

Vous ne pouvez pas voyager vers des lieux.

Lors de la phase de voyage, en tant qu'action, le premier joueur peut déplacer le marqueur de progression indiquant la région actuelle de votre groupe sur une région voisine (nord, est, sud ou ouest). Il n'y a pas de coût la première fois que cette action est effectuée à chaque tour. Le premier joueur doit retirer 3  marqueurs de progression de la quête principale chaque fois qu'il souhaite l'effectuer à nouveau durant le tour.

Phase de Rencontre

Vous ne pouvez engager intentionnellement au combat que les ennemis qui ont été dans la même région que vous à n'importe quel moment du tour, et vous ne faites des tests d'engagement au combat qu'avec ces ennemis.

Immunité

Les ennemis et les lieux qui ne sont pas dans votre région actuelle sont immunisés aux effets de carte des joueurs.

Enquêter sur les Rumeurs

Dans cette quête, certaines cartes demandent aux joueurs d'« enquêter sur les rumeurs ». Pour enquêter sur les rumeurs, un joueur de votre groupe doit contrôler au moins 1 personnage redressé. Si aucun joueur de votre groupe n'a de personnage redressé, il n'est pas possible d'enquêter sur les rumeurs et ce texte est ignoré.

Pour commencer, un joueur doit incliner 1 personnage qu'il contrôle et défausser les X premières cartes du deck de rencontre, X étant la valeur la plus élevée entre la ☀, l'☘ et la ♠ de ce personnage. Mettez de côté toutes les cartes ayant un effet **Rumeur** défaussées par cet effet. Puis ce même joueur ou un autre joueur peut répéter ce processus autant de fois que souhaité, une fenêtre d'action se présente entre la défausse des cartes et l'inclinaison d'un autre personnage.

Quand les joueurs décident d'arrêter d'incliner des personnages, ils doivent choisir 1 effet **Rumeur** parmi les cartes mises de côté, s'il y en a. Ensuite, défaussez les cartes mises de côté et résolvez l'effet **Rumeur** choisi. Il n'y a pas de pénalité si aucun effet **Rumeur** n'a été trouvé.

Les effets **Rumeur** sont ignorés quand les joueurs n'enquêtent pas sur les rumeurs.



Exemple : après qu'un joueur a utilisé Asfaloth pour placer le quatrième marqueur de progression sur la Vieille Route Nord-Sud, l'explorant ainsi, les joueurs doivent enquêter sur les rumeurs. Chris commence en inclinant un Défenseur du Rammas, dont la valeur la plus élevée est 4 ♣, il défausse les 4 premières cartes du deck de rencontre.

*Chris trouve un effet **Rumeur** parmi les cartes défaussées et met cette carte de côté. Au lieu de résoudre cet effet, Chris décide de redresser Boromir, dont la valeur la plus élevée est aussi 4 ♣ grâce à un Bouclier Gondorien, et l'incline pour défausser 4 cartes de rencontre supplémentaires. Chris trouve un autre effet **Rumeur** parmi les cartes défaussées et met cette carte de côté.*

*Chris ou un autre joueur pourrait continuer d'incliner des personnages pour en chercher plus, mais les joueurs sont satisfaits du premier effet **Rumeur** et le choisissent. Ils défaussent les deux cartes mises de côté, puis résolvent l'effet **Rumeur** choisi.*

*L'effet indique « Le premier joueur engage au combat cet ennemi. Choisissez la région au nord ou au sud de votre région actuelle et placez 1 marqueur de ressource dessus. » Après que le premier joueur a engagé au combat la carte ayant l'effet **Rumeur**, les joueurs se trouvant en Enedwaith, choisissent la région juste au sud de leur région actuelle (Les Terres Extérieures) et placent 1 marqueur de ressource dessus.*

Mode Facile

Le coût pour se déplacer plusieurs fois par tour est de 1  au lieu de 3 .

Forcé : quand un lieu est exploré (et avant de déclencher l'effet **Forcé** de ce lieu), chaque joueur peut redresser un personnage qu'il contrôle.

Mode Difficile

Le niveau de menace de chaque joueur ne peut pas être diminué de plus de 1 par tour.

Forcé : quand un lieu est exploré (et avant de déclencher l'effet **Forcé** de ce lieu), tous les joueurs doivent résoudre l'effet ombre du **Nazgûl** se trouvant le plus bas dans la pile de défausse de rencontre. Ensuite, placez cet ennemi sur le dessus de la pile de défausse de rencontre.

Mode Multijoueur Épique

Cette quête peut être jouée par 1 à 9 groupes de joueurs (1 à 4 joueurs par groupe). Chaque groupe doit avoir son propre exemplaire de la quête et joue la partie de son côté. A moins qu'une carte ne mentionne spécifiquement les autres groupes, les cartes n'affectent que la partie où elles sont jouées. Quand la partie commence, chaque groupe joue à son rythme.

FAQ

Q : Est-ce-que les effets de carte des joueurs peuvent être utilisés sur une carte qui est révélée, avant qu'elle ne soit placée dans une région ?

R : L'effet permanent des ennemis s'active immédiatement et fait qu'ils sont placés dans la région juste après avoir été révélés. Donc à moins que cette région ne soit votre région actuelle, les ennemis sont immunisés aux effets tels que la capacité de Thalín. Cependant, l'effet **Forcé** des lieux les plaçant dans une région ne se déclenche qu'après que la carte est entrée en jeu. Ainsi, une carte comme La Porte est Fermée ou Gardien de l'Arnor peut être utilisée, même si ce lieu va être placé dans une région autre que votre région actuelle.

Q : Puis-je jouer une carte dans la zone de cheminement ?

R : Oui. Quand une carte est placée dans la zone de cheminement et ne précise pas une région où la placer, comme une carte joueur quête annexe, placez-la à côté de la Carte de la Terre du Milieu. Vous pouvez aussi jouer des attachements sur des cartes dans la zone de cheminement, comme Ancien Mathom ou La Route se Poursuit, à condition que la cible ne soit pas immunisée aux effets de carte des joueurs.

Q : Comment fonctionne le contrat L'Approche du Cambrioleur dans ce scénario ?

R : Comme vous ne voyagez jamais vers des lieux, il ne se déclenche jamais. Si vous souhaitez créer une règle maison, vous pourriez le déclencher à la fin de la phase de voyage sur un lieu de votre région actuelle, si vous avez changé de région à cette phase.

Crédits

CEO : Seastan

Art : banania

COO : A.R.

Testeurs : Shellin & Purple Wiazrd

Conception : Seastan

Règles : alonewolf87

Texte d'ambiance : John Leo

Logiciel : A.R.

Édition : Darkling Door

Impression : thaurdir

Direction artistique : thaurdir

Communauté : Shellin

Histoire : Bobbymcboface

Conception du scénario : Seastan

Assistants : [DTP]Anzu, Admiral Polaris, ALeP Cron Bot, Annaeru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Ben or Break, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, ceciltettledeer, Celia, Comtedelafere, cowZarific, croatoan, Cryoshark, d20woodworking, DavidJMartin, DEER PARK, 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, Gu Xi, Helena, Ipswatch, Ira, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, KingDom, klarlack, kokatrix, Krakua, KYpatzer, LeeA, Levanthalas, Lively, Lorunks, madslaust, Mag, Makoshark13, Mazdaist, McDog3, migal, miklemas, Minoso, Mormegil, MrSpaceBear, MrThommas, MurstonThor, nelloianiro, Nuls, oldoly, Onidsen, Pablo, Palantir Record Keeper, Pining For Fimbrelthil, rduda, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, rouxxor, Salted Pork, secondhandtook, Speder, Splice, tamhas, Taudir, Tegyrus, Thaimor, thanatopsis, The Purple Wizard, TheChap, thorsome, tlawrence, Trialus, TritonWreck, Truck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Jan), Vyntares, Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, wolframius, xavdu92, xaviermutant, Xenon, ycarium, Zapier, Zarkanth, 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

Les lieutenants de Sauron parcourent la Terre du Milieu au service de leur seigneur sombre. Des rumeurs d'un mal se propageant se font entendre du Rhovanion jusqu'aux tours effondrées d'Angmar. Alors que les Nazgûl traquent l'Anneau Unique, vous devez traquer les Nazgûl. Suivez les bruits des noirs sabots et des cris perçants dans ce scénario épique multijoueur.

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.