

A Long-extended Party  
présente  
LA TROUÉE DU ROHAN



ILLUS. JOHN ANTHONY DI GIOVANNI

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





# LA TROUÉE DU ROHAN

Bienvenue dans *La Trouée du Rohan*, 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 poursuivre le traître Gálmód jusqu'à la Trouée du Rohan avant qu'il ne s'échappe.

## Contenu

*La Trouée du Rohan* contient 70 cartes :

- 4 cartes Règles
- 3 cartes Héros
- 30 cartes Joueur
- 29 cartes Rencontre
- 4 cartes Quête

## Ressources web

Vous pouvez suivre les mises à jour de A Long-extended Party sur [www.alongextendedparty.com](http://www.alongextendedparty.com).

Vous pouvez construire des decks et garder une trace de vos parties sur RingsDB ([www.ringsdb.com](http://www.ringsdb.com), en anglais) ou SDA Builder ([www.sda.cgbuilder.fr](http://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](http://bit.ly/2MKkak9).



## Symbole d'extension

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



## La Trouée du Rohan

**Niveau de difficulté = 6**

*Ils se mirent immédiatement en route, passant par le gué d'Ent, la mine maussade, leurs montures haletantes. Après sa trahison à Aldburg, le lâche Gálmód avait fui dans la nature, voyageant de nuit pour fuir le Rohan et l'ire du maréchal, le seigneur Éomund. Il avait été aperçu traversant le Snowbourn il y a seulement quelques jours, passant les collines de l'Ouestfolde pour atteindre la Trouée du Rohan et les régions sauvages au-delà.*

*« Il ne s'échappera pas, s'exclama un des héros. Il répondra de sa trahison.*

*— Tel est notre serment », ajouta un autre.*

*Ici et là le paysage devint vallonné et escarpé avant de s'ouvrir sur de vastes étendues herbeuses et de longues et larges vallées. Un vent frais soufflait des Montagnes Blanches loin au sud.*



*Les cavaliers ne s'arrêtèrent pas. Ils ne s'arrêtèrent pas quand le crépuscule vint, ni quand le soleil bascula derrière Fort-le-Cor et que les terres se trouvèrent noyées sous les ombres. Les héros ne s'arrêtèrent pas non plus pour l'éored patrouillant à la lumière des torches, car ils savaient que la conspiration de Gálmód était plus vaste que ce qu'ils avaient pu en voir, une immense toile s'étendant sur les armées du Rohan et ses couloirs royaux, d'est en ouest, à l'intérieur et à l'extérieur. Un soldat Rohirrim héla les héros mais ils continuèrent, silencieux telles des ombres.*

*Trois jours s'écoulèrent avant qu'ils ne retrouvent sa trace, quelques milles après la grande forteresse du Gouffre de Helm où les rois de jadis menèrent d'âpres guerres contre les Dunlendings. Trois jours de veilles interminables chaotiques comme un cauchemar, d'estomacs vides, de cuisses endolories, et de chevaux aux yeux noirs comme du marbre.*

*Les saisons semblaient passer alors qu'ils chevauchaient ; le climat chaud dont ils avaient profité s'éloignait à chaque foulée. L'été passa, puis l'automne ; ils sentirent une grande immobilité dans l'air, et la crainte les prit car chacun pouvait sentir l'approche d'une froide tempête, une cruelle tempête, un blizzard malfaisant qui les attendait.*



*Il n'y eut pas d'autre avertissement. La tempête s'abattit sur eux telle une énorme gueule blanche, les ballottant, menaçant d'arracher les manteaux de leurs épaules. La neige tomba, formant un brouillard blanc si épais que les héros ne voyaient plus le museau de leurs chevaux.*

*« Gálmód n'a que faire de sa vie, cria un héros. Il chevauche vers sa mort. Il doit être poussé par la terreur.*

*— Ceci n'est pas une tempête ordinaire », observa un autre héros.*

*Ils continuèrent et rapidement se trouvèrent dans la grande Trouée du Rohan. Derrière eux s'étendait le magnifique pays des seigneurs des chevaux, à gauche les Montagnes Blanches, à droite les Monts Brumeux desquels descendaient souvent des gobelins et des orques affamés. Devant s'ouvrait le Pays de Dun, où Gálmód trouverait assurément refuge parmi ses alliés.*

*En moins d'une heure la neige leur arrivait aux genoux. Au loin, plusieurs milles en avant, le traître galopait fugitivement dans le froid et la blancheur.*

*« En avant, dit un héros.*

*— Après toi, répondit un autre. Pour le serment et l'honneur. »*



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



## **Gelure X**

Gelure est un nouveau mot-clé du scénario La Trouée du Rohan. Il représente les effets néfastes de la tempête alors que les héros tâchent de progresser malgré le manque d'équipement adéquat. Quand une carte ayant le mot-clé Gelure est en jeu, chaque joueur doit incliner X personnages au début du tour, X étant la valeur de Gelure de cette carte.



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

---

*Épuisé, aux abois, tremblant de froid, Gálmód tomba à genoux. Autour d'eux, tout n'était que neige et roche, tandis qu'un blizzard féroce menaçait de déraciner les montagnes. Quelques-uns des Dunlendings jetèrent à bas leurs armes avec une telle force que les lames et les lances disparurent dans les congères. D'autres fuirent à cheval, traçant des pistes tortueuses vers l'ouest et le nord.*

*Ceux qui restèrent furent attachés sans ménagement. « Nous devrions les abriter du froid, suggéra un des héros. Ce sont peut-être des brigands et des brutes, mais ils n'ont pas à mourir gelés.*

*— Il n'y a pas d'abri, répondit un autre. Le plus proche est probablement dans les Grottes Scintillantes qui courent sous ces montagnes, sous l'ancienne forteresse royale au Gouffre de Helm.*

*— Nous n'avons pas le choix. Allons, où est Gálmód ? Amenez-le nous. »*

*Le traître était allongé dans la neige. Il tressaillit à la mention de son nom. « J'ai été fou, dit-il. Fou. »*



*Ses dents claquaient tellement qu'elles auraient pu se briser dans sa mâchoire. Ses mains, ses joues et son nez étaient d'un violet pâle inquiétant.*

*« Fou d'avoir trahi votre peuple, confirma un des héros. Vous avez livré le feu d'alarme d'Erelas aux Dunlendings. La vie de la Reine Morwen. Le siège du seigneur Eomund et le trône de son suzerain. Vous leur avez prêté serment puis l'avez violé, et avec chaque parjure vous avez sali le nom de votre maison pour une génération.*

*— En effet, admit Gálmód. Mais le peuple des collines... Le Don... Je voulais les aider. Ce ne sont pas nos terres. Je voulais seulement... il s'est servi d'eux. Il s'est servi de moi. Pitié, il ne reste que peu de temps. Pitié.*

*— Vous ne vous en tirerez pas avec des paroles, dit un des héros, remettant le prisonnier sur ses pieds. Allons nous abriter. Une fois la tempête passée, nous vous emmènerons à Edoras pour être jugé. »*

*Le traître Gálmód leva les yeux, et pour la première fois peut-être, les héros le virent tel qu'il était réellement. Terrifié. Vaincu. Tel un animal tremblant, ses yeux bleus pâles injectés de sang et remplis de honte. Il regarda les héros, et pendant un instant son visage s'adoucit. Puis, son regard se porta derrière eux.*



*Gálmód poussa un cri perçant. Les poumons sifflants, ses yeux s'écarquillèrent, emplis de peur. Tombant à genoux, il ne put détourner ses yeux. Les héros se retournèrent et suivirent son regard. Là, sur un promontoir enneigé, illuminé par une lune froide, sa tête ceinte d'un casque doré orné de cornes, se tenait un homme à la stature imposante. Ses mains nues étaient noircies par les engelures, son armure fissurée et cassée révélait un corps de poussière, de glace et de cendre. Autour de lui, la tempête tourbillonnait et l'homme se tenait en son centre telle une tour en ruine, regardant le groupe, son cri perçant et violent porté sur des milles par les rafales vengeresses.*

**L'histoire continue dans « Les Grottes Scintillantes », la quatrième aventure du cycle « Serments des Rohirrim ».**



## Crédits

**CEO** : Seastan

**Art** : banania

**COO** : A.R.

**Testeur** : Shellin

**Conception** : Seastan

**Règles** : McDog3

**Texte d'ambiance** : John Leo

**Logiciel** : A.R.

**Édition** : Darkling Door

**Impression** : thaurdir

**Direction artistique** : thaurdir

**Communauté** : secondhandtook

**Histoire** : Levanthalas

**Conception du scénario** : Salted Pork and MrSpaceBear

**Assistants** : [DTP]Anzu, Admiral Polaris, ALeP Cron Bot, alonewolf87, Annaeru, argonui, AstroSnail (Stephen), Baloosh, Barthadra, Beleg489, Beorn, BeornBot, bgamerjoe, BobbinmcSmallburrow, Brewer Bear, Brinx, Bullroarer Took, Bundeswill, CamMitchell, carlosm88, ceciltettleddeer, Celia, Comtedelafere, croatoan, Cryoshark, d20woodworking, DavidJMartin, deiseach, Dieter, Dimitri, doomguard, du, dwayneK, Edmund, EdY, Emilius, Emmental, Emreis, estel\_edain, filgonfin, Franlag, fuzzyslippers, Glamcris (JeffTheJeff), Gorthaur, granny.sheep, Great Glorfindel, GreenWizard, Greyjoy, Helena Real, Hrodebert, Ira, JasonRed3, Jaywana, Jban, JoshuaK, KingDom, kokatrix, KYpatzer, LeeA, Lively, Lorunks, Mag, Magus, Makoshark13, Mazdaist, Minoso, Mormegil, MrSpaceBear, MrThomnas, MurstonThor, nelloianiro, Nesnaj, NUKE, Nuls, oldoly, Onidsen, Pawlo, Pining For Fimbrethil, rduda, RedSpiderr, RegisF, Rimogard, RogueThirteen, Salted Pork, SamthemanGamgee, sappidus, Speder, Splice, Stavo343, 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 créditions Marko Manev pour l'illustration du dos des cartes de rencontre ALeP.

**Traduction** : Frama, Rouxxor, Celia, Marchou, Kaspato, Chienjaune



La chasse est lancée. Suite aux rumeurs selon lesquelles le traître s'est faufilé au-delà de l'Isen et avance vers la Trouée du Rohan, vous chevauchez vers l'ouest à sa poursuite. Afin de le capturer avant qu'il ne disparaisse dans la nature, vous devez affronter un territoire dangereux alors qu'une tempête glaciale se lève. Mais quelle est l'origine de ce terrible blizzard ? Arriverez-vous à capturer le félon avant de tous y succomber ?

Une extension  
conçue par

**AleP**

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

[www.alongextendedparty.com](http://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](http://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.