

A Long-extended Party
présente
LES ENFANTS D'ORL



ILLUS. TED NASMITH

EXTENSION DE LA COMMUNAUTÉ
COMPATIBLE AVEC LE JCE
ÉDITÉ PAR FFG

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 ENFANTS D'EORL

Bienvenue dans *Les Enfants d'Eorl*, une extension communautaire **non officielle** pour *Le Seigneur des Anneaux : le Jeu de Cartes*, développée par A Long-extended Party (ALeP). Cette extension explorera les vastes contrées du Rohan. Trois scénarios inédits permettront aux joueurs de voyager depuis l'Anórien jusqu'à la ville d'Aldburg en passant par l'Estfolde.

Contenu

Les Enfants d'Eorl contient 196 cartes :

- 9 cartes Règles
- 4 cartes Héros
- 48 cartes Joueur
- 126 cartes Rencontre
- 8 cartes Quête
- 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 (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 de l'extension *Les Enfants d'Eorl* sont identifiables à ce symbole, situé avant leur numéro d'identification.



Règles et Nouveaux Termes

Dévoué

Le mot-clé Dédicace apparaît sur certaines cartes Joueur de ce cycle. Tant que chacun des héros que vous contrôlez partage au moins un trait avec un allié ayant le mot-clé Dédicace, celui-ci n'a pas besoin de ressource adéquate pour être joué. Le trait partagé n'a pas besoin d'être identique pour chacun de vos héros.

Par exemple, un allié avec le mot-clé Dédicace et les traits **Gondor** et **Éclaireur** peut être joué sans avoir besoin de ressource adéquate si tous vos héros ont le trait **Gondor**, mais aussi s'ils ont tous le trait **Éclaireur**, ou encore si un de vos héros a le trait **Gondor** et que tous les autres ont le trait **Éclaireur**.

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, placez un marqueur de progression supplémentaire sur n'importe quel lieu vaste en jeu pour chaque attachement **Monture** que les joueurs contrôlent.

Embuscade à Erelas

Niveau de difficulté = 5

Les funérailles à Lossarnach avaient été une sombre affaire. Enfermée dans le mausolée familial, entourée de parents et de vassaux de son père décédé, Morwen Lustre d'Acier n'avait pas pleuré. C'était une reine, stoïque et grande, du sang de Númenor. Elle était restée près de la tombe sept jours et sept nuits, avec pour seuls ornements une robe noire et une ceinture de chrysanthèmes blancs.

En l'absence de son mari Thengel, Roi du Rohan, Morwen avait pour garde d'honneur plusieurs compagnons — des héros, choisis parmi les puissants et les sages. Le dernier était un noble du Rohan, un dénommé Gálmód, qui avait été son ami proche et l'avait soutenue à la cour depuis son arrivée de nombreuses années auparavant.

Quand sa veillée funèbre fut terminée et que le dernier des parents fut parti, alors seulement Morwen Lustre d'Acier laissa une pointe de tristesse apparaître sur son visage. Puis elle embrassa la pierre blanche et froide du sarcophage de son père, se raffermit et sortit dans la fraicheur d'un matin d'automne. La garde d'honneur la suivait de près, rejointe ensuite par une colonne de cavaliers Rohirrim de Gálmód.

C'était cette bande qui s'aventurait hors du Val Fleuri vers les frontières du Rohan, où son roi — et son royaume — l'attendait. « Vous devez être heureuse de rentrer chez vous, ma dame, s'enquit l'un des héros.

— Chez moi, répondit la reine. Je n'ose m'attarder sur cette pensée. Au cours de ma vie, j'ai connu tant les rivages du Belfalas que les vertes vallées du Lossarnach, et pourtant, quand je pense à chez moi, je ne pense qu'aux tapisseries suspendues de Meduseld. À l'hydromel chaud et à l'affection qui y coulent. Au Rohan, et au peuple des seigneurs des chevaux qui m'a si bien adoptée.

— Le Rohan a été un bon foyer pour beaucoup, déclara Gálmód. Mais pas pour tous. » Un corbeau passa par-dessus leurs têtes, sombre et silencieux, avant de disparaître dans un panache de brume venant des grandes Montagnes Blanches au-delà du Mindolluin.

Le groupe fit halte pour la soirée dans la grande cité de Minas Tirith, où l'Intendant vieillissant leur fit fête. Ils reprirent leur route au matin, mais ils n'avaient pas encore parcouru une lieue qu'ils furent abordés par un cavalier solitaire sur la route.

« Ma reine, fit le cavalier en abaissant sa capuche.

— Thorongil, dit Morwen en le saluant chaleureusement. Cela fait longtemps que vous n'avez pas honoré nos halls à Edoras.

— J'apporte de graves nouvelles, lui répondit-il.

— Qu'as-tu vu, rôdeur ? s'enquit Gálmód. Des orques descendus des montagnes ?

— Oui, des orques, et des hommes étranges.

— Bah, lâcha Gálmód. Des avertissements inutiles de la part d'errants affolés. La reine a assez d'hommes pour éloigner quelques ruffians.

— Je vous remercie pour l'avertissement, maître rôdeur. Morwen s'inclina depuis sa selle.

— Je dois m'en aller, dit Thorongil. Tenez compte de mes paroles », ajouta-t-il en regardant Gálmód. Le rôdeur éperonna son cheval et partit au trot vers la cité blanche de Minas Tirith.

Quelques jours plus tard, le groupe acheva le virage vers l'ouest qui débutait la longue route vers le Rohan, laissant sur leur gauche la forêt de Drúadan. Devant eux s'étendaient les larges étendues herbeuses de l'Anórien.

L'un des héros agrippa l'arc suspendu au pommeau de sa selle. « L'avertissement de Thorongil me trouble. Nous devrions nous mettre à l'abri dans le campement d'Erelas pour la nuit.

— Mes hommes vont partir en éclaireur, dit Gálmód. Il fit signe à l'un de ses capitaines, et les Rohirrim se dirigèrent vers le campement situé dans l'ombre de la colline pelée de l'Erelas. Gálmód resta en arrière. Il tira sur son haubert et serra la poignée de son épée. Ma reine... », commença-t-il, mais il se tut bientôt.

Alors que le jour diminuait, l'un des héros fronça les sourcils. « Vos éclaireurs ne sont pas revenus, Gálmód.

— En effet, confirma le noble. Quelque chose a dû les retarder à Erelas. Nous n'en sommes plus loin maintenant. »

Le campement était étrangement silencieux. Dans la lueur d'une torche vacillante, les héros entraperçurent une

forme humaine disparaissant dans l'ombre d'une grange.
« Quelque chose ne va pas », s'inquiéta Morwen.

Alors qu'elle prononçait ces mots, un oiseau sombre les survola, traversa le clair de lune et descendit en arc de cercle. Mais ce n'était pas un oiseau. C'était une flèche, une parmi de nombreuses autres, noircissant le ciel.

« La reine ! s'écria Gálmód. Protégez la reine ! » Il cabra son cheval, levant l'épée au clair alors que la volée de flèches arrivait, suivie de voix hurlant dans une langue étrange des appels au sang, à l'or et au feu.

Le deck de rencontre Embuscade à Erelas est constitué avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Embuscade à Erelas, Climat du Rohan et Campement du Rohan. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



Pile de butin

Embuscade à Erelas voit les joueurs attaqués par des brigands qui cherchent à piller leurs précieuses provisions et ressources. Certaines cartes et capacités font référence à la pile de butin d'un ennemi ou d'un objectif. Une pile de butin est une pile de cartes Joueur placées face visible à côté d'un ennemi ou d'un objectif. Les cartes de la pile de butin sont considérées comme vierges, à l'exception de leur coût, leur sphère et leur type. Notez qu'**un ennemi ou un objectif avec 0 carte dans sa pile de butin a toujours une pile de butin.**

Maraude X

Maraude est un nouveau mot-clef qui apparaît sur certains ennemis. Après avoir engagé au combat un ennemi avec le mot-clé Maraude, placez une carte au hasard de votre main et les X premières cartes de votre deck dans la pile de butin de cet ennemi. Résolvez cet effet à chaque fois que l'ennemi engage au combat un joueur, même s'il y a déjà des cartes dans sa pile de butin.

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

Quand leur meneur s'effondra, les brigands se dispersèrent dans les collines. « Ordures ! s'écria Gálmód, les yeux fous et haletant. La reine Morwen s'agenouilla devant l'ennemi capturé.

— *Quelle vilenie vous mène à cet endroit ? s'enquit-elle.*

Le chef eut un sourire narquois. Il marmonna quelque chose.

— *Il parle la langue du pays de Dun, dit l'un des héros. Des Dunlending si loin à l'est ? Ils auraient dû être repérés depuis longtemps.*

— *Il nous injurie ! s'exclama Gálmód. Ce gibier de potence salit le nom de notre reine Morwen !*

— *Non, le contredit l'un des héros. Je crois presque pouvoir le comprendre. Il dit...*

Alors Gálmód dégaina son poignard, courut avec une brutalité effrénée sur le Dunlending et lui plongea sa lame dans le cœur.

— *Gálmód ! » Les héros écartèrent le noble furieux, qui continuait à gesticuler.*

Le brigand tomba dans la poussière, le visage frappé de stupeur et de douleur.

« Il ne nous insultait pas, s'indigna le héros. Gálmód, il se moquait de nous ! Il nous disait où ils prévoient de frapper ensuite.

— Pas où ils prévoient de frapper, corrigea un autre héros. Où ils ont frappé. »

Il n'y avait plus rien à dire. Morwen se leva, son visage marbré de cendre, de sang et de terre. Elle regarda au loin le sommet de la colline et vit les formes sombres d'hommes travaillant furtivement, à demi masqués par la brume nocturne. « Erelas ! s'écria-t-elle. Le feu d'alarme. Ils se sont emparés du feu d'alarme. »

La Bataille pour le Feu d'Alarme

Niveau de difficulté = 7

Courant vers la colline d'Erelas, les héros ressentirent une vague de peur. Le feu d'alarme au sommet n'était gardé que par une force symbolique, à peine assez pour gérer une attaque surprise comme celle-ci. Ce qui avait longtemps été un signal de paix et de sécurité grouillait maintenant de Dunlendings.

Les héros laissèrent le campement derrière eux et entreprirent la difficile ascension de la colline. Elle était ceinturée, ici et là, par un escalier étroit taillé dans la

pierre, tandis qu'ailleurs le sentier tombait en ruine, et la maçonnerie cérait la place à la roche nue et à la mousse glissante. Les héros et leurs compagnons montèrent en silence.

« Que pourraient-ils vouloir avec le feu d'alarme ? marmonna Gálmód, le dos voûté alors qu'il gravissait une pente rocheuse.

— Rien de bon, déclara l'un des héros. Il sert de signal entre Minas Tirith et l'Anórien. Entre de mauvaises mains, tout appel à l'aide ou avertissement de danger serait longuement retardé. »

Alors qu'ils arrivaient au bord de la plate-forme du feu d'alarme, les héros surprirent leurs ennemis converser approximativement dans la langue des Rohirrim.

L'un des héros leva la tête pour scruter l'obscurité par-dessus une balustrade en ruine. Un groupe de Dunlendings renfrognés s'adressait à un cavalier Rohirrim portant un casque à plume blanche. Le Rohirrim gardait une main sur le pommeau de son épée. « Vous êtes en retard, grogna-t-il.

— Des problèmes dans le camp en bas, répondit l'un des Dunlendings.

— Vos Têtes-de-Paille ont résisté, ajouta un autre.

— Et vous vous êtes occupé d'eux ? demanda le Rohirrim.

— Morts.

— Avez-vous apporté l'argent ? Le Rohirrim tendit la main et l'un des Dunlendings y déposa à contrecœur une bourse pleine de pièces. Alors le feu d'alarme est à vous. » Il lança la bourse en l'air et la rattrapa d'une main.

Désignant une poignée de ses soldats, le cavalier passa devant les Dunlendings. « Rendez la bataille convaincante, dit-il.

— Trahison, murmura le héros.

— Ils paieront de leur vie pour s'être retournés contre leur peuple et leur roi, fulmina Gálmód. Que le sang d'Eorl se rebelle contre leurs propres veines ! Prenons la colline et éclairons cette vallée avec les bûchers des traîtres.

— Du calme, Gálmód. L'un des héros encocha une flèche. Il est plus important de protéger le feu d'alarme que de se venger.

— Alors préparez-vous, fit Gálmód en tirant son épée. Pour la reine et sa glorieuse lignée. Pour les fils et filles de Rohan ! »

Le deck de rencontre La Bataille pour le Feu d'Alarme est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Bataille pour le Feu d'Alarme, Guerriers Dulendings et Rohirrim Renégats. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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

Après des heures de combats sanglants, le soleil se leva au-dessus de la colline nue d'Erelas. Là, rejoints enfin par les éclaireurs de Gálmód, les héros firent le point sur le champ de bataille.

« Il y avait des traîtres Rohirrim parmi ce groupe, indiqua l'un des héros.

— Mais comment peuvent-ils trahir leur royaume ? demanda un autre. Et à quelle fin ?

— Un complot est à l'oeuvre, déclara la reine Morwen. Mais à quel point la toile est vaste et combien d'entre nous seront pris au piège, je ne peux le deviner. »

Gálmód donna un coup de botte au corps de l'un des ennemis étendus. « Celui-ci porte un étrange sceau. Un cheval blanc sur un champ rouge. Ses mains saisirent la cape et l'arrachèrent des épaules du traître. Il commença à la plier. C'est loin d'être terminé, annonça-t-il.

— Des renégats... soupira Morwen. Nous devons retourner à Edoras immédiatement. »

Sur ce, l'un des éclaireurs de Gálmód prit la parole. « Cela m'amène à la raison de notre retard, ma reine. Lors de notre reconnaissance, nous avons croisé un messager d'Aldburg. Il nous a appris qu'un ost d'orques avait traversé l'Anduin et commencé à piller l'Estfold.

— Tout comme Thorongil l'avait annoncé, ricana Gálmód. Peut-être que le rôdeur parlait avec sagesse après tout.

— Alors nous devons nous hâter vers Aldburg, dit Morwen. Car notre mèche brûle maintenant par les deux bouts. Si nous ne pouvons pas repousser ces pillards, je crains que nous nous effondrions de l'intérieur. »

La Colère des Seigneurs des Chevaux

Niveau de difficulté = 7

Chevauchant au nord depuis Erelas, les héros traversèrent la Grande Route de l'Ouest dans une mer herbeuse de collines et de pâturages. L'Estfolde ressemblait aux illustrations des tapisseries d'Edoras et des Livres des Rois : agréable, pastoral et vaste. Les cavaliers penchèrent la tête face au vent et poussèrent leurs montures vers l'avant, car les éclaireurs de Gálmód les avaient informé qu'un ost d'orques avait traversé l'Anduin et commencé à marcher vers la ville d'Aldburg. Pire encore, ils semblaient piller des haras en chemin, renforçant leur nombre avec de lourds chevaux de guerre et massacrant ceux qui résistaient.

« Cela m'inquiète, fit l'un des héros. Des orques attaquent la campagne tandis que des hommes sauvages frappent la frontière.

— Oui, renchérit un autre. Le royaume des seigneurs des chevaux est pris entre la forge et le feu.

— Nous chercherons de l'aide à Aldburg, déclara la reine Morwen. Éomund est le Maréchal là-bas. Il est jeune et impétueux, mais vaillant. Il nous fournira sûrement de l'aide.

— Nous n'aurrons peut-être pas le temps, lança l'un des héros. Regardez devant vous ! » Il pointa le doigt vers

une colonne de fumée s'élevant au loin.

« Cette fumée pourrait provenir des écuries royales de Thengel lui-même, s'insurgea Gálmód. Malheur à tout orque qui profanerait les descendants des Mearas avec un fouet pourri ou un éperon rouillé. »

Atteignant le sommet d'une colline verdoyante, les héros tombèrent sur un petit groupe d'orques, ses membres tirant sur les rênes de deux grands chevaux. Se retournant pour répondre à la clamour, l'un des orques cria aux autres: « Allez chercher Thruk ! beugla-t-il. Thruk les embrochera !

— Ils doivent vouloir rejoindre l'armée principale, lança Morwen.

Les chevaux capturés étaient magnifiques, sellés pour la guerre, les corps forts et élégants à la lumière du matin.

— Sabotdur ! Claircrin ! appela Gálmód. Les chevaux du roi. Mais où est leur suzerain, Felaróf le Puissant ?

L'orque enfourcha l'étalon nommé Sabotdur. Claircrin, aux yeux sauvages et rebelles, échappa brusquement à ses ravisseurs et galopa vers les collines.

— Mettons-les en déroute, fit l'un des héros. Pour le sang des chevaux ! Pour les chevaux des rois ! » Ils rassemblèrent leurs armes et se préparèrent à charger. Dévalant la colline, ils chevauchèrent en direction des orques et des champs inondés de soleil.

Le deck de rencontre La Colère des Seigneurs des Chevaux est construit avec toutes les cartes des sets de rencontre suivants : La Colère des Seigneurs des Chevaux, Ost des Orques et Terres de Rohan. Ces sets sont identifiables par les icônes suivantes :



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

Les héros chargèrent une dernière fois les orques, leurs chevaux puissants, nobles et valeureux piétinant leurs anciens ravisseurs. Ecrasée, la troupe orque se dispersa vers l'est, et fut bientôt hors de vue.

« Nous n'avons pas fini d'entendre parler de cette horde répugnante, pesta Gálmód. Nous devrions les poursuivre.

— Pas seuls, déclara la reine Morwen. Pas sans la puissance du Rohan derrière nous. Nous devons chevaucher jusqu'à la cité d'Aldburg. Là, nous pourrons avertir Éomund. Il est le Maréchal de la Marche Orientale, conseillé par le sage et patient Ealdwulf.

Ensemble, ils apporteront leurs forces contre la horde. Peut-être pourrons-nous alors découvrir la vérité qui se cache derrière les traîtres qui ont vendu le feu d'alarme de l'Erelas. Ces armoiries au champ rouge et à l'étalon blanc. »

Les héros et leurs compagnons furent bien accueillis à Aldbourg, où ils festoyèrent et purent dormir pour la première fois depuis bien longtemps. C'est là qu'ils rencontrèrent Ealdwulf, l'un des nobles les plus puissants du Rohan et conseiller en chef du jeune Maréchal Éomund.

« Vos avertissements sont terribles », dit Ealdwulf en sirotant du vin dans un gobelet doré. Le feu crépitait dans son foyer pendant que les héros et leurs compagnons conféraient. « Mais ils sont appréciés. Le Maréchal sera prévenu immédiatement, et mon éored prendra la direction de l'Anduin dès l'aube. Ils ne se reposeront pas tant qu'ils n'auront pas vengé la souillure de notre terre. C'est cette autre affaire qui me préoccupe, déclara-t-il, pensif. Des traîtres parmi nous. J'ai quelques idées là-dessus, car le cheval blanc sur un champ rouge n'est pas un symbole inconnu pour les hommes d'Aldburg. Mais pour ce soir, faisons le point et examinons nos options. Demain matin, je vous dirai tout ce que je sais. »

À suivre dans « Complot à Aldburg » la première aventure du cycle « Serments des Rohirrim ».

Crédits

CEO : Seastan

Art : banania

COO : Nuls

Testeurs : Shellin

Auteur : Seastan

Règles: sappidus

Textes du récit : John Leo

Logiciel : A.R.

Développeur : McDog3

Impression : A.R.

Direction Artistique : thaurdir **Communauté** : secondhandtook

Assistants: [DTP]Anzu, AdamKrafty, Admiral Polaris, ALeP Bot, alonewolf87, argonui, AstroSnail (Stephen), Authraw, Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BlergMcFlergberg, Bobbymcbobface, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, carlosm88, ceciltettledeer, Celia, Comtedelafere, Cryoshark, DavidJMartin, deiseach, dwaynek, Edmund, EdY, Eldandil, eldub, Elessar 010 (Patrick), Emmental, estel_edain, filgonfin, fuzzyslippers, granny.sheep, Great Glorfindel, Hrodebert, Ira, Jaywana, Jban, KYpatzer, LeeA, Levanthalas, Lively, Mag, Makoshark13, Mazdaist, Mormegil, MrSpaceBear, MurstonThor, narollik, oldoly, Onidsen, Pawxcio, Pining For Fimbrethil, RedSpiderr, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGamgee, Speder, Splice, Stavo343, tamhas, Tegyrius, thanatopsis, TheChap, tlawrence, Trialus, TritonWreck, Tuhma, VeggieGollum, Verwegner (Jan), Watch-Captain Alain, Watcher in the Water, wlk, wolframius, xaviermutant

Remerciements particuliers à HeavyKaragh pour son travail sur le plugin Strange Eons, à RiddermarkLord pour son travail sur les modèles de carte, et à Troy L pour le logo ALeP et la conception des icônes des sets de rencontre. Nous créditions Marko Manev pour le dos des cartes de rencontre ALeP.

Traduction (version française) : Celia « Ptitepeluche05 », Emmental

Les plaines du Rohan bourdonnent de rumeurs de chevaux disparus et de Dunlendings glissant à travers l'Isen comme des fantômes. Bien que les héros courageux et rusés de cette histoire commencent leur voyage en tant que simple garde d'honneur pour la reine du Rohan, ils se retrouveront bientôt au milieu du danger, des intrigues et de la guerre totale. Votre communauté se battra au feu d'alarme de l'Erelas, puis à travers l'Estfolde à la poursuite de dangereux montagnards et pire encore. Mais dans quel but frappent-ils aux frontières du Rohan, et quel prix devrez-vous payer pour la paix ?

Une extension
conçue par



*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.