

A Long-extended Party
présente

SANG SUR L'ISEN



ILLIUS. SERDAN GADRIEL

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 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



SANG SUR L'ISEN

Bienvenue dans *Sang sur l'Isen*, 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 se battre pour l'âme du Rohan dans la conclusion du cycle Serments des Rohirrim !

Contenu

Sang sur l'Isen contient 70 cartes :

- 7 Cartes Règles
- 2 Cartes Héros
- 24 Cartes Joueur
- 34 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.



Sang sur l'Isen

Niveau de difficulté = 9

Les ennemis du Rohan se regroupèrent sur l'autre rive de l'Isen. Là, ils rassemblèrent des Dunlendings échevelés des clans du Sanglier, du Loup et du Corbeau. Là, ils aiguisèrent leurs haches, meurtrirent leur chair et hurlèrent lors d'un rituel funeste. Là, parmi les rochers et les ruisseaux, traversa le félon Ealdwulf, prince égaré d'une lignée royale oubliée. Là, les sabots de son étalon éclaboussèrent les pierres du gué, et derrière lui défilèrent ses cavaliers : une sinistre troupe de parjures, de seconds fils, de ceux nés sans honneur et de ceux qui l'avaient volontairement rejeté.

*Le traître regarda ses armées, les hommes des collines et les seigneurs des chevaux, et il fronça les sourcils.
« Grimrede, appela-t-il. Le temps est venu d'accomplir votre destin. »*

Le seigneur de guerre passa une main calleuse dans ses cheveux. « Nous ne croyons pas au destin, tête grise. Nous nous battons pour les terres que vous nous avez promises. Rien de moins ne pouvait réunir les trois clans.

— Mon destin, alors, admit Ealdwulf. Le destin de mes ancêtres. La lignée de Haleth enfin rétablie.

— Je lis à travers vous, dit Grimrede. Vous n'avez pas de fils. Vous êtes un vieil homme. Vous ne voulez pas gouverner. Vous voulez conquérir.

— Et qu'en est-il de votre fils ? demanda Ealdwulf. Qu'en est-il de votre petit garçon hargneux ? Ne souhaitez-vous pas qu'il dirige le Clan du Corbeau après votre mort ? »

Grimrede secoua la tête. « Turch n'a pas choisi son clan. Bientôt, les esprits se révéleront à lui et il choisira sa voie. Au milieu des collines, nous ne nous soucions pas du sang des rois. Seigneur Fils de Seigneur, Roi Fils de Roi. Nous suivons nos propres voies – les voies de l'esprit et des os.

— Os ou sang, fer ou or. Ce n'est pas ce qui m'importe. Gagnez-moi ce royaume et vous y aurez une place. Un Don, attendu depuis longtemps, d'un grand seigneur à un autre. »

Le chef de clan Grimrede entra dans le camp. Là, il consulta ses chamans, les vieux sages barbus qui lisaient des présages au milieu des osselets. Là, ils dispensèrent

leur sagesse, partagèrent leurs prémonitions et regardèrent avec une grande admiration l'esprit de la lune atteindre les vastes terres à l'est.

Avant de pouvoir les voir, les héros entendirent les eaux bouillonnantes de l'Isen. A la tête de son armée, le roi Thengel du Rohan parla avec une grande solennité. « Nous approchons des frontières. Ealdwulf et ses hommes se déplaceront bientôt. Nous chevauchons à la veille de la guerre. »

« Comme un jardinier arrache une mauvaise herbe, nous arrêterons Ealdwulf avant que les racines de sa trahison n'étranglent davantage cette terre. »

Le traître Gálmód marchait derrière lui, enchaîné. « Grimrede refusera de traverser les gués jusqu'à ce que les esprits l'y autorisent, dit-il. Ils ne passeront pas sans l'approbation de la lune. »

Un héros pointa le doigt vers le ciel nocturne où une grande lune jaune brillait tel un médaillon doré. « Il semble que la lune a donné sa réponse.

— Alors nous avons peu de temps, dit Gálmód. La guerre est à nos portes. Par pitié, détachez-moi. Donnez-moi un poignard et laissez-moi me battre pour réparer mes torts. Sinon pour mon honneur, alors pour l'honneur de ma maison. Je ne souhaite pas que mon fils soit élevé comme l'enfant d'un lâche.

— Non, refusa Thengel. Vous n'êtes plus un homme du Rohan. Vous êtes un prisonnier, rien de plus. »

Gálmód grimaça. « Peut-être. Pourtant, sur le champ de bataille, je ne serai pas séparé de mon roi. »

Le roi ne répondit pas. Le groupe continua. Ils chevauchèrent jusqu'aux rives de la rivière Isen où ils entendirent les tambours de guerre et la rumeur des hommes prêts à mourir. Les héros dégainèrent leurs armes.

« Il faut passer les gués, dit l'un deux. Le chef de guerre et son conspirateur attendent juste de l'autre côté. »

Le rivage grouillait de Dunlendings des trois clans, et la vallée résonnait de hurlements de loups, de cris de corbeaux, et des grognements d'un puissant sanglier. Les lames brillaient tandis que le soleil commençait à se lever. Arpentant le bord de l'eau, les épaules parées de cuir sale, se trouvait le chef Grimrede.

« Il nous attend, dit Thengel. Notre puissant ennemi.

— Alors au combat ! cria un héros. Pour le Rohan ! Pour le serment et l'honneur ! »

*Le deck de rencontre Sang sur l'Isen est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Sang sur l'Isen et Guerriers Dunlendings. (Guerriers Dunlendings peut être trouvé dans l'extension deluxe **Les Enfants d'Eorl.**) Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :*



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

Tel un lapereau acculé par des chiens aboyants, Ealdwulf semblait petit, presque pitoyable. Jeté de son cheval, il n'était plus qu'un vieil homme ricanant. Un être malavisé et venimeux. Un fou. Ses gardes éliminés, son étalon à bout de souffle au bord de l'eau, ses larges naseaux noirs et fumants. Ealdwulf était à genoux dans la boue, mais il tenait encore fermement son arme.

« Déposez votre épée, somma l'un des héros. Rendez-vous tranquillement. Votre folie a causé assez de douleur.

— C'était la lame de mon grand-père, dit Ealdwulf, et celle de son grand-père. Le grand Haleth la maniait en tant que prince du Rohan. Comme je le fais. »

Les autres se rassemblèrent autour d'Ealdwulf en cercle. Les héros. Le roi Thengel en armure étincelante. Gálmód enchaîné, haletant, échevelé. Dans le chaos de la bataille, il avait échappé à ses gardes et était venu aux côtés du roi.

« Peut-être que votre sang a fait de vous un prince, répondit Thengel. Mais vous n'êtes pas un homme du Rohan. Vous mourrez sur les rives de l'Isen comme un vulgaire brigand. Un orque. Un voleur de chevaux.

— Ne me narguez pas, cousin. Ealdwulf leva son épée et pendant un instant il fut à nouveau un grand guerrier. Il se déplaça en un éclair, avec la rapidité et la grâce d'un homme qui avait la moitié de son âge.

— Le roi ! s'écria Gálmód. Protégez le roi ! » Il chancela entre les deux hommes, ses chaînes tenues hautes et scintillantes lorsque la lame s'abattit.

Gálmód fut tué. Puis Ealdwulf. La guerre fut terminée.

Thengel tomba à genoux, son visage strié de larmes amères. Il berça Gálmód dans ses bras. « Brisez ses chaînes, dit-il. Brisez les chaînes de Gálmód. Il est mort en homme du Rohan. »

Un héros apporta une clé, et les fers du prisonnier tombèrent à terre.

Les funérailles à Edoras furent une sombre affaire. Le héros Gálmód fut enterré au milieu d'un champ de simbelmynës. Les femmes lui chantèrent des chansons. Nouvelles et anciennes, d'escrocs devenus héros, d'enfants perdus retournant chez eux.

Son fils se trouvait parmi les personnes en deuil. Le jeune Gríma regardait pensivement. Il avait entendu les murmures des Rohirrim ces dernières semaines – que son père avait été stupide, facilement dupé par un ennemi du Rohan. Il se résolut à ne pas commettre une telle erreur.

Le roi posa ses mains sur les épaules de l'enfant. « Vous resterez avec nous à Meduseld, dit Thengel. Pleurez pendant que vous le pouvez. Gardez son souvenir dans votre cœur, et que les éloges de ses bonnes actions soient toujours sur votre langue. Vous serez élevé fils de champion et pupille des seigneurs. Comme un homme du Rohan, vous vivrez et vous mourrez. »

Le garçon ressentit une pointe de rancœur envers le roi. Du mépris pour les seigneurs et les dames du Château d'Or. Pour l'héroïsme et la bravoure à cause desquels son père était mort. Puis il prit conscience des mains du roi sur ses épaules. La colère se dissipa de son visage et, l'espace d'un instant, il redevint un simple garçon,

affligé, orphelin de père, la lumière blanche du soleil dansant sur son visage.

À travers les collines et les montagnes, un second enterrement avait lieu. Le corps du chef Grimrede fut déposé dans le cercueil pendant que ses chamans jetaient des osselets et scrutaient le ciel avec angoisse. Les corbeaux tournaient au-dessus, affamés. Bientôt, ils descendraient et se régèleraient jusqu'à ce qu'il ne reste de Grimrede que des os. Telle était la tradition du Clan du Corbeau.

Les autres se dispersèrent sans cérémonie. Les Loups aux peaux ensanglantées descendirent les premiers, et les Sangliers suivirent à leur tour. Le jeune Turch les regarda tous partir. L'alliance de son père brisée comme l'argile sur la pierre.

« Ils chercheront de nouveau à s'entretuer. »

Turch se retourna pour voir qui avait parlé – à côté d'un feu mourant, un homme était accroupi. Un homme maigre, sa peau pâle comme la lune. À sa taille, il arborait une ceinture de crânes. Sur sa tête, il portait un heaume avec un enchevêtrement d'andouillers et de défenses de sangliers. Il attisa les braises avec un bâton. Turch fut parcouru d'un frisson.

« Il n'y a qu'une seule façon d'unir les clans, déclara le personnage.

— *La couronne est perdue, dit Turch. C'est ce que mon père m'a raconté.*

— *Pas perdue, corrigea l'homme. Cachée.*

— *Qui... qui êtes-vous ? demanda le garçon.*

— *Je suis, répondit simplement l'homme. Venez. »*

Notes des Concepteurs

Nous espérons que vous avez apprécié les quêtes de l'extension deluxe *Les Enfants d'Eorl* et du cycle *Serments des Rohirrim* ! Notre objectif pour ces scénarios était de poursuivre la tradition des défis variés et passionnants établie par FFG.

Le développement du premier cycle complet nous a également apporté son propre lot de défis chez ALeP. Personne dans l'équipe de direction ne s'était lancé dans ce genre d'aventure auparavant, et nous ne savions pas trop par où commencer. Mais grâce à l'excellente référence qui nous a été fournie par l'équipe de conception de FFG, nous avons une assez bonne idée de ce que nous voulions accomplir, et au cours de la première année de vie d'ALeP (débutant en septembre 2019), nous avons commencé à assembler toutes les pièces dont nous pensions avoir besoin.

Nous avons commencé par une vision de conception globale, qui consistait à créer quelque chose qui aurait pu être un produit officiel, et qui s'adressait aux joueurs vétérans qui disposaient déjà d'un grand pool de cartes.

Nous ne voulions pas marcher sur les plates-bandes de FFG en attirant des joueurs qui auraient autrement acquis du contenu officiel.

Afin que notre contenu corresponde au pool de cartes existant des joueurs, nous avons passé d'innombrables heures à peaufiner les modèles de cartes afin qu'ils aient l'air parfait, et avons développé une extension personnalisée pour le plugin Strange Eons afin d'améliorer encore les résultats. De nombreuses heures ont également été consacrées à la recherche d'imprimeurs tiers à recommander, et à la réalisation de nombreux tirages tests jusqu'à ce que nous soyons satisfaits des détails et des couleurs.

En plus de rendre les cartes aussi proches que possible de leur version officielle, nous avons également suivi le modèle Deluxe + 6 Extensions de FFG que les joueurs de longue date connaissent bien. Chaque cycle a bien sûr un thème, donc pour le thème de celui-ci, nous avons jeté un coup d'œil aux cycles précédents de FFG, et avons vu qu'il y avait eu des cycles qui comportaient des cartes mono-sphère (*Face à l'Ombre*), des cartes multi-sphères (*Chasse-Rêve*) et des cartes multi-trait (*Les Haradrim*). Nous avons donc décidé de compléter cela avec un cycle axé sur les cartes mono-trait.

L'accent mis sur le mono-trait nous a conduit à d'importants choix de conception. Tout d'abord, nous définirions notre histoire pour le cycle dans une période légèrement antérieure à celle de FFG lorsque les différentes races et factions étaient plus insulaires et ne s'étaient pas encore réunies contre l'ombre grandissante.

Ensuite, nous introduirions le mot-clé « dévoué », qui récompenserait les joueurs construisant des decks axés sur les traits.

Bien que nous ayons essayé le plus possible de suivre le modèle de FFG, nous avons senti que certains changements étaient nécessaires. Nous avons décidé très tôt que les cartes des joueurs seraient publiées de manière plus synergique que le modèle traditionnel de FFG. Les cartes qui fonctionnent bien ensemble apparaîtraient toutes dans le même paquet plutôt que réparties tout au long du cycle. Chez ALeP, nous ne recevons pas d'argent pour le contenu que nous produisons, nous avons donc pensé que cette stratégie serait plus conviviale pour les joueurs qui ne sont intéressés que par un ou deux archétypes différents. Cela signifiait également que les joueurs n'auraient pas à attendre la fin du cycle pour réaliser le plein potentiel des nouveaux archétypes que nous introduirions.

En parlant d'archétypes, nous avons sciemment décidé de nous concentrer dans ce cycle sur certains traits qui, selon nous, n'atteignaient pas tout à fait leur plein potentiel dans le pool de cartes officiel, comme *Rohan* et *Beornide*. Nous avons introduit de nombreuses cartes pour ces archétypes, certaines d'entre elles assez puissantes, afin qu'elles puissent concurrencer de manière adéquate (sans éclipser) de nombreux autres archétypes établis par FFG. Des centaines d'heures de test ont été passées à essayer d'obtenir ce bon équilibre, et nous espérons que vous

trouverez que ces traits sont désormais mieux équipés pour gérer une variété de quêtes, sans les rendre triviales.

En ce qui concerne les traits que nous estimions déjà bien établis, tels que les *Noldor*, nous avons jugé qu'il n'était pas nécessaire de les pousser vers de nouveaux sommets. Au lieu de cela, nous nous sommes concentrés sur l'amélioration de la mécanique sous-exploitée « sommet-de-la-défausse » de l'archétype *Noldor*. Nous avons considéré que cela était conforme à la méthode de FFG consistant à développer des cartes de style meule pour les nains plutôt que de continuer à renforcer leur mécanique de swarm.

FFG est aussi connu pour construire un tout nouvel archétype de trait au cours d'un cycle, tel que *Ent*, *Harad*, *Dale* etc. Nous voulions garder cette tradition vivante en développant le trait *Bree*. Nous n'avions pas grand-chose pour cela du côté de FFG à part l'allié Prosper Poiredebeurré, mais nous avons néanmoins pris la graine « attaque sans défense » de cet allié et avons essayé de la faire grandir. Nous avons pensé qu'il était logique que l'archétype *Bree* soit particulièrement résistant à ce type d'attaque, car ils n'ont pas d'armée permanente et seraient largement sans défense s'ils étaient envahis. Nous espérons que vous avez trouvé ce style de jeu novateur, excitant et un peu risqué !

Malgré le temps que nous avons passé à développer et à équilibrer les cartes des joueurs, elles ne représentent que la moitié de l'histoire d'ALeP. Nous sommes également fiers des quêtes qui les accompagnent, qui ont toutes leur sens et leur défi unique grâce aux différents concepteurs des cartes de rencontre. Chaque concepteur de quête a reçu une liberté créative totale sur sa quête, et nous espérons que vous sentez qu'ils ont tous réussi à produire des quêtes très différentes, tout en respectant l'histoire globale du cycle.

En ce qui concerne les tests et l'équilibre des cartes des joueurs et des quêtes, on ne peut sous-estimer l'importance de notre équipe de programmation. Grâce à une base de données très avancée, nous avons maintenant un système dans lequel toutes les données des cartes résident dans une feuille de calcul, et lorsqu'une modification est apportée à un attribut de carte ou qu'une nouvelle carte est conçue, une notification est envoyée au salon de cette carte dans le Discord ALeP, mettant en évidence le texte qui a changé, et une nouvelle carte est générée et disponible pour un test dans DragnCards en quelques minutes. Si une carte a été ajoutée ou supprimée d'une quête, ce deck de rencontre est également mis à jour. Cela nous a aidés à atteindre un état de conception qui, selon nous, rivalise voire dépasse la plupart des processus de conception de jeu de l'industrie.

Nous espérons que vous avez été satisfait de la qualité du contenu d'ALeP jusqu'à présent. Et nous espérons que vous resterez avec nous pour un avenir prolongé !

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 & Shellin

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, 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, Glamcrist (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, zoomboj

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

Le traître du Rohan rallie ses armées sur les rives de l'Isen, et les Dunlendings aspirent à la bataille contre leurs ennemis ancestraux. Si cette invasion réussit, Ealdwulf plongera le royaume dans une guerre civile sanglante. Maintenant, affrontez vos ennemis sur les gués de l'Isen et gagnez la guerre pour l'âme du Rohan.

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.