


A Long-extended Party
présente

RASSEMBLEMENT DES ROHIRRIM



ILLUS. BETHESDA SOFTWORKS

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



RASSEMBLEMENT DES ROHIRRIM

Bienvenue dans *Rassemblement des Rohirrim*, 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 rassembler des alliés et faire face aux cruelles manigances du traître du Rohan.

Contenu

Rassemblement des Rohirrim contient 70 cartes :

- 3 Cartes Règles
- 2 Cartes Héros
- 27 Cartes Joueur
- 35 Cartes Rencontre
- 3 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.



Rassemblement des Rohirrim

Niveau de difficulté = 7

Comme tous les grands complots, cela avait commencé avec un homme s'agitant dans son lit, son esprit gangrené par la convoitise, ruminant des griefs presque oubliés. Il était minuit à Aldburg et le vieux seigneur sortit de son lit ; il n'avait pas fermé l'œil. Il se tint devant une armure : une carapace vide, abandonnée depuis longtemps. Il était un seigneur de guerre né pour un temps de guerre. Une épée forgée pour le sang, et rengainée avant que son heure ne soit venue. Plus maintenant. Malgré tout le sang royal qui coulait dans ses veines, la guerre était son seul héritage. Son épée était polie.

Dans l'obscurité de sa chambre, alors que l'unique bougie gouttait et vacillait, Ealdwulf accepta la vérité. Il revêtit l'armure cassée de son aïeul, le Prince Haleth, l'Étalon Rouge, et passa une rondache à son bras perclus et fatigué.

Il lut la lettre une nouvelle fois.

« Tête-de-Paille Gálmód, nous avons fait la guerre à la colline de flammes d'Erelas, mais notre pacte n'est toujours pas respecté. Rendez le pays des vertes collines à mon peuple, comme vous l'avez juré. Grimrede. »

Les hommes des collines auront leur Don. Et Ealdwulf aura sa couronne.

Le groupe épuisé s'arrêta le long du sentier à la sortie des Grottes Scintillantes. Là, désespéré, le traître Gálmód s'effondra. « Mon cœur est troublé, dit-il. J'ai regardé dans les yeux d'un spectre et y ai vu, je le crains, mon propre sort.

— Vous avez à répondre de beaucoup de choses, dit un des héros. Un serment important a été brisé.

— Je vous ai tout dit. Le marché entre Ealdwulf et les Dunlendings. Son plan de leur céder des terres en échange des lances, des arcs et du sang des hommes des collines. J'ai sympathisé avec eux. Ce pays leur appartient de droit. Tout homme instruit connaît les purges, les expulsions, et les repréailles. Leurs revendications sont légitimes. Les avoir chassés était une erreur. Vivre ainsi est inadmissible.

— Mais la guerre ! cria le héros. La guerre contre votre propre peuple ! Vous avez violé chaque serment moral, chaque parole d'honneur.

— *Mon honneur a disparu depuis longtemps, souffla Gálmód. J'ai supplié la Reine Morwen. J'ai supplié le roi. Seul Ealdwulf a prêté une oreille compatissante à la requête des hommes des collines. J'ignorais, sot que j'étais, qu'il comptait se servir d'eux, se servir de moi. Maintenant il a mis sous sa coupe les chefs du Clan du Corbeau avec des promesses de terres et de gloire. Comme toujours, les chefs de guerre sanguinaires y gagneront et le petit peuple sera massacré, au Rohan comme au Pays de Dun. Je ne désavoue pas la cause des Dunlendings, mais cette guerre dépasse la raison.*

— *La guerre pourrait être perdue avant même de commencer, s'inquiéta un autre héros. Les forces d'Ealdwulf se regroupent le long de l'Isen, alors que les armées du Rohan sont loin, chassant les orques et traquant Gálmód Cœur de Serpent.*

— *Alors nous devons nous rassembler, insista Gálmód. Je vous en supplie, ne laissez pas le Vieux Loup mener le Pays de Dun vers un horizon de sang.*

— *Tandis que des serments sont brisés, nous devons tenir le nôtre à tout prix, conclut un héros. Rassemblons les seigneurs des chevaux. Partons pour Edoras en passant le pic de l'Írensaga puis les étendues herbeuses. Nous rallierons ceux fidèles à leur honneur. Puis nous irons dans la grande salle d'Ealdwulf et lui ferons entendre raison, bien que mon cœur craigne qu'il ne soit trop tard pour le détourner de cette voie. »*

*Le deck de rencontre Rassemblement des Rohirrim est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Rassemblement des Rohirrim, Terres de Rohan, et Climat du Rohan. (Terres de Rohan et Climat du Rohan peuvent être trouvés dans l'extension deluxe **Les Enfants d'Eorl.**) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :*



Vaste

Le mot-clé Vaste apparaît sur certains lieux de ce cycle, et représente les grandes distances que les joueurs doivent parcourir lorsqu'ils voyagent à travers le Rohan. Chaque lieu avec le mot-clé Vaste est considéré comme un « lieu vaste », avec le texte suivant :

Trajet : chaque joueur doit incliner un héros ou un attachement *Monture* qu'il contrôle pour voyager vers ce lieu.

et

Réponse : après avoir placé des marqueurs de progression sur ce lieu grâce à un succès de quête (même si ce lieu est exploré), placez un marqueur de progression supplémentaire sur n'importe quel lieu vaste en jeu pour chaque attachement *Monture* que les joueurs contrôlent.

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

La grande salle d'Ealdwulf avait résonné du vacarme des dagues et de la hache sur la pierre mais le silence était maintenant revenu. Les assassins gisaient au sol, leurs armes éparpillées à leurs côtés. « Ealdwulf est parti, observa un héros. Il ne restait qu'un sbire et un tueur. Si seulement ils avaient usé de leur ruse pour nourrir un village ou repousser des voleurs de chevaux.

— Et pendant que nous étions en route, Ealdwulf s'est faufilé par delà l'Isen, ajouta un autre. La guerre est inévitable.

— Une bataille est inévitable, corrigea le dernier. Mais si Ealdwulf Briseur de Serment est capturé et qu'il renonce à sa prétention ancestrale, nous pourrons éviter le pire. Je ne souhaite pas voir des frères tuer des frères pour la cupidité d'un vieil homme.

— Alors chevauchons ! La grande tapisserie du Rohan s'effiloche, et les seigneurs renégats sont sur le point de la mettre en lambeaux. Chevauchons, serviteurs de la Marche, car en tenant notre parole, notre honneur sera récompensé. »

L'histoire continue dans « Sang sur l'Isen », la sixième 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 : Bobbymcboface

Conception du scénario : John Leo

Assistants : [DTP]Anzu, Admiral Polaris, ALeP Cron Bot, Annaeru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Ben or Break (Magus), Beorn, BeornBot, bgamerjoe, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, cecilttledeer, Comtedelafere, cowZarific, croatoan, Cryoshark, d20woodworking, DavidJMartin, deiseach, Dieter, Dinitri, divinityofnumber, doomguard, du, dwaynek, Edmund, EdY, Emilius, Emmental, Emreis, estel_edain, filgonfin, Franlag, fuzzyslippers, Glamcrist (JeffTheJeff), Gorthaur, granny.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Greyjoy, Gu Xi, Helena Real, Ipswatch, Ira, JasonRed3, Jaywana, JoshuaK, KingDom, kokatrix, Krakua, KYpatzer, LeeA, Levanthalas, LiveLy, Lorunks, Mag, Makoshark13, Mazdaist, McDog3, migal, miklemas, Minoso, Mormegil, MrSpaceBear, MrThomnas, MurstonThor, nelloianiro, Nesnaj, Nuls, oldoly, Onidsen, Palantir Record Keeper, Pining For Fimbrelthil, rduda, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, rouxxor, Salted Pork, secondhandtook, Speder, Splice, Starmaid, 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, Zapiet, 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

Alors que la conspiration au cœur du Rohan menace de mener à la guerre civile, vous chevauchez dans les immenses plaines de la Marche. Vos alliés doivent porter le fer sur tous les fronts, du Château d'Or de Meduseld au sommet des Montagnes Blanches. Avec chaque obstacle, le succès de cet impensable complot se rapproche. Il est l'heure ! Ralliez les seigneurs du Rohan et accomplissez votre serment !

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.